

## SOMMAIRE

<b>Prélude.....</b>	<b>p.2</b>
<b>Introduction .....</b>	<b>p.3</b>
<b>Nouveaux Pouvoirs Magiques.....</b>	<b>p.3</b>
<b>Pièges Magiques.....</b>	<b>p.5</b>
<b>Hommes d'Armes.....</b>	<b>p.6</b>
<i>Ecologie du Fimir (de Dewayne Agin).....</i>	<i>p.10</i>
<b>Un Message de Mentor.....</b>	<b>p.12</b>
<b>Grille de Référence Magique .....</b>	<b>p.13</b>
<i>Quête-0- Le Château de la Reine Sorcière (de Roman Haug).....</i>	<i>p.14</i>
<i>Quête-1- La Tour du Grand Mage.....</i>	<i>p.16</i>
<i>Quête-2- La Crypte du Nécromancien.....</i>	<i>p.17</i>
<i>Quête-3- Le Repaire du Maître des Orages.....</i>	<i>p.18</i>
<i>Quête-4- Le Repaire du Chaman Orc.....</i>	<i>p.19</i>
<i>Quête-5- Le Conflit Final.....</i>	<i>p.20</i>
<b>Epilogue inédit.....</b>	<b>p.21</b>

# Prélude

Alors que la pluie tombe à verse & que le ciel résonne des roulements furieux du tonnerre, un bref éclair illumine un groupe de voyageurs trempés & 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 & entrent dans un sombre hall. A force de scruter les ténèbres, ils finissent par distinguer une funeste silhouette sur un trône de pierre.

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

"Monseigneur Zargon, nous sommes porteurs de graves nouvelles. Il nous faut en effet rendre compte de l'échec de votre plan pour dresser la Horde d'Ogres contre l'Empire. Une fois encore, nous fûmes mis en déroute par ces maudits Champions de l'Empereur, & une fois encore, nous fûmes contraints de fuir."

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

"Je suis au fait de ton 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 Zanrath, Grand Mage de Sarako."

Un vieil homme barbu coiffé d'un chapeau pointu, & tenant un bâton orné d'un croissant de lune, s'inclina devant Festral & sa suite.

"Fanrax le Nécromancien."

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

"Boroush, le Maître des Orages."

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

"Et pour finir, Grawshak, Chaman des tribus Orques septentrionales."

Le dernier des quatre Lieutenants, un Orc vêtu de peaux ornées de plumes & de crânes & 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 tu as si misérablement échoué. D'ailleurs... ce sont eux qui te puniront pour cet échec."

Sur ces mots, Zargon disparut parmi les ombres. De là, il observa avec satisfaction ses quatre Lieutenants Sorciers éliminer jusqu'à la moindre trace de Festral & de ses hommes.

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

# Introduction

---

## Note du Traducteur :

---

« *Les Sorciers de Morcar* » auraient pu s'appeler « *Les Sorciers de Zargon* » s'ils avaient été édités aux US, mais j'ai préféré le titre original Européen (ça sonne bien, non ?)

Oùailleurs, un "Web Fan" au doux pseudo de « Scorpion » a judicieusement intitulé une nouvelle Carte Monstre ainsi : « *Baron Morcar Von Zargon* »

---

Or donc, *Les Sorciers de Morcar* introduisent 2 nouveaux éléments\* dans le jeu. Premièrement, ce supplément offre à Zargon 4 Sorciers avec de nouveaux Sortilèges qui leurs sont propres (chacun disposant de 6 Cartes Sort originales). Deuxièmement, pour que les Héros puissent se défendre efficacement contre ces nouveaux Sorts, le jeu introduit des Hommes d'Armes, lesquels sont des Guerriers qui offrent leurs services aux Héros en échange d'une part de butin..

\*2 nouveaux éléments ? Dans la version officielle, oui. Mais ici, je vous propose en plus : 1 Quête supplémentaire optionnelle concoctée par Roman Haut, un Fan Allemand ; & l'Ecologie des Fimirs de Dewayne Agin pour mieux appréhender cette race & la nouvelle Quête qui les met en scène...

## Nouveaux Pouvoirs Magiques

### Les Forces de Zargon

« *Les Sorciers de Morcar* » introduit 4 puissants nouveaux adversaires pour les Héros. Chacun d'eux est un Sorcier possédant ses propres Maléfices, qu'il peut lancer de la même façon que l'Enchanteur & l'Elfe.

Chaque Sorcier dispose de 6 Sorts spéciaux que lui seul peut lancer. Par exemple, seul 1 Nécromancien peut lancer les Sorts de Nécromancien, de même que seul 1 Chaman Orc peut lancer les Sorts de Chaman Orc.

Chaque Sorcier ne peut lancer qu'1 seul Sort par tour, au lieu d'Attaquer. Chaque Sort ne peut être utilisé qu'1 fois au cours d'une même Quête.

Au début de chaque nouvelle Quête, chaque Sorcier dispose de ses 6 Maléfices.

# Nouveaux Pouvoirs Magiques (suite)

## Nouveaux Sorts pour les Héros de l'Empereur

3 nouveaux groupes de Sorts sont proposés à l'Enchanteur & l'Elfe : Sorts de Protection, Sorts de Détection & Sorts des Ténèbres. Ils viennent s'ajouter aux 4 groupes de Sorts initiaux (Air, Feu, Eau, Terre), élargissant ainsi le choix de départ. Mais l'Elfe & l'Enchanteur doivent toujours se contenter respectivement d'1 & de 3 groupes de Sorts pour partir en Quête. Il leur est toujours possible de changer de Sorts entre les Quêtes.

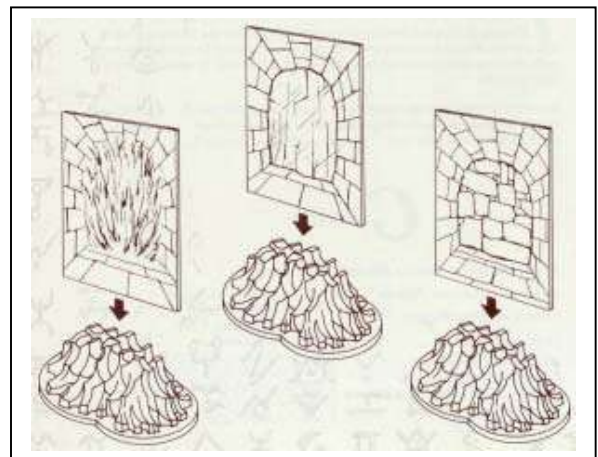
## Sorts ayant un Effet Spécial

Certains nouveaux Sorts ont un effet spécial qui peut être visualisé sur le plateau grâce aux nouveaux pions spéciaux. Les détails de chaque Sort sont indiqués sur leur Carte Sort respective, mais les règles générales ayant trait aux effets magiques sont précisées ci-après.

### Barrières Magiques

Les Sorts "Mur de Glace", "Mur de Flamme" & "Mur de Pierre" permettent au Lanceur d'ériger une robuste barrière qui sera représentée sur le plateau par un gabarit vertical grâce à son support en plastique. Cette barrière peut être placée entre 2 cases du plateau de façon à former une paroi infranchissable qui restera en place jusqu'à sa destruction.

Le mur peut résister à une Attaque en lançant le nombre de Dés de Défense indiqué sur la Carte Sort correspondante (en comptant les Boucliers Blancs obtenus). Si le mur des dégâts équivalents à 1 Point de Corps ou plus, il est détruit & la barrière est retirée du plateau.



## Foudre & Tremblement de Terre

Quand 1 Sorcier lance l'un de ces Sorts, il prend le gabarit correspondant & en place une extrémité sur 1 case située devant lui, puis pose le gabarit en droite ligne à partir de là. Ce Sort affecte alors toutes figurines se trouvant sur cette ligne, à moins qu'un mur ne bloque le passage, auquel cas l'Attaque de la « Foudre » s'arrêtera là, attaquant seulement ceux qui se trouvent avant le mur.



Le « Tremblement de Terre » couvre 6 cases, chacune comptant comme 1 Oubliette, à la seule différence qu'elles sont toutes jointes. Les figurines peuvent se déplacer normalement au fond de cette crevasse, mais ne peuvent en sortir qu'en grimpant sur 1 case adjacente épargnée par le séisme. Les figurines prises dans le Tremblement de Terre peuvent se battre & jeter des Sorts comme à l'ordinaire, mais seulement contre des cibles s'y trouvant aussi.



Si 1 Tremblement de Terre atteint 1 mur, ce dernier est endommagé par le séisme & 1 Pion « Mur ébréché » y est alors placé. Toutes les figurines peuvent traverser 1 Mur ébréché. Si le mur d'1 salle non explorée est ainsi détruit, il faut immédiatement mettre en place son contenu. Si 1 Tremblement de Terre se heurte à 1 Mur Magique, les 2 Sorts s'annulent & leurs gabarits sont retirés du plateau.



## Pièges Magiques

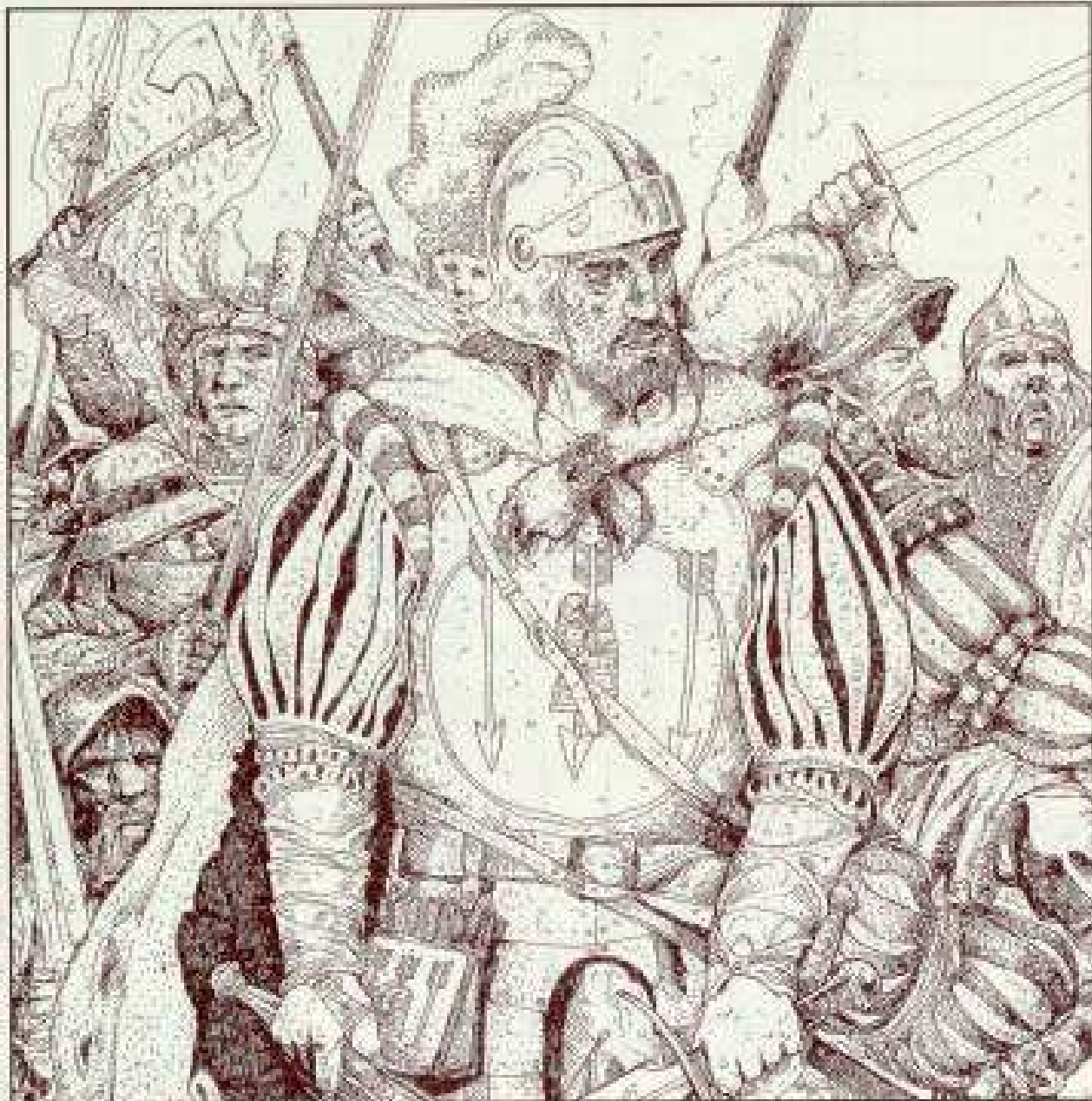
Chaque fois qu'1 Personnage entre dans 1 salle qui, selon les Notes de Quête, contient 1 Piège Magique, Zargon doit consulter la Grille de Référence des Pouvoirs Magiques pour appliquer les effets de ce piège particulier.

Les Pièges Magiques ne peuvent pas être découverts au terme de recherches. En outre, ils ne peuvent être désamorçés qu'au moyen de certains Sorts, qui sont spécifiés sur la Grille de Référence des Pouvoirs Magiques. Les Pièges Magiques ne peuvent être activés qu'1 seule fois. Une fois qu'1 Piège Magique a été activé, les figurines peuvent se déplacer sans danger dans la salle ou le corridor.



Exemple de Piège Magique :  Explosion de feu





## Hommes d'Armes

Quand un Héros est devenu un Champion & que ses exploits sont racontés dans les tavernes & autour des feux de camp 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 & les villes de la contrée.

Ce sont des hommes prêts à suivre un grand Champion & à se battre pour lui tant que celui-ci leur assure une rente.

Il y a 4 types d'Hommes d'Armes.

Chacun ayant ses propres forces & faiblesses, & chacun 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 attendent derrière des pièges dissimulés ou qui sont trop éloignés pour envisager un combat rapproché.



## L'Épéiste

L'Épéiste est un formidable Guerrier en ce qui concerne l'offensive, car il peut affronter des créatures plus puissantes, telles que Gargouilles, Momies ou 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'Éclaireur

L'Éclaireur dispose d'un faible nombre de Dés d'Attaque & cela réduit d'autant ses chances de blesser des monstres. Mais il se Déplace vite & a la capacité de Chercher & Désamorcer les Pièges.



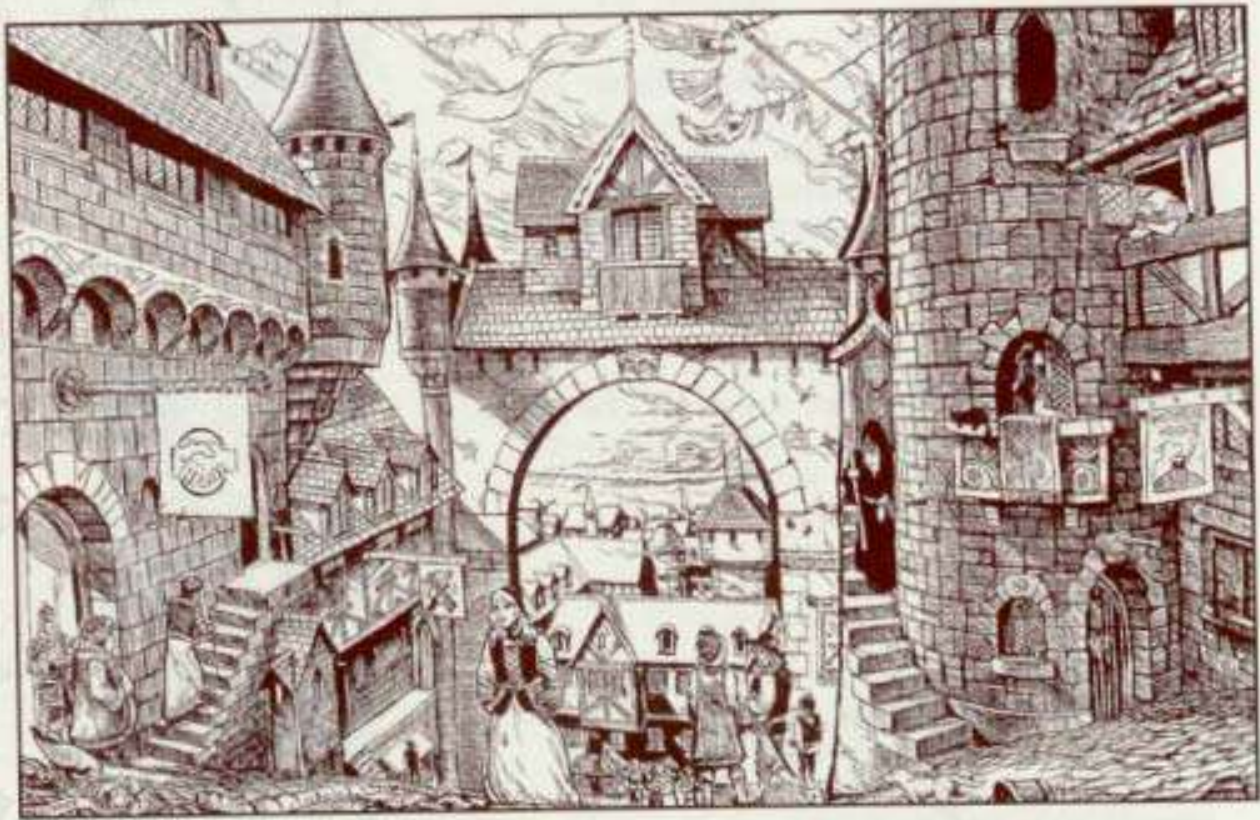
## L'Hallebardier

Le Hallebardier a d'égales possibilités d'Attaque & 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 4 Hommes d'Armes à tout moment entre les Quêtes. Ces partisans peuvent appartenir à l'une ou l'autre des catégories ci-dessus. Pour engager 1 Homme d'Armes, 1 Héros doit payer 1 Prix initial d'engagement, qui figure sur la Carte correspondante. Ce partisan reste avec le Champion & se bat à ses côtés jusqu'à ce qu'il soit tué & tant qu'il reçoit une Rente de 10 po à la fin de chaque Quête. S'il n'est pas payé pour ses services, il quitte le Champion qui devra payer de nouveau le Prix initial s'il souhaite le reprendre à son service.
- Pour chaque Homme d'Armes ainsi engagé, le Héros doit prendre la figurine & son Arme correspondante. Il doit aussi prendre 1 Carte pour chaque type d'Hommes d'Armes qu'il a engagé (Cartes indiquant leurs Caractéristiques).
- Un Joueur dont le Champion est tué peut choisir soit de poursuivre la Quête avec les Hommes d'Armes survivants du Héros, soit de retirer les Hommes d'Armes du plateau.



*Exemple : Thorgin le Nain décide d'engager 2 Hommes d'Armes pour l'aider dans sa Quête : 1 Arbalétrier pour tirer sur les cibles inaccessibles à pied & 1 Hallebardier comme compagnon musclé. Cela lui coûte 125 po avant de partir en Quête, mais ça lui coûtera aussi 20 po à la fin de chaque Quête, en supposant bien entendu que les 2 Hommes d'Armes survivent.*





## Les Hommes d'Armes dans le Jeu

Quand 1 Héros a engagé 1 ou plusieurs Hommes d'Armes, il peut les emmener avec lui dès sa prochaine Quête. Les Joueurs commencent 1 Quête à tour de rôle, chacun plaçant ses figurines sur l'Escalier en spirale ou sur 1 case adjacente, & chacun jouant son tour avant que le Joueur suivant ne se mette en place.

- A son tour de jeu, chaque Joueur déplace d'abord son Héros, puis ses Hommes d'Armes.
- Chaque Homme d'Armes peut se Déplacer & Combattre de la même façon que le Héros, en utilisant les caractéristiques imprimées sur sa Carte.
- Pour se Défendre, un Homme d'Armes compte les Boucliers Blancs.
- Un Homme d'Armes peut ouvrir les Portes & sauter par-dessus les Oubliettes.
- Un Homme d'Armes ne peut pas Chercher de Trésor, ni utiliser de Carte Equipement ou Trésor ; & seul un Eclaireur peut Chercher & tenter de Désamorcer un Piège.
- Toute somme d'Argent versée à un Homme d'Armes ne peut être récupérée, même après sa mort.

# ÉCOLOGIE > V FIMIR

par Dewayne Agin

## INTRODUCTION

Les Fimirs sont probablement les plus étranges personnages de l'univers HeroQuest. La principale question que l'on pose en regardant la figurine est "qu'est-ce que c'est que ça ?". Il n'y a aucune réponse dans le jeu. Le but de cet article est d'étudier le Fimir et donner quelque profondeur au personnage.

Lorsque qu'elles créent un monde fantastique, les sociétés de jeu incorporent généralement quelques monstres standard. Orcs, Gobelins, Squelettes, Zombis, Momies, Guerriers du Chaos (humains maléfiques), Sorciers du Chaos (magiciens maléfiques) & Gargouilles sont communs dans la plupart des cas. Pour démarquer leurs produits des autres, les sociétés de jeu essaient habituellement d'inventer des types de créatures complémentaires qui seront uniques à leurs jeux. Le Fimir était une créature "unique" de cette sorte, apparue chez Games Workshop dans les années 1980. Peu après la sortie d'HeroQuest, cependant, Games Workshop a laissé tomber le Fimir & quelques autres "originaux" au profit des Skavens, une race d'Hommes-Rats mutants. La meilleure façon d'obtenir des infos sur les Fimirs est de consulter les vieilles copies de **Warhammer Le Jeu de Rôles Fantastique (WFRP)** et les articles des années 1980 du Magazine White Dwarf.

## DESCRIPTION GÉNÉRALE

Le Fimir est une étrange créature borgne apparentée au lézard. Tandis que la plupart des jeux ont quelque sorte de race de lézard, le Fimir était différent parce qu'en plus d'être apparentée au lézard, ils étaient aussi organisés en ruches comme les abeilles et les fourmis. Les Fimirs (dans l'article I de White Dwarf sur Warhammer, le pluriel de Fimir était Fimir) construisent leurs forteresses dans les tourbières, les marais & marécages désolés. Leurs châteaux sont rarement plus que de brutes piles de roches. À cause de leur manque d'ingénierie & de compétences en construction, ils préfèrent souvent occuper des forteresses Humaines plutôt que de bâtir la leur.

Les Fimirs sont divisés en 4 castes. La plus basse est celle des Shearls, une caste de domestiques. Un article Warhammer que j'ai lu suggérait que le Shearl n'était pas un type spécial de Fimir, mais des captifs réduits en esclavage. Les Shearls pourraient être de n'importe quelle race ; Fimirs d'autres forteresses, Orcs, Gobelins, Humains, Nains, etc. D'autres articles, aussi bien que le manuel de Warhammer, listent le Shearl comme un type de Fimir. Je n'ai jamais vu de figurine pour ce type de Fimir, cependant.

Selon le manuel de Warhammer, le Shearl est légèrement moins costaud que les autres castes. La description dit qu'ils ont "des queues lisses." Dans l'illustration d'accompagnement, la queue du Shearl se termine par une simple pointe, comme celle d'un kangourou.

La caste suivante est celle des Fimms, dont la plupart des queues aboutissent en protubérences osseuses. C'est la caste guerrière d'où provient la noblesse Fimir. Les guerriers d'élite Fimms sont les Fiannas. Ils comprennent les gardes du corps de la Noblesse. Les figurines Fimir d'HeroQuest sont des Fiannas. (De façon intéressante, les nobles eux-mêmes ont une queue pointue qui aboutissant à une lame pareille à un fendoir.)

La troisième caste est celle des Dirachs, une caste de magiciens. Ce Fimir à queue lisse est plus petit que le Fimm. Mais leur petite taille est compensée par le Lancer de Sorts puissants. Leur description dans Warhammer dit aussi qu'ils ont deux cornes ou plus émergeant du sommet ou des côtés de leurs têtes.

Finalement il y a les Mearghs - les Reines Sorcières qui gouvernent les forteresses Fimir. Elles ont des cheveux grasieux & des queues lisses. Beaucoup ont des cornes, qui sont plus petites que celles d'un Dirach.

La Meargh est la seule femelle Fimir. Les femelles naissent rarement dans une forteresse Fimir, à peu près 1 fois par siècle. La plupart sont tuées, à moins que la Meargh actuelle ne soit trop vieille & ait besoin d'un successeur. Si la forteresse Fimir devient trop grande, la Meargh peut permettre à une autre femelle de vivre, envoyant la jeune Meargh avec quelques disciples pour fonder une nouvelle colonie.

Si une Meargh meurt sans un successeur, la forteresse se dispersera. Les nobles prendront leurs Fimms & Shearls &, accompagnés par le Dirach, partiront en quête mortelle. L'unique but d'une quête mortelle pour 1 Fimir est d'être tué dans la bataille, emmenant autant d'ennemis que possible avec lui. Dans une forteresse en quête mortelle, la noblesse se dispute souvent & l'alliance abonde souvent de défiance & de soupçons. Un noble peut être banni de sa forteresse pour insubordination ou incompétence. Ce noble s'engagera alors dans sa propre quête mortelle, emmenant ses propres Fimms & Shearls avec lui. Tandis que les Shearls meurent rapidement dans une quête mortelle, Fimms & Dirachs survivent souvent pendant quelque temps. Ils peuvent être trouvés au service d'autres races, comme les Orcs, les Gobelins & le Chaos.

### **MAGIE FIMIR**

Les Fimir ont une capacité magique inhérente en eux. Chaque fois que 5 Fimirs ou plus de n'importe quelle caste sont ensemble, ils génèrent un brouillard qui les entoure, les cachant de leurs ennemis. Dirachs & Mearghs étaient les seuls Fimirs capables de jeter des Sorts. Mais je n'en ai trouvé aucun qui soit spécifique à leur race ; au lieu de cela les articles sur Warhammer que j'ai lus les ont listés avec les Sorts généraux. J'ai donc créé quelques Cartes Sort réservées aux Fimirs Lanceurs de Sort. Ils peuvent être téléchargés à :

sur le site [AGIN'S INN](#) pour la version anglaise

ou sur la Page du [Scribe](#) pour la version française

### **CARACTÉRISTIQUES SPÉCIALES**

Comme Games Workshop a cessé la production de figurines Fimir, elles sont assez rares et dures à trouver. Puisque les seules figurines Fimir aisément disponibles aux joueurs d'HeroQuest sont les Fiannas Fimms fournis avec le jeu, représenter les autres personnages spéciaux peut s'avérer difficile. Je les ai cependant inclus pour rendre l'article complet. Comme je ne dispose que des Fimirs fournis avec HQ, j'emploie ces figurines pour représenter des guerriers Fimms, des Fiannas Fimms & des Fimirs Nobles. Je n'ai pas joué de Fimir Shearl, Meargh, ou Dirach, donc je n'ai écrit aucune caractéristique spéciale pour eux.

Les Fimms sont divisés en 3 classes - Guerriers, Fiannas (guerriers d'élite) & Nobles. Tous sont bien formés dans l'utilisation des armes & armures. J'emploie le Fimir HQ standard pour les Guerriers. Le Fianna peut être représenté avec une corde ou un ruban autour de la taille tel une ceinture. La noblesse peut être représentée avec une ceinture de couleur différente. Un autre moyen de les différencier est la peinture. L'illustration du White Dwarf #102 montre les Fimms ainsi : les Guerriers sont brun-vert, les Fiannas vert & les Nobles bleu-vert.

Les Fimms diffèrent des autres Fimirs par leur queue pointée. Ils peuvent l'employer au combat pour attaquer n'importe quel ennemi dans les trois cases derrière eux (incluant les 2 cases diagonales). Le Fimm peut attaquer avec son arme & sa queue dans le même tour.

**Guerriers** : Aucune caractéristique spéciale.

**Fiannas** : Ils peuvent attaquer derrière eux avec 1 Dé de Combat.

**Nobles** : Ils peuvent attaquer derrière eux avec 1 Dé de Combat. Au lieu d'Attaquer, ils peuvent jeter des Sorts.

## Un Message De Mentor

"Dans la sombre tour de Kaltrac, une terrible alliance est en train de se forger. Zargon a réuni quatre des plus redoutables Sorciers de l'Empire dans un seul but : détruire les plus valeureux Héros de l'Empereur.

"Mettez-vous en quête de ces Sorciers jusque dans leurs funestes adobes & neutralisez-les avant qu'ils ne réalisent leurs sombres desseins. Des hommes courageux prêts à vous suivre dans cette aventure vous aideront dans ce combat. En outre, de nouveaux pouvoirs magiques vous seront accordés.

"Mais prenez garde, car ce combat sera le plus grand que vous ayez jamais livré. Préparez-vous à affronter les pouvoirs terrifiants & mystérieux de la magie du Chaos dont useront les Sorciers de Zargon.

"Assemblez-vous au plus vite, mes Héros, car Zargon s'apprête à mettre en œuvre son ultime plan. Il a fait appel aux Sorciers les plus puissants de la contrée dans le seul but de vous anéantir. Alors même que je vous parle, Zargon tente de me renverser par sa magie. Plus que jamais, il vous revient, ainsi qu'à tous ceux que vous pourrez rassembler autour de vous, de partir à la recherche de ces Sorciers & de les vaincre avant qu'ils ne vous détruisent par le biais de leurs maléfices du Chaos."

*Mentor*





## 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.

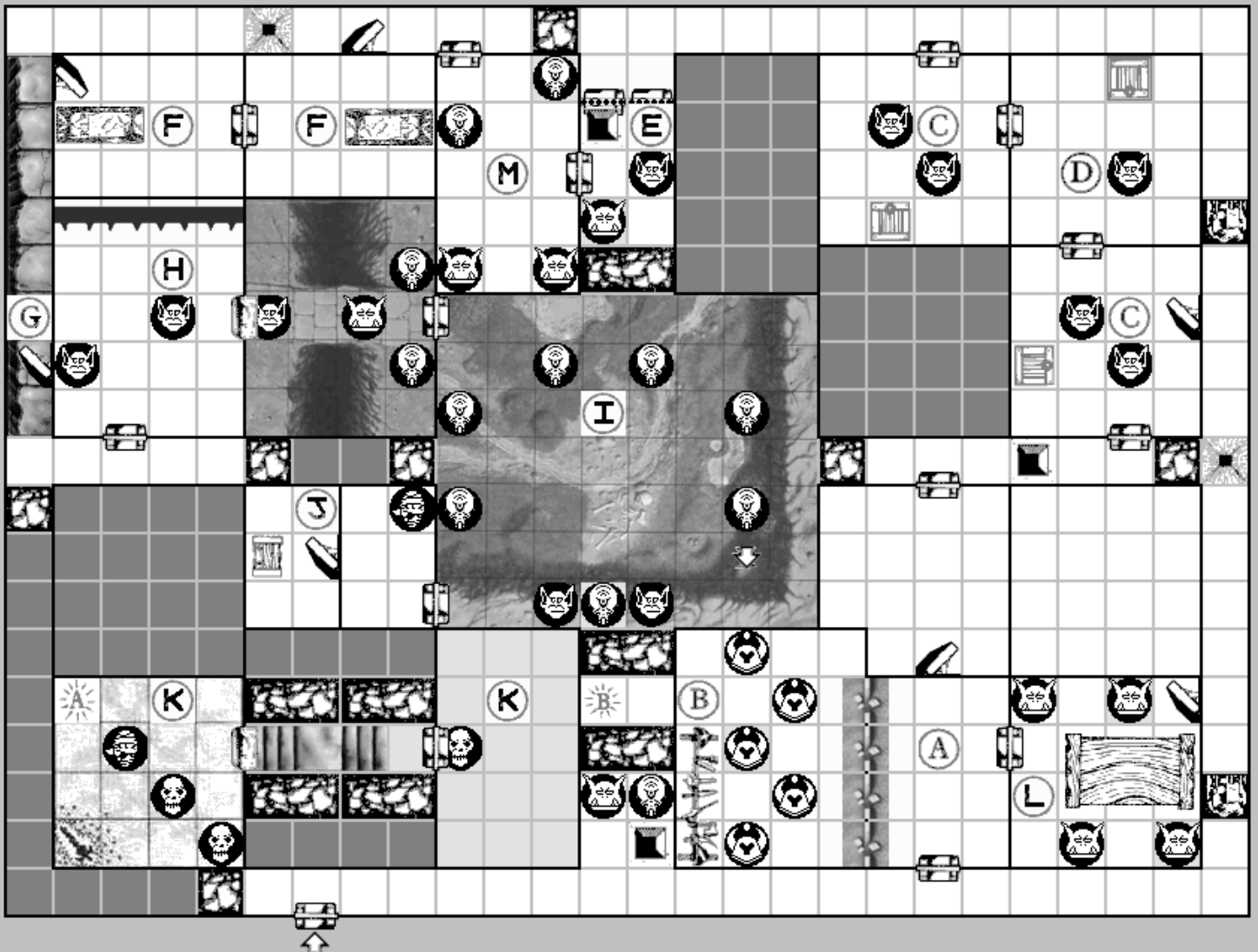


### Particularités des sorts

#### 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.





## Quête 0 - Dargvellig Voy - (de Roman Haug)

### Le Royaume de la Reine Sorcière

*Une puissante Meargh Fimir, une Reine Sorcière, compte se joindre à Zargon. Vous devez empêcher cette alliance à tout prix, mes courageux Héros. Mais prenez garde, un pénible voyage dans de profondes galeries humides en ruines vous attend !*

#### NOTES:

Tous les **Fimirs** de cette Quête sont des **Gardes du Corps de la Reine Sorcière** :  
 1 Bouclier Noir de Défense leur suffit pour parer tous les Crânes à chaque Attaque !



- A. Dès que les Héros ont entrepris 2 Recherches dans ce secteur, la Paroi Fragile tombe & dévoile l'autre côté (Pions « Mur ébréché »).
- B. Ces **Gardes Magiques** combattent comme des Guerriers du Chaos normaux & se Déplacent seulement si leur secteur est découvert ou pénétré.  
 Le **Chef** (sur case grisée) a 1 Point de Corps supplémentaire & Attaque avec 5 Dés de Combat.  
 Le premier Héros qui cherche 1 trésor trouvera 1 Hachette & 1 *Brassard de Guérison* (voir Carte Artefact).
- C. Le premier Héros qui cherche 1 trésor lance 1d6 :  
1 à 3 = 1 Hallebardier libéré du cachot ;  
4 à 6 = 1 Potion de Guérison (4 Points de Corps) parmi de vieux os.



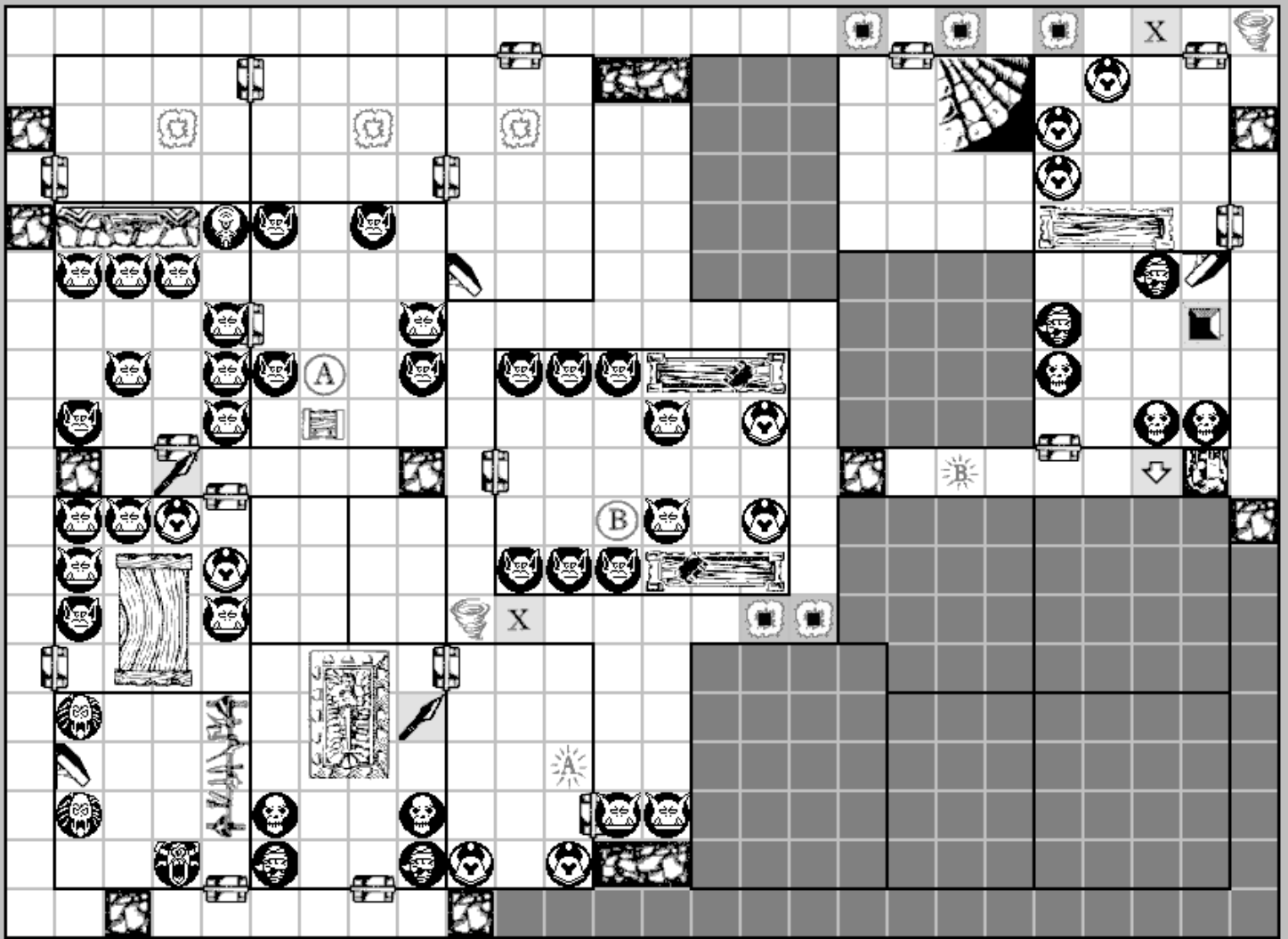
- D. Si l'on soulève la grille, le monstre qui s'y trouve bondit (1d6) :  
1 = Gobelins ; 2 = Squelette ; 3 = Orc ; 4 = Fimir (standard) ; 5 = Momie ;  
6 = Monstre Errant
- E. Une fois soulevée, la barrière est verrouillée & reste ouverte (quoique Zargon puisse encore la fermer).  
L'Orc est armé d'une Arbalète qui ne peut pas être récupérée.
- F. Le premier Héros qui cherche un trésor dans ces secteurs ouvre 1 Repaire de Zombis (1d6) : 1-2= 1 Zombi ; 3-4= 2 Zombis ; 5-6= 3 Zombis.  
***Les Zombis deviennent le ou les Monstres Errants du plateau !***
- G. Ce passage étroit est recouvert de mousse humide & glissante.  
Toutes les 3 cases parcourues, le Héros lance 1 Dé de Combat :  
1 Crâne = ok ;  
1 Bouclier Blanc = le Héros tombe au sol  
& a besoin d'une nouvelle phase de Déplacement pour se relever ;  
1 Bouclier Noir = le Héros glisse au bord, perd 1 Point de Corps,  
& a besoin de quelqu'un d'autre pour être hissé.  
Si 1 Héros parcourt 4 cases ou + au cours d'1 Déplacement,  
les effets sont inversés (*Crâne* = bord ; *Bouclier Noir* = ok).
- H. Un piège particulier, la Paroi du Décès, se trouve dans ce secteur.  
Chaque fois qu'1 Héros pénètre ici, la porte se referme derrière lui & ne peut plus être ouverte (excepté avec le Sort "Génie"). La Paroi commence maintenant à avancer (à raison d'1 case par tour). La Porte Secrète (qui ne peut d'ailleurs pas être trouvée) s'ouvre en même temps & 2 Gobelins en surgissent ! Le Héros enfermé doit maintenant mettre en échec les Gobelins & fuir par la Porte Secrète OU ouvrir la Porte en Pierre (comme dans la "Horde d'Ogres").  
Lorsque la Paroi atteint le mur opposé, elle poursuit son mouvement en sens inverse, toujours d'1 case par tour. Dès que la Paroi retrouve sa position initiale, la porte d'entrée se débloque & le secteur est à nouveau prêt pour de nouvelles victimes. Le premier Héros qui cherche 1 trésor derrière la Paroi du Décès trouvera 1 *Dague de Jet Magique* (voir Carte Artefact).
- I. Les Héros se retrouvent en plein air au milieu d'une cérémonie.  
Les Gobelins sont armés de 2 Hachettes chacun.  
La **Meargh** (Fimir sur case grisée) possède 6 Cartes Sort Fimir.  
**[Dépl. 6 / Att. 4 / Déf. 5 / Corps 4 / Esprit 6]**  
Du fait de leur surprise, seuls 1d6 Fimirs pourront se Déplacer & Attaquer durant le premier tour des monstres.  
La bordure ne peut être atteinte que par le coin sud-est (case fléchée),  
& coûte 1 Point de Déplacement supplémentaire.
- J. Ce coffre est piégé. S'il est ouvert, 1 Momie apparaît (comme 1 Monstre Errant). Il contient 300 po & 1 *Talisman de Lore* (ou 1 autre Artefact, 1 *Parchemin de Sort "Au Travers La Pierre" pouvant s'avérer judicieux*).
- K. On ne peut pénétrer ici qu'avec le Sort "Au Travers La Pierre". Ces secteurs ne font pas partie du Château Fimir, mais sont d'anciennes geôles abandonnées.  
La Porte en Pierre s'ouvre normalement (comme dans la "Horde d'Ogres").  
Le Téléporteur est découvert si l'on cherche des pièges.  
Le premier Héros qui cherche un trésor dans la salle sud-ouest trouvera 1 Epée Magique (1 Artefact au hasard qui soit 1 épée ou 1 autre arme).
- L. Les Orcs sur cases grisées sont armés de Lances.  
Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera 200 po.
- M. Le Fimir sur case grisée est 1 **Dirach**, un Sorcier mineur,  
& possède 2 Cartes Sort Fimir. Sinon, il combat comme 1 Fimir normal.  
Le premier Héros qui cherche un trésor trouvera 200 po.

**Monstre Errant:** Aucun tant que les Repaires de Zombis sont fermés (voir Note "F")









### Quête 3-Le Repaire du Maître des Orages

*Au sommet du plus haut pic des Montagnes Noires se trouve le repaire de Boroush, le Maître des Orages. C'est le nouveau Lieutenant de Zargon 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:

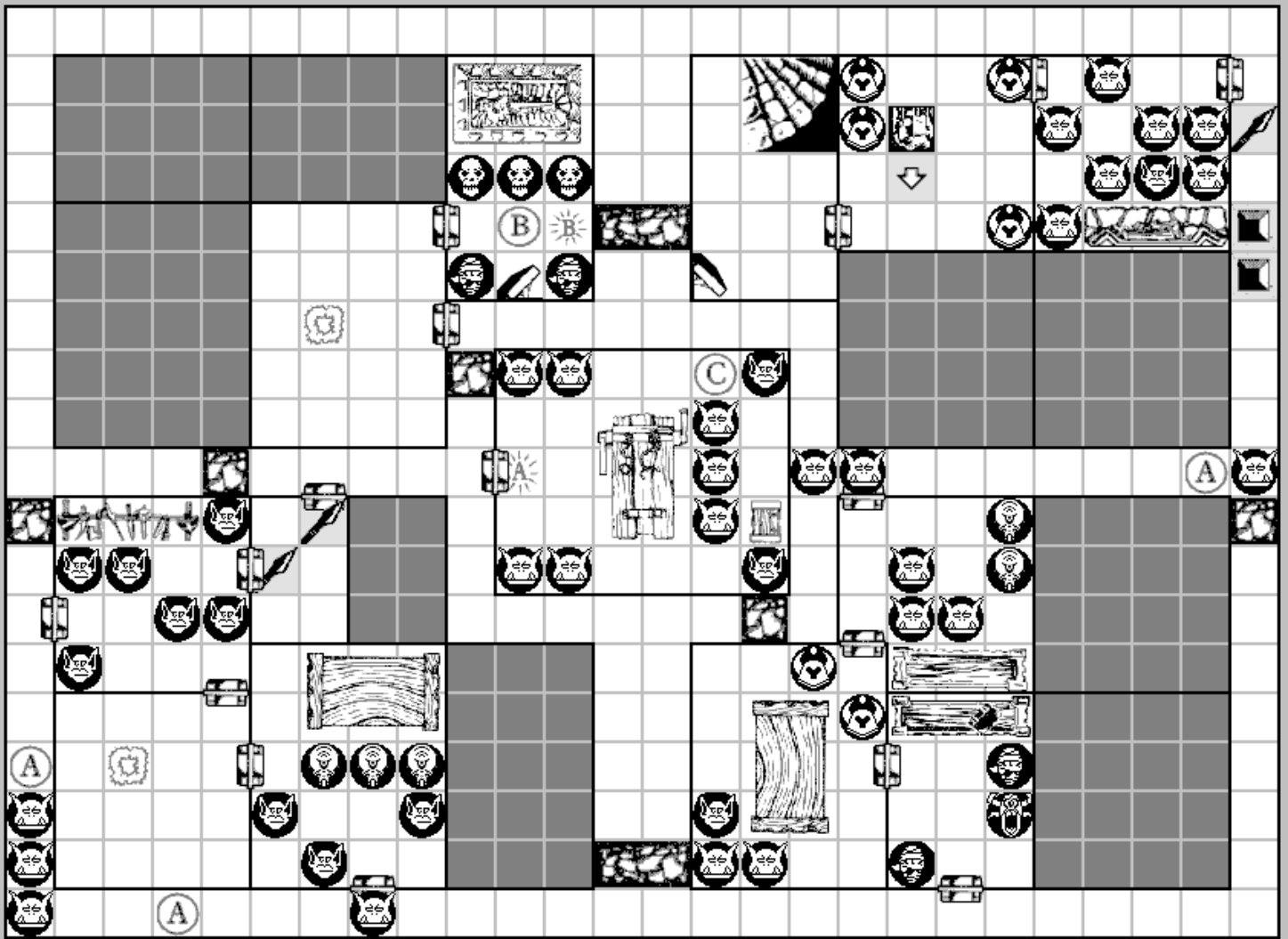
A. Ce coffre contient 250 po.

B. Voici le repaire de **Boroush**. Il connaît les 6 Sorts de Maître des Orages.  
[Dépl. 7 / Att. 6 / Déf. 5 / Corps 5 / Esprit 6]

Le premier Héros qui cherche un trésor découvrira 3 énormes Gemmes valant 150 po chacune.



Monstre Errant: 2 Fimirs



### Quête 4-Le Repaire du Chaman Orc

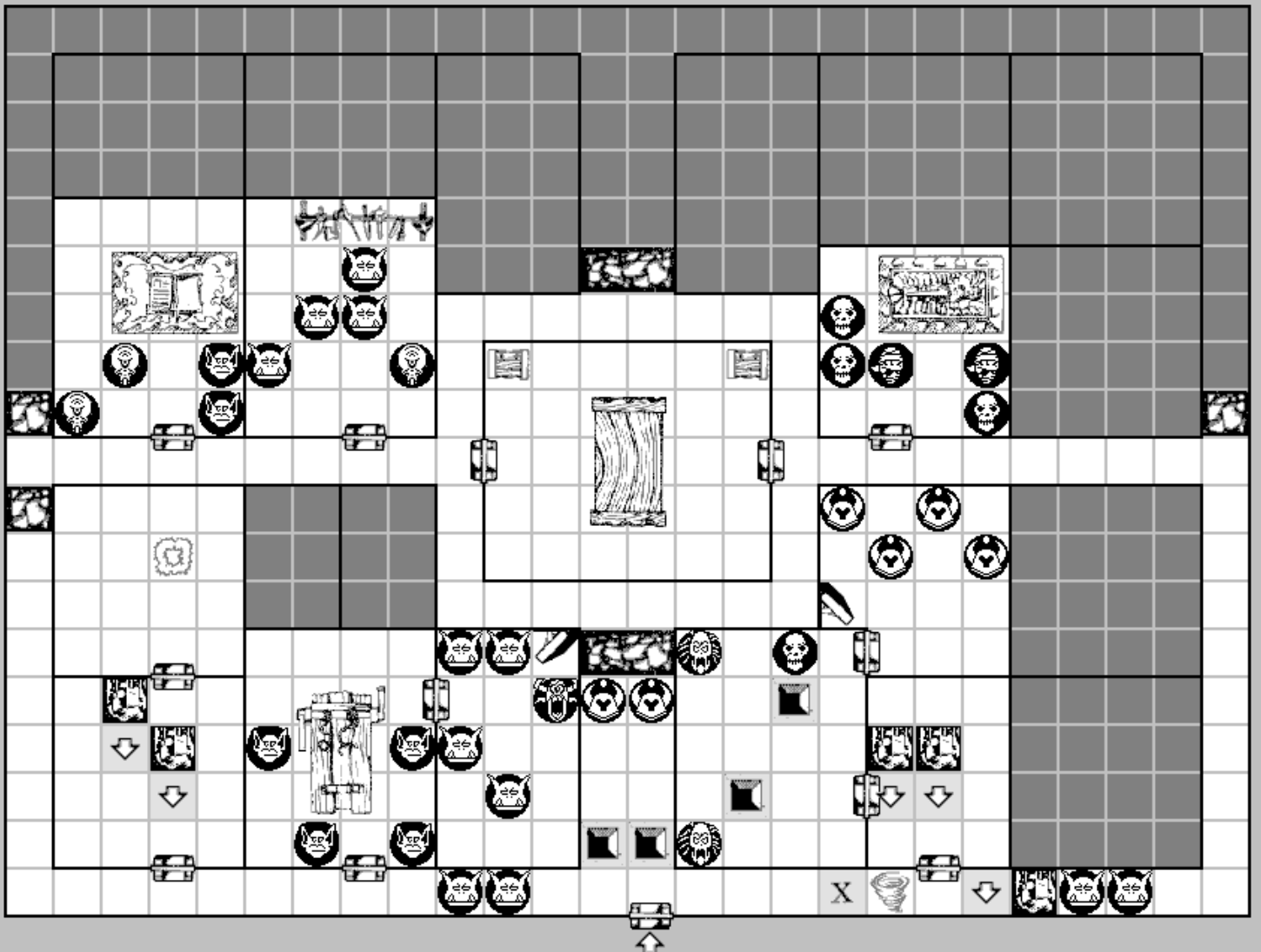
*Cette sombre grotte à flanc de colline marque l'entrée du repaire de Grawshak, Chaman Orc des Tribus Septentrionales. Pour arriver jusqu'à lui, il vous faudra un grand nombre de braves car il s'est entouré d'une garde d'élite personnelle loyale & redoutable. Ils se battront jusqu'à la mort pour vous empêcher d'atteindre leur maître.*

#### NOTES:

Tous les **Orcs** de cette Quête font partie des **Gardes d'Elite** de Grawshak. Ils ont 4 Dés d'Attaque & 3 Dés de Défense.

- A. Tous les Orcs dans ces corridors sont armés d'Arcs & peuvent Attaquer à Distance avec 2 Dés de Combat.
- B. Le premier Héros qui cherche un trésor découvrira derrière la tombe 2 Couronnes en Or valant 200 po chacune.
- C. Voici le repaire de **Grawshak**. Il connaît les 6 Sorts de Chaman Orc.  
**[Dépl. 7 / Att. 5 / Déf. 5 / Corps 5 / Esprit 7]**  
 Tous les Orcs de cette salle sont armés d'Arcs (2 Dés d'Attaque à Distance).  
 Le coffre contient 400 po.

**Monstre Errant:** 2 Orcs armés d'Arcs



## Quête 5-Le Conflit Final

*Hélas! Zargon vous a trompé en sauvant de la mort ses quatre Lieutenants. Il les a à présent rassemblés dans sa Citadelle des Ténèbres. Toutefois, cet effort lui a beaucoup coûté. Vous devez profiter de ce moment de faiblesse pour prendre d'assaut sa citadelle & en finir une fois pour toutes avec ses Lieutenants du mal.*

### NOTES:

A son premier tour, Zargon doit mettre en place le contenu de la chambre centrale. *Les 4 Sorciers commencent dans cette salle.*

Ils pourront ensuite ouvrir & franchir les portes ordinaires & les portes secrètes. Mettez en place le contenu de chacune des salles dans lesquelles ils pénètrent.

**Chaque Sorcier dispose de ses 6 Cartes Sort.**

**Zanrath le Grand Mage** [Dépl. 5 / Att. 5 / Déf. 5 / Corps 4 / Esprit 8]

**Fanax le Nécromancien** [Dépl. 6 / Att. 4 / Déf. 6 / Corps 4 / Esprit 7]

**Boroush le Maître des Orages** [Dépl. 7 / Att. 6 / Déf. 5 / Corps 4 / Esprit 6]

**Grawshak le Chaman Orc** [Dépl. 7 / Att. 5 / Déf. 5 / Corps 4 / Esprit 7]

**Monstre Errant: 1 des Sorciers !**





# Epilogue

"Mes Héros, Zargon a une fois de plus échoué ! Vous avez su déjouer ses Lieutenants Sorciers avant qu'ils ne vous abattent, même s'il s'en est fallu de peu ! Et vous avez même contrecarré une alliance avec la Meargh Fimir de Dargvellig Voy en l'éliminant dans son propre château..."

"Beaucoup de braves ont péri dans la bataille. Mais ils se sont battus pour une juste cause. Et beaucoup d'autres se joindront encore à vous, dès que vous repartirez en Quête... Car les véritables Héros inspirent toujours le respect & suscitent les vocations.

"Chacun de vous va enfin pouvoir prendre congé vis-à-vis de l'Empire... & s'adonner à ce que bon lui semblera !

"Zargon n'est pas vaincu, mais il mettra cette fois vraiment beaucoup de temps à s'en remettre ! "

Mentor



*Traduction-Adaptation de la version anglaise :  
(& de la Quête Allemande non officielle)*

CYRILLE GUYONVARC'H  
CYRUNCORN © 2002