

HERO QUEST

LE DEVOREUR DE MEMOIRE



Le Barbare ouvrit les yeux, gêné par le froid et l'humidité. Vrombissante de milliers d'insectes avides de sang, l'atmosphère était chargée d'une puissante odeur d'humus. Des sangsues se tortillaient dans la boue, tandis que l'Elfe reprenait conscience.

« Quel est ce lieu putride ? » demanda-t-elle. Le Barbare ne répondit pas, la main sur la garde de son épée. Son regard acéré avait repéré quelque chose dans les fourrés. Quelque chose de malveillant. Le Nain se releva en grognant une bordée d'injures bien senties contre les moustiques, agitant sa hache pour les éloigner. Apparemment, lui non plus ne semblait pas connaître cet endroit ni même savoir ce qu'ils faisaient tous ici. Et aucune trace de la Magicienne...

Reprenant peu à peu leurs esprits, les compagnons commencèrent à faire l'inventaire de leurs maigres possessions. Une arme chacun, quelques provisions, aucune potion. Et aucun document pouvant expliquer leur présence au cœur des marais. Tous se sentaient épiés. Et ils avaient de la peine à se souvenir même de leurs propres noms. Le Barbare, pragmatique, vérifia qu'il savait bien se servir d'une épée : il n'avait rien oublié de la façon de tuer les créatures du Chaos.

Le brouillard se levait, silencieux et glacial. Une silhouette en surgit brusquement : la Magicienne ! Elle avait eu un peu de temps pour réfléchir en explorant les alentours. Avec peine, elle tenta de faire part à ses compagnons d'infortune de ses conclusions. « Nous sommes dans une région marécageuse du nord de l'Empire, peut-être dans la région de Präch, si j'en juge par les oiseaux que j'ai aperçus. Nous avons tous perdu la mémoire, ce qui est sans nul doute le résultat d'un Maléfice du Chaos. Quelque chose de malfaisant guette par ici, nous devons rester très prudents. Nous ne sommes pas venus ici sans raison, l'endroit est corrompu par le Chaos. Fort heureusement il regorge de plantes aux vertus précieuses. Regardez, j'ai trouvé de la nigelle des marais en abondance ! »

A la recherche de leurs souvenirs perdus, conscients d'une sourde menace qui planait au-dessus d'eux, les héros commencèrent prudemment leur exploration des marécages...



LE DEVOREUR DE MEMOIRE

Introduction

Nos héros reprennent conscience dans un marais putride. Ils ont perdu la mémoire, oublié d'où ils viennent et la raison qui les a amenés dans cet abject endroit. C'est à peine s'ils se souviennent de leurs propres noms ! Pourtant, quelque part dans ce marais hanté par la mort et les démons, une menace terrible guette... Parviendront-ils à s'échapper de ce piège ?

Ce Livre de Quêtes utilise de nombreux éléments présentés dans d'autres extensions, en particulier *Le Mage du Miroir*, *Le Grimoire de Lore*, *Le Grimoire des Maléfices*, *Les Jungles du Gondwana*, *La Forêt Souterraine* et *Le Tertre des Hommes-Bêtes*. Il présente également de nouvelles règles, de nouveaux Monstres et de nouveaux éléments de mobilier.

Cette Quête est organisée en deux parties. La première partie est constituée de quatre Plans de Quêtes reliés les uns aux autres et est adaptée de la Quête *La Compagnie de l'Ombre*. La seconde partie est un labyrinthe complexe adapté de la Quête *Le Labyrinthe Infernal*. Afin de peupler le marécage de façon dynamique, la Quête introduit deux nouveaux éléments dans le jeu : les tables de Rencontres et de Trouvailles.

Enfin, cette Quête confrontera nos héros à des dilemmes aux conséquences terribles. Plusieurs fins sont proposées en fonction des choix de chaque joueur.

Contenu

1 Livre des Quêtes

1 Livre « Compendium »

5 éléments « Marécage »

1 élément « Cristal »

10 éléments « Champignon vénéneux »

10 éléments « Ronces maléfiques »

15 figurines :

2 Fimirs

1 Meargh

1 Démon de Pestilence

1 Tertre Errant

1 Ronce Carnivore

4 Lierreux

4 Skaven

1 Rat Ogre

Instructions d'assemblage

Avant de commencer à jouer la Quête *Le Dévoreur de Mémoire*, détachez soigneusement les éléments cartonnés. Détachez les figurines de leur support. Assemblez et collez méticuleusement les différentes parties.

Deux nouveaux éléments de mobilier sont introduits dans cette Quête et peuvent être élaborés facilement. Pour les Marécages, utilisez de la colle à pistolet dont le bout est fondu à la flamme pour obtenir des demi sphères que vous collerez ensuite sur la base, figurant des bulles, quelques gravillons pour les rochers, un mélange de colle blanche et de marc de café pour le sol et des herbes prêtes à l'emploi pour la végétation. Pour le cristal, sculptez dans des bâtons de colle à pistolet des formes cristallines, que vous assemblerez ensuite soigneusement sur la base. En utilisant un support de bougie à LED, vous obtenez un cristal lumineux. Un travail minutieux de peinture et de vernissage est ensuite conseillé.

Équipement

Les joueurs démarrent cette aventure sans aucun Équipement ni Trésor de Quête, à l'exception d'une Potion de Guérison chacun. S'ils disposent de Tatouages, ils les conservent bien sûr. Ils auront l'occasion de retrouver des armes et des Trésors de Quête au cours de leur exploration, et pourront utiliser les herbes médicinales des marais en guise de Potions.

Nouveaux Pièges

Ce Livret de Quête utilise des Pièges présentés dans d'autres extensions, tels que les Ronces maléfiques ou les Toiles d'araignée. Il introduit par ailleurs deux nouveaux Pièges.

Champignon vénéneux



Ce Piège peut être détecté par tous les personnages, et ne peut être désamorcé que par un personnage muni de cartes Sortilèges. Si un personnage passe par une case piégée qui n'a pas été désamorcée, chaque personnage jusqu'à cinq cases du Piège subit l'Attaque d'un nuage de spores et perd 1 point de Corps, à moins d'obtenir un Bouclier en lançant autant de dés de Combat que son nombre de points d'Esprit. Les Monstres ne sont pas affectés par ce Piège.

Trou d'eau



Ce Piège peut être détecté mais ne peut pas être désamorcé. Lorsqu'un personnage passe sur une case piégée, il lance un dé de Combat. S'il obtient un Crâne, il tombe dans le Trou d'eau. Piégé dans une boue visqueuse, il est alors considéré comme *Prisonnier*. S'il n'est pas parvenu à se libérer au bout de trois tours, il perd 1 point de Corps par tour. Il peut réduire la perte de points de Corps en se débarrassant de certains ou de tous ses Équipements et Trésors de Quête. Une fois détecté, le Trou d'eau peut être évité de la même façon qu'une Oubliette. Toutefois, aucun jeton n'est placé sur le plateau.

Nouvelles règles

Ce supplément de Quête utilise des règles présentées dans d'autres extensions, telles que le Compendium, qui permet d'améliorer l'expérience de jeu et d'enrichir l'aventure, ainsi que des Monstres, Pièges et Conditions présentés dans *Le Mage du Miroir* et *La Forêt Souterraine*. Ce supplément de Quête introduit par ailleurs de nouvelles règles : la Mêlée, la Table de Rencontre et la Table de Trouvailles.

Débuter la Quête

La première partie de la Quête est constituée de quatre plans de Quête connectés entre eux. Les héros démarrent à l'endroit indiqué sur le premier plan de Quête. Ils peuvent se déplacer d'un plan de Quête à l'autre par les portes numérotées au bord du plateau de jeu. Chaque porte mène à la porte arborant le même numéro. Lorsqu'un héros quitte le plateau par une telle porte, il doit attendre que les autres joueurs l'aient rejoint pour pouvoir se déplacer. Ces portes permettent également des interruptions du jeu.

Si les héros reviennent dans un endroit déjà exploré auparavant, ils doivent l'explorer de nouveau. Toutefois, les Trésors indiqués dans les Notes de Quête ne peuvent être trouvés qu'une seule fois. Attention : le dernier plan de Quête contient également des portes numérotées, mais elles mènent à d'autres portes sur le même plan de Quête. Les héros ne se remettent pas de leurs blessures et ne récupèrent pas leurs cartes Sortilèges jusqu'à ce que l'ensemble de la Quête (première et deuxième partie) soit accompli. Aucun recrutement d'Homme d'Arme n'est possible au cours de cette Quête.

Mêlée

Cette règle complète les règles originales du jeu de base Hero Quest. Lorsqu'un Héros perd un point de Corps au combat, le joueur sorcier peut décider d'inverser la position de son Monstre avec la position du héros. À l'inverse, si un Monstre perd un point de Corps au combat, c'est le héros qui décide ou non d'inverser sa position avec le Monstre. Cette règle ne s'applique que sur les Attaques portées sur une case contiguë ou en diagonale. La règle de Mêlée ne s'applique pas pour les points de Corps perdus à cause d'un Piège, d'un Sortilège ou d'un Maléfice.

Table de Rencontres

Les héros devront parcourir les marécages en tous sens pour mener leur Quête à son terme. Afin d'éviter qu'ils traversent des grands espaces vides, certaines salles du plan de Quête affichent un symbole spécial. Lorsque le joueur sorcier révèle le contenu d'une salle portant ce symbole, il doit lancer deux dés rouges et un dé de combat, puis consulter la Table de Rencontres figurant à la fin du livret « Compendium ». Il place alors les Monstres indiqués où il le souhaite dans la salle. Une même salle, explorée à plusieurs reprises, sera donc occupée par des Monstres différents.



Tables de Trouvailles

Lorsqu'un joueur fait une Recherche de Trésor au cours de la première partie de cette Quête, il doit lancer deux dés rouges et un dé de combat. Le joueur sorcier consulte alors la Table de Trouvailles figurant à la fin du livret « Compendium » et indique au joueur ce qu'il a trouvé. Attention : si les marécages regorgent de plantes médicinales, il s'y cache également des Monstres errants et des Pièges !

N*ouveaux Monstres*

Ce supplément de Quête confronte les héros à de nombreuses créatures dangereuses. Certaines ont déjà été présentées dans de précédentes extensions, d'autres sont tout à fait nouvelles. Les Fimirs font également l'objet d'un développement particulier dans cette aventure.

Les Monstres végétaux

Les marécages du Vieux Monde sont hantés par des horreurs végétales engendrées il y a des éons par les forces du Chaos. La plupart sont même carnivores. Les *Lierreux* sont des créatures prenant une apparence humanoïde et pouvant manier des armes ou projeter des épines. De taille humaine, ils se déplacent rapidement et constituent des adversaires redoutables. Les *Ronces carnivores* sont des plantes transformées par le Chaos en gigantesques prédateurs. Se nourrissant de la force vitale de leurs proies, elles se déplacent heureusement fort lentement. Les *Tertres errants* constituent de formidables adversaires, immenses, puissants, rapides et insensibles à certaines formes de magie. Ils peuvent parfois être confondus avec des monticules de terre couverts de végétation.

Les Fimirs

Mi-hommes, mi-démons, les Fimirs sont des créatures cyclopes organisées en société matriarcale autour d'une reine sorcière, une *Meargh*, parfois très âgée, et d'une caste de sorciers, les *Dirachs*. Leur mode de reproduction infâme les amène à enlever des femmes dans les villages alentours lorsque la Meargh approche de la mort ou quand les guerriers viennent à manquer. Ils vénèrent des dieux maléfiques dont Balor-à-l'œil-unique et pactisent avec les démons. Surgissant de la brume, les guerriers fimirs sont redoutables et sans pitié.

Les Skavens

Les hommes-rats, adorateurs du Rat Cornu, hantent les souterrains du Vieux Monde et constituent patiemment un empire de tunnels et de grottes où ils peuvent mener leurs atroces expériences, à base de mutations horribles provoquées par les radiations de Malepierre. Ils affectionnent également les maladies contagieuses et les prothèses greffées anarchiquement sur leurs cobayes. Les énormes *Rats Ogres* sont certainement le résultat de ces épouvantables pratiques. Les *Moines de la Peste* guident avec ferveur ce peuple turbulent et belliqueux vers le Chaos.



Skaven

Déplacement : 8
Attaque : 2 dés
Défense : 2 dés
Corps : 1
Esprit : 2

Lorsqu'un héros est blessé par un Skaven au Corps-à-Corps, considérez que le héros est *Empoisonné* s'il obtient un Bouclier noir en lançant un dé de Combat. Les Nains ne sont pas concernés par cette règle.



Rat-Ogre

Déplacement : 8
Attaque : 4 dés
Défense : 3 dés
Corps : 2
Esprit : 2

Lorsqu'un héros est blessé par un Rat-Ogre au Corps-à-Corps, considérez que le héros est *Empoisonné* s'il obtient un Crâne en lançant un dé de Combat. Les Nains ne sont pas concernés par cette règle.

Un Rat-Ogre se Défend avec des Boucliers blancs au lieu de Boucliers noirs.



Tertre errant

Déplacement : 8
Attaque : 4 dés
Défense : 3 dés
Corps : 4*
Esprit : 1

Le Tertre errant est insensible aux sortilèges de l'Eau. Chaque point de Corps qu'il retire à un personnage lui permet de gagner 1 point de Corps supplémentaire.



Ronce carnivore

Déplacement : 3
Attaque : 4 dés
Défense : 3 dés
Corps : 2*
Esprit : 1

La Ronce carnivore peut mener des Attaques contre deux adversaires par tour. Elle peut Attaquer en diagonale. Chaque point de Corps qu'elle retire à un personnage lui permet de gagner 1 point de Corps supplémentaire.



Lierreux

Déplacement : 8
Attaque : 3 dés
Défense : 2 dés
Corps : 1
Esprit : 1

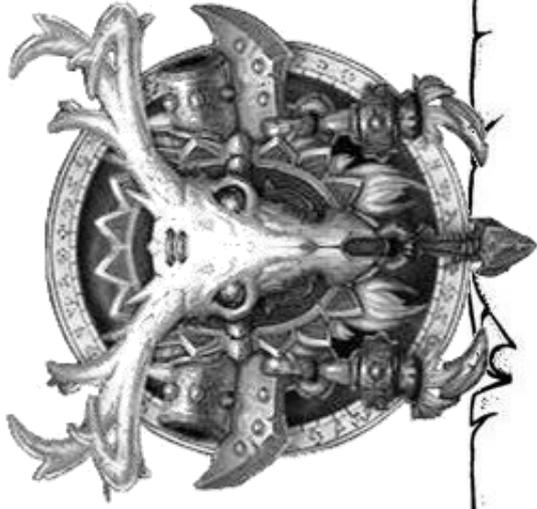
Le Lierreux peut Attaquer avec 2 dés de combat contre une cible visible non adjacente.
Le Lierreux dispose du Maléfice **Racines**.



Meargh

Déplacement : 6
Attaque : 3 dés
Défense : 3 dés
Corps : 5
Esprit : 3

La Meargh dispose des Maléfices Fomorii.



Première partie

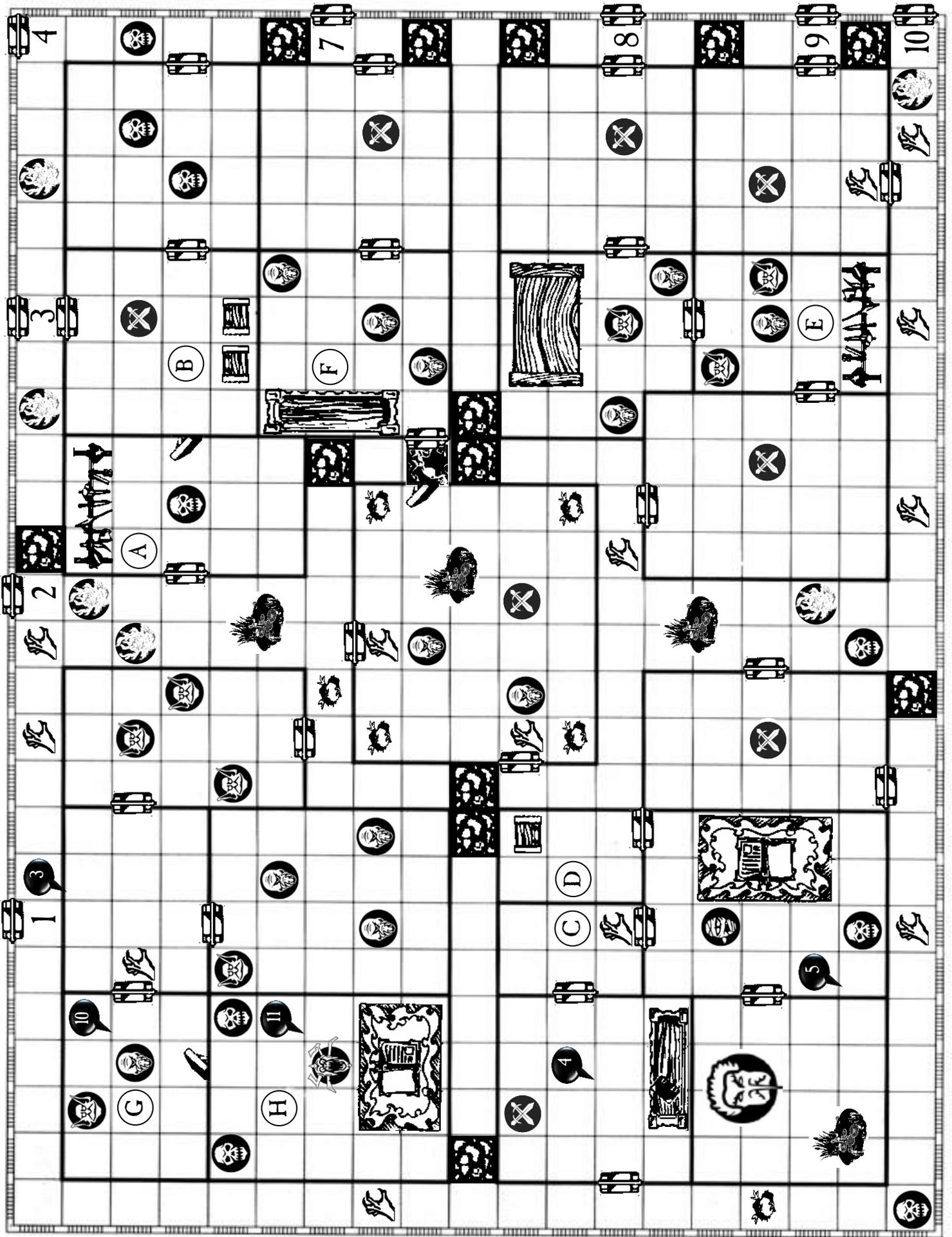
Les Marécages de l'Oubli

Vous reprenez connaissance dans une contrée marécageuse inconnue. En dépit de vos efforts, vous ne parvenez pas à expliquer votre présence ici. Autour de vous, les insectes vrombissent féroceement et vous sentez une sourde menace scruter depuis la brume. Sans équipement, vous devez chercher le moyen de sortir d'ici, comprendre, et retrouver vos souvenirs...

NOTES

- A** Les personnages démarrent la Quête ici. Ils ne disposent que de leurs Sortilèges et d'une Potion de Guérison chacun.
- B** Cette porte ne peut être ouverte que si la combinaison correcte des Dalles Mystiques est trouvée.
- C** Cette Momie est celle du sorcier **Erishkadell**. Elle peut lancer les Maléfices de Domination **Choc**, **Soumission** et **Contrôle**. Elle dispose de 4 points de Corps.
- Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve une **Pierre de Lune**. Utilisable uniquement par l'Elfe ou l'Enchanteur, elle permet de choisir un Sortilège qui pourra être lancé une deuxième fois au cours de la Quête.
- D** Si un joueur cherche un Trésor, il trouve 300 Pièces d'Or, une Armure rouillée inutilisable, deux Potions de Guérison miraculeusement préservées et une **Obsidienne**.
- E** Cette porte ne peut être ouverte que par un joueur qui possède un **Rameau de Peuplier**.
- Ce Lierreux est **Glanis à l'œil Mauvais**, l'une des Trois Guenaudes des Marais. Elle peut lancer le Maléfice des Ombres **Compagnon de l'Obscurité** et le Maléfice de Chamanisme **Protection des Esprits**. Elle dispose de 4 points de Corps et de 3 points d'Esprit.
- Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve un **Rameau de Frêne**.
- F** Dans cette salle se trouve un **Caim**. Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor peut lancer un dé de combat. S'il obtient un Crâne, il récupère tous ses Points de Corps.
- G** Dans cette salle se trouve un **Caim**. Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor peut lancer un dé de combat. S'il obtient un Bouclier, il récupère tous ses Points de Corps.
- H** Dans cette salle se trouve un **Caim**. Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor peut lancer un dé de combat. S'il obtient un Bouclier noir, il récupère tous ses Points de Corps.

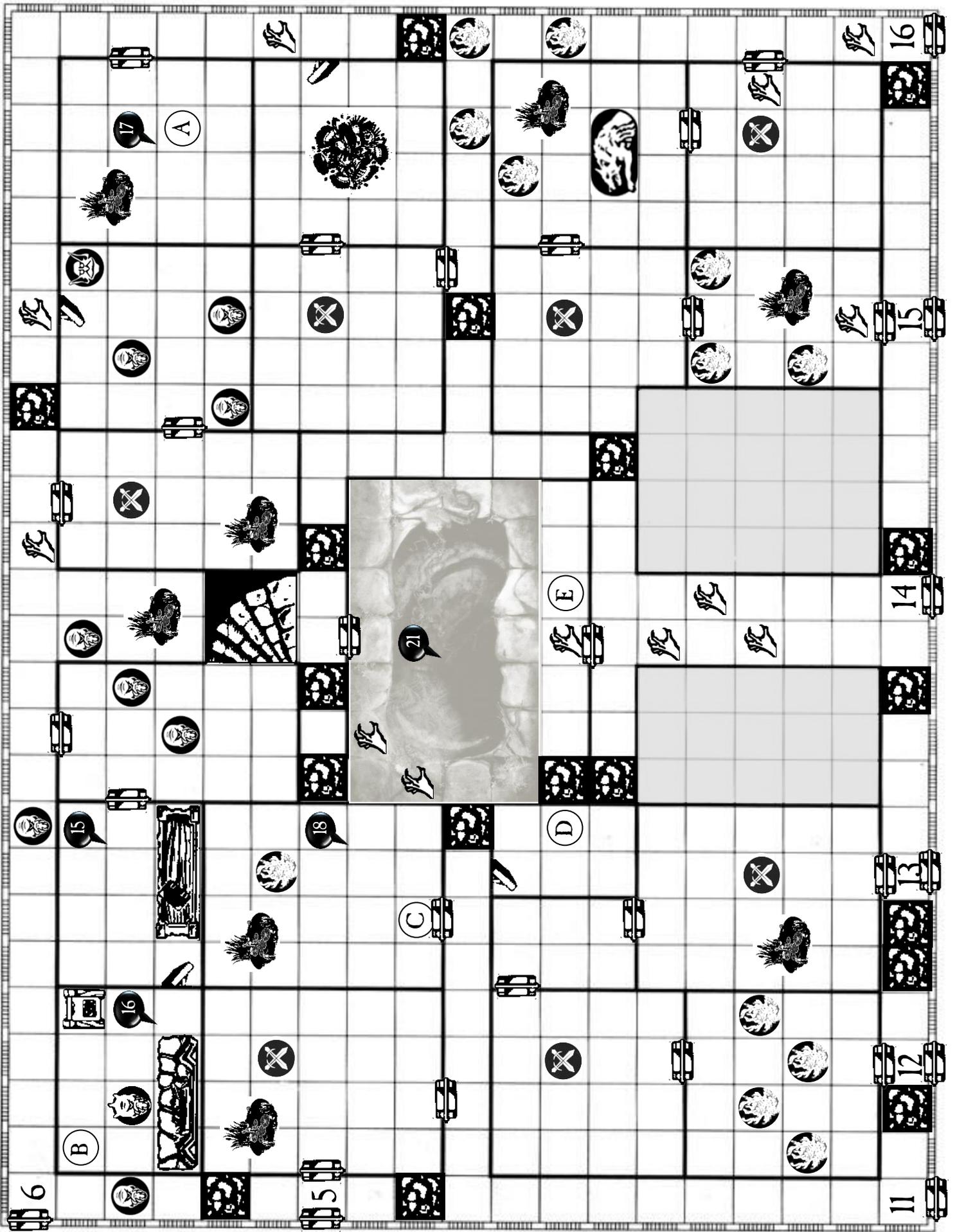
Monstre errant : un **Licrreux**



NOTES

- A** Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve parmi des armes rouillées un Arc elfique et un Sabre parfaitement conservés.
- B** Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve un Ether mystique et une Liqueur nébuleuse.
- C** Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve une fiole d'Eau bénite.
- D** Le coffre est piégé : si un joueur effectue une Recherche de Trésor sans avoir désamorcé le Piège, il perd un point de Corps à moins d'obtenir un Bouclier en lançant un dé de combat. Le coffre contient un Casque et deux Dagues.
- E** Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve une Dague et un Bouclier en bon état.
- F** Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve deux Potions de Guérison et un Brouet de Bataille.
- G** Ce Fimir est **Diwrnach**, un Dirach. Il peut lancer les Maléfices **Fomorii Gaz des Marais** et **Boues Visqueuses** et le Maléfice de Terreur **Effroi**. Il dispose de 4 points de Corps et 3 points d'Esprit.
- H** Cette Gargouille est **Erkizulmanakh**, un démon appelé par les Fimirs. Elle peut lancer les Maléfices de Terreur **Folie** et **Prostration**, et le Maléfice de Domination **Contrôle**. Elle dispose de 5 points de Corps et de 3 points d'Esprit.
Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve un Contrepoison, un Breuvage Héroïque et une **Clé d'Os**.

Monstre errant : un **Squellette**



NOTES

L'Escalier mène à la deuxième partie de l'aventure, « Les Jardins de Pestilence ».

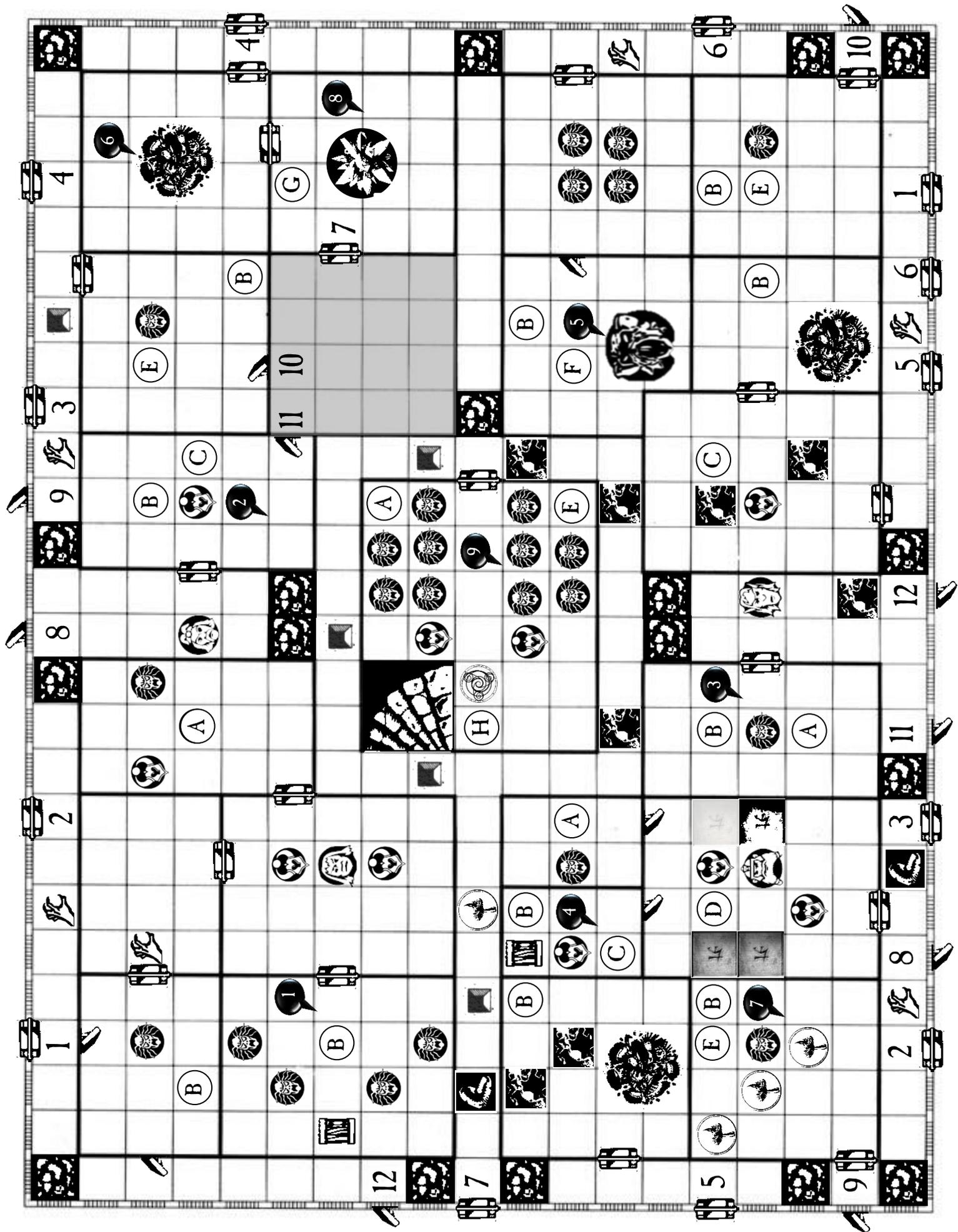
- A** Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve une **Dague elfique** gravée à son propre nom.
- B** Voici **Ynywl**, la Meargh des Fimirs des marais de Präch.
Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve deux Potions de Guérison, une Robe d'Enchanteur, un Philtre de Thot et un **Rameau de Peuplier**.
- C** Cette porte ne peut être ouverte que par un joueur possédant un **Roseau**.
Ce Lierreux est **Gorwedd la Très Noire**, l'une des Trois Guenaudes des Marais. Elle peut lancer les Maléfices **Appel du Chaos**, **Vent du Chaos** et **Malédiction du Loup-Garou**. Elle dispose de 5 points de Corps et de 4 points d'Esprit.
Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve un **Rameau de Sorbier** et le **Bouillon Dévoreur de Mémoire**.
- D** Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve une Potion de Guérison et un Elixir de Karmâ.
- E** Cette porte ne peut être ouverte que par un joueur possédant un **Rameau de Sorbier**.
Chaque fois qu'un personnage termine son déplacement sur une case contiguë au Gouffre, il perd une Potion ou une pièce d'Équipement au choix s'il obtient un bouclier noir en lançant un dé de combat.

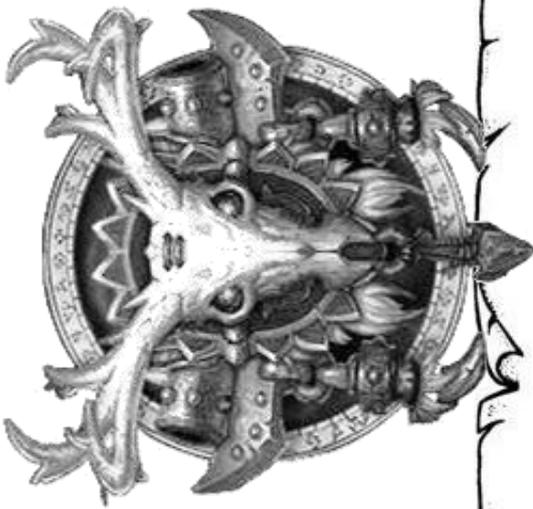
Monstre errant : un **Fimir**

NOTES

- A** Cette porte ne peut être ouverte que par un joueur qui possède un **Rameau de Frêne**. Voici la **Pierre de Fahl**. Si l'Elfe ou l'Enchanteur se trouvent dans cette salle au début de votre tour et qu'aucun Monstre ne se trouve sur le plateau, le joueur peut lancer un dé. S'il obtient un résultat supérieur ou égal à ses points d'Esprit, il récupère tous ses Sortilèges utilisés jusqu'ici. Dans le cas contraire, il perd un point d'Esprit.
- B** Ce Fimir est **Diancecht**, un Dirach. Il peut lancer les Maléfices **Fomorii Pluie Noire** et **Brume Epaisse**. Il dispose de 3 points de Corps et de 2 points d'Esprit.
- C** Cette porte est verrouillée. Elle ne peut être ouverte que par un joueur possédant la **Clé d'Os**.
- D** Les trois coffres contiennent soit un Glaive, une Lance, une Cotte de maille et un Bâton de mage, soit l'équipement d'origine des personnages.
- E** Voici **Skweek le Pustuleux**, un Moine de la Peste. Il peut lancer les Maléfices de **Pourriture Vermine** et **Peste**. Il dispose de 3 points de Corps et de 3 points d'Esprit.
Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve un Contrepoison et une Potion de Guérison.
- F** Voici **Quiggzik le Répugnant**, un Moine de la Peste. Il peut lancer le Maléfice de **Pourriture Vermine** et le Maléfice du Chaos **Puissance du Chaos**. Il dispose de 4 points de Corps et de 4 points d'Esprit.
- G** Cette salle est piégée. Tous les personnages présents dans la salle au début de votre tour doivent lancer un dé de combat. Un Crâne entraîne la perte d'un point de Corps. Ce Piège est indétectable et ne peut pas être désamorcé.
- H** Ce Skaven est **Kraäss le Vétilleux**. Il possède 4 points de Corps.
Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve une Arbalète, une Trousse d'Apothicaire et un **Roseau**.
- I** Ce Lierreux est **Manawyddan aux Doigts Rouges**. Il manie une Lance et possède 3 points de Corps.
Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve une Lance.
- J** La porte 14 s'ouvre dès que la combinaison correcte des Dalles Mystiques est trouvée.
- K** Cette porte ne peut être ouverte que par un joueur possédant une **Obsidienne**.
Ce Lierreux est **Eithne à la Chevelure de Genêt**, l'une des Trois Guenaudes des Marais. Elle peut lancer les Maléfices de Chamanisme **Orage**, **Totem de Terreur** et **Protection des Esprits**. Elle dispose de 5 points de Corps.
Le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor trouve la **Verpe Noire**, qui a le même effet que le Baume de Morgrim, et l'**Amanite bleue**, qui a le même effet que la Quintessence sauvage.

Monstre errant : un Skaven





Deuxième partie

Les Jardins de Pestilence

‘Un cauchemar de ténèbres vous enveloppe comme un linceul à mesure que vous descendez dans le domaine du démon. Séparés les uns des autres par les angles étranges des lieux. Vous êtes assaillis par des odeurs épouvantables. ‘Un sinistre pressentiment vous étreint : vous ne terminerez peut-être pas cette Quête indemnes...’

NOTES

Lors de cette Quête, lorsqu'un personnage franchit une porte numérotée, placez-le devant la seconde porte correspondant au même numéro. Les joueurs démarrent séparés et doivent atteindre l'Escalier. Chaque joueur doit indiquer au début de la Quête s'il a bu ou non le **Bouillon Dévoreur de Mémoire**.

- A** Ce Zombi est un **Porte Peste**, un serviteur stupide et pourrissant de Putréfax. Il dispose de 3 points de Corps, 1 point d'Esprit et peut lancer le Maléfice de Pourriture **Peste**.
- B** Dans cette salle, le premier joueur qui effectue une Recherche de Trésor doit lancer un dé de combat. S'il obtient un Crâne (ou un Bouclier noir s'il a bu le **Bouillon Dévoreur de Mémoire**), il trouve l'une des Dix **Plaies de Putréfax**. Attribuez-les dans l'ordre en vous référant à la table en dernière page.
- C** Ce Guerrier du Chaos est un **Champion féide**. Il dispose de 3 points de Corps et de 3 points d'Esprit, et peut lancer le Maléfice de Pourriture **Vermine**.
- D** Les portes secrètes ne peuvent s'ouvrir que si la combinaison correcte des Dalles mystiques est trouvée.
- E** Ce Zombi est un **Moisi véroleux**, un cadavre parasité par un champignon maudit. Il dispose de 2 points de Corps et peut lancer le Maléfice des Ombres **Poison vénéneux**.
- F** Ce Rat Ogre est **Anthrax le Putride Prophète de la Pourriture**. Il peut lancer le Maléfice de Terreur **Prostration**.
- G** Voici le Cristal de Purification. Si un joueur fait une Recherche de Trésor, annoncez qu'il peut, s'il le souhaite, se débarrasser des **Plaies de Putréfax**, au prix d'un point de Corps ou d'Esprit perdu pour chaque **Plaie** soignée. Les **Plaies** sont retirées dans l'ordre où elles ont été assignées.
- H** Voici **Putréfax, Seigneur des Mouches et Jardinier de la Pourriture**, un Démon de Pestilence. Il peut lancer les Maléfices de Pourriture et les Maléfices **Soumission, Contrôle** et **Prostration**. De plus, au début de votre tour, lancez pour chaque personnage présent dans la même salle un dé de combat par **Plaie** conservée par le joueur. Si vous obtenez un Crâne, le personnage est sous votre contrôle pendant votre tour.

Monstre errant : un Guerrier du Chaos

Si Putréfax n'a pas été éliminé ET que tous les personnages sont morts, lisez ceci :

Quel désastre ! Le Chaos triomphe et Putréfax, démon venu des âges sombres, hante toujours les marais de Präch. Vos âmes le nourriront pour les siècles à venir, tandis que vos cadavres putréfiés orneront son jardin monstrueux. C'est pour vous la damnation éternelle, vous voilà devenus serviteurs du Chaos !

Si Putréfax n'a pas été éliminé MAIS que des personnages ont survécu, lisez ceci :

Vous reprenez connaissance dans une contrée marécageuse inconnue. En dépit de vos efforts, vous ne parvenez pas à expliquer votre présence ici. Autour de vous, les insectes vrombissent féroce­ment et vous sentez une sourde menace scruter depuis la brume. Vous devez chercher le moyen de sortir d'ici, comprendre, et retrouver vos souvenirs...

Si Putréfax a été éliminé MAIS que tous les personnages sont morts, lisez ceci :

Votre sacrifice ne sera pas vain ! Nul ne saura jamais ce qui s'est passé dans les marais, mais Mentor connaît le prix que vous avez payé pour accomplir votre devoir. Grâce à vous, le domaine de Putréfax s'effondre et les marais reprennent vie. Une tragique victoire sur les forces du Chaos, qui sera chantée lorsque vous serez célébrés en héros dans les siècles à venir.

Si Putréfax a été éliminé ET que des personnages ont survécu, lisez ceci :

Quel triomphe ! Votre courage et votre détermination vous ont guidés jusqu'à la victoire face aux forces maléfiques et corruptrices du Chaos. Le domaine de pourriture de Putréfax s'effondre, et le démon à l'origine de tant de malheurs et de trahisons est retourné dans les enfers de pestilence dont il n'aurait jamais dû sortir. Vous quittez les marais en contemplant le vol des corneilles. Le temps se couvre. D'autres Quêtes héroïques vous attendent...

Si des personnages survivants ont toujours une ou plusieurs Plaies, lisez-leur ceci :

Vous avez failli gravement et porterez jusqu'à la mort l'empreinte du Chaos. L'âme marquée au fer rouge de la corruption... Puissiez-vous trouver un chemin de rédemption avant de croiser la route des inquisiteurs de l'Empire !

Chaque Plai­e doit être échangée contre un Tatouage Maudit parmi les suivants :

- | | |
|--------------------|---|
| <i>Le Ver</i> | Vous relancez toujours deux dés de Défense. Gardez le résultat le moins avantageux. |
| <i>La Mouche</i> | Vous relancez toujours deux dés d'Attaque. Gardez le résultat le moins avantageux. |
| <i>La Peste</i> | Lancez toujours un dé ordinaire en même temps que vos dés de combat. Si ce dé indique 1, considérez tous vos dés de combat comme des Boucliers noirs. |
| <i>Le Rat</i> | Les Trésors que vous découvrez valent toujours la moitié de leur valeur, y compris ceux que vos compagnons partagent avec vous. |
| <i>La Charogne</i> | Chaque fois que c'est possible, les Monstres vous Attaqueront en premier. |
| <i>Le Parasite</i> | Votre total de points de Corps est définitivement réduit de 2 points. |

- 1** **Jambe insectoïde** : une troisième jambe, pas vraiment humaine, apparaît sur le corps du personnage. Pour se déplacer, il lance désormais 3 dés.
- 2** **Pustules** : le corps du personnage se couvre de pustules purulentes. Chaque fois que ce personnage est blessé par un Monstre, le Monstre perd en retour 1 point de Corps.
- 3** **Contagieux** : le personnage est porteur de maladies contagieuses. Chaque fois qu'il blesse un Monstre, ce dernier est considéré comme *Empoisonné*.
- 4** **Nuage de mouches** : le personnage est perpétuellement entouré d'un essaim de mouches. Pour Attaquer ce personnage, il faut auparavant obtenir un crâne en lançant un dé de combat.
- 5** **Dévoré par les vers** : le corps du personnage est un amas de larves qui dévorent ses chairs, et celles de ses ennemis. Lorsque ce personnage tue un Monstre, il gagne 1 point de Corps même si cela porte son total au-delà de la valeur de départ.
- 6** **Armure vivante** : le personnage fusionne avec les pièces de son armure et voit des plaques d'os pousser sur son corps. Il ajoute un dé pour sa Défense.
- 7** **Œil supplémentaire** : avec un troisième œil, rien n'échappe au personnage, même la magie. Pour lui lancer un Maléfice, il faut auparavant obtenir un bouclier noir en lançant un dé de combat.
- 8** **Bras supplémentaire** : un bras supplémentaire pousse dans le dos du personnage, qui peut accomplir une Attaque supplémentaire à chaque tour.
- 9** **Cerveau supplémentaire** : le crâne du personnage se déforme sous la poussée d'un deuxième cerveau. Il peut désormais accomplir à chaque tour une action supplémentaire (Attaque, Recherche ou Sortilège).
- 10** **Mauvais œil** : le personnage est porteur de la puissance du Chaos. Il peut désormais lancer comme un Sortilège le Maléfice de Domination de son choix, qu'il choisit une fois pour toutes.

HERO QUEST



La marque Heroquest ainsi que tout ce qui y est associé dans la présente extension ne peuvent en aucun cas être vendus, en partie ou entièrement, sans la permission des propriétaires exclusifs du Copyright. Cette extension est réservée à un usage strictement privé et ne peut être vendue.

martin.bankhead@orange.fr



©2023 Hasbro International Inc.
All rights reserved.
Distribué en France par MB
France S.A., 73378 Le Bourget
du Lac Cedex.

Conçu en collaboration avec



Citadel Miniatures est un nom de
marque dont la propriété revient à la
société « Games Workshop Limited ».
Tous droits réservés.