

## La Terre Milieu

AVENTURE NIVEAU 3-4 :

ACTE 1 « RAID SUR DINFALAS »

### Introduction

Bienvenue dans mon tout premier scénario, qui en compte trois pour mon extension « Fan Made Battle Mats » du jeu [Rusty Dagger](#). Si vous tombez sur ce PDF, sachez qu'il existe un fichier de règles pour cette extension à télécharger ici : <https://tinyurl.com/Extension-FanmadeV1-1> ainsi que la vidéo d'accompagnement là : [https://youtu.be/iIzE\\_bl4MPk](https://youtu.be/iIzE_bl4MPk). Vous avez également une « Partie Crash Test » filmée que vous retrouverez à cette adresse également : <https://youtu.be/wGllIR-WVY0>

Je vous rappelle que ce scénario est élaboré spécialement avec les livres de « Loke Battle Mats ». Je vais introduire des règles optionnelles compatibles avec les règles de l'extension. Cela va concerner les touches critiques, de nouveaux adversaires, gros monstres, etc... Nous allons maintenant voir ce dont nous aurons besoin pour jouer ce scénario.

### Matériel

Vous aurez besoin du set de « Towns & Taverns » de Loke Battle Mats. Ce set contient 2 livres. Nous utiliserons le Volume N°2 et les pages 3 et 4. Vous aurez également besoin de différents décors qui vous seront précisés lors de la mise en place de la carte, en consultant la légende. Pour les figurines : prenez 4 Gobelins, 1 Orc et 1 Troll. Pour les pions, vous aurez besoin de 4 pions d'une couleur neutre sur le dessus et en dessous face cachée. Vous pourrez coller une pastille de couleur différente, sous la face cachée. 4 couleurs seront nécessaires : Bleu, Jaune, Rouge et Verte. Si vous possédez le jeu « Zombicide », les pions objectifs seront parfaits. C'est d'ailleurs eux que j'ai utilisés pour jouer dans ma vidéo de « Crash Test ». Ces pions servent d'objectifs à découvrir, dont vous appliquerez les effets.

### Règle Optionnelle

Voici une règle optionnelle de combat :

- **Coup Critique (Réussite Naturelle)** : afin de ne pas trainer en longueur dans les combats, si une figurine (*héros ou ennemi*) fait un résultat naturel maximum avec ses 2 dés d'attaque (*c'est-à-dire sans rajouter le modificateur*), les dégâts seront multipliés par deux. Dans les règles de base on appelle cela une « Réussite Naturelle ». Les créatures avec un seul dé d'attaque (*Gobelin par exemple*) ne sont pas concernées. Seules les figurines avec 2 dés minimum d'attaque peuvent effectuer un coup critique. Il faut également prendre en compte les capacités des héros, monstres, armes spéciales ou autres dégâts supplémentaires infligés dans le combat, exemple :



« Un Orc à une capacité de combat qui s'appelle Coup Violent ! Cette capacité lui permet lors d'une attaque réussie, d'infliger à sa cible 2 dégâts. Il attaque avec 1D10 + 1, il fait un résultat naturel de 10 ! Au lieu d'infliger 2 dégâts il en infligera 4 ! »

« De même, un héros ou compagnon qui fait un résultat de 12 naturel sur 2D6, voit ses dégâts doublés, soit 2 au lieu de 1 habituellement ! Il faudra également prendre en compte les bonus aux dégâts qu'occasionnent une arme spéciale... Si toutefois il en existe une 😊 !



## L'Histoire...



« Après plusieurs jours de tergiversations avec votre ami Crowley, il arrive enfin à vous convaincre de partir en direction de la Terre du Milieu ! A coup de litres d'hydromel, à la taverne de la 'Dague Rouillée', vous prenez enfin votre décision. Ok Crowley, je vais t'accompagner ! Tout content il vous demande de préparer vos affaires car vous partirez d'ici une journée. »

« Pour ce voyage, vous avez dû passer la chaîne de montagne du Nord, pour rejoindre le port de Greenbee du côté oriental de votre continent. Un grand navire à voile vous attend pour la traversée de la 'Grande Mer'. Pour la première fois de votre vie, vous naviguez sur les flots de cette immense étendue bleu indigo ! Crowley vous a offert ce voyage pour l'accompagner car il va essayer de commercer sur ce continent. De votre côté vous en profiterez pour le visiter car il vous est inconnu ! »

« Vous accoster dans un port de la région de Harondor. Crowley vous donne rendez-vous d'ici trois lunes pour repartir sur votre continent. Vous décidez de prendre vers l'Est en direction d'une région nommée Ithilien. »

« Après quelques jours de voyage, vous arrivez dans un petit village nommé 'Dinfalas'. D'apparence tranquille, il est au pied de la chaîne de collines de Eryn Arnem. Cette chaîne est située dans les régions centrales de l'Ithilien, de l'autre côté du Grand Fleuve depuis Minas Tirith. Vous vous dirigez vers Dinfalas. En arrivant tout près du village, vous entendez des cris et des grognements ! Mais que se passe-t-il ?



« Vous surprenez, une jolie jeune femme, qui semble être une Elfe, qui se cache dans les buissons. Drapée d'une façon 'Consulaire', vous lui demandez ce qu'il se passe ? Elle vous répond que les peaux vertes sont descendues du Mordor et ont lancé un raid surprise pour capturer les villageois. C'est très inhabituel, voir exceptionnel car cela ne s'était pas passé depuis de longues années. Elle vous avoue qu'elle est en délégation pour sa Nation Elfe de la région d'Imladris, mais n'en rajoute pas plus... Après tout, elle ne vous connaît pas ! Elle se présente : « Je me nomme : Elendyll, je suis une Haute Dignitaire de la Maison Elfe d'Imladris ... »

**Défis Narratif** : Essayez de convaincre Elendyll de se joindre à vous pour libérer le village. CR7 + Franchise.

**Réussite** : Elle voit un vous un valeureux guerrier ! Elle est sous le charme de votre charisme, elle vous rejoint au combat !

**Echec** ! Si vous lui prouver que vous êtes aussi valeureux que vous le dites, elle vous rejoindra dans vos aventures ! Libérez le village. En cas de réussite, elle vous dira le motif de sa présence en ces lieux. Pour l'heure elle reste dans les buissons !

**Caractéristiques d'Elendyll** (Niveau 2) :

**Caractéristiques** : **Santé 8** : Vigueur 4 (0), Agilité 4 (0) / **Combat 7** : Art de l'Épée 3 (-1), Archerie 4 (0) / **Savoir 11** :

Arcane 7 (+1), Survie 4 (0) / **Jugement 9** : Chance 3 (-1), Sagesse 6 (+1) / **Personnalité 4** : Franchise 2 (-1),

Ruse 2 (-1). **Objet** : Arc Long R10 / Elle n'a plus de flèches.
















**Capacité « Erudition »** : Si elle échoue un test d'Arcane, elle peut relancer une fois les dés.



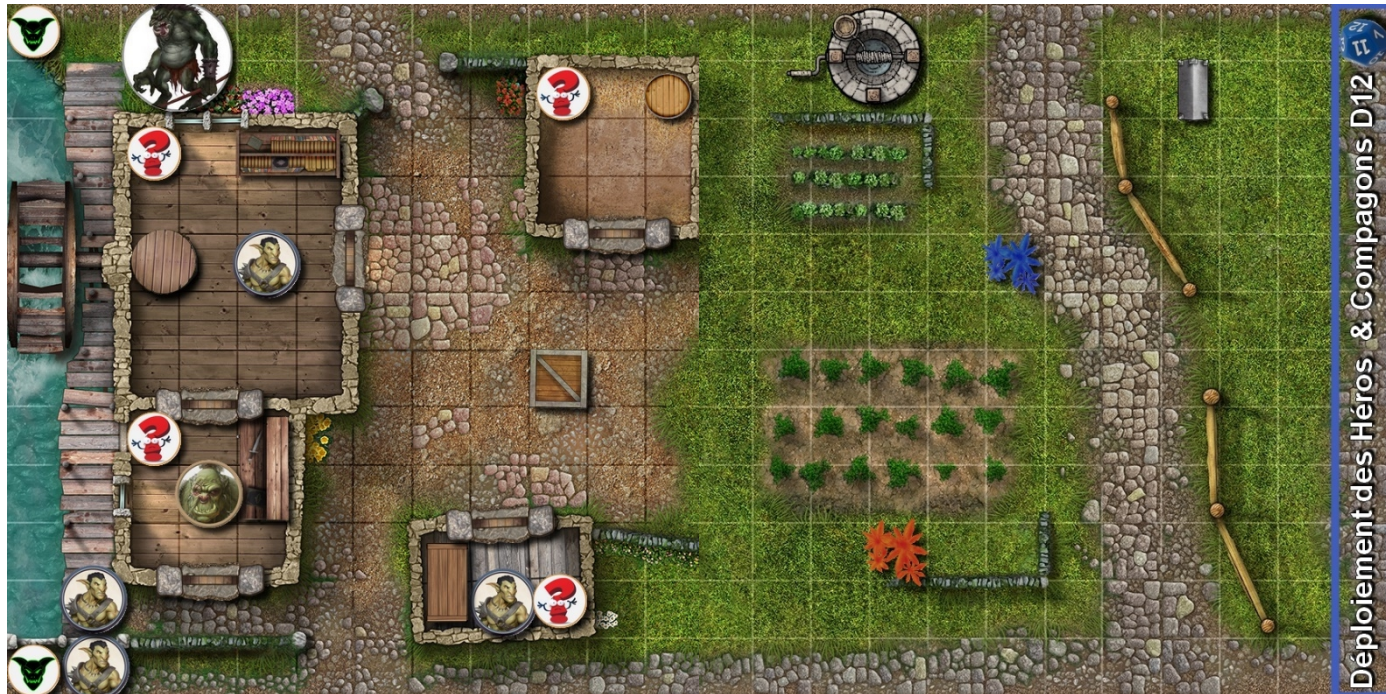


**Défi de combat** : Trouvez et libérez les villageois qui se cache dans les maisons. Nettoyez le village de ces maudites peaux vertes et tuez-les tous !!!

Mise en place de la surface de jeu : Livre Towns & Tavern – Volume 2 – Ouvrez-le à la page 3 et 4. Placez les éléments de décors et figurines comme précisé ci-dessous. Il n’y a pas de jets de placement aléatoires, sauf pour les héros.

	Zone d'apparition des Gobelins.		Tonneau : 1 x 1 case. (Petit décors bas)
	Troll.		Caisse : 1 x 1 case. (Petit décors bas)
	Orc.		Buisson Bleu : 1 x 1 case. (Petit décors bas)
	Guerriers Gobelins.		Buisson Orange : 1 x 1 case. (Petit décors bas)
	Bibliothèque : 2 x 1 cases. (Moyen décors haut)		Pierre Tombale : 1 x 1 case. (Petit décors bas)
	Table : 1 x 1 case (Petit décors bas).		Puits : 4 x 4 Cases. (Grand décors haut)
	Meuble : Bibliothèque : 2 x 1 cases. (Moyen décors haut)		Un trou dans le sol : 2 X 2 cases. Vous le découvrirez au cours de la partie et vous en aurez besoin pour le scénario suivant 😊 !
	Portes : 1 x 1 case. (Petit décors haut)		Pion Objectif neutre sur le recto. Et au verso 4 couleurs différentes : Bleu, Jaune, Rouge et Verte.

Impact des décors imprimés sur les pages du livre : barrières en bois et murets sont considérés comme des petits décors bas. Les bâtiments ne sont accessibles à l'intérieur que par les portes (1 action pour l'ouvrir). Aucune figurine ne pourra se déplacer dans l'eau ni sur la roue située tout à gauche de la carte ci-dessous ! Pour le reste des décors, il n’y a aucune incidence (jardins cultivés par exemple, pavés de route, ponton en bois).



**Règles spéciales « Zone d'apparition des Gobelins »** : Il y doit y avoir 4 Gobelins maximum présents sur la surface de jeu. Quand un Gobelin est tué, mettez-le de côté. Il peut réapparaître à la fin d'un tour de combat ! A chaque fin de tour de combat, vérifiez combien de Gobelins ont été tués. S'ils sont tous présents sur la surface de jeu, passez au tour de combat suivant. Si certains ont été tués, jetez 1D6 par Gobelins. Sur un résultat de **3+** le Gobelin qui a fait ce score, entre en jeu par une des zones d'apparition. Définir aléatoirement les zones d'apparitions des Gobelins avec 1D6 : **1-3** il arrive par la zone du haut / **4-6** il arrive par la zone du bas. Si des Gobelins apparaissent par la même zone, décalez en un d'une colonne vers la droite. Dès que tous les pions objectifs ont été découverts, défaussez les pions d'apparitions des gobelins. Le raid des peaux vertes est terminé. Plus aucun Gobelins n'apparaîtra par ces zones. Pour gagner le scénario, tuez tous les ennemis présents sur la surface de jeu.



## Effets des Pions Objectifs :

Ils sont positionnés sur la carte comme précisé dans la légende. Pour découvrir ce qui se cache derrière ces pions objectifs, il faut que vous soyez adjacent à celui-ci (*Orthogonalement ou diagonalement*) et dépensez une action pour « Fouiller ». Retournez ensuite le pion face visible et découvrez sa couleur. Appliquez son effet en consultant le tableau ci-dessous :

**Vert** : Vous fouillez et trouvez ? Jetez 1D10 et consultez le résultat ci-dessous :

**1-3** : Nibe, Niente, Nada, Nothing, なんにも, En gros RIEN ! Vous êtes vraiment mauvais en fouille 😞



**4-6** : Haaaa un carquois de 5 flèches !

**7-8** : Une petite Potion de Soins et 5W.

**9-10** : Rooooo 😊 Le Beau Butin que voici !!! Une petite Potion de Soins, 10W et un carquois de 3 flèches !



**Bleu** : Enfin, vous trouvez un couple de villageois cachés dans une armoire, vous les délivrez ! Ils s'échappent par la fenêtre discrètement et gagnent un endroit sûr !



**Jaune** : Piège de flèches !

Défendez-vous contre une attaque de flèches CR 7+ Agilité.



**Rouge** : Vous voyez un trou dans le sol ! C'est sûrement par ici que les assaillants sont entrés dans le village.

Remplacez le pion Objectif Rouge par un pion représentant ce trou (*fichier STL, pions, trappe, autre...*). Vérifiez si un Gobelin a été tué et mis de côté selon les règles d'Apparition des Gobelins. Si c'est le cas, jetez 1D6 et sur un résultat de **4+**, il revient en jeu par cet endroit. Mettez le Gobelin en combat et adjacent à votre héros !

**Précision** : Un seul Gobelin peut revenir en jeu, quel que soit le nombre de Gobelins tués.

**Règles spéciale** : considérez que vous êtes surpris et subissez une attaque immédiate. Quel que soit le nombre d'action qui reste à votre Héro/Compagnon, cela met fin à son tour ! Vous subissez un malus de **-1** à votre résultat de dés en défense. Ceci pour symboliser la surprise et fulgurance de cette attaque.

## En Conclusion

Si vous arrivez à terminer ce 1<sup>er</sup> Acte, gagnez **1 point d'Expérience**, 1 potion de soins et 5W ! Si ce n'est pas déjà fait, *Elendyll* rejoint votre groupe d'aventurier. Comptez-la parmi vos compagnons.

## L'Histoire continue...

« *Elendyll vous félicite pour votre courage. Elle vous en dit un peu plus sur sa présence dans cette contrée. Elle est à la recherche de l'Anneau de Pouvoir Elfe qui a été volé par les Orcs. Elle a suivi plusieurs pistes dont une sérieuse qui l'a mené jusqu'ici, à Dinfalas. Le village étant situé un peu trop proche du Mordor, ce raid serait-il une coïncidence ? De plus, des bruits courent concernant la recrudescence des activités des ténèbres, dans la région ! Elle vous précise que si cet anneau tombe entre les mains de leur Maître Obscur, la Terre du Milieu coure un Grand Danger ! Elle vous demande de l'aider pour retrouver cet Anneau de Pouvoir Elfe. Elle vous propose de commencer par explorer les souterrains creusés par les Orcs. Le fameux trou que vous avez trouvé !* »

## Caractéristiques des Ennemis

<b>E N N E M I S</b>	<b>Gobelins (x4)</b>	<b>Orc (x1)</b>	<b>Troll (x1)</b>
	PV 3	PV 4	Pv 10
	Mvt N	Mvt N	Mvt N
	AD : D6+1	AD : D10+1	D8+D6
	<b>Capacité</b> : Combat en Groupe	<b>Capacité</b> : Coup Violent	<b>Capacité</b> : Coup Violent

## Règles Spéciale :

**Combat en Groupe** : Lorsque les Gobelins utilisent une action pour attaquer en mêlée, les figurines avec cette capacité, qui sont adjacentes à la même cible, effectuent une attaque gratuite sur cette cible.

**Coup Violent** : L'attaque en mêlée de cette figurine inflige 2 blessures.

⚠ Ce scénario est accompagné de sa vidéo explicative ici : <https://youtu.be/UXEg5j090XY>



⚠ **IMPORTANT !** j'ai utilisé le pack spécial gratuit de Loke Battle Mats pour la conception de cartes. Il se nomme « Maps For Writer » et vous pouvez les télécharger gratuitement. Vous pourrez les utiliser pour vos scénarios, sous les conditions fixées par Loke Battle Mats ici : <https://lokebattlemats.com/mapsforwriters>