



LE TERTRE NOIR



GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE

Introduction :

L'aventure « Le Tertre Noir » fait partie d'une mini-campagne de deux scénarios. Vous ne pourrez jouer au second scénario « Le Repaire sous le Tertre » que si vous terminez vivant cette aventure.

Fichiers et contenus :

Cette aventure se compose de 3 (trois) fichiers :

◆ « Le Tertre Noir » qui présente l'aventure, énonce les conditions de victoire pour les héros, décrit la mise en place pour les Héros et pour l'*Overlord* ainsi que les règles spéciales.

◆ « Le Tertre Noir - Tuiles, Jetons » qui recense l'ensemble des tuiles utilisées pour les différentes salles et les jetons qui seront à placer sur les tuiles suivant les règles spéciales.

◆ « Le Tertre Noir - Créatures » vous permettra d'imprimer les tuiles pour le livre de Skelos pour les unités spécifiques à cette aventure. De même, si vous ne possédez pas les figurines pour toute ou partie des tuiles, vous pourrez utiliser au choix, soit les jetons représentant les unités, soit construire les versions papier des figurines incluses dans le document.

Nouvelles tuiles de terrain / salle :

Cette aventure se joue sur de nouvelles tuiles de terrain. Celles-ci sont numérotées et sont disponibles dans le fichier « Le Tertre Noir - Tuiles, Jetons ». Ces tuiles sont « zonées » et disposent chacune d'un centre de zone permettant de « déterminer » les « lignes de vue » dans le cas d'attaques à distance. La mise en place des tuiles de terrain est décrite dans les règles spéciales.

A noter que les tuiles sont également compatibles avec celles des packs de Thulsa Doom du forum « The Overlord ».

Nouvelles créatures / unités de l'*Overlord* :

Les unités suivantes ne font pas partie de la boîte de base (celle vendue en boutique) et sont disponibles dans le fichier « Le Tertre Noir - Créatures » :

- ◆ Archers Bossoniens (rouge)
- ◆ Brigands (blanc, rouge, bleu)
- ◆ Squelettes (blanc, rouge, bleu)

Paramètres d'impression :

Pour les tuiles, les jetons et les créatures en version papier, imprimer les fichiers en taille 100% au format A4.

Fabrication des figurines papier :

La fabrication des figurines papier est très simple. Après avoir imprimé celles-ci, il suffit de les plier suivant le trait de pliage gris, de coller chacun des côtés sur du carton type calendrier ou du carton plume puis de les découper en suivant le contour noir et enfin de coller la figurine sur un socle de 25 mm. Ces socles sont compatibles avec les sous-socles fournis dans la boîte de base. Ils vous permettront d'associer ces nouvelles figurines aux nouvelles tuiles Skelos.



Partie 1 :

Vous vous êtes arrêtés dans une auberge pour la nuit dans votre voyage vers Tanasul le long de la rivière Shirki. Alors que vous commencez à siroter votre troisième pinte de bière, une femme toute vêtue de velours rouge brodé de fils d'or se glisse à votre table. Elle vous dévisage un instant, regarde vos compagnons, hoche la tête d'un air entendu et vous propose de vous embaucher pour retrouver la trace d'un homme qui lui aurait dérobé des papiers très importants. La lueur de colère qui passe furtivement dans ses yeux ne passe pas inaperçue et vous ne doutez pas un instant de l'importance de ces documents. Vous lui posez quelques questions, histoire d'en apprendre un peu plus sur le voleur. Elle vous donne une description plutôt sommaire de l'individu, arguant que la pénombre l'a empêchée de le voir distinctement.

"C'est tout ce que je sais de ce vaurien, et il ne perd rien pour attendre" dit-elle en se levant.

"Avec des aventuriers comme vous, cette affaire sera rondement menée et je récupérerai bientôt ces documents" dit-elle avec un grand sourire.

"Au fait, je m'appelle Jekserah, et je serai dans cette auberge dans 3 jours. J'espère vous y revoir avec mes papiers". Et elle se dirige vers la porte.

Vous la regardez franchir la porte et quitter l'auberge puis vous vous tournez vers vos compagnons d'aventure.

"Mes amis, un travail nous attend. Mais avant cela nous allons nous renseigner sur les quais. Peut-être quelqu'un a eu vent de cette histoire".

Après quelques conversations ponctuées de solides claques ou de quelques piécettes, vous parvenez à en apprendre un peu plus. Il s'agirait d'un groupe de brigands qui écument les environs depuis quelques temps et dont le repaire se situerait à l'ouest de Tanasul aux limites sud des Marches Bossoniennes. Le tertre noir, c'est ce que vous a révélé entre deux rasades d'alcool bon marché, un espèce de marin aviné, dont la vue d'une bouteille pleine sortant de votre poche a ravivé quelques souvenirs embrumés.

La colline est facile à trouver : passé la Porte du Nouveau Marché et après une courte journée de marche, vous apercevez sa silhouette se dessinant à l'ombre des premiers arbres du Bois des Corps. C'est là que les brigands se cachent, tels des rats dans leur trou. En vous approchant, vous remarquez que le monticule est formé d'une terre sombre. Des herbes folles y dissimulent une entrée exiguë. Elle débouche sur une volée de marches usées par le temps qui plongent dans les ténèbres.

Partie 2 :

Alors que vous entamez votre descente, vous remarquez avec soulagement une lueur émanant des profondeurs. Malheureusement, cette lumière est accompagnée par une odeur reconnaissable entre mille : la puanteur de la mort. Alors que vous parcourez les dernières marches, vous vous demandez quelle sorte de voleur pourrait vouloir installer son campement dans un endroit aussi sinistre. Au bas de l'escalier, la réponse vous attend sous la forme d'un groupe de coupe-gorges aux mines patibulaires qui ne semblent pas ravis de vous voir faire irruption dans leur charmant petit habitat. L'un d'eux, un peu en retrait derrière ses compagnons, semble correspondre à la description de votre proie.

"Occupez-vous de ces malheureux" dit-il en se retirant. Vous le suivez du regard alors que sa silhouette s'évanouit dans un couloir puis disparaît à travers une porte sur la gauche.

"Et bien ! Ce n'est pas tous les jours que des gens sont assez stupides pour nous livrer notre butin à domicile!" s'exclame avec un sourire sinistre l'un des bandits les plus costauds. Il dégaine une épée rouillée. "Maintenant, nous allons vous tuer." Qui est le plus stupide? Si vous aviez un quelconque butin en votre possession, vous ne vous seriez certainement pas retrouvé ici !

Objectifs



Pour accéder au second scénario « La Repaire sous le Terte », les Héros doivent tuer tous les ennemis.



Pour gagner, l'Overlord doit tuer tous les Héros, ou bien les Héros n'accomplissent pas leurs conditions de victoire.

Note : il n'y a pas de limite de tours dans ce scénario.



Mise en place des Héros :

La partie débute par le tour des Héros.

Nous vous suggérons d'utiliser :

- ◆ Conan (hache de bataille et armure de cuir)
- ◆ Shevatas (kriss et lames de lancer)
- ◆ Hadrathus (dague et 3 sorts : Téléportation, Halo de Mitra, et Tempête d'éclairs). Son Halo de Mitra n'est pas activé au début de la partie.

◆ Tous les Héros débutent avec 2 gemmes en zone de Fatigue.



Mise en place de l'Overlord :

◆ L'Overlord commence avec 10 gemmes en zone d'énergie disponible et 3 en zone de Fatigue. Il récupère 5 gemmes par tour.



Renfort : 4 points de renfort. Les renforts peuvent être placés sur n'importe quelle zone adjacente à une porte dans la salle qui compte le plus de Héros. Attention, la carte renfort ne concerne que les unités activables de la dernière salle révélée.

Exemple :

Si la dernière salle révélée est la salle 1, seules les unités « Brigands (crème) » et « Brigands (rouge) » peuvent bénéficier de renforts.

Si la dernière salle révélée est la salle 3, seules les unités « Squelettes (crème, rouge et bleue) » et « Archers (rouge) » sont concernées. Les autres unités ne peuvent faire l'objet de renforts.

Livre de Skelos :

Salle 1



Salle 2



Salle 3



Conclusion :

Après la mort du dernier bandit, vous restez un moment immobile à reprendre votre souffle et à chasser de votre esprit les visions de ces restes humains s'animant et déchirant votre chair. Votre cible ne fait pas partie des cadavres et vous frémissez à l'idée de ce qui vous attend sous vos pieds, sous le terre, dans les catacombes.

Règles spéciales

Mise en place initiale : Après lecture de la « Partie 1 », les Héros débutent la partie au pied des marches en haut de l'escalier (révélez la tuile « TL-001-A »). Ensuite lire la « Partie 2 » puis révélez la première salle aux Héros (tuile « TL-002-A »).

Tuiles : Les tuiles des pièces sont révélées au fur et à mesure de la progression des Héros. L'Overlord place ensuite les figurines correspondantes à la tuile révélée ainsi que tous les objets s'y trouvant.

Fuite : Si un Héro quitte le plateau (sortie par l'escalier), il ne peut plus revenir dans la partie.

Ouvrir une porte : Les portes sont fermées mais non verrouillées. Elles sont cependant massives et lourdes et ouvrir ou fermer une porte demande 1 point de mouvement supplémentaire. Cette règle s'applique aux Héros ainsi qu'aux unités déployées par l'Overlord.

Table : Dans la salle 3, il est possible de déplacer la table notamment pour bloquer la porte qui mène à la salle 2. Déplacer la table est considérée comme une manipulation simple si aucune unité de l'Overlord n'est dans la même zone et comme une manipulation complexe (1 succès requis) s'il y a au moins une unité de l'Overlord dans la zone.

Peau d'ours : La peau d'ours peut être déplacée (manipulation simple). Elle recouvre partiellement une trappe.

Trappe : La trappe est verrouillée, elle mène au repaire sous le tertre (voir « Le Repaire sous le Tertre »). La clef permettant d'ouvrir cette trappe est dans une des poches du capitaine. Il n'y a aucun autre moyen de l'ouvrir. Une fois ouverte, lire la « conclusion » aux Héros.

Coffres : Les coffres ne sont ni verrouillés ni protégés magiquement. Il n'y a pas non plus de pièges protégeant les coffres. Le coffre dans la salle 1 comprend une potion de vie. Le coffre dans la salle 2 comprend 1 potion de vie et 1 armure de cuir.

Fouille : Un Héro peut fouiller le cadavre du capitaine pour y trouver la clé permettant d'ouvrir la trappe située en salle 3. La réussite de la fouille est résolue par un lancer de dé  (demande une réussite).

CARTE



Tuiles

- TL-001-A
- TL-002-A
- TL-003-A
- TL-004-B



CRÉDITS

Éléments de design :

- ◆ Contributeurs Inconnus - Dundjinni forum
- ◆ The Dundjinni Archives - The Vintyri Project
- ◆ IMarvinTPA's (Andy Bay)
- ◆ Intacare - CleanPNG
- ◆ Thulsa Doom - The Overlord Forum

Relecture :