

4 ***A lire après avoir placé les éléments de la salle***
La pleine lune est rayonnante d'intensité, conférant à la clairière une douce clarté presque chaleureuse. Vous essuyez d'un revers de main les éclaboussures de sang des créatures pourfendues avant de rejoindre une petite troupe impériale à l'orée du bois. Au milieu de clairière, vous devinez un grand nombre de silhouettes aux traits sévères dont les yeux brillent dans la douce pénombre. Les hommes autour de vous sont épuisés, mais vous savez qu'ils sont prêts à se battre jusqu'à leur dernier souffle pour la pérennité de l'Empire. Aussi, les dernières troupes de Morcar barrent l'accès à un ancien mausolée et certainement pour une très bonne raison. Vous serrez le manche de votre arme, tandis que la brise fraîche vous amène l'odeur de la mort. L'issue du conflit final est maintenant entre vos mains.

5 ***A lire après avoir placé les éléments de la salle***
Vous ouvrez l'imposante porte en bois, qui en claquant résonne dans le vieux mausolée. L'endroit est sombre, et de majestueuses voûtes de pierre viennent supporter une petite coupole fendue sur sa largeur, laissant passer un mince filet de lune. Les longues fissures dans les murs décrépis et les amas de gravats de toutes parts sont autant de témoins d'un vestige d'un autre temps. Pourtant, là, dans un petit hall circulaire, on était à l'œuvre. Une silhouette se dresse, noble, majestueuse. Vous la reconnaissez. Sir Vardion, dans son regard a quelque chose de différent. Il vous regarde avec haine et mépris. Dans sa main, la Pierre noire s'active comme un battement de cœur, chaque impulsion semblant secouer l'âme de Sir Vardion. Sans un mot, il dégaine lentement son arme et s'avance vers vous, les lèvres crispées par la rage.



Extension réalisée par Mathieu PASCAL
www.mpascal.com
contact : contact@mpascal.com

©2013 Mpascal. Tous droits réservés.

La Forêt des Ombres



1 **A lire après avoir placé les éléments de la salle**

Vous pénétrez dans un sombre bosquet. La froide pénombre qui y règne et les sinistres bruits nocturnes n'étant pas là pour vous rassurer, vous vous engouffrez avec prudence. Soudain, un cri rageur retentit dans la lugubre noirceur. Vous vous approchez discrètement de la source des vociférations en vous faufilant entre des troncs d'arbres nouveaux et apercevez un Garde impérial blessé aux prises avec deux pillards gobelins !

2 **A lire après avoir tué les pillards gobelins**

Le Garde impérial, encore haletant et d'une voix fébrile, vous explique qu'il a survécu à l'attaque du convoi en feignant la mort. Après le départ des créatures, il a voulu inspecter le lieu du carnage pour trouver d'éventuels survivants avant de tomber nez à nez avec des pillards gobelins venus se repaître des restes du convoi. Il a alors fui avant de se retrouver acculé dans ce bosquet. Il vous prévient également qu'il doit y avoir d'autres survivants se cachant dans les bois et qu'il faut continuer les recherches.

2 **A lire après avoir placé les éléments de la salle**

Vous débouchez dans une clairière partiellement éclairée par la pâle lueur de la pleine lune. Une fine brume bleutée flotte à quelques pas du sol, conférant à l'endroit quelque aura enchanteresse. Un monolithe de roche décoré d'ossements émerge du sol. Alors que vous inspectez l'étrange rocher qui paraît être un réceptacle, le sol commence à grouiller sous vos pieds. Dans un fracas d'outre-tombe, la terre se met à vomir des tas d'os décrépis. Vous faites face à de redoutables guerriers squelettes !

3 **A lire après avoir placé les éléments de la salle**

Vous écartez les fines branches feuillues pour révéler une lourde porte de pierre. Bien que scellée, elle ne vous résiste pas bien longtemps avant de basculer. Vous pénétrez dans une salle sombre dans laquelle vous distinguez, au fond, l'ancienne tombe d'un illustre guerrier d'un temps immémorial. À ses côtés, deux cercueils verticaux encastrés dans les murs. Une fois n'est pas coutume, votre présence trouble le repos de ces lieux et les cercueils se mettent à s'agiter. Deux squelettes s'en extirpent et ricanent en vous fixant de leurs orbites vides.

4 **A lire après avoir placé les éléments de la salle**

Vous poussez la lourde porte de bois et vous pénétrez dans la salle. Une lueur rougeâtre danse sur les vertigineuses voûtes de pierre au gré d'imposants chandeliers composés d'un amas hétéroclite d'ossements humains. Là-bas, au fond de la pièce, vous apercevez une silhouette gigantesque, se mouvant pourtant avec une aisance toute particulière. Ce monstre à l'allure bovine était presque deux fois plus grand qu'un homme et semblait soulever ses deux énormes haches comme de vulgaires brindilles. Il trainait par le bras la défunte dépouille d'un soldat impérial. Regardant dans votre direction, il semblait déjà se désintéresser de sa victime. Effectivement, il en fallait bien plus que cela pour repaître un Seigneur des Bêtes... et c'est bien ce que vous étiez en train de vous dire.



Les Cryptes oubliées



1. **A lire lorsqu'un joueur arrive de l'autre côté du passage secret**

Vous rampez dans le passage souterrain jusqu'à atteindre une lourde dalle de pierre que vous soulevez avec peine. De l'autre côté, vous débouchez dans un couloir sombre et glauque. Aucune âmes qui vivent ici, si ce n'est cette faible lueur là-bas, au bout du couloir. Une lueur qui commence d'ailleurs à croître et à se mouvoir dangereusement dans votre direction...

2. **A lire après avoir placé les éléments de la salle**

Vous pénétrez dans une sorte de chambre mortuaire. Alors que vous examinez la sombre salle poussiéreuse, la couvercle du tombeau accolé au mur se met à vibrer avant de se faire soulever par une main en putréfaction. La dépouille de l'antique chevalier se relève de sa tombe et vous regarde en maugréant.

3. **A lire lorsqu'un joueur arrive devant la porte**

La porte verrouillée ne veut pas céder. De l'autre côté, des clameurs. Là, entre deux planches moisies de la porte, un étroit interstice vous initie à une scène surnaturelle : une immense salle aux voûtes interminables, baignée d'une lueur presque chaleureuse... En son centre, vous distinguez des Hommes-Bêtes, entourant un chaman semblant se livrer à un étrange simulacre. Et soudain, vous l'apercevez. La Pierre Noire dérobée, ce bloc aux contours parfaits et aux inscriptions indéchiffrables. Cet artefact qui pourrait changer radicalement le cours de la guerre. Un frisson vous saisi l'échine lorsque vous apercevez, amoncelés au fond de la salle, des cadavres de vos compagnons d'armes, sacrifiés sur l'autel du mal. Un claquement de porte derrière vous vous fait sursauter et des bruits de sabots raisonnant sur les dalles scellées du couloir vous annonce l'arrivée prochaine de quelques troubles...

4. **A lire lorsqu'un joueur franchit la porte de fin**

Vous enjambez le corps de la sentinelle Homme-Bête dont le sang frais continue de ruisseler sur les dalles glacées du couloir de la crypte. La clef que vous tenez dans vos mains allait enfin vous permettre de quitter cet endroit lugubre dans lequel vous avez déjà passé trop de temps. Concentré, vous glissez la clef dans la serrure rouillée de la porte activez le mécanisme d'ouverture qui résonne dans un cliquetis métallique, jusqu'au fin fond des profondeurs des cryptes oubliées...

4. **A lire une fois que Vivigor a été vaincu**

Vivigor, gisant à terre dans une grotesque posture, vous fixe encore de son regard sans vie. De sa bouche ouverte vous voyez s'écouler un liquide que vous pensiez, d'un prime abord, être du sang frais mais qui s'avère être au bout du compte bien plus sombre et onctueux. La matière noirâtre poursuit sa route en serpentant dans les rainures des dalles de pierre, pour enfin disparaître mystérieusement dans un interstice poreux. Plus rien ne vous étonne maintenant et, vous ressaisissant, vous écartez du bout de votre arme les doigts du chaman défunt encore crispés sur la petite pierre noire. Elle semble imprégnée d'une force étrange, et le bourdonnement sourd qui en émane ne fait qu'accroître votre curiosité. Brisant votre inspiration, vous entendez au loin les rugissements de la garde de Vivigor, vous faisant réaliser que les ennuis ne semblent, hélas, pas encore terminés.



A la recherche de la Pierre Noire



1 Lire après avoir placé les éléments de la salle

Le vieux mur décrépi n'a pas opposé de résistance. Vous enjambez les gravas et pénétrez dans une pièce sombre, puant le moisi. Vous découvrez à terre la présence d'anciens restes humains jonchant le sol, dans un désordre morbide. Dans un coin de la pièce, face au mur, vous remarquez une silhouette décharnée qui semble trembler en poussant de petits gémissements. Sentant votre présence, la créature tourne lentement la tête vers vous et vous saisis de son regard vitreux. Cette créature semble vivante, mais pas tout à fait. Ne se posant pas tant de questions, le zombie s'avance vers vous en bavant.

2 Lire après avoir placé les éléments de la salle

Vous entrouvrez la porte de la cellule et une odeur de couche infecte et bestiale vous monte aux narines. Assis là, sur un vieux tas de paille, vous reconnaissez l'un de vos infortunés compagnons d'arme. Il vous explique que lui et plusieurs survivants ont été capturé après l'attaque du convoi et conduit en ces geôles nauséabondes. Depuis lors, les Hommes-Bêtes, mené par un cruel chaman nommé Vivigor, n'ont eu cesse de les torturer pour essayer de leur soutirer des informations concernant la Pierre Noire. Sir Vardion ferait également parti des rescapés mais a été conduit dans une autre zone du Tertre.

Le garde se dirige enfin vers le râtelier d'armes pour récupérer son équipement et vous presse de retrouver Vivigor le chaman, gardant farouchement la précieuse relique dans son atelier.

3 Lire après avoir placé les éléments de la salle

Lorsque vous poussez cette porte barbouillée de sang séché, c'est une véritable vision d'horreur qui s'offre à vous. Des corps sanguinolents pendent à des crochets, tandis que des tas de membres humains s'amoncellent dans un coin. La peste règne en ces lieux et des nuages d'insectes tourbillonnent frénétiquement. Au milieu de la boucherie, ce monstre, paraissant tout à son aise dans cette hécatombe. Il semble ravi de vous voir à en juger par le mouvement de sa lame tranchante cinglant dans votre direction.

4 Lire après avoir placé les éléments de la salle

Vous pénétrez dans une salle lumineuse, rendue studieuse par les lueurs des bougies se consumant çà et là. Vous apercevez des signes étranges gravés sur les murs ainsi que des oriflammes ornés d'inscriptions en langue sombre. Des pupitres ensevelis sous les grimoires et des concoctions douteuses vient parachever le cachet de l'endroit. Sortant d'un obscur recoin, une silhouette bovine se meut lentement, s'aidant de son long bâton d'os pour avancer. Pendant à sa taille, une grande besace de cuir dans laquelle vous devinez la forme de la Pierre Noire. Vous l'avez compris, pour la récupérer, il va falloir combattre l'infâme chaman Vivigor.

A lire une fois que Vivigor a été vaincu

Vivigor se retrouve acculé dans un coin, ses attaques contre vous n'ayant pu s'avérer décisives. Vous avancez prudemment vers lui, le mettant en joue du bout de votre arme. Et c'est trop tard que vous devinez le mauvais coup : d'un geste vif, Vivigor projette une boule de verre directement sur le sol, à vos pieds. La poudre blanche qui s'en libère s'enflamme au contact de l'air, provoquant une intense lueur aveuglante. Dans un gémissement de douleur, vous portez vos mains à vos yeux. Cela semblait durer une éternité, en fait juste assez de temps pour permettre au fourbe Vivigor d'actionner un vieux candélabre qui découvre un escalier dissimulé. La silhouette bovine disparaît dans l'obscur souterrain, son rire ténébreux s'atténuant dans les profondeurs diaboliques. Tandis que votre vision revient, vous claudiquez jusqu'au souterrain secret. Non, vous n'êtes pas au bout de vos peines.

