

HEROQUEST



LE DEVOREUR
DE MEMOIRE

COMPENDIUM

Extension créée par Martin BANKHEAD

2023

martin.bankhead@orange.fr

Cette extension est réservée à un usage privé et ne peut être vendue.

Remerciements aux équipes de Games Workshop, aux créateurs du jeu Heroquest, de la campagne La Compagnie de l'Ombre, de la Quête le Labyrinthe infernal, des extensions La Forêt Souterraine et Le Tertre des Hommes-Bêtes, ainsi qu'à toute la communauté des joueurs de Heroquest.

HEROQUEST

LE DEVOREUR DE MEMOIRE

Sommaire

<i>Première partie - Les Marécages de l'Oubli</i>	4
<i>Deuxième partie - Les Jardins de Pestilence</i>	12
<i>Table de Rencontres</i>	14
<i>Table de Trouvailles</i>	15

Première partie

Les Marécages de l'Oubli

1

A lire quand les joueurs découvrent le passage
En avançant prudemment dans l'épaisse végétation, vous suivez un sentier couvert de broussailles. Un voile de brume flotte au-dessus du sol humide. Des buissons s'agitent soudain et se dressent, formant en s'entremêlant des silhouettes humaines difformes et menaçantes. Des Lierreux ! Vous avez juste le temps de saisir vos armes...

2

A lire après avoir placé les éléments de la salle
Ces curieuses dalles marquées de runes éveillent une sensation de déjà-vu. Vous avez la certitude d'être déjà venus ici, et même d'avoir résolu une énigme à cet endroit. Pourtant, il ne semble y avoir nulle part où vous puissiez aller, la végétation bloque votre progression. Peut-être qu'en étudiant ces dalles vous trouverez une première clé du mystère...

3

A lire quand les joueurs découvrent le passage
A cet endroit, le sentier est empierré comme une ancienne route. Au loin, des ruines surgissent des arbres, dévorées par le lierre et la mousse. Ces vestiges rongés par le temps suggèrent qu'une cité se dressait là il y a des siècles.

4

A lire si un joueur effectue une Recherche de Trésor

Parmi des parchemins moisis et d'illisibles manuscrits, vous trouvez un ouvrage racontant l'histoire de cette antique cité autrefois florissante : Aqat, fondée par le roi magicien Erishkadell, et entourée de jardins merveilleux. Un jour, un gouffre effrayant s'ouvrit dans le sol, d'où s'échappaient des gémissements lugubres. Des maladies étranges se répandirent dans la population. La folie s'empara de l'esprit du roi, la cité tomba lentement en ruines, hantée par ses habitants maudits.

5

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Vous pénétrez dans les ruines d'un temple. Sur l'autel est encore posé un incunable dévoré par la moisissure. Dans l'ombre, un mouvement attire votre attention : portant des lambeaux de vêtements religieux, des morts-vivants s'avancent lentement vers vous !

6

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Un caveau richement décoré s'ouvre devant vous, arborant les insignes royaux d'Erishkadell le roi magicien. Tandis que vous vous glissez à l'intérieur, vous découvrez, horrifiés, que la Momie du souverain vous guette dans l'ombre, l'œil brillant de malice !

7

A lire quand un joueur ouvre la porte

La porte s'ouvre sur une petite pièce sombre taillée dans le rocher. Aussitôt, un souvenir vous assaille : vous connaissez cet endroit, vous y avez été enfermés ! Des mouvements apeurés et des bruits de chaînes vous alertent immédiatement sur la présence de prisonnières. Vous les détachez sans difficulté, mais elles s'enfuient sans articuler la moindre parole, la terreur et la folie dans le regard. Sans doute ont-elles été enlevées dans un village à proximité, mais elles sont déjà loin, et il n'est pas certain qu'elles retrouvent leur chemin dans les marais...

8

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Au milieu des broussailles se dresse devant vous une pierre érigée en des temps immémoriaux, gravée de runes oubliées. Il émane de cet endroit une étrange sensation d'apaisement et de magie...

9

A lire après avoir placé les éléments de la salle

La brume s'agite devant vous. Quelque chose vit là, vous guettant de ses yeux brillants et maléfiques. Des branchages, des lianes de lierre entremêlées, des joncs et des ronces entrelacées, prennent forme autour de ce regard brûlant : une guenaude des marais vous fait face, ricanant et sifflant sur vous sa haine et sa hâte de vous écorcher !

10

A lire après avoir éliminé les Monstres de la salle

Le Dirach, tombé au sol sous vos assauts, murmure quelque malédiction dans l'abominable langue des Fimirs, puis vous lance d'une voix rauque : « Soyez maudits ! » Puis il expire dans un râle. Alors un rugissement démoniaque, qui semble provenir de la paroi rocheuse, vous glace le sang !

11

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Face à vous se dresse une terrifiante créature, surgie des profondeurs infernales : un puissant démon qui semble bien décidé à vous emmener avec lui en Enfer ! « Vils mortels, gronde-t-il, je n'ai pas eu le droit de vous dévorer la première fois, mon heure est venue ! ». Il se jette alors sur vous toutes griffes dehors !

12

A lire après avoir placé les éléments de la salle

En écartant les broussailles puantes des souillures des Skavens, vous découvrez une étrange machine agitée de mouvements chaotiques, vrombissante et pulsant une lumière verte malsaine due à la malepierre qu'affectionnent tant les hommes-rats. Sans comprendre sa fonction, vous sentez un danger imminent... Toutes les plantes alentour semblent malades, peut-être à cause des étranges fluides que la machine déverse dans les eaux du marais. Rester plus longtemps ici serait inconscient !

13

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Le Moine de la Peste, un de ces fanatiques du Chaos et de la putréfaction, se tortille sous vos yeux ! Il agite une sorte d'encensoir à l'odeur pestilentielle et couine : « Il nous appelle, nous sommes ses choisis, ses enfants préférés ! Vous n'êtes pas dignes de ses présents ! »

14

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Devant vous se tient une créature de ronces et de genêts, de buissons secs et d'écorces couvertes de mousses et de champignons aux couleurs étranges. Les yeux de la guenaude brillent d'une lueur maléfique. « Mes champignons, bolets, coulemelles et vesses-de-loup ! Mes amanites et mes coprins ! Mes petits ! Vous ne me les volerez pas ! » Toutes griffes dehors, elle commence à marmonner des imprécations magiques !

15

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Vous voici assurément dans l'ancre d'une sorcière fimir, une abominable Meargh. Entourée par un capharnaüm de grigri écoeurants et de fétiches sans valeur, la bibliothèque regorge d'ouvrages maléfiques et de parchemins maudits. La folie guette l'esprit de celui qui se pencherait sur ces manuscrits... Mais une note posée sur un lutrin attire votre attention : elle porte l'écriture soignée de l'un d'entre vous !

A lire si un joueur effectue une Recherche de Trésor

Voici la lettre : « Si vous lisez ceci, c'est que nous – que VOUS avez perdu la mémoire. C'est un des effets du Bouillon Dévoreur de Mémoire que vous avez bu. Mais reprenons au début. Mentor vous a chargés de retrouver un Sanctuaire du Chaos caché dans cette région marécageuse, et de mettre fin à la menace qu'il représente. Vous avez découvert ce Sanctuaire, au fond d'un gouffre au cœur du marais, domaine d'un démon de Pestilence. L'affronter sans tomber sous sa domination n'est pas une mince affaire ! Le Bouillon Dévoreur de Mémoire, préparé par une guenaude des marais, permet de réduire ce risque. Elle exigeait le sacrifice de l'un d'entre vous en échange, nous avons dû lui voler la potion ! Trouvez le gouffre, buvez à nouveau le Bouillon, détruisez ce démon et son Sanctuaire. L'avenir de l'Empire en dépend ! »

16

A lire après avoir placé les éléments de la salle

La reine sorcière des Fimirs, voûtée par les siècles, vous regarde de son œil mauvais. Pointant un doigt crochu sur vous, elle vocifère d'une voix grinçante : « Comment ! Comment osez-vous revenir ici ? J'aurais dû vous tuer la première fois. Comment avez-vous pu décimer mes guerriers et mes Dirachs ! Soyez maudits ! Que le Seigneur de Pestilence vous fasse lentement pourrir ! »

17

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Un souvenir se fraie un chemin jusqu'à votre conscience. L'odeur de bruyère, le chant strident des grillons, les herbes émergeant de la brume qui couvre le sol, vous racontent le combat que vous avez mené ici même. Une âpre lutte pour votre vie où l'un d'entre vous a perdu un objet personnel. C'est ici même que vous avez été capturés par les Fimirs !

18

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Une guenaude, inquiétante sorcière des marais, se tient devant vous, vous jetant un regard mauvais depuis l'ombre où elle se terre. « Encore vous... » Sa voix évoque les fourrés épineux et les tempêtes hivernales hurlant dans les branches. « Vous avez oublié, mais vous revenez. Sans doute cherchez-vous encore le chemin pour rencontrer Celui qui se Cache dans les Ténèbres du Gouffre, le Jardinier de Pestilence. » La sorcière tend une main crochue : « Vous m'avez déjà volé mon Bouillon Dévoreur de Mémoire, vous allez regretter d'être revenus me voir. »

A lire après avoir éliminé les Monstres de la salle

L'autre de la sorcière est plongé dans un silence pesant. Chargées de colifichets étranges, les branches semblent des bras griffus et menaçants. Au sol, quelques fioles de terre cuite dissimulent des ingrédients dont vous préférez ne pas connaître la provenance. Peut-être y trouverez-vous quelque potion utile ?

19

A lire la première fois que ce symbole apparaît

Sur ce tertre couvert d'herbes sèches balayées par le vent, s'élève un petit monticule de pierres lisses entassées les unes sur les autres : un Cairn, porteur de l'espoir et du courage de l'Ancien Temps, d'une magie ancienne de soins et de bravoure. Peut-être cette magie vous sera-t-elle d'une aide secourable ?

20

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Un enchevêtrement de branchages et de lierre prend forme devant vous. Le Lierreux qui se dresse sur votre chemin vous menace de sa lance de bronze. D'une voix qui craque comme le bois tordu par le vent d'hiver, il vous blâme : « Vous allez descendre dans le Gouffre maudit ! A cause de votre folie, la peste et la corruption vont se répandre dans notre marais ! Vous allez tout détruire ! Je ne vous laisserai pas faire ! » Dans un geste désespéré, il se jette sur vous !

21

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Un gouffre gigantesque s'ouvre devant vous, sombre et terrifiant. De ses profondeurs abyssales monte un gémissement plaintif et continu, un vent glacial porteur d'âmes corrompues et fétides. Une corniche étroite longe le précipice jusqu'à un passage de l'autre côté. Vous approchez du but de votre Quête !

Deuxième partie

Les Jardins de Pestilence

1

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Quatre zombis se dressent dans l'obscurité, enveloppés d'une odeur épouvantable de charogne. Leurs râles murmurés ressemblent à une mélodie lancinante et triste, alors que leur regard vide fouille les ténèbres. Derrière eux, un étrange coffre d'or diffuse une clarté surnaturelle dans la caverne aux parois couvertes de mousses et de lichens étranges.

2

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Dans l'ombre humide et froide se tient un guerrier en armure sombre. Ses yeux sont des braises ardentes et une aura maléfique diffuse une clarté inquiétante autour de lui. D'une voix inhumaine, laissant parfois une longue langue bleutée jaillir de son casque, il commence à prononcer une incantation maléfique pour honorer les dieux du Chaos.

3

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Dans les yeux morts de ce zombi luit un éclat d'intelligence animale et prédatrice. Le mort-vivant semble porteur de maladies purulentes et mortelles. Ses plaies gouttent sur le sol alors qu'il s'avance lentement en râlant.

4

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Derrière la porte secrète s'ouvre une petite cavité, au fond de laquelle luit un coffre de cristal et d'or. Devant le coffre, la menaçante silhouette d'un Guerrier du Chaos grince. Son armure rouillée est déchirée par endroits, laissant paraître des chairs noircies et grouillantes de vers. Levant une immense hache d'arme, il prononce des incantations aux dieux du Chaos de sa voix infecte...

5

A lire après avoir placé les éléments de la salle

C'est l'odeur qui vous saisit d'effroi avant tout. Celle de la pourriture, une odeur bestiale et chaude, tranchant avec ces cavernes froides aux parois humides. De l'ombre s'approche en couinant une immense créature aux membres mutilés. Son corps est scarifié de runes à la gloire du Rat Cornu. Ses petits yeux luisent méchamment dans l'obscurité, tandis que le Rat Ogre pointe ses lames rouillées dans votre direction !

6

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Cette succession de cavernes abrite une végétation sale et malfaisante, épineuse et vénéneuse. Mais cette salle abrite un spécimen qui vous pétrifie d'horreur ! La sève qui coule dans ses rameaux est rouge comme le sang, son feuillage palpite comme sous les battements d'un cœur assoiffé. Le parfum envoûtant de ses fleurs vous tourne la tête, et vous distinguez, alors que des vrilles se tendent vers vous, le terreau atroce et vivant qui nourrit cette Ronce.

7

A lire après avoir placé les éléments de la salle

L'humidité de cette caverne porte des odeurs forestières de champignon et d'humus. Du sol mou surgit un zombi qui s'extrait péniblement de son sépulcre, attiré par votre chaleur. Son corps entier semble colonisé par des champignons, comme un jardin fongique atroce et vivant !

8

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Cette caverne est baignée d'un clarté apaisante et chaude. Ici aucune chair putréfiée, pas de jardin de l'épouvante ni aucune plante maléfique. Dans ce domaine minéral trône un immense cristal de roche, vibrant et pur. Vous sentez que la magie préhistorique qui l'imprègne est de nature à vous guider dans les ténèbres. Vous savez qu'ici, un choix s'offre à vous...

A lire si un joueur choisit de soigner une Plaie

La morsure sévère du cristal diffuse une onde glacée dans votre corps tandis qu'une brume froide, l'espace d'un instant, obscurcit votre vue. Vous sentez la souillure du Chaos se résorber, vous sentez aussi sa puissance vous abandonner. Un frisson vous parcourt l'échine en reprenant vos armes. Vous vous demandez si vous avez bien fait en pensant à ce qui vous attend...

9

A lire après avoir placé les éléments de la salle

Vous poussez la porte en sachant que derrière se tient le Jardinier de Pestilence, celui dont la Pierre Noire était convoitée par les Hommes-Bêtes, celui qui a avili la région marécageuse de Präch depuis des millénaires pour en faire un immense jardin de la corruption. Face à vous, comme un potager de l'horreur, des rangs de zombis pourrissent lentement en se balançant lourdement dans l'ombre. Les parois de la grotte, couvertes de lianes rougeoyantes, pulsent d'une vie abominable. Et devant l'escalier qui vous conduirait vers votre salut, se tient la plus effroyable créature qui soit, démon pourrissant et chitineux à la puanteur infecte : Putréfax !

A lire si Putréfax est éliminé

Soudain un grand cri jaillit dans les ténèbres, et semble engloutir le jardin et dévorer le domaine démoniaque. Vous vous précipitez vers l'escalier, sentant votre seul espoir sur le point de s'éteindre...



Table de Rencontres

2 dés



2	Un Lierreux	Trois Lierreux	Un Terre errant
3	Deux Lierreux	Une Ronce carnivore	Un Tertre errant et un Lierreux
4	Un chien du Chaos	Un Sanglier Sauvage	Deux Loups géants
5	Deux Chiens du Chaos	Un Loup géant	Une Araignée géante
6	Un Squelette	Deux Zombies	Un Squelette et un Spectre
7	Deux Squelettes	Un Squelette et un Zombie	Deux Squelettes et un Spectre
8	Un Skaven	Trois Skavens	Un Rat Ogre
9	Deux Skavens	Deux Skavens et un Moine de la Peste (maléfice Rouille)	Un Rat Ogre et un Skaven
10	Un Fimir	Trois Fimirs	Trois Fimirs
11	Deux Fimirs	Deux Fimirs et un Dirach (maléfice Pluie noire)	Un Dirach (trois maléfices Fomorii au choix)
12	Le croassement sinistre des corbeaux	Juste quelques sangsues	Le chant lugubre du vent glacé

Table de Trouvailles

2 dés



2	Des traces de Fimirs dans la boue	Racine noire (comme un Breuvage héroïque)	Piège : Trou d'eau
3	Des traces de Fimirs dans la boue	Prêle (comme un Contrepoison)	Piège : Toile d'Araignée
4	Des traces de Fimirs dans la boue	Salicorne (comme une Potion de Résistance)	Piège : Ronce maléfique
5	L'empreinte d'un Troll de pierre	Nigelle (comme une Potion de Guérison)	Monstre errant
6	Une mélopée lugubre au loin	Ortie bleue (comme une Potion de Vitesse)	Monstre errant
7	Une étendue de plantes malades	Mandragore (comme une Eau bénite)	Monstre errant
8	Un totem sinistre à un seul oeil	Herbe aux pendus (comme une Potion de Force)	Monstre errant
9	Les ossements d'une créature du Chaos	Amanite noire (comme une Essence de Granit)	Monstre errant
10	Les traces d'un Loup géant	Girolle pourpre (comme un Elixir de Karmâ)	Monstre errant
11	Des runes skaven gravées sur un rocher	Belladone (comme une Potion de Bataille)	Monstre errant
12	Le son plaintif du vent s'engouffrant dans une cavité	Iris d'eau (comme un Philtre de Thot)	Monstre errant

HEROQUEST



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.