



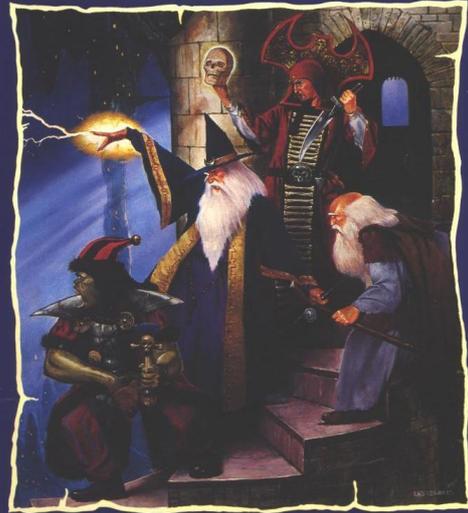
MB
JEUX
4231 F80

© 1991 Hasbro International Inc.
All rights reserved.
Distribué en France par MB France
S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par Hasbro
MB s.a., Boulevard International 55-4,
1070 Bruxelles.

Conçu en collaboration avec
GAMES WORKSHOP
Citadel Miniatures est un nom de marque dont
la propriété revient à la société
"Games Workshop Limited" - tous droits réservés.

HEROQUEST

LES SORCIERS DE MORCAR



Alors que la pluie tombe à verse et que le ciel résonne des roulements furieux du tonnerre, un bref éclair illumine un groupe de voyageurs trempés et dépenaillés. Leur lente progression le long du sentier escarpé qui mène à la sinistre tour semble ne jamais devoir finir. Enfin, comme la pluie redouble de violence, ils atteignent leur but et entrent dans un sombre hall. A force de scruter les ténébres, ils finissent par distinguer une fumeuse silhouette sur un trône de pierre.

L'un des voyageurs alors se détache de la masse confuse et dégoulinante de ses compagnons et s'adresse en ces termes au maître des lieux :

Seigneur Morcar, nous sommes porteurs de graves nouvelles. Il nous faut en effet rendre compte de l'échec de votre plan pour dresser la horde des Ogres contre l'Empire. Une fois encore, nous fûmes mis en déroute par les maudits Champions de l'Empereur, et une fois encore, nous fûmes contraints de fuir.

La silhouette sur le trône bougea et une voix d'outre-tombe brisa le silence.

Je suis au fait de votre échec, Festral. Mais, comme en toutes choses, j'ai tiré leçon de mes erreurs. Ainsi, j'ai appris d'une part à ne pas sous-estimer les Héros de l'Empereur, d'autre part à ne plus compter sur des imbéciles. J'ai échafaudé en conséquence un nouveau plan pour en finir à jamais avec les Héros de l'Empereur et pour exécuter ce plan, j'ai choisi quatre Lieutenants. Si vous voulez bien vous avancer, Messieurs.

A ces mots, quatre silhouettes sortirent de l'ombre.

Laissez-moi vous présenter Zannath, Grand Mage de Sarako.

Un vieil homme barbu coiffé d'un chapeau pointu, et tenant dans sa main un bâton orné d'un croissant de lune, s'inclina devant Festral et sa suite. "Faux le Néeromancien."

A l'énoncé de son nom, un homme au regard malveillant et aux vêtements imprimés de crânes eut un sourire sardonique à l'adresse du groupe sans cesser de jouer avec une daque effilée.

Boroush, Maître des Orages.

Où un geste large de son bâton en chêne, un personnage portant barbe et haillons salua l'assemblée.

Et, pour finir, Grawshak, Chaman des tribus Ores septentrionales.

Le dernier des quatre Lieutenants, un Orc vêtu de peaux ornées de

plumes et de crânes et arborant un énorme bâton-totem, émit un grognement qui pouvait passer tant pour un salut que pour un juron à l'égard du groupe.

Je crois que ces quatre Sorciers sauront réussir là où vous avez si misérablement échoué. D'ailleurs... ce sont eux qui vous puniront pour cet échec.

Sur ces mots, Morcar disparut parmi les ombres et ainsi caché aux yeux de tous, regarda avec satisfaction ses quatre Lieutenants sorciers éliminer jusqu'à la moindre trace de Festral et de ses hommes.

Morcar eut un sourire malveillant. Il ne faisait aucun doute que ces quatre sorciers le débarrasseraient à jamais des Héros de l'Empereur.

Introduction

Au cours des précédentes aventures, il fut donné aux Héros de l'Empereur de s'emparer de pouvoirs magiques qu'ils utilisèrent pour vaincre leurs ennemis. Désormais, les partisans de Morcar disposent, eux aussi, de ces mêmes pouvoirs et se préparent à en user pour détruire les grands Héros de l'Empereur.

Le jeu "Les Sorciers de Morcar" introduit deux nouveaux éléments dans le jeu "HeroQuest".

Premièrement, cet ajout au jeu initial donne au joueur Sorcier le contrôle de quatre Sorciers Maléfiques qui ont chacun leurs cartes de maléfices et les utilisent contre les Héros.

Deuxièmement, pour que les Héros puissent se défendre efficacement contre ces nouveaux sortilèges, le jeu introduit des Hommes d'armes, lesquels sont des guerriers qui offrent leurs services aux Héros en échange d'une part de butin.

Contenu du coffret

16 figurines :

4 nouveaux Sorciers

Maléfiques

12 Hommes d'armes

24 armes

1 feuille prédécoupée

comprenant :

1 grille de référence des

pouvoirs magiques

3 éléments "Barrière magique"

(Pierre, Feu et Glace)

1 rectangle "Tremblement de

terre"

1 rectangle "Foudre"

4 jetons "Mur ébréché"

1 carré "Voile de ténébres"

4 jetons "Explosion de feu"

6 carrés "Cases obstruées"

24 cartes "Maléfice de Sorcier

9 nouvelles cartes "Sortilège"

de l'Enchanteur et de l'Elfe"

23 cartes "Hommes d'armes"

8 nouvelles cartes "Trésor"

Instructions d'assemblage

Séparez les figurines en plastique de leurs supports, puis détachez chacune des armes. Prenez les figurines "Hommes d'armes" et donnez-leur une arme que vous glisserez dans le trou prévu à cet effet devant chacune d'elles. (Cf. Fig. 1).



Fig 1

Détachez soigneusement les cartes prédécoupées de la feuille. Prenez les 3 éléments "Barrière magique" sur la feuille prédécoupée et glissez chacun d'eux dans un support en plastique, comme indiqué Fig. 2.

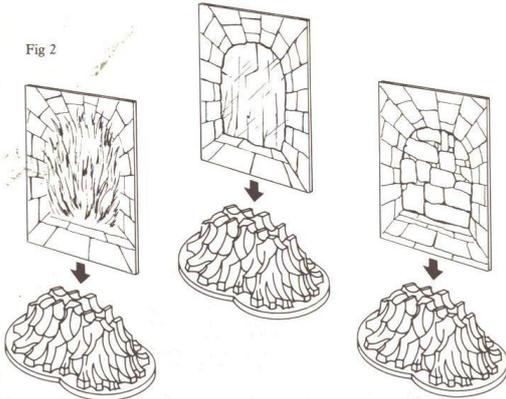


Fig 2

Nouveaux pouvoirs magiques

Les Forces de Morcar

Le jeu "Les Sorciers de Morcar" introduit quatre nouveaux personnages que devront affronter les Héros. Chacun de ces nouveaux adversaires est un Sorcier qui possède ses propres maléfices et peut les utiliser de la même façon que l'Enchanteur et l'Elfe.

A la différence de l'Enchanteur et de l'Elfe qui possèdent respectivement neuf et trois sortilèges, les Sorciers ont chacun six maléfices à leur disposition. Ceux-ci leur sont propres et ne peuvent pas être utilisés par un autre Sorcier. Par exemple, les maléfices du Nécromancien ne peuvent être jetés que par le Nécromancien, de même que les maléfices de l'Orc Shaman sont l'exclusivité de ce dernier.

Un Sorcier ne peut jeter qu'un seul maléfice par tour, au lieu d'attaquer. Chaque maléfice ne peut être utilisé qu'une fois au cours d'une même quête. Au début de chaque nouvelle quête, chacun des Sorciers dispose de ses six maléfices.

Nouveaux sortilèges pour les Héros de l'Empereur

Il existe également des sortilèges pour l'Enchanteur et l'Elfe: Sortilèges des Ténèbres, Sortilèges de Protection, Sortilèges de Détection.

Ceux-ci peuvent s'ajouter aux catégories de sortilèges existantes dont disposent l'Enchanteur et l'Elfe, mais ces derniers ne peuvent respectivement choisir que trois et une catégorie de sortilèges chacun, parmi les 7 catégories se trouvant maintenant à leur disposition. Il leur est toujours possible de changer de sortilèges entre deux quêtes.

Sortilèges ayant un effet spécial

Plusieurs de ces nouveaux sortilèges ont un effet spécial qui peut être indiqué sur le plateau de jeu grâce aux pièces spéciales qui se trouvent sur la feuille prédécoupée. Le détail de chaque sortilège est indiqué sur la carte correspondante, et les règles générales ayant trait aux effets des sortilèges sont énoncées ci-après.

Barrières magiques

Les sortilèges "Mur de Glace", "Mur de Feu" et "Mur de Pierre" permettent à celui qui en use d'ériger une robuste barrière, qui sera indiquée sur le plateau par un carton placé verticalement dans son support en plastique. Cette barrière (cf. Fig. 2) peut être érigée entre deux cases du plateau de jeu de façon à former une paroi infranchissable qui restera en place jusqu'à sa destruction. Cette paroi peut résister à une attaque si le joueur lance le nombre de dés de défense indiqué sur la carte de sortilège correspondante et s'il compte le nombre de boucliers blancs obtenus. Si le mur subit des dégâts équivalents à un Point de Corps ou plus, il est détruit et la barrière est retirée du plateau de jeu.

Foudre et Tremblement de terre

Quand un joueur jette l'un ou l'autre de ces sortilèges, il doit prendre le carton correspondant et en placer une extrémité dans une case située devant le Sorcier, puis coucher le carton en droite ligne à partir de là. Le sortilège affecte alors toute figurine qui se trouve sur cette ligne, à moins qu'un mur ne la protège.

Le rectangle "Tremblement de Terre" occupe 6 cases, chacune comptant comme une oubliette à la seule différence qu'elles sont toutes adjacentes. Les joueurs peuvent se déplacer comme à l'ordinaire dans le fond de la dépression, mais ils ne peuvent en sortir qu'en grim pant sur une case adjacente épargnée par le séisme. Les figurines prises dans le tremblement de terre peuvent se battre et jeter des sorts comme à l'ordinaire, mais n'ont droit de le faire que si la cible est à l'intérieur du tremblement de terre.

Si un tremblement de terre atteint un mur, ce dernier est endommagé par le séisme et une pièce "Mur ébréché" est alors placée à cet endroit. Toutes les figurines peuvent traverser un mur ébréché. Si le mur d'une salle qui n'a pas encore été explorée est ainsi détruit, il faut immédiatement mettre en place le contenu de cette pièce. Si un tremblement de terre se heurte à un mur magique, les deux sortilèges s'annulent et les éléments sont retirés du plateau de jeu.

Pièges magiques

Chaque fois qu'un personnage entre dans une pièce qui, selon les indications de la quête, contient un piège magique, le joueur Sorcier doit consulter la grille de référence des pouvoirs magiques pour voir ce que sont les effets de ce piège.

Les pièges magiques ne peuvent pas être découverts au terme de recherches. En outre, ils ne peuvent être désamorçés qu'au moyen de certains sortilèges, qui sont indiqués sur la grille de référence des pouvoirs magiques. Le piège magique ne peut être utilisé qu'une seule fois, et seulement après que la pièce ou le couloir qui le contient ne soit plus occupé par aucun monstre.



Hommes d'armes

Quand un Héros est devenu un Champion et que ses exploits sont racontés dans les tavernes et autour des feux de bivouac du pays, il cherche à s'entourer de partisans qui l'aideront à accomplir des actes de bravoure encore plus grands.

De tels partisans se trouvent dans les bourgades et les villes de la contrée. Ce sont des hommes prêts à suivre un grand Champion et à se battre pour lui tant que celui-ci leur assure une rente.

Ces hommes d'armes se répartissent en quatre catégories, chacune ayant ses propres forces et faiblesses, et chacune ayant son propre prix.

L'Arbalétrier

L'Arbalétrier dispose d'un faible nombre de dés d'attaque, mais peut attaquer à distance, ce qui lui permet de tirer sur les monstres qui se trouvent au-delà des trappes secrètes ou qui sont trop éloignés pour envisager un combat rapproché.



L'Homme à l'épée

L'Homme à l'épée est un formidable guerrier en ce qui concerne l'offensive, car il peut affronter des créatures plus puissantes, telles que les Momies, la Gargouille ou les Guerriers du Chaos. Sa lenteur ne lui permet toutefois pas de prendre part aux opérations "éclair", mais ses grandes capacités de défense lui sont utiles en cas d'attaques massives de l'ennemi.



L'Eclaireur

L'Eclaireur dispose d'un faible nombre de dés d'attaque et cela réduit d'autant ses chances de blesser des monstres. Mais il se déplace vite et peut désamorcer les pièges.



Le Hallebardier

Le Hallebardier a d'égales possibilités d'attaque et de défense. Cette caractéristique, alliée au fait qu'il peut se déplacer relativement vite, en fait un compagnon d'aventure valable dans toutes les situations.

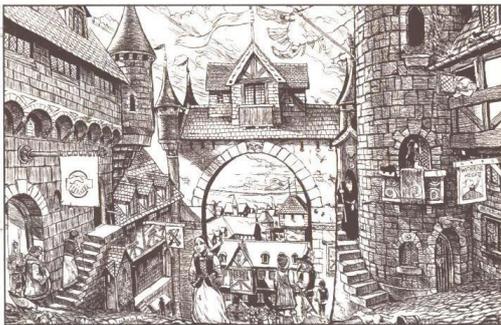


Engager un Homme d'armes

Chaque aventurier peut engager un maximum de trois hommes d'armes à tout moment entre deux quêtes. Ces partisans peuvent appartenir à l'une ou l'autre des catégories ci-dessus. Pour engager un homme d'armes, un aventurier doit payer un prix initial d'engagement, qui figure sur la carte de l'homme. Ce dernier reste avec le Champion et se bat à ses côtés jusqu'à ce qu'il soit tué et tant qu'il reçoit une rente de 10 pièces d'or à la fin de chaque quête. S'il n'est pas payé pour ses services, il quitte le Champion et ce dernier doit payer de nouveau le prix initial d'engagement s'il souhaite le reprendre à son service.

Pour chaque homme d'armes ainsi engagé, le joueur concerné doit prendre la carte "Homme d'armes" correspondante, ainsi qu'une figurine en plastique à laquelle il doit joindre l'arme de l'Homme d'armes qu'il a choisi. (Un certain nombre de cartes supplémentaires a été fourni pour remplacer celles que vous perdriez ou abimeriez).

Un joueur dont le champion est tué peut choisir soit de continuer la quête avec les hommes d'armes survivant du champion soit de retirer les hommes d'armes du plateau de jeu.



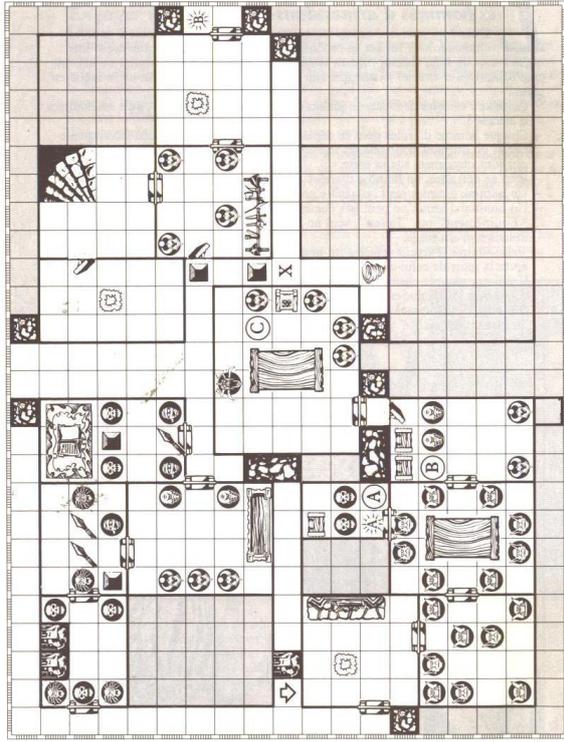
Exemple: Thorgrin le Nain décide d'engager deux hommes d'armes pour l'aider au cours de sa quête: un Arbalétrier pour tirer sur les cibles inaccessibles à pied et un Hallebardier comme compagnon musclé. Cela lui coûte 125 pièces d'or avant de commencer sa quête, plus 20 pièces d'or à la fin de chaque quête en supposant, bien entendu, que les deux hommes d'armes survivent à l'aventure.

Les hommes d'armes dans le jeu

Quand un joueur a engagé un ou plusieurs hommes d'armes, il peut les emmener avec lui dès sa prochaine quête. Les joueurs commencent une quête à tour de rôle, chacun plaçant ses figurines sur la case de l'escalier ou sur une case adjacente, et chacun jouant son tour avant que le joueur suivant ne se mette en place.

- Lorsque c'est à lui de jouer, un joueur déplace d'abord son héros, puis ses hommes d'armes.
- Chaque homme d'armes peut se déplacer et combattre de la même façon que le héros, en utilisant pour cela les valeurs ayant trait au déplacement et au combat qui sont imprimées sur sa carte.
- Pour se défendre, un homme d'armes compte les boucliers blancs.
- Un homme d'armes peut ouvrir les portes et sauter par-dessus les oubliettes.
- Un homme d'armes ne peut pas chercher de trésor, ni utiliser de carte "Équipement" ou "Trésor"; seul un Eclaireur peut chercher et tenter de désamorcer un piège.
- Toute somme d'argent versée à un homme d'armes ne peut être récupérée, même après la mort de celui-ci.
- Un joueur dont le champion meurt peut, s'il le désire, poursuivre la quête en cours avec les Hommes d'Armes que le héros défunt avait engagés. Dans le cas contraire, les Hommes d'Armes s'enfuient et doivent être immédiatement retirés du plateau de jeu.





La Tour du Grand Mage

Le premier des Lieutenants sorciers de Morcar que vous devez vaincre est Zanrath, Grand Mage de Sarako. Il habite en haut des Montagnes Tarak, dans une tour magique gardée par une armée d'élite composée de Guerriers du Chaos. Préparez-vous, mes Héros, à un combat implacable contre le for des armes et la magie.

NOTES

Tous les Guerriers du Chaos présents dans cette quête font partie de la force d'élite de Zanrath. Ils attaquent et se défendent avec 5 dés.

A Ce coffre est vide.

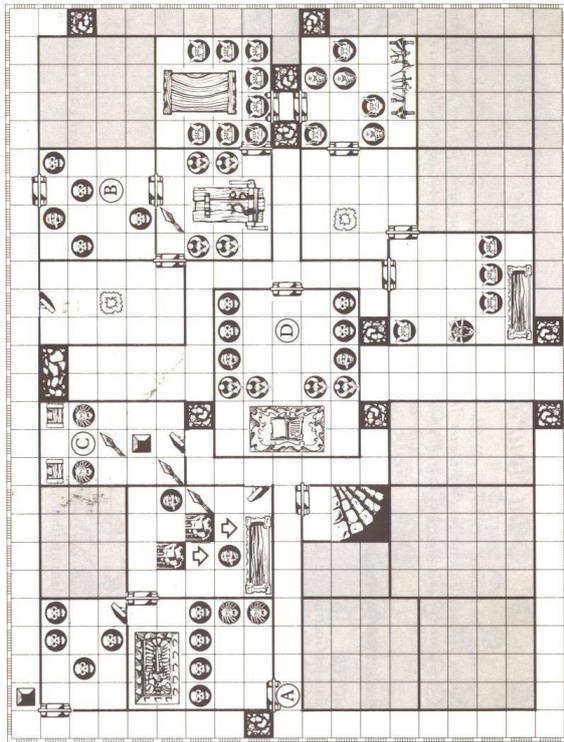
B Le coffre à gauche contient 300 pièces d'or et une potion de guérison pouvant restituer 2 points de corps au premier qui la boit. Le deuxième coffre est vide.

C Voici la chambre de Zanrath. Celui-ci peut user des six maiefices du Grand Mage. Ses caractéristiques sont:

Déplacement	: 5 cases
Attaque	: 5 dés
Défense	: 5 dés
Espirit	: 8
Corps	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Si Zanrath est vaincu, son corps disparaît. Tout Aventurier qui fouille la salle découvrira 400 pièces d'or dissimulées dans un tiroir secret de la table.

Monstres errants: 2 Guerriers du Chaos de la force d'élite.



La crypte du Nécromancien

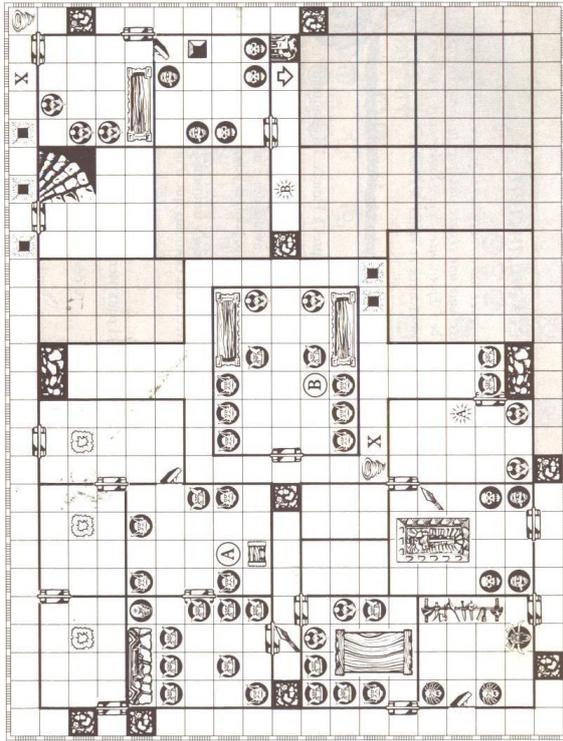
« Rassemblez tout votre courage, mes Héros, car vous devez faire route vers un lieu terrible où se cache votre prochain ennemi. Fanrax le Malin. Il habite dans une crypte antique au cœur du vaste cimetière marécageux qui se trouve au-delà de la Forêt de L'Épouvante. Soyez douillement prudents, car Fanrax commande à la fois les forces des vivants et celles des morts. »



NOTES

- Tous les squelettes présents dans cette quête sont des créations propres à Fanrax. Ils attaquent et se défendent avec 3 dés.
 - A Ceci est une statue magique d'un Sorcier du Chaos. Au début de chacun des tours du Sorcier Maléfique, elle tirera dans le couloir un rayon mortel qui attaquera avec 2 dés n'importe quelle figurine s'y trouvant; celle-ci pourra se défendre contre cette attaque selon la procédure normale. Cette statue ne peut être endommagée d'aucune façon.
 - B Cette salle est remplie d'une pénombre magique. Toute figurine s'y trouvant – à l'exception des squelettes, zombis et momies – attaque et se défend avec 2 dés en moins que d'ordinaire. Aucune attaque à distance ne peut être entreprise.
 - C Chacun de ces coffres contient 150 pièces d'or.
 - D Voici la crypte de Fanrax le Nécromancien. Celui-ci peut user des 6 maléfices de nécromancien. Ses caractéristiques sont:

Déplacement	: 6 cases	Défense	: 6 dés	Corps	□ □ □ □ □ □
Attaque	: 4 dés	Esprit	: 7		
- Si Fanrax est vaincu, son corps disparaît.
Monstres errants: 2 squelettes.



Le repaire du Maître des orages

Au sommet du plus haut des pics des montagnes noires se trouve le repaire de Boroush, Maître des orages. C'est le nouveau Lieutenant de Morcar que vous devez vaincre. Vous avez dû escalader les parois abruptes des montagnes pour arriver jusqu'à son repaire. Maintenant que vous y êtes, il vous faut agir vite, car Boroush commande de grandes forces de la nature qui peuvent facilement neutraliser tous les intrus imprudents.



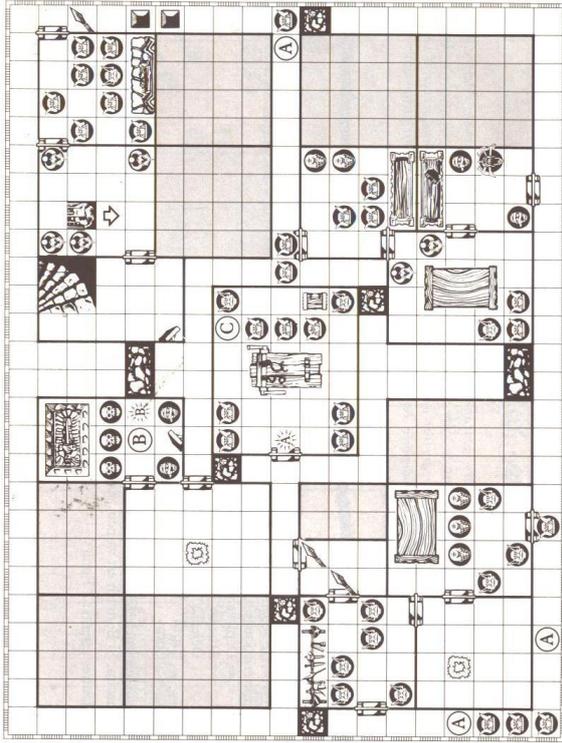
NOTES

A Ce coffre contient 250 pièces d'or.
B Voici le repaire de Boroush. Celui-ci peut user des six maléfices du Maître des Orages. Ses caractéristiques sont:

Déplacement	: 7 cases
Attaque	: 6 dés
Défense	: 5 dés
Esprit	: 6
Corps	□ □ □ □ □ □ □

Tout aventurier qui fouille cette salle y découvrira 3 énormes bijoux d'une valeur de 150 pièces d'or chacun. Si Boroush est vaincu, son corps disparaît.

Montres errants: 2 Fimirs.



Le repaire du Chamane Orc

Cette sombre grotte à flanc de colline marque l'entrée du repaire de Grawshak. Chamane Orc des tribus septentrionales. Pour arriver jusqu'à lui, il vous faudra un grand nombre de braves car il s'est entouré d'une garde personnelle loyale et redoutable qui se battra jusqu'à la mort plutôt que de se soumettre.

NOTES

Tous les Orcs de cette quête font partie des gardes d'élite de Grawshak. Ils attaquent avec 4 dés et se défendent avec 3.

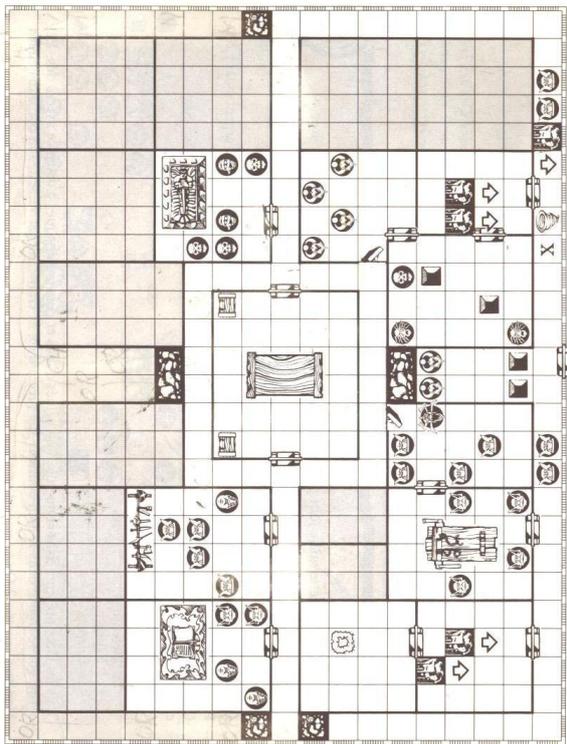
A. Tous les Orcs présents dans ce couloir sont armés d'arcs et peuvent attaquer à distance avec 2 dés d'attaque.

B. Tout aventurier qui fouille cette salle découvrira derrière la tombe 2 couronnes d'argent valant 200 pièces d'or chacune.

C. Voici le repaire du Chamane Orc. Celui-ci peut user des 6 maléfices du Chamane Orc. Ses caractéristiques sont :

Déplacement	: 7 cases
Attaque	: 4 dés
Défense	: 5 dés
Esprit	: 7
Corps	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Tous les Orcs présents dans cette salle sont armés d'arcs et peuvent attaquer à distance avec 2 dés. Le coffre qui se trouve dans le coin contient 400 pièces d'or. Si Grawshak est vaincu, son corps disparaît. Monstres errants: 2 Orcs armés d'arcs.



Le conflit final

« Hélas, Morcar vous a trompés et a sauvé de la mort ses quatre lieutenants. Les voilà désormais rassemblés dans la citadelle des ténébres. Mais cet effort a coûté beaucoup à Morcar et vous devez profiter de ce moment de faiblesse pour lancer votre ultime assaut contre sa citadelle et en finir une fois pour toutes avec ses Lieutenants du mal. »



NOTES

A son premier tour de jeu, le Sorcier maléfique doit mettre en place le contenu de la salle centrale. Les quatre sorciers partent de la pièce centrale. Ils pourront ensuite ouvrir et franchir les portes ordinaires et les portes secrètes. Mettez en place le contenu de chacune des pièces dans lesquelles ils pénétreront. Chacun des 4 sorciers peut utiliser ses 6 cartes de maléfices et ses caractéristiques sont identiques à celles énoncées lors des quêtes précédentes.

Zanrath	<input type="checkbox"/>					
Fanrax	<input type="checkbox"/>					
Boroush	<input type="checkbox"/>					
Grawshak	<input type="checkbox"/>					

Monstre errant: 1 des Sorciers.

Grille de Référence des Pouvoirs Magiques

Pièges Magiques

Piège à explosion de feu

Quand un joueur entre dans une salle vide, placez un jeton "Explosion de feu" au centre de cette salle. Ce jeton restera là jusqu'au début du tour du Sorcier Maléfique. A ce moment-là, il explosera, attaquant ainsi toute figurine présente dans la salle avec trois dés. On ne peut désamorcer ce piège qu'avec un sortilège de tempête.



Piège "Ouragan"

Ce piège doit être placé dans un couloir. Dès qu'un personnage passe sur la carte marquée d'une flèche, un ouragan jaillit depuis le fond du couloir marqué d'un symbole "piège". Toutes les figurines présentes dans le couloir seront alors forcées de reculer de 8 cases dans celui-ci ou de reculer jusqu'à ce qu'elles heurtent un mur ou déclenche un piège.



Piège "Transport"

Tout joueur qui achève son tour sur une case marquée du symbole "A" se trouve immédiatement transporté sur une case marquée "B" située ailleurs sur la carte. Le fait de se retrouver sur une case "B" n'a pas d'effet en soi. Mais quand un personnage a été ainsi transporté, il est désorienté et son tour est terminé.



Particularités des sorts

Mur de glace. Mur de flamme ou mur de pierre

Quand un de ces sorts est utilisé, prenez le carton correspondant, placez-le verticalement dans un support en plastique et posez-le sur le plateau de jeu. Chacun de ces cartons demeure sur le plateau jusqu'à ce qu'il soit détruit. Ces murs peuvent être attaqués avec la procédure habituelle et se défendent avec le nombre de dés indiqué sur la carte de sortilèges correspondante, en comptant le nombre de boucliers blancs obtenus. Un mur est détruit s'il perd 1 point de corps.

