

C'était peu avant l'aube. Le silence régnait sur le champ de bataille. Le mausolée surgissait de la brume qui commençait à se disperser. Les héros de l'Empire se tenaient là, dressés au milieu du grand hall du mausolée, tandis que le reste des troupes de l'Empire demeuraient à distance. Les murs, témoins silencieux de la bataille qui venait de faire rage, étaient encore imprégnés des violents choes des armes s'entrechoquant. Sir Vardion gisait à terre, son sang s'écoulait abondamment des nombreuses plaies qui lui cinglaient le corps. Il serrait fébrilement dans sa main la Pierre Noire, qui s'était arrêtée de luire. Ses yeux commençaient à rouler dans leurs orbites. Il se tourna alors vers Mentor, qui venait d'arriver sur les lieux :

« Je me suis laissé corrompre, d'abord par Morcar, ensuite par cette Pierre » dit Sir Vardion.

Il toussa.

« Cette Pierre possède un pouvoir qui vous dépasse, elle a réussi à corrompre mon âme, au delà-même de l'influence qu'y avait Morcar. »

Ses doigts lâchent prise, laissant la Pierre rouler sur le sol. Il continue, haletant.

« Dans mes sombres visions, j'ai vu un sanctuaire très ancien, non loin d'ici, au dessus duquel a été bâti Prach, un petit comté. Ici vous y trouverez les origines de la Pierre. Ici, vous y trouverez les origines de ce mal qui m'a rongé. Ici, vous y trouverez les secrets de la Pierre Noire. Ne laissez pas Morcar vous devancer. »

Ce furent ses dernières paroles. Les yeux de Sir Vardion s'étaient figés pour toujours, emplis de larmes. Lui, un si honorable guerrier s'était laissé influencer par les sombres magies de Morcar, avant de se retrouver manipulé par une force plus puissante encore. Le déshonneur avait eu raison de lui.

Mentor, impassible, se vouta pour ramasser la petite pierre. Il la fit tourner dans sa main, regardant les étranges symboles qui étaient redevenus opaques. Il se tourna lentement vers les héros de l'Empire, le visage grave.

« Mes héros, j'ai une nouvelle mission pour vous. »

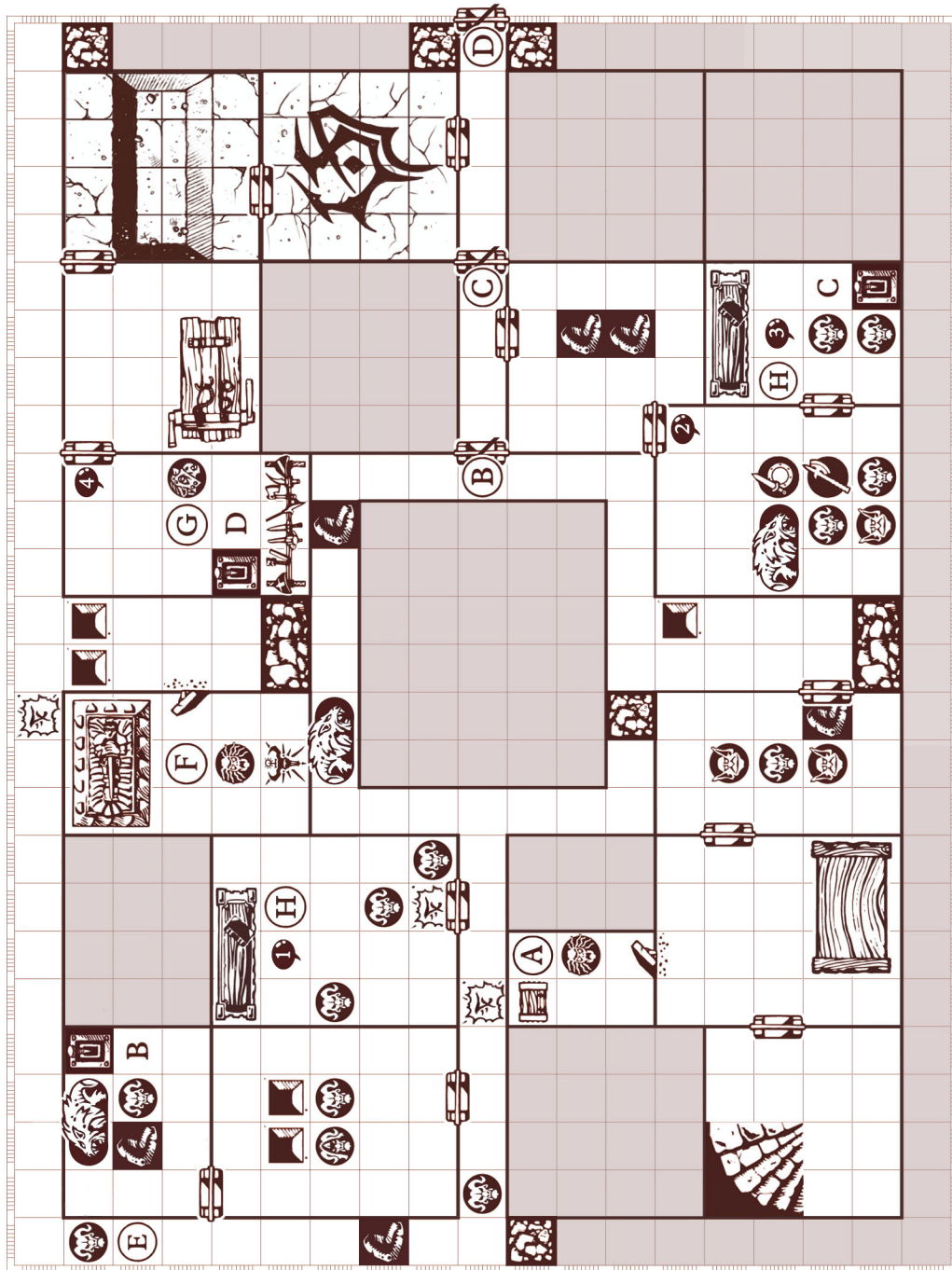
Seuls les puissants grondements de l'orage venaient troubler le silence de la Forêt des Ombres. Il pleuvait à verse depuis des heures maintenant. Vous regardiez devant vous le convoi se mouvoir avec peine dans les chemins de boue tandis que les épaisses frondaisons vous enveloppant de leur étreinte vous mettaient mal à votre aise. Le convoi s'enfonçait lentement dans la sinistre obscurité de cette morne nuit. Des éclairs jaillissaient des ténèbres, révélant brièvement les mines peu rassurées des soldats de l'escorte impériale vous accompagnant. Trempé par la pluie battante, vous arrachiez chaque pas à cette boue collante, et vous commenciez à regretter d'avoir accepté cette mission qui s'était d'ailleurs montrée jusqu'alors fort ennuyeuse...

Pourtant, lorsque Mentor vous a contacté alors que vous savouriez votre récente victoire contre les puissants Sorciers de Morcar, vous aviez senti dans le timbre de sa voix quelques inquiétudes qui laissaient augurer moult passionnantes missions pour un champion de votre trempe.

Il n'en fut rien. Les journées furent longues et monotones depuis le départ des Monts du Nord. Le convoi avait traversé pacifiquement de vastes landes sans la moindre embûche.

D'ailleurs, qui aurait pu convoiter ce que la garde impériale et vous protégez, cette vieille relique poussiéreuse ? Découverte là, dans les Monts, au fond d'un antique tumulus éventré par les guerres contre les légions de Morcar. Mais selon Mentor, cette petite pierre noire renfermerait un pouvoir gigantesque qui permettrait, une fois maîtrisé, d'inverser le cours de la guerre contre le Chaos... Une occasion dont Morcar pourrait se saisir s'il venait à apprendre l'existence de cette pierre.

Et soudain, vous fûtes tiré de vos pensées : le convoi avait stoppé. Le froid glacé faisait craquer les troncs de la forêt, tandis que les ténèbres de la nuit s'épaississaient. Sir Vardion, le capitaine de la Garde, scrutait la lisière des bois, toute épée dégainée, les clapotis de la pluie ricochant sur son armure d'argent. Il cherchait confirmation à ses craintes. Et puis, des bruissements lugubres accompagnés de grognements



Nouvelles créatures de Morcar

Le Tertre des Hommes-bêtes introduit de nouvelles créatures auxquelles les héros auront à faire face. Elles possèdent ces caractéristiques et se comportent comme suit :

Chaman Homme-bête

Déplacement : 6 cases
Attaque : 2 dés
Défense : 4 dés
Corps : 1
Esprit : 5



Homme-bête

Déplacement : 5 cases
Attaque : 3 dés
Défense : 3 dés
Corps : 1
Esprit : 3



Seigneur des bêtes

Déplacement : 6 cases
Attaque : 2 dés orange
Défense : 2 dés orange
Corps : 3
Esprit : 4



Chien du chaos

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



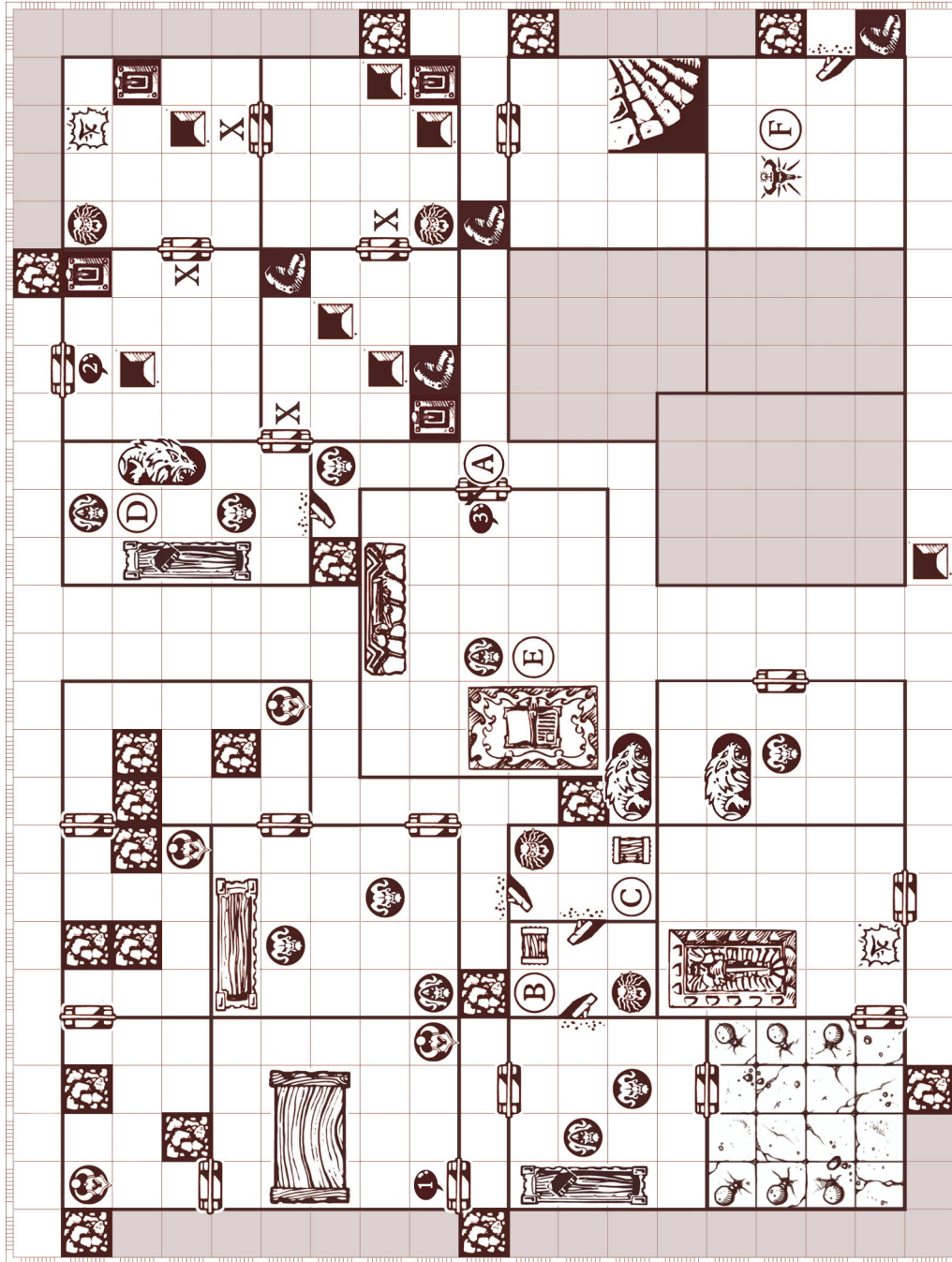
Les Chamans Homme-bêtes

Les Chamans Hommes-bêtes possèdent leurs propres maléfices et peuvent les utiliser de la même façon que l'Elfe et l'Enchanteur. Ils disposent de sortilèges qui leur sont propres et ne peuvent en jeter qu'un seul par tour. Chaque maléfice ne peut être utilisé qu'une fois au cours d'un combat. Les Chamans Hommes-bêtes ne peuvent posséder que 3 maléfices à la fois, et devront donc en choisir 3 au hasard parmi les 6 cartes disponibles. Les Héros Chaman, quant à eux, disposeront de leurs 6 maléfices. Lorsqu'ils sont à court de maléfices, les Chamans attaquent et se défendent normalement avec des dés de combat.



Créatures spéciales

Au cours de leur progression dans les profondeurs du Tertre, les héros pourront tomber nez à nez avec des lieutenants de Morcar, version particulièrement puissante des créatures de base. Ces chefs possèdent leurs propres caractéristiques qui sont détaillées dans les notes de la quête en cours. A l'instar du Seigneur des Bêtes, ces lieutenants ont des Points de Corps variables et peuvent utiliser les dés spéciaux (détaillés plus loin dans ce livret), ce qui rendra les combats face à ces créatures très dangereux et téméraires.



Nouveaux éléments de donjon

Nouveaux pièges

Tombeaux



Des vieilles tombes moisiées parsèment le Tertre et peuvent révéler de désagréables surprises aux intrépides héros. Chaque fois qu'un joueur entre dans une salle qui contient un tombeau, il devra jeter un dé de combat.

- S'il obtient un crâne, le joueur par sa présence réveille le mort-vivant qui sommeille dans le tombeau, qui l'attaque aussitôt. Pour savoir à

quel type de mort-vivant le personnage doit faire face, il doit tirer une carte « Monstre » au hasard parmi celles du Squelette, de la Momie et du Zombie.

- S'il obtient un bouclier noir ou blanc, le personnage est assez discret pour ne pas tirer le mort-vivant de sa torpeur.

Pour chaque tombeau présent dans la salle, un dé de combat doit être jeté pour savoir si le mort-vivant se réveille ou non. Un tombeau ne peut être déclenché qu'une seule fois.

Piège runique

Les puissants Chamans Hommes-bête manipulent les runes avec dextérité et en ont disséminé partout dans le Tertre, rendant les couloirs mortellement dangereux pour les intrus peu aguerris. Ce piège prend effet lorsqu'un joueur marche dessus. Pour connaître l'effet que le personnage va subir, il doit lancer un dé de mouvement.



- S'il obtient 1 ou 2 : une explosion de particules runiques le projette violemment en arrière. Il ne peut être stoppé qu'en rencontrant un piège ou un mur perpendiculaire à sa trajectoire.

- S'il obtient 3 ou 4 : il réussit à désamorcer le piège. Celui-ci doit être retiré du plateau.

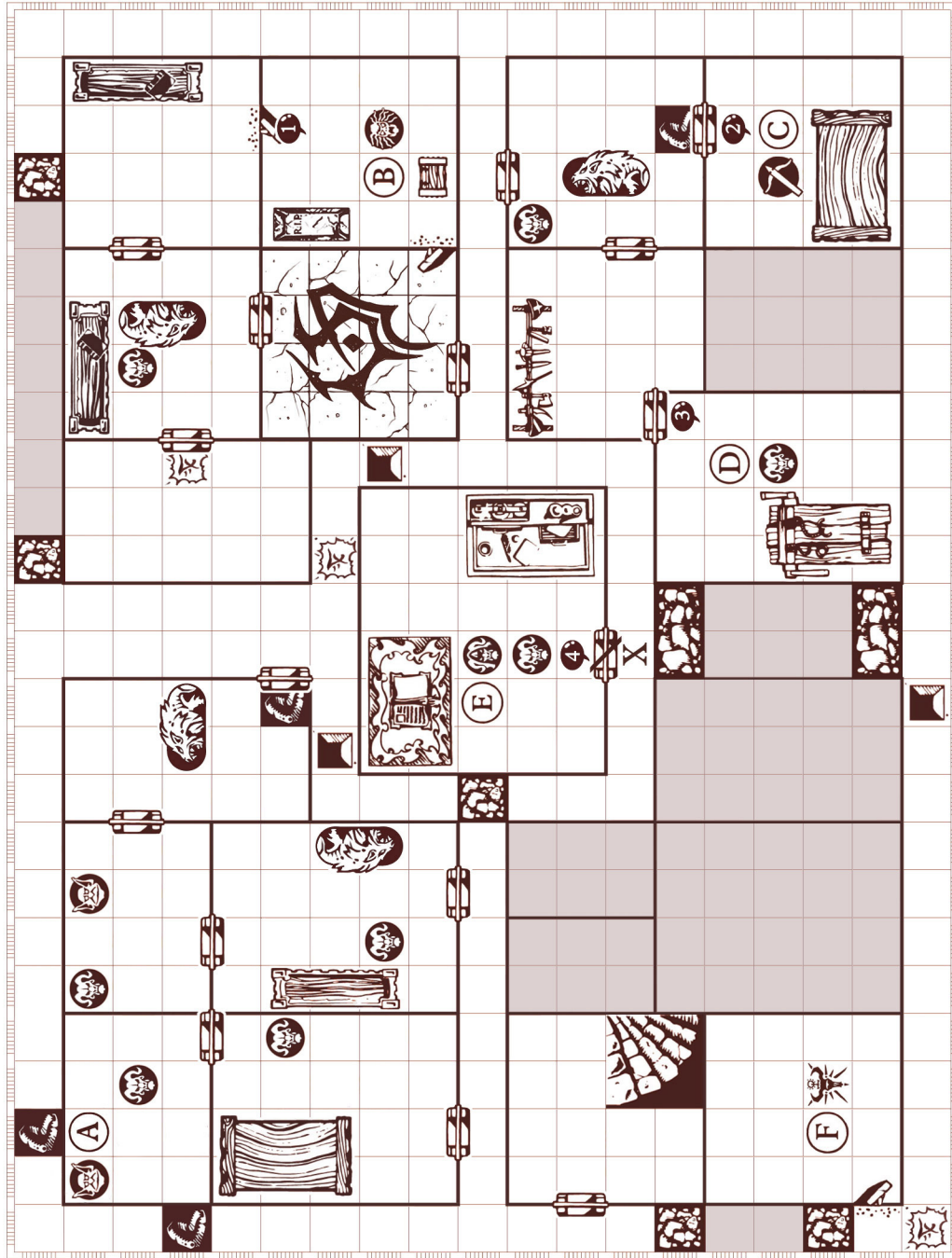
- S'il obtient 5 ou 6 : le piège explose et toutes les unités présentes dans un rayon de 2 cases autour du piège perdent 1 Point de Corps. L'explosion affecte également les monstres.

Ce piège peut être détecté en recherchant un piège, mais ne doit pas être retiré du plateau pour autant. Il peut être désamorcé par le nain ou par la trousses à outil. Une fois déclenché ou désamorcé, le piège doit être retiré du plateau.

Piège à chien du chaos

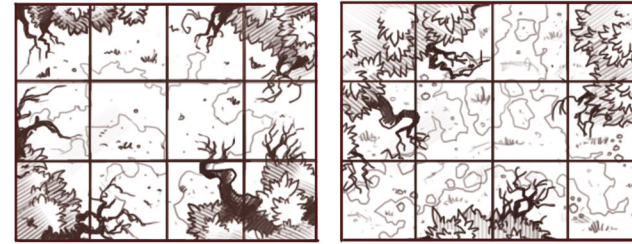


Parfois, il arrive que les chiens du chaos échappent à la vigilance de leurs maîtres et se retrouvent en semi liberté, livrés à eux-mêmes et pouvant causer d'irréversibles dommages. Pour pallier à ce problème, des pièges à chiens ont été installés pour stopper d'éventuels fuyeurs... Au péril des aventuriers qui perdraient 1 Point de Corps s'ils venaient à marcher dessus sans l'avoir détecté au préalable. Une fois découvert, déclenché ou désamorcé, le piège doit être retiré du plateau.



Environnements extérieurs

Ces tuiles représentent la Forêt des Ombres. Elles n'ont pas de caractéristiques particulières sinon décoratives et immersives.



Leviers



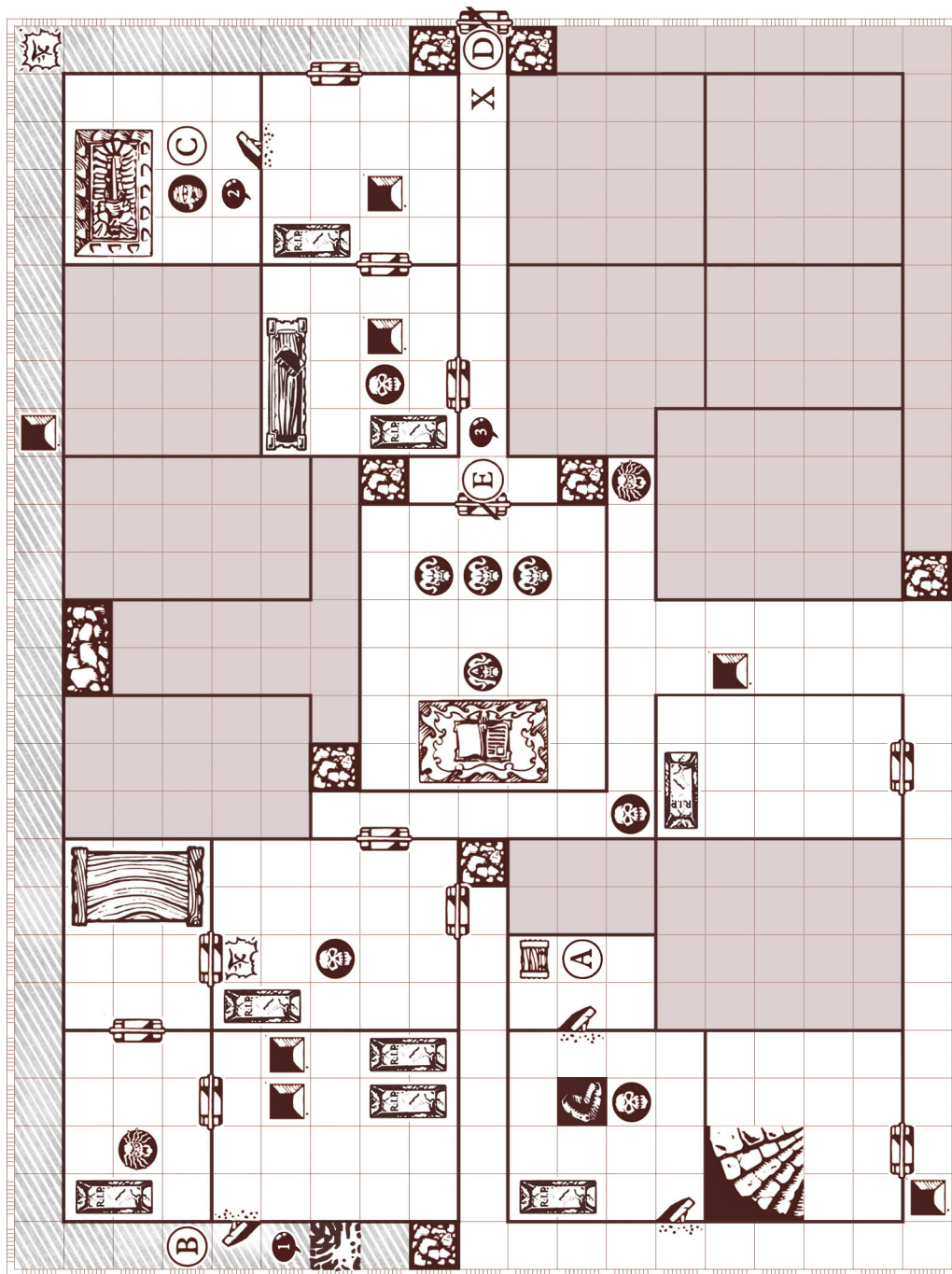
Certains lieux importants du Terre sont fermés d'accès et ne peuvent être déverrouillés qu'à l'aide d'un levier. Pour activer un levier, le joueur doit simplement marcher dessus.

Pierre des hardes



Les pierres des Hardes sont de gros monolithes décorés de runes et des crânes des vaincus et sont vénérées par les Hommes-Bêtes. Ceux-ci ont pour habitude de déposer toutes sortes d'offrandes aux pieds des pierres, dont des artefacts de grande puissance. Ces nouveaux artefacts pourront être récupérés par les chanceux aventuriers qui devront toutefois se montrer curieux s'ils veulent découvrir les emplacements de Pierres des Hardes. En effet, les Hommes-bêtes ne voient pas d'un très bon œil que des intrus puissent mettre facilement la main sur leurs précieuses offrandes...





Les salles spéciales

Lors de la quatrième Quête "Les Halls Maléfiques", les joueurs devront s'aventurer dans certaines salles spéciales qui impliquent des règles spécifiques. Les règles de ces salles doivent être lues aux joueurs à voix haute.

Le Hall des Aveugles

“Les 4 salles marquées d'un X sont toutes plongées dans une obscurité totale imputant aux joueurs un déplacement avec un seul dé de mouvement au lieu de deux.

- Lorsqu'un joueur pénètre dans l'une de ces salles, il ne faut pas lui en révéler le contenu, ni même les portes.
- Il ne peut voir que le contenu des cases adjacentes à lui.
- Il ne peut pas rechercher de pièges. Les pièges se déclenchent normalement lorsqu'un joueur marche dessus.
- Les monstres de ces salles ne doivent pas être placés sur le plateau sauf lorsqu'un joueur passe sur une case adjacente à eux.
- Pour révéler la porte d'une salle, il faut en activer le mécanisme en marchant sur le levier. Ce faisant, le joueur révèle la porte et peut passer à la salle suivante.
- Un joueur ne peut pas découvrir une porte qui est fermée.”

Le dernier levier déverrouille la porte dans laquelle se trouve le Gardien du Hall des Aveugles (marquée en D).

Le Hall des Oubliés

“Les 4 salles qui suivent sont emplies d'un brouillard maléfique qui force l'aventurier à se déplacer avec un seul dé de mouvement au lieu de deux. De plus, à chaque déplacement dans une de ces salles, il doit jeter un dé de combat. S'il tombe sur un crâne, il perturbe une âme en peine qui l'attaque aussitôt, avec un dé de combat et pour un seul tour. Le joueur se défend avec autant de dés qu'il a de points d'Esprit. Chaque point de dégât infligé par l'âme enlève un Point de Corps.

Si les aventuriers viennent à perturber 2 âmes en peine dans la même salle, la statue gardienne (icône de Guerrier du chaos) prend vie et peut attaquer les joueurs avec 4 dés, se défendre avec 3 et se déplacer de 4 cases. Elle a 1 Point de Corps.”

