

La marque Heroquest ainsi que tout ce qui y est associé dans la présente extension "Le Tertre des Hommes-bêtes" ne peuvent en aucun cas être vendus, en partie ou entièrement, sans la permission des propriétaires exclusifs du Copyright. Cette extension est à réserver à un usage strictement privé.

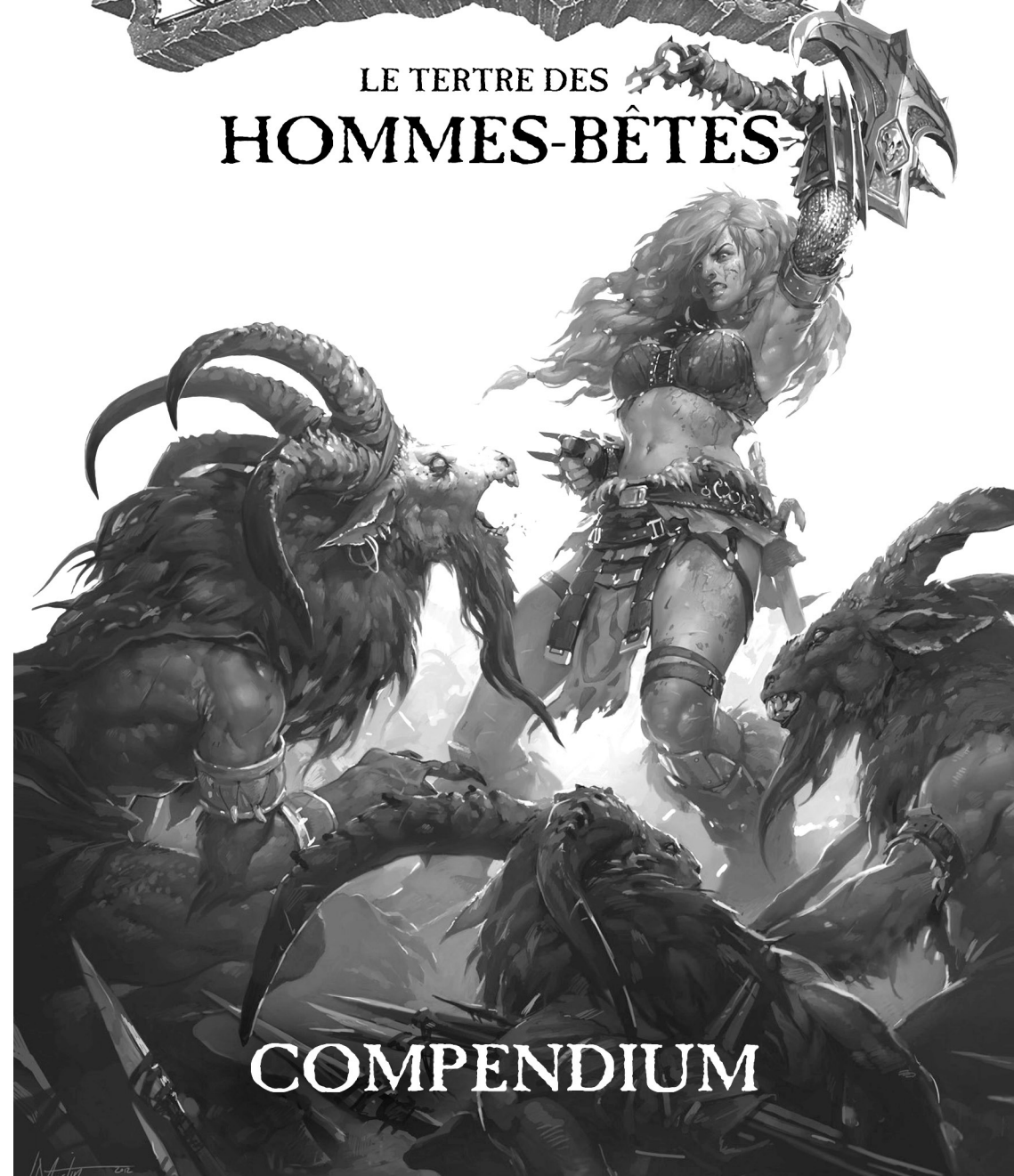
**MB**  
JEUX

©2013 Hasbro International Inc.  
All rights reserved.  
Distribué en France par MB France  
S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.  
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

## LE TERTRE DES HOMMES-BÊTES



# COMPENDIUM

## L'Ombre du Renégat



1 **A lire après avoir placé les éléments de la salle**  
Se tenant là gracieusement, Sir Vardion vous attendait au milieu de la salle, fendu d'un grand sourire en travers du visage. Après une chaleureuse accolade, il vous narre brièvement le récit de son périple dans le tertre des Homme-Bêtes, de son enlèvement après l'embuscade du convoi, jusqu'à son évasion des froides geôles souterraines. Il est revenu à votre rencontre pour protéger la Pierre Noire sur ordre de Mentor lui-même, et la ramener aux mains des enchanteurs de l'Empire. Vous lui tendez fébrilement la petite roche, qu'il admire pendant de longues secondes avant de la glisser dans une bourse en cuir. La bataille à la surface contre les forces de Morcar a déjà commencé et, dégainant son illustre glaive impérial, vous ouvre la marche vers le conflit final.

2 **A lire après avoir placé les éléments de la salle**  
Vous avancez prudemment dans l'étroit couloir. Le plafond bas et l'odeur de renfermé vous oppressent tandis que vous progressez tout arc bouté. Derrière vous, Sir Vardion se meut difficilement dans son armure de plaque et essaye de ne pas vous perdre de vue dans la pénombre ambiante. Soudain, vous vous sentez violemment projeté en avant, tandis qu'un épais nuage de poussière vous enveloppe. Vos oreilles bourdonnent suite à l'intense déflagration, et vous vous relevez en toussant. Derrière vous, un amas de roches bouche le couloir, et point de traces de Sir Vardion. Vous percevez cependant sa voix de l'autre côté de l'éboulis. Il est indemne, mais ne peut plus vous rejoindre, le chemin étant complètement obstrué. Il vous conseille de continuer par le couloir, tandis que lui va tenter de trouver un autre chemin vers la surface. Après vous être souhaité bonne chance, le silence de mort redevient maître dans les couloirs du tertre maudit...

3 **A lire après avoir placé les éléments de la salle**  
En poussant la petite porte de bois, vous débouchez dans une salle étrangement vide. Vous rengainez votre arme et commencez à fouiller méticuleusement les lieux. Soudain, les portes de la pièce s'ouvrent violemment et déversent sur vous une meute enragée. Les bougres semblaient vous attendre de pied ferme et vous vous doutez bien que tout ce simulacre ressemble fortement à une embuscade. Se faufilant entre les pattes d'un Homme-bête, un goblin répondant au nom de Bongo vous pointe du doigt en ricanant, tandis que ses troupes fondent sur vous en beuglant.

# HERO QUEST™

## COMPENDIUM

### Sommaire

<i>La Forêt des Ombres.....</i>	<i>4</i>
<i>Les Cryptes Oubliées.....</i>	<i>6</i>
<i>A la recherche de la Pierre Noire.....</i>	<i>8</i>
<i>Les Halls Maléfiques.....</i>	<i>10</i>
<i>Vers la surface.....</i>	<i>12</i>
<i>L'Ombre du Renégat.....</i>	<i>14</i>



## Vers la surface



**1** **A lire lorsqu'un joueur cherche un trésor**  
Vous analysez attentivement les moindres recoins de la salle à la recherche de petites babioles de valeur. Après avoir soulevé quelques dalles branlantes, une petite bibliothèque attire votre regard. Vous balayez d'un revers de main les grimoires cramoisis remplissant les étals. L'un d'eux, en tombant, libère une sorte de petite pierre ovale qui était cachée dans une doublure de la couverture. Cette pierre taillée luit dans la paume de votre main et semble remplie d'un liquide rougeâtre. Pensant peut-être en retirer quelque menue monnaie, vous la glissez précieusement dans votre besace.

**2** **A lire après avoir placé les éléments de la salle**  
Alors que vous vous apprêtez à ouvrir la porte en bois face à vous, de longs râles de fureur vous parviennent, accompagnés de bruits de lames s'entrechoquant. Dans la cacophonie, vous reconnaissez des voix humaines, presque familières. Vous prenez votre courage à deux main et entrouvrez la porte... Une véritable bataille fait rage ! Devant vous, une poignée de soldats impériaux aux prises avec des hommes-bêtes. Reconnaisant vos anciens compagnons d'armes, vous vous jetez dans la mêlée pour leur venir en aide.

**3** **A lire après avoir tué tous les ennemis de la salle et s'il reste au moins un garde impérial en vie.**  
Le garde impérial se tient l'épaule d'où s'écoule un mince filet de sang. Tout en pansant ses plaies, il vous explique que lui et un petit groupe de survivants ont réussi à s'échapper des geôles sordides du Charcutier. Tout proche de la sortie, ils se sont retrouvés coincés entre les deux portes. Le garde vous confie également que Sir Vardion aurait réussi à sortir du tertre et serait en train d'organiser les renforts depuis l'extérieur. Il faut se hâter et sortir d'ici le plus vite possible, pour prendre part à la contre-attaque et mettre en sécurité la Pierre Noire.

**A lire lorsqu'un joueur cherche un trésor.**  
Eloignée dans un coin, vous remarquez une petite bibliothèque poussiéreuse. Vous examinez attentivement les livres qui la composent et, non sans surprise, vous mettez la main sur une Pierre de Sang, dissimulée dans une couverture. Fier de votre trouvaille, vous la laissez glisser délicatement dans votre poche.

**4** **A lire après avoir placé les éléments de la salle**  
Devant vous se dresse une vieille porte de bois moisis, par dessous laquelle vibre une chaude lumière. N'ayant décelé aucun bruit suspect, vous entrouvrez la porte, faisant grincer les vieux gonds rouillés. Trop tardivement, vous vous apercevez que 3 paires d'yeux vous dévisagent depuis l'autre bout de la salle. Une silhouette imposante, moitié humaine, moitié bête, retient par des chaînes deux énormes chiens du chaos, aboyant féroce dans votre direction. Surpris par votre présence, l'homme-bête pousse un meuglement avant de lâcher les créatures du chaos sur vous.

**A** Vous regardez la créature sanguinolente qui gît à vos pieds. Sa présence dans cette vaste tombe vous interloque, les Homme-Bêtes n'étant pas coutumiers de ce genre d'endroit. Une vieille porte isolée et discrète attire votre curiosité, vous demandant bien pourquoi il lui avait valu d'être farouchement gardé par cette sentinelle Homme-Bête... Tout chemin retour vers la Forêt des Ombres étant rendu impossible à cause de l'éboulis, vous empoignez solidement le manche de votre arme et vous poussez lentement la mystérieuse porte de bois...



## Les Halls Maléfiques



**1** **A lire après avoir placé les éléments de la salle**  
Vous découvrez une grande salle emplie d'une pâle lueur bleutée, dépourvue de toute présence. Il n'y a que cette volute de brouillard qui tournoie lentement autour de la salle, dans une délicate routine. A votre contact, elle s'écarte, vous enroule comme pour vous inspecter, puis repart presque d'un air dédaigneux. Alors que vous commencez à vous avancer, vous constatez avec effroi que le brouillard, par endroit, prend la forme de visages humains, déformés par la torture de l'esprit. Ces âmes en peine sont enfermées ici depuis des lustres, et vous devinez que de troubler ces lieux antiques pourrait condamner votre âme à devenir l'hôte du Hall des Oubliés, pour l'éternité.

**2** **A lire après avoir placé les éléments de la salle**  
Un fin filet d'air glacé s'échappe des fentes de la porte qui vous fait face. Les sens en alerte, vous la poussez lentement, prêt à faire face au moindre danger. La salle dans laquelle vous pénétrez à tâtons plongée dans une obscurité totale, et même la lumière des torches venant du couloir derrière vous n'est suffisante pour éclairer une once de cette opaque ténèbre. Vous redoutez qu'une malfaisante magie noire ne soit à l'origine de cette pénombre et pourtant, il va falloir vous engouffrer au plus profond du Hall des Aveugles.

**3** **A lire après avoir placé les éléments de la salle**  
Vous placez la petite Rune Etoilée dans l'orifice de la porte. Dans un florilège de lueurs vives, la porte pivote pour dévoiler devant vous une salle basse écrasée sous des voûtes. Toutes sortes de manuscrits et de parchemins jonchent le sol et parcourent les murs de granit. Au milieu de ce fatras se tient Vivigor le chaman qui, curieusement, semble respirer avec peine. Ses yeux sont injectés de sang, et de monstrueuses protubérances se devinent sous sa tunique. A ses pieds, des cadavres déchiquetés d'Homme-Bêtes, dont on peut encore constater la surprise et l'effroi sur leur visage blafard. Le chaman tient fermement dans sa main la Pierre Noire qui luit comme un métal fondu. D'une voix d'outre-tombe, une longue plainte sort de son être déchiré comme pour vous appeler à l'aide mais, sa folie reprenant le dessus, fonce droit sur vous bien décidé à mettre un terme au chapitre de votre misérable vie.