

Météorite d'Obsidienne, Une campagne pour l'Aurore Noire : V0.1

par Sylvain « Newlight » Mazoyer

Synopsys :

Un scientifique, agent double issu du Labo de la Czech Space Corp., une agence de recherche spatiale tchèque a vendu d'importants renseignements à deux bandes de Chasseurs de trésors rivales. En effet les chercheurs du labo ont identifié un nouveau type de météorite, ressemblant à de l'Obsidienne radioactive et qui a la propriété de transformer d'innocents rongeurs en monstres sanguinaires décérébrés. Selon ce même chercheur, le météorite aurait été retrouvé dans une Nécropole situé près d'un village inconnu de lui. Des fragments de météorites auraient été ramenés au Labo et la localisation précise du Village est indiquée dans un compartiment secret des archives, sous haute surveillance.

Le premier Chapitre consistera pour les deux bandes rivales à infiltrer le labo et à atteindre les archives. La bande la plus rapide arrivera à se fournir des fragments de météorite, ce qui lui sera utile par la suite.

Le deuxième Chapitre se déroule dans le village, hanté par des zombis et au centre duquel se trouve la nécropole. Les deux bandes rivales s'affrontent pour atteindre la Nécropole en premier, ce qui leur donnera un avantage de temps lors de l'Acte suivant.

Le troisième Chapitre se déroule dans la Nécropole et les deux bandes s'affrontent tout en ayant à faire face à un horrible monstre revenu parmi les morts par l'effet du Météorite et ses sbires. La bande vainqueur remportera une grosse pierre de météorite, ce qui lui rapportera des revenus substantiels.

Fournisseurs de décors :

<http://www.klipnplay.com/fr/>

<http://shop.battlesystems.co.uk/>

<https://ttcombat.com/> Décors en Mdf très variés à des prix parfois très intéressants

<http://mobile.hobbyshop.fr/168-decors-infinity> dont des Scenery maps très intéressantes à 10 euros

<http://www.davesgames.net/catalog-free-models.htm> dont du papercraft gratuit.

http://swminiature.free.fr/download_decors3d.htm papercraft gratuit pour StarWars

Chapitre I : Infiltration du Laboratoire X4 de la Czech Space Corp.

Scénario :

Le Scientifique Petrov Duschmolvski a indiqué à deux bandes rivales de Chasseurs de trésors qu'un fragment de météorite de grande valeur venait d'être trouvé par les Chercheurs de la Czech Space Corp. Et qu'il était en cours d'étude dans le laboratoire X4, en plein milieu de Prague, la capitale. Il ne sait pas où le fragment de météorite a été retrouvé, si ce n'est dans un village au Nord de Prague, mais il a indiqué aux deux bandes que cette informations était contenu dans les archives du laboratoire avec un petit fragment de météorite. Chaque bande ignorant la présence de l'autre, elles décident de s'emparer de ces informations et du fragment aussitôt que possible. Une fois arrivées sur place, elles entrent chacune par une entrée différente du laboratoire et cherchent à atteindre avant l'autre le bloc des archives.

Mise en place :

La table est supposée de taille standard (36 x 36 pas).

On utilise des décors censés représenter un laboratoire High Tech (ou un complexe industriel High Tech : scenery pack Infinity par exemple) avec au milieu d'un côté un Module représentant les

Archives du Laboratoire X4 (le module peut être symbolisé par n'importe quel élément de décor moderne circulaire de 2 pas de diamètre minimum ou une console High Tech, par exemple. Deux Robots de Combat (sans arme de tir) sont placés à proximité du Module. Les lignes de vue doivent être assez brisées pour ne pas permettre trop de tirs longue portée (6 pas entre les éléments de décors maximum).

Déploiement :

Les deux bandes rivales sont déployées aux deux extrémités du côté opposé au Module des Archives. Ces deux Points de déploiement, ainsi que le centre du même côté, correspondent aux portes d'entrée et de sortie du Laboratoire. Tant que faire se peut essayez de matérialiser ces points d'entrée/sortie par une porte ou équivalent.

Evénements :

Lors de la partie ont lieu les événements suivants :

Module des Archives :

Pour accéder aux Fragment de météorite et aux informations concernant le village et le météorite il faut ouvrir le coffre du Module des Archives (Compétence Piratage). Une fois que celui ci est ouvert par une bande il le reste, mais la première bande y accédant a la possibilité d'emporter le fragment de météorite au détriment de la seconde. Dès que le Module des Archives est ouvert, n'importe quel figurine dépensant une action à son contact peut récupérer les informations concernant la localisation du Village et le météorite, et si il est encore là, le fragment de météorite.

Alarme :

Une fois que le Module des Archives a été ouvert, 2 sas au centre des côtés adjacents au côté du Module des Archives s'ouvrent et en sortent 2 gardes avec fusil à pompe pour chacun. Les deux bandes doivent essayer de s'enfuir par une des 3 portes de sortie du Laboratoire (les 2 sas se referment aussitôt.)

Objectifs :

L'objectif pour chaque bande est d'atteindre le Module des Archives, de récupérer les informations et le fragment de météorite (pour la première bande y parvenant) et qu'au moins une figurine de la bande sorte du complexe par un des points d'entrée/sortie. Si une des deux bandes ne remplit pas cet objectifs la campagne se termine ici et la bande l'ayant accompli remporte la victoire globale.

PNJ du chapitre :

- **Robot de combat :** Combat, Moral 2+, Armure lourde, Marteau, Mission : Garde du module des archives, Comportement : Foncéur
- **Garde :** Combat-, Tir-, Moral, Fusil à pompe, Mission : Garde de la sortie du centre, Comportement : Marcheur

Chapitre II : Un village sous l'effet de la contamination

Scénario :

Les informations contenues dans les archives indiquent qu'après une exposition prolongée aux rayonnements du météorites des animaux sont devenus des espèces de zombis, hyper agressifs mais complètement décérébrés. Cela semblerait fonctionner même sur les humains après un temps d'exposition assez long lorsqu'ils sont soumis à de fortes doses de radiations. Par contre, un contact avec le fragment de météorite des zombis semblent avoir des effets très destructeurs sur eux, entraînant leur mort très rapidement.

Il est aussi mentionné que le météorite est tombé dans la Nécropole d'un village nommé Slovodesh,

*situé à 50km au Nord-Est de Prague. Le village a été mis en quarantaine car ses habitants ont tous été contaminés par les rayonnements du météorite.
Les bandes doivent alors traverser une partie du village afin d'atteindre l'entrée de la Nécropole où se trouve le météorite.*

Mise en place :

La table est supposée de taille standard (36 x 36 pas).

On utilise des décors représentant les maisons d'un village avec éventuellement de petits éléments de décors offrant des couverts supplémentaires (buissons, fontaine, arbres et puits par exemple). Placez 6 ou 8 maisons selon la taille de ces dernières. Au milieu d'un côté placez un élément de décor représentant l'entrée de la Nécropole.

Placez 12 zombis de manière homogène sur la table. Ils doivent être à plus de 3 pas des bords de tables et à plus de 3 pas les uns des autres.

Déploiement :

Les deux bandes rivales sont déployées aux deux extrémités du côté opposé à la Porte de la Nécropole.

Evènements :

Lors de la partie ont lieu les évènements suivants :

Armes à fragment de météorite :

La bande ayant récupéré le fragment de météorite dans le laboratoire a très vite compris d'après l'étude à laquelle elle a eu accès qu'incorporer des parcelles de météorites dans ses armes et munitions pourrait lui être utile au cas où la contamination se soit répandue autour du météorite. En conséquence de quoi toutes ses armes gagnent Dégât+ contre les zombis de chapitre.

Il en vient de partout ! :

Lorsqu'un zombi est mis hors de combat, il en sort un nouveau par la porte d'une des maisons du village (attribuez un numéro à chaque maison, puis dans le cas de 6 maisons, lancez un D6 ; dans le cas de 8 maisons lancez 1D6+1D3-1. Si la maison est occupée par un PJ relancez les dés).

Objectifs :

L'objectif pour chaque bande est d'atteindre la porte de la nécropole. Une bande finit le chapitre lorsque tous ses membres ont atteint la porte de la nécropole. Dès qu'une première bande a fini le chapitre, comptez alors le nombre de tours que met la seconde pour atteindre la porte après la première. Ce point est important dans le chapitre suivant.

PNJ du chapitre :

- **Zombi** : Robuste, Sans arme, Férocité, Démoniaque, Mission : Soldat, Comportement : Marcheur

Chapitre III : Le météorite dans la Nécropole

Une bande a réussi à atteindre l'entrée de la nécropole et découvre que dans celle ci les morts se sont réveillés. Des squelettes en arme et des zombis se tiennent devant eux, bien déterminés à les empêcher d'atteindre le fragment de météorite qui a atterri sur une colline. Plus effrayant encore se trouve une gigantesque araignée qui semble avoir mutée sous l'effet des radiations du météorite. Déciment ce dernier ne sera pas facile à atteindre, mais le jeu en vaut la chandelle.

Mise en place :

La table est supposée de taille standard (36 x 36 pas).

On place au centre de ses côté une colline avec un objet représentant un météorite. Au centre de l'autre côté se trouve la porte de l'entrée de la Nécropole.

Entre la porte et la colline sont disposés buissons et murets, voire des arbres.

Placez 7 zombis anciens et 4 guerriers squelette de manière homogène sur la table. Ils doivent être à plus de 3 pas des bords de tables, à plus de 8 pas de la porte de la nécropole et à plus de 3 pas les uns des autres.

Placez une araignée géante à moins de 3 pas du météorite.

Déploiement :

La première bande ayant atteint l'objectif du chapitre II est déployée dans un carré de 3 pas sur 3 pas adjacent à la porte de la nécropole. La seconde bande sera déployé dans cette même zone après un nombre de tours égal à son retard qu'elle a mis pour atteindre la porte de la nécropole au chapitre II.

Evènements :

Lors de la partie ont lieu les évènements suivants.

A cours de munitions météoritiques :

La bande ayant récupéré le fragment de météorite est à cours de munitions avec des parcelles de météorites incorporées. En conséquence de quoi seules les armes de corps à corps de la bande gagnent Dégât+ contre les PNJ de ce chapitre.

Objectifs :

L'objectif pour chaque bande est d'atteindre le météorite après avoir éliminé l'araignée géante. La bande y parvenant remporte la campagne et le météorite.

PNJ du chapitre :

- **Zombi ancien** : Moral 2+, Robuste, Sans arme, Férocité, Démoniaque, Mission : Soldat, Comportement : Marcheur
- **Guerrier squelette** : Combat-, Moral 2+, Epée, Bouclier, Mission : Soldat, Comportement : Marcheur
- **Araignée géante** : Personnage, Combat, Tir+, Moral 2+, Ambidextre, Paire de pattes griffues, Nuées d'araignées, Mission : Garde du météorite, Comportement : Marcheur

Patte griffue : Dégât+, Transperce Armure 1, De taille et d'estoc

Nuées d'araignées : Portée 4, Cadence 2, Dégat-, Transperce Armure 1, Passe Bouclier, Silencieux