

La Terre Milieu

AVENTURE NIVEAU 3-4 :

ACTE 2 « LES TUNNELS... »

Introduction

Bienvenue dans le 2^{ème} Acte, 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/ilZE_bI4MPk. Vous avez également la présentation du 1^{er} Acte de cette aventure en Terre Du Milieu ici : <https://youtu.be/UXEg5j090XY> et la « Partie Crash Test » filmée que vous retrouverez à cette adresse : <https://youtu.be/wGIIIR-WVv0>

Je vous rappelle que ce scénario est élaboré spécialement avec les livres de « [Loke Battle Mats](#) ».

Matériel

Vous aurez besoin du set de « The Donjon Book of Battle Mats » de Loke Battle Mats. Ce set contient 2 livres. Nous utiliserons le Volume N°1 et les pages 29 et 30. 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, vous aurez besoin de : 3 Archers Gobelins, 2 Orcs et 1 Uruk Hai ! Pour les pions, vous aurez besoin de 3 pions d'une couleur neutre sur le dessus et en dessous (*face cachée*) des couleurs suivantes : Bleue, Rouge et Verte.

Règle Optionnelle

Voici une règle optionnelle de combat :

- **Coup Critique (Réussite Naturelle)** : afin de ne pas traîner 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 de 10 ! Au lieu d'infliger 2 dégâts il en infligera 4 ! »

« De même, un héros ou compagnon qui fait un résultat de 12 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 Continue...

« Après d'âpres combats, les villageois vous remercient de votre aide. Ils vous proposent de vous restaurer afin de regagner quelques forces... Pendant le repas, vous vous tournez vers Elendyll qui semble inquiète. Vous n'oubliez pas ce qu'elle vous a dit. Il faut retrouver l'Anneau de Pouvoir Elfe qui est en possession des Orcs ! En discutant avec une villageoise nommée Argawen, vous apprenez qu'un Nain nommé Thorgrym « Barbe Dure », serait prisonnier des Orcs dans les tunnels qu'ils ont creusés. Une personne s'étant évadée de ces grottes maudites, lui aurait rapporté cette nouvelle. »

« Le repas étant terminé, les villageois vous supplient de libérer le restant des leurs. Ils sont emprisonnés sous la terre. Ils vous en seraient très reconnaissants. Autrement, Leur sort serait voué à servir d'esclaves dans les mines du Mordor ! Cela titille fortement votre instinct de Héro ! Regardant Elendyll, elle vous rappelle que vous devez descendre dans ce maudit trou. Celui que vous avez trouvé sous la maison ! Cela ne vous dit rien qui vaille mais bon... »

« Vous descendez... Il fait noir mais heureusement que vous êtes équipés d'une torche. Après plusieurs intersections, vous arrivez dans un cul de sac et vous voyez... Un autre trou ! En plus d'être des Orcs, vous vous demandez s'il n'aurait pas de lointains cousins avec des origines de Taupes ! Vous n'avez pas trop le choix... Vous descendez et vous arrivez dans une vaste salle que les orcs ont creusés. Il semblerait qu'il y ait aussi d'anciennes fondations d'une ville datant de plusieurs siècles. Votre regard parcourt la salle et vous voyez des murs et... Deux Orcs montant la garde devant ce qui semblerait être... des portes ! »

Défis De Combat : Libérez Thorgrym « Barbe Dure » et le reste des villageois prisonniers !
Débarrassez tous les ennemis de la surface de jeu !

Caractéristiques de Thorgrym « Barbe Dure » (Nain de Niveau 2) :



Caractéristiques : **Santé 10** : Vigueur 6 (+1), Agilité 4 (0) / **Combat 12** : Art de l'Épée 12 (+3), Archerie 0 (-2) / **Savoir 4** : Arcane 0 (-2), Survie 4 (0) / **Jugement 7** : Chance 4 (0), Sagesse 3 (-1) / **Personnalité 8** : Franchise 4 (0), Ruse 4 (0).

















Objet : Marteau Nain.

Capacité « Par Ma Barbe Dure » : Si lors d'une attaque en mêlée, un autre ennemi est adjacent à sa case (même en diagonale), il peut faire une 2^{ème} attaque gratuite.



Photo ci-dessus : exemple de mise en place de la surface de jeu...

Mise en place de la surface de jeu : « *The Donjon Book of Battle Mats* » Volume N°1, pages 29 et 30. Placez les éléments de décors et figurines comme précisé ci-dessous. Il n'y a pas de jets de placement aléatoires pour décors, monstres et héros.

	2 Zones d'apparition des Gobelins.		2 Eboulis : 1 x 1 Cases. (Petit décors haut).
	1 Uruk Hai.		1 Eboulis : 2 x 1 Cases. (Moyen décors haut).
	2 Orcs.		1 Eboulis : 4 x 4 Cases. (Grand décors haut).
	3 Archers Gobelins.		1 Coffre : 1 x 1 case. (Petit décors bas).
	1 trou dans le sol : 2 X 2 cases.		3 Pions Objectifs neutre sur le recto. Et au verso 3 couleurs différentes : Bleue, Rouge et Verte.
	Caisse : 1 x 1 case. (Petit décors bas).		2 Double Porte : 2 x 1 cases. (Moyen décors haut).
	Tonneau : 1 x 1 case. (Petit décors bas).		3 Portes : 1 x 1 case. (Petit décors haut).
	3 Lits au sol : 2 x 1 case. (Aucune incidence sur le Mvt).		1 Feu de camp : 1 x 1 case. (Petit décors bas).

Impact des décors imprimés sur les pages du livre : Les cachots sur la page 30 sont accessibles à l'intérieur que par des portes (1 action pour l'ouvrir). Aucune figurine ne pourra se déplacer sur des endroits où il n'y a pas de cases de dessinées : comme les roches qui ornent les murs des tunnels ! Le reste n'a aucune incidence sur les mouvements !



- Règles spéciales « Zone d'apparition des Archers Gobelins »** : Il y doit y avoir 3 Gobelins maximum présents sur la surface de jeu. Lors de la mise en place du 1^{er} tour, ils n'apparaissent pas tout de suite. Mettez ces 3 Gobelins de côté, sur le bord du plateau. A la fin du 1er tour de combat, jetez 1D6 par Gobelins. Sur un résultat de **3+** un Gobelins 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 à droite / **4-6** il arrive par la zone du haut à gauche. Quand un Gobelins est tué, mettez-le de côté. Il peut réapparaître à chaque fin de tour de combat. Si certains ont été tués, jetez de nouveau 1D6 par Gobelins. Si des Gobelins apparaissent par la même zone, décalez en un d'une case vers le bas. Dès que tous les pions objectifs ont été découverts, défaussez les pions d'apparitions des gobelins. Plus aucun Gobelins n'apparaîtra par ces zones. Tuez tous les ennemis présents sur la surface de jeu ! Si c'est le cas, vous aurez automatiquement délivré le reste des villageois prisonniers et Thorgrym le Nain ! Il se joindra à vos compagnons.
- Règle spéciale** : Le guerrier **Uruk Hai** garde le coffre. Il ne se déplacera pas vers les héros ou compagnons les plus proches, sauf s'il est attaqué (à distance ou au corps à corps) !

Règle spéciale Initiative : si lors de l'initiative vous piochez un pion ennemi et qu'il ne reste plus que l'Uruk Hai à activer (*car tous les autres monstres ont été tués et l'Uruk Hai n'a pas été attaqué*), appliquez cette règle -> Jetez 1D6 ; sur **3+** un Gobelin tué réapparaît en jeu (*selon les règles d'apparition plus haut*). Il s'active tout de suite. Appliquez cette règle à chaque fois sauf si l'Uruk Hai a été activé par une attaque.
Rappel : l'Uruk Hai s'active comme les autres monstres à partir du moment où il est attaqué.

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 et le coffre, 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 trouvez un Nain enchaîné à un mur ! Il s'agit de Thorgrym « Barbe Dure ». Il vous demande de le délivrer mais pour cela, il faut trouver son marteau ! Seule cette arme peut briser ses chaînes. Il vous dit qu'il a vu un Uruk Hai l'enfermer dans un coffre. Si vous avez déjà ce marteau, utilisez-le pour une action. Il brise ses chaînes ! Thorgrym s'en équipe et il rejoint vos compagnons dans le combat.



Bleu : vous trouvez des villageois emprisonnés mais enchaînés ! Vous ne pouvez pas les délivrer tant que les ennemis n'ont pas tous été vaincus !



Rouge : Vous réveillez un Archer Gobelin qui faisait sa sieste ! Placez-le à l'opposé de votre position de façon à ce qu'il ne soit pas adjacent à une de vos cases. Si ce n'est pas possible et que vous vous trouvez adjacent à lui, considérez que vous êtes engagés ! Prenez 1 figurine de Gobelin parmi ceux disponibles (*hors de la table*). Si tous les Gobelins sont actifs sur la surface de jeu, ignorez cet effet ! Il ne se passe rien...



Fouillez le Coffre : pour 1 action ! Il contient le Marteau de « Thorgrym » le Nain, 1 potion de soin et 5W. Vous pourrez lui donner pour une action.



A la fin du scénario : le feu de camp permet de vous faire récupérer 2 Pv par héros et compagnons.

En Conclusion

Si vous arrivez à terminer ce 2^{ème} Acte, gagnez **1 point d'Expérience et 10W** !

Si **Thorgrym** « Barbe Dure » est encore vivant, il rejoint votre groupe d'aventurier. Comptez-le parmi vos compagnons.



Caractéristiques des Ennemis

E N N E M I S	Archer Gobelins (x3)	Orc (x1)	Guerrier Uruk Hai (x1)
	PV 1	PV 4	Pv 6
	Mvt N	Mvt N	Mvt N
	AD : D6+1 / Arc 6R	AD : D10+1	D10+D2
	<u>Capacité</u> : Combat en Groupe	<u>Capacité</u> : Coup Violent	<u>Capacité</u> : Coup Violent. Armure.

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.

Armure Uruk Hai : Pour blesser cette figurine, il vous faudra faire un résultat de 6+ sur votre jet de combat !

⚠ Ce scénario est accompagné de sa vidéo explicative ici : <https://youtu.be/FxaDSpcu-4w>



⚠ **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>