

inquiétants. Ce rythme macabre procurait aux gardes un frisson de terreur, telle une goutte d'eau glacée filant entre les reins. Des silhouettes désordonnées semblaient danser entre les arbres aux formes menaçantes qui pointaient leurs branches vers le ciel, comme des mains squelettiques cherchant à griffer les nuées. La forêt paraissait prendre vie, tandis que le vacarme se faisait encore plus oppressant.

Et, brusquement, l'attaque. Les bois se mettaient à cracher une horde déchainée contre le convoi immobilisé au milieu de la boue. Les gardes, saisis d'épouvante, tentaient de s'organiser. L'orage redoublait d'intensité, couvrant les ordres de manœuvre. Vos compagnons et vous même furent vite submergés par le torrent démoniaque. Des corps de soldats et de créatures entremêlés gisaient ça et là. Du bout de votre arme, vous essayiez de vous frayer un passage en pourfendant vos ennemis, jusqu'à rejoindre le capitaine Vardion, qui se battait comme un beau diable. Les créatures tombaient comme des mouches sous les coups de sa noble lame. Mais dans la confusion totale qui régnait, vous n'eûtes pas le temps de le voir faire de grands gestes dans votre direction... Une explosion retentit sur votre flanc, sûrement l'un de ces barils de poudre des excavateurs nains. Le souffle vous projeta violemment contre une roche, vous faisant perdre connaissance.

Votre dernière vision fut celle d'un ciel ténébreux dont les sombres nuages formaient un sourire machiavélique semblant se repaître de votre funeste destin...

## L'Ombre du Renégat

*"Morcar réunit ses dernières troupes dans La Forêt des Ombres et s'apprête à lancer un assaut décisif pour récupérer La Pierre Noire. La mission de sauvetage que j'ai dépechée mettra tout en œuvre pour vous permettre de vous extirper de ses griffes. Sir Vardion vous attendra et vous guidera hors de ce terre infernal. Soyez prudent mes Héros, notre salut repose sur vos épaules."*



- A Sir Vardion suivra le premier joueur entré dans la salle. Il possède ces caractéristiques : Attaque : 2 dés orange; Défense : 4 dés; Esprit : 4; Corps : 3; Déplacement : 4 cases. Si jamais Sir Vardion venait à mourir, cela entraînerait l'échec de la mission.
- B Ce coffre à trésor contient 2 Potions de Guérison que les joueurs peuvent se distribuer entre eux. Chacune d'elles pourra restituer jusqu'à 4 Points de Corps perdus.
- C Lorsque le dernier joueur franchit la case marquée d'un X, une explosion provoque un éboulis qui rend tout chemin retour impossible. De plus, Sir Vardion se retrouve piégé de l'autre côté de l'éboulis, quelle que soit sa position sur le plateau. Il ne peut plus suivre de joueur et sa figurine doit être retirée du plateau.
- D Lorsqu'un joueur pénètre dans cette salle, une embuscade se déclenche. Toutes les portes de la salle s'ouvrent et leur contenu doit être placé sur le plateau de jeu.
- E Bongo, un sournois Gobelin, est chargé de mener à bien l'embuscade. Il possède ces caractéristiques : Attaque : 2 dés orange; Défense : 2 dés orange; Esprit : 2; Corps : 4; Déplacement : 10 cases. En mourant, il donnera au joueur qui l'a tué une Potion de Guérison restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus.
- F Les Hommes d'Armes présents dans ces salles font partis de l'expédition de Mentor. Ils se battent et se déplacent selon leurs caractéristiques mais ne peuvent sortir de leur salle.
- G Les joueurs font face à Sir Vardion. Il possède ces caractéristiques : Attaque : 3 dés orange; Défense : 3 dés orange; Esprit : 6; Corps : 8; Déplacement : 8 cases.

## Instructions d'assemblage

Avant de commencer à jouer au *Terre des Hommes-bêtes*, détachez soigneusement tous les éléments de la nouvelle feuille prédécoupée. Prenez l'élément "Pierre des Hardes" et glissez-le dans un support en plastique (non fourni), comme indiqué sur la Fig. 1.

Séparez les figurines en plastique (non fournies) de leurs supports. Assemblez et collez méticuleusement les têtes et bras au torse, comme indiqué sur la Fig. 2.

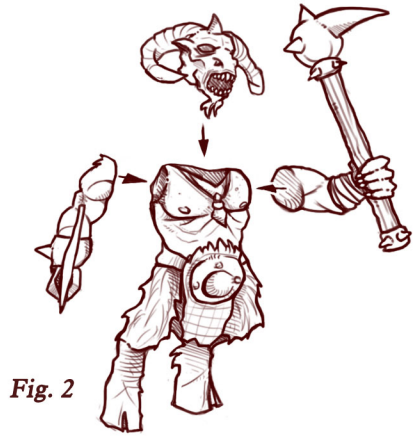


Fig. 2

### Les Hommes-bêtes

Vivant au plus profond de la Forêt des Ombres, les Hommes-bêtes y fomentent leurs mauvais coups, allant de simples rapines aux pillages en règles.

Avec leur tête de bouc montée sur un torse d'homme, les Hommes-bêtes sont des créatures repoussantes mais dotées d'une grande force physique, faisant d'eux de redoutables adversaires au combat. Malgré leur apparence bestiale, les Hommes-bêtes n'ont rien d'êtres primitifs. Ils vivent en hardes organisées autour d'un chef craint et respecté et ont un grand sens de l'organisation. Certains clans comptent dans leurs rangs de puissants chamans, êtres exceptionnels maniant avec verve la magie noire.

Leurs penchants destructeurs les pousseraient à avoir des affinités avec le Chaos, cela pouvant devenir une réelle menace pour l'Empire si les Hommes-bêtes venaient un jour à pactiser avec Morcar le vil.



Fig. 1

## Vers la surface

*"Le temps nous est compté. Vous devez vous échapper de ce terre maudit et ramener la Pierre Noire en lieu sûr. La sortie a été bloquée par les créatures, il va vous falloir trouver un moyen de surmonter ces obstacles. Tenez bon mes Héros, la mission de sauvetage n'est plus qu'à quelques encablures de votre position."*



- A Ce coffre à trésor contient 150 pièces d'or et une Potion de Guérison restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus.
- B Cette porte est scellée. Pour l'ouvrir, il est nécessaire d'actionner l'interrupteur B.
- C Cette porte est scellée. Pour l'ouvrir, il est nécessaire d'actionner l'interrupteur C.
- D Cette porte est scellée. Pour l'ouvrir, il est nécessaire d'actionner l'interrupteur D.
- E **Garhgol le Sanguinaire** bouche le passage. Il ne peut ni être déplacé ni être attaqué. Si un joueur lui ramène une Rune de Sang, Garhgol lui permettra d'acheter une arme de son choix. Si un joueur lui ramène une 2ème Rune de Sang, Garhgol lui laissera acheter l'armure de son choix mais l'attaquera aussitôt après la transaction, avec les caractéristiques suivantes : Attaque : 2 dés orange; Défense : 3 dés; Déplacement : 10; Esprit : 2; Corps : 3.
- F La Pierre des Hardes abrite la **Main de Zanbar Bone**, un puissant artefact. Il s'agit d'un Trésor de Quête et le joueur qui l'a trouvé doit prendre la carte correspondante et la conserver.
- G En mourant, le Seigneur des Bêtes donnera le **Hacheur d'Os**, une arme légendaire. Il s'agit d'un Trésor de Quête et le joueur qui l'a trouvé doit prendre la carte correspondante et la conserver.
- H Tout joueur cherchant un trésor trouvera une Rune de Sang dans la bibliothèque.

## Compendium

Le *Tertre des Homme-bêtes* introduit une nouvelle fonctionnalité : le Compendium. Cette nouveauté consiste à renforcer l'immersion des héros dans leur aventure à l'aide de petits paragraphes narratifs qui leur seront contés à certains moments clefs de leur quête. Ces paragraphes sont regroupés dans le nouveau Livret "Compendium". Pour activer la lecture d'un paragraphe narratif du Compendium, le joueur doit rencontrer un élément bulle numéroté symbolisé sur la carte par un symbole spécial (voir Fig.3). Le numéro de cette bulle correspond à un numéro de paragraphe dans le Livret "Compendium".

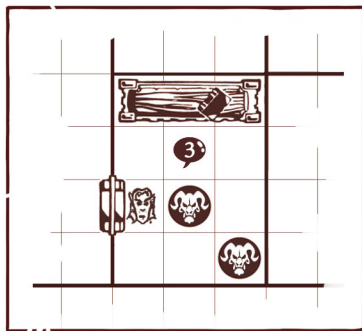


Fig. 3

Le joueur ne doit pas forcément passer sur l'élément bulle pour activer le paragraphe, mais remplir des conditions. Elles sont énoncées dans l'en-tête du paragraphe dans le livret "Compendium".

**Exemple :** lorsqu'un paragraphe présente l'en-tête "A lire après avoir placé les éléments de la salle", il ne pourra être lu qu'une fois le héros entré dans la salle en question et ayant découvert son contenu. Lorsque tous les éléments seront placés dans la salle, le joueur-sorcier pourra lire le paragraphe aux joueurs.

**Autre exemple :** lorsque l'en-tête dit : "A lire lorsque un joueur franchit la porte de fin - Fin de la quête", le paragraphe doit être lu après qu'un joueur ait franchi la porte de sortie qui marque la fin de la quête. Ce paragraphe fera alors guise de conclusion à la quête.

Conseil au joueur-sorcier : les éléments bulles donnent l'indication qu'un événement doit être conté, le joueur-sorcier doit donc être attentif et avoir au préalable pris connaissance des conditions des paragraphes avant de commencer la quête.

Cette fonctionnalité n'est en aucun cas obligatoire et sa non-application ne nuit pas à la progression dans l'aventure. En revanche, cela pourrait nuire à la bonne compréhension de la trame de l'extension.



## Les Halls Maléfiques

*"L'infâme Vivigor a réussi à vous échapper et s'est maintenant enfermé dans une antichambre protégée par un verrou enchanté de magie noire. Je ne crains que pour l'attendre, vous ne soyez obligé d'entrer dans les Halls infernaux et surmonter une à une les épreuves qui vous y attendent. Soyez vigilant, vous pourriez être rapidement vaincu par les sombres magies qui hantent ces lieux..."*

**NOTE : se référer au manuel pour connaître les règles des Halls des Aveugles et des Oubliés.**

- A Cette porte mène à l'Antichambre de Vivigor. Elle est scellée avec un verrou magique et ne peut être déverrouillée qu'avec une Rune Etoilée.
- B Ce coffre à trésor contient une Potion d'Esprit restituant jusqu'à 4 Points d'Esprit ainsi qu'une Potion de Guérison restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus.
- C Ce coffre à trésor contient 150 pièces d'or.
- D Tout aventurier qui cherchera un trésor trouvera sur le cadavre du Gardien du Hall une Potion de Guérison restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus ainsi que la Rune Etoilée permettant d'ouvrir la porte de l'Antichambre de Vivigor.
- E Vous faites face à Vivigor, le puissant Chaman. Il peut user de ses 6 sortilèges de chaman. Il possède ces caractéristiques : Attraction : 4 dés; Défense : 3 dés orange; Déplacement : 8; Esprit : 8; Corps : 6.
- F La Pierre des Hordes abrite la Tiare d'Infravision, un puissant artefact. Il s'agit d'un Trésor de Quête et le joueur qui l'a trouvé doit prendre la carte correspondante et la conserver.

## Nouvelles tuiles

### Salle runique

Les Chamans Homme-bêtes se livrent souvent à des incantations maléfiques dans les profondeurs du Tertre, mais ont la fâcheuse habitude de laisser leurs expériences inachevées encombrer certaines salles. Lorsque qu'un joueur pénètre dans une salle runique, sa présence provoque un maléfice qui invoque deux créatures au centre de la pièce. Pour savoir à quels types de créatures le joueur doit faire face, il doit tirer deux cartes « Monstres » au hasard dans la pile des cartes « Monstres ». Le maléfice ne peut être activé qu'une seule fois.

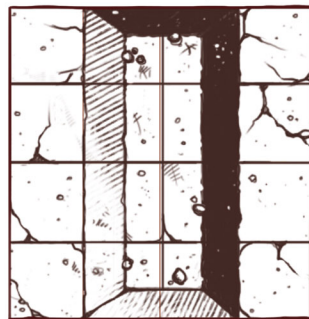


### Fosse piégée

Creusée par les habiles chasseurs Hommes-bêtes, cette fosse doit être franchie pour progresser de l'autre côté. Pour passer au dessus de la fosse, le joueur va devoir jeter un dé de combat.

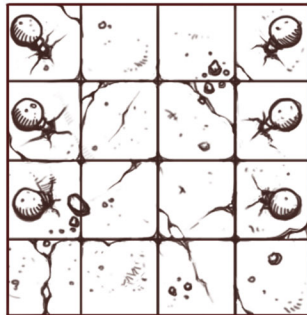
- S'il obtient un crâne, il tombe dans la fosse et alerte un Homme-bête qui l'attaque aussitôt. Le joueur, pénalisé d'être en contrebas, se défend avec un dé de moins pendant la durée du combat.

- S'il obtient un bouclier blanc ou noir, il réussit à sauter sans encombre de l'autre côté de la fosse.



### Salle des tempêtes

La salle des tempêtes abrite 3 paliers d'orbes de foudre qui barrent le chemin. Pour traverser la salle, le joueur devra franchir les 3 paliers d'orbes. Au début de son tour, il jette un dé de combat.



- S'il obtient un crâne ou un bouclier blanc, le palier d'orbe est dissipé et le joueur peut avancer au prochain palier.

- S'il obtient un bouclier noir, le palier sur lequel il se trouve se réactive et lui fait perdre un point de corps. Il doit également retourner au palier précédent. S'il ne se trouvait pas sur un palier au moment du jet d'un bouclier noir, rien ne se passe.

## A la recherche de la Pierre Noire

*"Ce que je redoutais est en train de se concrétiser... La Pierre Noire est maintenant tombée entre de viles mains corrompues par d'obscures forces démoniaques. Il faut à tout prix éviter que Morcar Vienne à percer le secret de cette relique, sans quoi l'Empire tout entier pourrait être menacé. Hâtez-vous mes Héros, essayez de dérober la Pierre Noire et méfiez-vous des sinistres couloirs du Tertre des Hommes-bêtes..."*



A Ce Gobelin est un marchand ambuland burlinguant dans le Tertre des Homme-bêtes. Il peut vendre aux joueurs n'importe quel objet parmi les cartes "Equipement" ainsi qu'une Potion de Guérison restituant jusqu'à 4 Points de Corps pour 75 pièces d'or. Une seule potion peut être vendue par joueur.

B Ce coffre à trésor contient 150 pièces d'or ainsi qu'une Potion de Guérison restituant jusqu'à 4 Points de Corps.

C L'Homme d'armes présent dans cette salle prêterait allégeance au premier joueur ayant ouvert la porte. Ce joueur doit prendre la carte correspondante à cet Homme d'armes et la conserver.

D Les joueurs font face à l'Equarisseur de la Harde. Cette créature est dotée d'une grande puissance et possède ces caractéristiques : Attaque : 1 dé orange + 1 dé; Défense : 3 dés; Déplacement : 6; Esprit : 4; Corps : 4. En mourant, il donne la clef qui permet d'ouvrir la porte marquée d'un X.

E Voici le laboratoire de Vivigor, le puissant Chaman. Il peut user de ses 6 sortilèges de Chaman. Il possède ces caractéristiques : Attaque : 3 dés; Défense : 5 dés; Déplacement : 8; Esprit : 8; Corps : 5.

F La Pierre des Hards abrite la Valeur d'Ashgor, un puissant artefact. Il s'agit d'un Trésor de Quête et le joueur qui l'a trouvé doit prendre la carte correspondante et la conserver.

Monstre errant :

# Nouvelles règles

## Les Quêtes

Dans le *Terre des Hommes-bêtes*, les Quêtes doivent être jouées dans l'ordre, de la numéro 1 à la numéro 6. D'une manière générale, les joueurs commencent une Quête sur la case "escalier", sauf mention contraire dans les notes de Quête. Terminer une Quête peut se faire de deux façons : rejoindre une porte sur le bord du plateau ou tuer un ennemi particulier. Cela sera spécifié dans les notes de Quête.

## Achat d'équipement

Les aventuriers étant profondément enfouis dans le Tertre, ils n'auront pas accès à l'armurerie entre deux Quêtes. Cependant, certaines avides créatures arpentant les sombres recoins du Tertre seront en mesure de proposer de l'équipement aux joueurs moyennant une "modeste" contrepartie financière.

## Dés de combat spéciaux

Le *Terre des Hommes-bêtes* introduit de nouveaux dés de combat de couleur orange. Ces dés offrent différentes combinaisons par rapport aux dés de combat classiques, comme des faces à double crânes ou à double boucliers. Certaines créatures spéciales les utilisent et quelques artefacts permettront également aux joueurs d'ajouter ces dés spéciaux à leurs dés de base. L'emploi de ces dés sera mentionné dans les notes de la Quête ou sur les nouvelles cartes "Artefact".

## Les Hommes d'armes

Au cours de l'aventure, les joueurs seront amenés à croiser le chemin de leurs anciens compagnons d'armes prisonniers dans les geôles sordides du Tertre. Le Tertre des Hommes-bêtes modifie quelques règles concernant les Hommes d'armes :

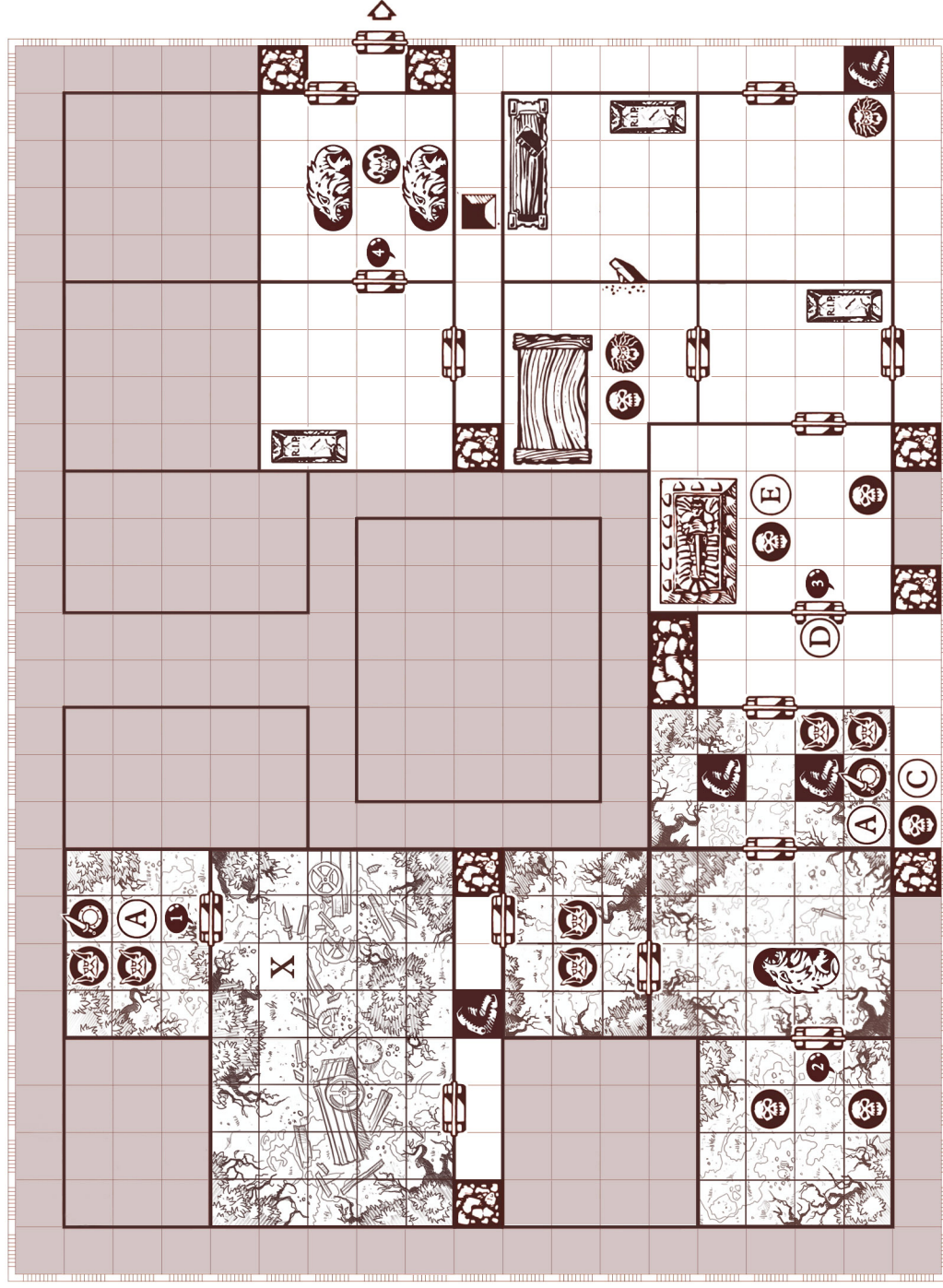
- Il n'est plus possible de les recruter. Les Hommes d'armes ne sont accessibles que lorsqu'un joueur les trouve au détour d'une salle. Le premier joueur à entrer dans la salle pourra prendre le contrôle de l'Homme d'armes. Il devra prendre la carte correspondante à cet Homme d'armes et la conserver jusqu'à ce qu'il se fasse tuer.
- Si des monstres sont présents dans la salle lorsque le joueur découvre l'Homme d'armes, ce joueur ne pourra pas contrôler l'Homme d'armes tant qu'il restera des monstres dans la salle. En revanche, l'Homme d'armes peut attaquer les monstres sur les cases adjacentes à sa position et se défendre normalement. Leur tour intervient lorsque tous les joueurs ont effectué le leur.
- Il est possible de conserver un Homme d'armes entre deux Quêtes.
- Pour certains Hommes d'armes, il ne sera pas possible pour le joueur de les contrôler. Cela sera alors spécifié dans les notes de la Quête.

## Les Cryptes Oubliées

*"Vous voici désormais prisonnier en des murs depuis longtemps oubliés. La présence d'Homme-bêtes en ces souterrains est étrange et pourrait cacher quelques machiavéliques subterfuges... Peut-être même ont-ils un lien direct avec le vol de la Pierre Noire ? Soyez sur vos gardes mes Héros, et tâchez de trouver une issue à ce dédale de pierres."*



- A Tout aventurier qui cherche un trésor trouvera 150 pièces d'or dans un petit coffret déposé aux côtés d'un cadavre décrépit.
- B Lorsqu'un joueur arrive dans ce couloir, il libère le Feu Follet. Le Feu Follet se déplace avec un dé et ne peut pas sortir de sa zone d'effet. Il ne peut être attaqué mais peut être traversé. S'il entre en contact avec un joueur, ses émanations hallucinogènes lui permettent d'en prendre le contrôle pour un tour. Il peut alors attaquer un autre héros qui serait à moins de 6 cases de lui en utilisant ses caractéristiques. S'il n'y a pas de héros à attaquer à proximité, le joueur perd 1 Point de Corps.
- C Tout aventurier qui cherche un trésor trouvera dans le tombeau une vieille amulette en albâtre d'une valeur de 150 pièces d'or ainsi qu'une Potion de Soins permettant de restaurer 4 Points de Corps perdus.
- D Cette porte est fermée. Elle nécessite une clef de Kératine pour être ouverte.
- E Cette porte est fermée. Le contenu de cette salle doit être placé sur le plateau de jeu lorsqu'un joueur essaiera d'ouvrir la porte, mais ne pourra pénétrer la salle. Après qu'un joueur ait essayé d'ouvrir, il est surpris par une sentinelle Homme-Bête. Placer sur la case X un Homme-Bête. S'il est tué, l'Homme-Bête laissera tomber une clef en Kératine pour ouvrir la porte D et finir la quête.



## La Forêt des Ombres

*« Par miracle vous avez survécu. Bon nombre des braves guerriers vous accompagnant n'ont pas eu votre chance. La déroute fulgurante de notre escorte impériale tend à prouver qu'il s'agit bien plus qu'une banale attaque de pillards et qu'une obscure force démoniaque pourrait bien être à l'origine de cette tragédie. Relevez-vous, Héros, et partez à la recherche d'éventuels survivants. Une mission de sauvetage est en route, puissiez-vous survivre assez longtemps dans La Forêt des Ombres... »*



**NOTE :** Les joueurs commencent dans la clairière marquée d'un X.

- A Si les gobelins sont tués, le Garde Imperial suivra le premier joueur ayant pénétré la salle. Ce joueur doit prendre la carte correspondante à cet Homme d'Armes et la conserver.
- B Il doit être annoncé que cette clairière abrite un réceptacle de pierre décoré d'ossements, sans préciser que si un joueur pénètre dans la clairière avec la figurine en os trouvée en C, le réceptacle s'entourera d'une aura magique. Une fine poussière bleutée s'en échappera pour révéler au sommet du réceptacle un coffret resplendissant contenant une Potion de Résistance à la Magie ainsi qu'une Potion de Guérison restituant jusqu'à 4 Points de Corps perdus.
- C Tout aventurier qui cherche un trésor trouvera une figurine en os dans les guenilles du squelette ainsi que 75 pièces d'or.
- D Le dernier joueur franchissant cette porte provoquera un éboulement qui vient la condamner. La porte doit être retirée du plateau.
- E Tout aventurier qui cherche un trésor trouvera au fond de la tombe un vieil anneau d'une valeur de 100 pièces d'or.