

## **Campagne Intrigue à Venise pour l'Aurore Noire V0.1**

par Sylvain "Newlight" Mazoyer

*Cette campagne se déroule intégralement dans Venise et consiste à accéder à un Artefact ancien contenu dans le tombeau de St Milo situé en plein centre de Venise. Mais celui ci ne se laisse pas facilement ouvrir et pour cela il faut insérer dans des stèles trois portions de gravure que l'on peut trouver réparties dans Venise. Pour couronner le tout la Mafia vient s'en mêler et semble déterminée elle aussi à mettre la main sur cet artefact.*

*En effet si l'Artefact est si important, c'est que c'est une pièce maîtresse d'un puzzle mondial menant à la fameuse Lance de la Destinée, celle qui servit à transpercer le Christ sur la Croix.*

Cette campagne pour deux joueurs se déroule en quatre scénarios dont un final. Les trois premiers scénarios permettent d'acquérir un avantage pour le scénario final et peuvent être joués dans n'importe quel ordre.

### **Scénario 1 : Combat sur les Docks**

*La première portion de gravure se trouve sur les Docks de Venise. Il va falloir l'atteindre alors que les sbires de la mafia sont déjà sur place pour la protéger en attendant que leur chef vienne la chercher.*

#### **Mise en place du terrain :**

La surface de jeu doit faire environ 36 x 36 pas dans des décors de type vénitiens avec peu de canaux mais plutôt une jetée. Des éléments moderne des chentier montrant qu'il s'agit de Docks sont conseillés (Containers, Engins de chantier, Générateurs, etc) sont disposés un peu partout. Les lignes de vue doivent être assez brisées pour limiter les tirs à longue portée. Une sorte de générateur (ou tout élément de décor un peu moderne et circulaire) est placée au milieu d'un des côtés de la surface de jeu (si possible au bout de la jetée). C'est ce générateur qui contient la portion de gravure.

#### **Déploiement :**

Les deux bandes rivales sont déployés dans un carré de 3 x 3 pas dans un coin du côté opposé à celui du générateur.

La bande des sbires de la mafia est composée de trois hommes de main de la mafia, placés à moins de 5 pas du générateur et si possible derrière un couvert léger ou lourd.

#### **Evènements :**

Lors de la partie ont lieu les évènements suivants :

Ouverture du générateur : Pour prendre la portion de gravure il faut ouvrir le générateur en dépensant une action à son contact pour effectuer un test de Crochetage de difficulté 2.

#### **Objectifs :**

L'objectif de chaque bande est d'ouvrir le générateur pour prendre la portion de gravure. La bande y arrivant remporte la partie et une portion de gravure (utile dans le scénario final).

### **Scénario 2 : Sur l'île du Cimetierre de Saint Michel**

*La deuxième portion de gravure se trouve sur l'île macabre au nord de Venise appelée Cimetierre*

*de Saint Michel. Elle se situe à l'intérieur d'un mausolée aux abords d'un village de pêcheurs. Curieusement la mafia ne semble pas de la partie.*

### **Mise en place du terrain :**

La surface de jeu doit faire environ 36 x 36 pas dans des décors de type vénitiens sur un sol sec avec éventuellement une zone ou deux de marais (terrain difficile), ainsi que des arbres, murets et buissons. De préférence on placera une sorte de mausolée censée représenter un élément de cimetière au milieu d'un des côtés de la surface de jeu. Si on peut on ajoutera des éléments figurant des tombes aux abords du mausolée. C'est ce mausolée qui contient la portion de gravure.

### **Déploiement :**

Les deux bandes rivales sont déployées dans un carré de 3 x 3 pas dans un coin du côté opposé à celui du mausolée.

Des civils (5-6 environ) peuvent être placés de manière homogène dans le village. Les civils peuvent servir d'obstacle et ne bougent pas. Toutefois si ils sont tués on laisse leur cadavre sur place.

### **Evènements :**

Lors de la partie ont lieu les évènements suivants :

Le gardien du mausolée : Lorsque un PJ se trouve à moins de 15 pas du mausolée, une figurine de Liche apparaît à l'entrée de ce dernier. Le liche est un PNJ qui obéit à des règles spéciales décrites dans la section Liste des PNJ.

Mais qu'est ce qui leur arrive? : Lorsque le Liche apparaît, les civils morts ou non lors de la partie se transforment en zombis.

Ouverture du mausolée : Pour prendre la portion de gravure il faut d'abord que le Liche soit hors de combat et dépenser une action au contact du mausolée.

### **Objectifs :**

L'objectif de chaque bande est d'ouvrir le mausolée après avoir tué le Liche pour y prendre la portion de gravure. La bande arrivant à prendre la gravure remporte la partie et une portion de gravure (utile dans le scénario final).

## **Scénario 3 : Dans le quartier de l'Académie**

*Dans le quartier de l'Académie, au sud-ouest de Venise se trouve une fontaine mystique qui contient la dernière portion de gravure à récupérer. Mais ce coup-ci la mafia est de retour et semble aussi déterminée à récupérer la portion de gravure ou tout au moins à empêcher les deux bandes d'y accéder.*

### **Mise en place du terrain :**

La surface de jeu doit faire environ 36 x 36 pas dans des décors de type vénitiens avec de nombreux canaux et ponts entre zones sèches. Des éléments de décors tels que murets et buissons peuvent être disposés de manière homogène pour servir de couverts. Des civils (5-6 environ) peuvent être placés de manière homogène dans le village. Les civils peuvent servir d'obstacle et ne bougent pas. Un élément de décor figurant une fontaine est positionnée dans un coin de la surface de jeu. C'est cette fontaine qui contient la portion de gravure.

**Déploiement :**

Les deux bandes rivales sont déployés dans un carré de 3 x 3 pas dans un coin adjacent à celui du Tombeau. Quatre hommes de main de la mafia sont déployés dans un carré de 3 x 3 pas dans le coin opposé à celui de la fontaine.

**Evènements :**

Lors de la partie ont lieu les évènements suivants :

Ouverture du générateur : Pour prendre la portion de gravure il faut ouvrir un coffre dans la fontaine en dépensant une action à son contact pour effectuer un test de Crochetage de difficulté 3.

**Objectifs :**

L'objectif de chaque bande est d'ouvrir le coffre dans la fontaine pour prendre la portion de gravure. La bande y arrivant remporte la partie et une portion de gravure (utile dans le scénario final).

**Scénario final : Ouvrir le Tombeau**

*Les portions de gravure récupérées doivent maintenant être positionnées sur des stèles dissimulées aux alentours du tombeau de St Milo. Ainsi positionnées elles provoquent l'ouverture du tombeau. La première bande arrivant à récupérer l'Artéfact dans ce dernier remporte la campagne.*

**Mise en place du terrain :**

La surface de jeu doit faire environ 36 x 36 pas dans des décors de type vénitiens avec des zones séparées par des canaux.

Le tombeau de St Milo est placé dans un coin de la surface de jeu dans une zone accessible par un seul pont. A plus de 5 pas et à moins de 10 pas du tombeau sont placées les stèles sur lesquelles positionner les portions de gravure.

Au centre de la surface de jeu se trouve un campanile.

**Déploiement :**

Les deux bandes rivales sont déployés dans un carré de 3 x 3 pas dans un coin adjacent à celui du Tombeau.

Si la bande a une ou plusieurs portions de gravure il doit attribuer chacune de ces dernières à une ou plusieurs figurines de son choix. Chaque portion de gravure compte comme un Objet spécial en terme d'équipement.

Quatre hommes de main de la mafia ainsi que leur chef sont déployés dans un carré de 3 x 3 pas dans le coin opposé à celui du tombeau. Les hommes de main doivent être déployés à un pas au plus de leur chef. En haut du campanile sont déployés deux tireurs de la mafia.

**Evènements :**

Lors de la partie ont lieu les évènements suivants :

Activer une stèle : Pour activer une stèle, il faut à une figurine porteuse d'une portion de gravure dépenser une action au contact de la stèle. La stèle est alors activée et la portion de gravure retirée de l'équipement de la figurine (elle ne peut être enlevée ensuite de la stèle). Une autre manière d'activer une stèle est de dépenser une action pour tenter de réussir un test de Crochetage de difficulté 5 au contact de la stèle, ce qui active aussi la stèle.

Récupérer l'Artéfact : Pour récupérer l'Artéfact il faut que les trois stèles soient activées et dépenser une action au contact du tombeau.

## **Objectifs :**

L'objectif de chaque bande est de récupérer l'Artéfact dans le tombeau. La bande y arrivant remporte la campagne.

## **Liste des PNJ :**

- **Homme de main de la mafia (Scénario 1) :** Combat-, Tir-, Moral, Fusil à pompe, Mission : Garde générateur, Comportement : Prudent
- **Civil (scénario 2) :** Sans arme, Mission : Aucune, Comportement : Immobile
- **Zombi (scénario 2) :** Robuste, Sans arme, Férocité, Démoniaque, Mission : Soldat, Comportement : Marcheur
- **Liche (scénario 2) :** Personnage, Combat, Ambidextre, Paire de dagues, Destinée spéciale, Démoniaque, Invocation des morts+, Malaise+, Mission : Garde Mausolée, Comportement : Prudent, Sortilèges

**Invocation des morts (1 action) :** Si le test est passé avec succès, 1D6 zombis apparaissent à 3 pas de la figurine jusqu'à un maximum de 12 zombis en même temps sur la surface de jeu.

Sortilèges : Si aucune figurine n'est à portée de déplacement normal pour le charger, le PNJ utilisera ses actions pour utiliser ses compétences Invocation des morts et Malaise (si un PJ est à portée de ce second).

- **Homme de main de la mafia (Scénario 3) :** Combat-, Tir-, Moral, Fusil à pompe, Mission : Garde fontaine, Comportement : Marcheur
- **Homme de main de la mafia (Scénario 4) :** Combat-, Tir-, Moral, Fusil à pompe, Mission : Garde tombeau, Comportement : Marcheur
- **Tireur de la mafia (Scénario 4) :** Combat 2-, Tir, Moral, Fusil, Mission : Sniper, Comportement : Prudent
- **Chef de la mafia (Scénario 4) :** Personnage, Tir, Art Martial, Moral, Chef, Pistolet mitrailleur, Mission : Chef, Comportement : Prudent