

☆ Shadows ☆
over
NORMANDIE



ACHTUNG! Cthulhu

CAPACITÉS SPÉCIALES

Extracteur de cerveaux Mi-Go



Si cette unité inflige un *dégât* à une unité lors d'un assaut, il se nourrit de son cerveau et peut retourner son pion sur sa face indemne.

Faiblesse - Eau



Cette unité est immédiatement *détruite* dès qu'elle pénètre, même partiellement, un élément de terrain portant l'icône suivante :



Attaque électrique



Cette unité tire des décharges électriques. Quand il cible un véhicule léger ou un véhicule lourd, il lui inflige **2 marqueurs Suppressed**, quel que soit le résultat (sauf si le véhicule est *détruit*).

ATTENTION !

Les capacités spéciales et Option de recrutement présentées ici correspondent à celles n'apparaissant pas ni dans la boîte de base de Shadows over Normandie, ni dans le blister pack Cthulhu Mythos Call 1.

Dans les instructions pour cette campagne, les mots Zombie ou Zombies referrent à toute sorte d'unités zombifiées (Zombies, Fat Zombie, Zombie Dogs, Mutant Zombie).

Le mot "**Zombies**" entre guillemets est utilisé exclusivement pour indiquer les unités qui ont le nom **Zombies** imprimé sur leur pion (donc ne pas le gros Zombie, ni les chiens, ni le mutant).

OPTIONS DE RECRUTEMENT



Open Portal (Ouvrir un portail)

Pénalité: **3 marqueurs Suppressed**

Un *personnage* peut ouvrir une brèche entre les dimensions pour invoquer une créature du Mythe.

Si rien n'est précisé par le scénario, mettez dans un sac toutes les créatures disponibles (c'est-à-dire qui ne soient pas déjà « réservées » par un sortilège d'invocation attribué à un *personnage* de l'une ou l'autre armée), dont le pion a les mêmes dimensions qu'une unité d'infanterie courante, par exemple un Fire Team.

Piochez **1** pion de créature.

Placez-le dans une case de la *ZdC* du lanceur du sortilège. Elle pourra se déplacer dès la *phase de Réserve* suivante.



Suppurator

action de tir alternative

Cette option vous accorde **2** pions Suppurator. Lors d'une *action de tir*, une unité peut utiliser le Suppurator pour faire disparaître une portion de la réalité.

Placez le marqueur sur une case de votre choix, dans la *ZdC* de l'unité. Le marqueur remplace totalement la case. Les unités présentes sur la case ne sont pas affectées, sauf si elles ont déjà, au moins, **1** marqueur *Suppressed*. Dans ce cas, elles doivent faire un test de Terreur (**2**).



Être présent sur la case, la traverser ou tirer sur une unité au travers de la case nécessite un test de Terreur, si l'unité active a **1** ou des *marqueurs Suppressed*.

Laissez le marqueur Suppurator jusqu'à la fin de la partie.



Mi-Go Head (Tête de Mi-Go)

En utilisant cet artefact, le professeur Deadman peut désorienter un Mi-Go (une unité dont le nom comporte le nom Mi-Go).

À la fin de la *phase d'Ordre*, il peut enlever **1** pion *Ordre* (et un seul) attribué à un Mi-Go.



Le Mi-Go doit être à une distance de **7** cases ou moins et qu'il ait une *ligne de vue* dégagée sur le Mi-Go.

DEVIL PIG GAMES & MODIPHUS PRESENT

He's big!

He's bad!

He's got tentacles!



★ HEROES OF NORMANDIE ★

IN ACHTUNG! Cthulhu

GAMES MODIPHUS ENTERTAINMENT

Editing and scenario writing by Josh O'Connor
Directed by CHRIS BIRCH - Screenplay by YANN & CLEM Produced by ENRPT
With academy award winner Veronica Graveheart - Christopher Ayariatholep & Franck Herberl
Filmed in technicolor - Photographed by Azafon - Lights by Shub-niggurath
With the extraordinary participation of the great old one, Cthulhu himself!

CHAPITRE 1

ÇA SENT BIZARRE SERGENT...

2 JOUEURS / 2 CAMPS

Opération Cobra (25-27 juillet). Les Alliés sortent enfin de la zone de leurs têtes de pont. Alors que Britanniques et Canadiens attirent à eux la majeure partie des forces blindées allemandes autour de Caen, les Yankees poussent en avant plus à l'Ouest. Tellement d'unités sont impliquées dans ce mouvement rapide lors du deuxième jour, que bon nombre d'entre elles se retrouvent séparées du corps principal... C'est définitivement vrai pour le professeur Deadman et Ernest Hamilton. Ils doivent s'aventurer au-delà des lignes alliées !

Avant le débarquement, d'étranges événements se produisaient dans cette région. Le Commando Badger (Section M) fut envoyé gérer la situation, puis le Professeur, qui les accompagnait, traversa la Manche pour faire son rapport. Depuis ... Nous sommes sans nouvelles du commando. Le professeur demanda l'assistance d'Ernest Hamilton, un autre investigateur, pendant nous, rangers du Majestics, eûmes pour mission de les aider. Tout fût prêt en temps et en heure. Cependant, le D-Day et les événements liés, prioritaires sur notre mission, la retardèrent. Malgré le délai, et craignant que trop de temps ne soient déjà perdu, notre section partit en avant, à marche forcée, pour enquêter.

Les hommes viennent juste de mettre en déroute une position allemande. Les survivants allemands s'échappent après avoir tenté, sans enthousiasme, de détruire des documents secrets. En essayant de contacter le QG de la compagnie, nos GI's découvrent que la section ne peut pas contacter par radio d'autres unités. Il y a comme une bizarre interférence qui sonne étrangement comme un orgue de barbarie désaccordé. Mais il n'est plus temps de s'inquiéter de problèmes de communication, l'unité est attaquée par des zombies sous le contrôle du Professeur Boelter.

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- RECRUTEMENT DES ARMÉES





3-PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.

Les unités de chaque joueur sont déployées dans leur zone respective.



Le joueur Majestic a l'initiative, il se déploie donc en premier. Placez le marqueur sur le compteur de tours.

Chaque joueur pioche 4 cartes.

4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Ce scénario se joue en 8 tours.

Le joueur Majestic doit contrôler l'objectif en plaçant une unité sur l'entrée du souterrain (en bas à droite du champ de bataille).

Tant que **Boelter** reste dans l'enceinte du cimetière, il n'a pas à attendre que des unités soient éliminées pour pouvoir créer des Zombies.

Si vous possédez l'exclusivité Kickstarter "More Zombies", vous pouvez piocher parmi eux (mettez tous les pions Zombies dans un sac, non inclus).

Si **Boelter** est éliminé, il est retiré du jeu et s'échappe dans son temple souterrain. Il reviendra au **chapitre 3**.

Si **Hamilton** est éliminé, il est retiré du jeu et ne reviendra plus lors des scénarios suivants.

Si **Deadman** est éliminé, il est retiré du jeu mais n'est que blessé. Il pourra revenir lors des scénarios suivants.



3-PRÉPARATION

Conservez le jeu dans le même état qu'à la fin du tour 8 du scénario précédent.

Les renforts arrivent par leur zone de déploiement respective.



Le joueur Majestic a l'initiative. Placez le marqueur correspondant sur la case 1 du compteur de tours.

Chaque joueur pioche 4 cartes.

Défaussez les options de recrutement ayant atteint leur point de rupture ou si vous avez épuisé tous leurs pions (pour une option Matériel ou un Caractère). Si vous avez perdu la tuile de recrutement des Rangers ou des Novices, remettez-les en jeu en remplaçant leurs pertes. Remplissez les slots laissés vacants en choisissant parmi les options suivantes ou reprenez les pions Matériel utilisés (les grenades par exemple):



4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le scénario se joue en 6 tours.

Le joueur Majestic doit contrôler l'objectif en plaçant une de ses unités sur l'entrée du souterrain (en bas à droite du champ de bataille).

Tant que **Boelter** reste dans l'enceinte du cimetière, il n'a pas à attendre que des unités soient éliminées pour pouvoir créer des Zombies.

Si vous possédez "More Zombies", vous pouvez piocher parmi eux (mettez tous les pions Zombies dans un sac, non inclus).

Si **Boelter** est éliminé, il est retiré du jeu et s'échappe dans son temple souterrain. Il reviendra au **chapitre 3**.

Si **Hamilton** est éliminé, il est retiré du jeu et ne reviendra plus lors des scénarios suivants.

Si **Deadman** est éliminé, il est retiré du jeu mais n'est que blessé. Il pourra revenir lors des scénarios suivants.

5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE



Victoire Majestic : Le joueur Majestic contrôle l'entrée du souterrain avant la fin du tour 8.

CAMPAGNE : Vous pouvez poursuivre la campagne avec le chapitre 2A.



Victoire Soleil Noir : Le joueur Soleil Noir gagne la partie si le joueur Majestic n'arrive pas à contrôler l'entrée du souterrain avant la fin du tour 8.

CAMPAGNE : Vous pouvez continuer la campagne avec le chapitre 1B.

CHAPITRE 1B SERGENT ? OÙ ÊTES-VOUS ?

Alors que l'affrontement tourne au carnage, les bruits du combat attirent des éléments des deux armées. Chaque camp reçoit des renforts...

5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE



Victoire Majestic : Le joueur Majestic contrôle l'entrée du souterrain avant la fin du tour 6.

CAMPAGNE : Vous pouvez poursuivre la campagne avec le chapitre 2A.



Victoire Soleil Noir : Le joueur Soleil Noir gagne la partie si le joueur Majestic n'arrive pas à contrôler l'entrée du souterrain avant la fin du tour 6.

CAMPAGNE : Boelter mène à terme ses expériences et des hordes de zombies déferlent sur les champs de bataille de Normandie, repoussant l'invasion alliée et prolongeant la guerre de plusieurs années. L'Europe sombre dans l'horreur absolue, l'espoir meurt doucement dans les cendres des capitales, de Paris à Moscou...

CHAPITRE 2A

MÉLODIE EN SOUS-SOL

2 JOUEURS / 2 CAMPS

Après avoir reçu le renfort d'éléments éparpillés de la Ivy Division, la section décide de camper pour la nuit dans le cimetière (et alors ?), jugeant son enceinte comme un bon périmètre défensif. Peut-être qu'au matin le temps va s'éclaircir et que les radios vont de nouveau fonctionner. Mais au milieu de la nuit, la section est attaquée par des soldats allemands soutenus par des commandos de Profonds contrôlés par Maître Egon, un Maître du Soleil Noir. Pendant ce temps, une petite équipe a commencé à explorer l'entrée du souterrain.

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- RECRUTEMENT DES ARMÉES





3-PRÉPARATION

Le joueur Majestic doit créer un groupe incluant obligatoirement Carter, Duval et Deadman et/ou Hamilton (si encore vivant). Il déploie le reste de son armée dans sa zone de déploiement. Les unités du joueur Soleil Noir sont déployées dans leur zone. Master Egon est mis de côté. Il sera déployé dans le sous-sol. Le joueur Soleil Noir a l'initiative. Placez le marqueur correspondant sur la case 1 du compteur de tours. Chaque joueur pioche 4 cartes.

4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le scénario se joue en 8 tours. La partie s'arrête dès que Eric "Badger" Harris est libéré (il sort en dernier) ou à la fin du tour 8. La bataille en extérieur se déroule par nuit noire.

Le soleil noir gagne si il contrôle l'objectif qui se trouve au milieu de la forêt à la fin du Tour 8.

En parallèle de la bataille, le joueur Majestic doit explorer le sous-sol pour retrouver les Commandos Badgers.

Il fait entrer ses unités dans le souterrain par la case signalée par le triangle vert, en les faisant commencer hors de la tuile (le premier point de mouvement est dépensé en entrant sur la tuile).



Les deux joueurs répartissent leurs pions Ordre comme ils le souhaitent entre l'affrontement en surface et celui en sous-sol. Il y a 4 "Zombies" dans le complexe souterrain que le joueur Soleil Noir place où il veut pendant la phase de déploiement. Si vous possédez l'exclusivité Kickstarter "More Zombies", vous pouvez piocher parmi eux (mettez tous les pions Zombies dans un sac, non inclus).

De plus, Master Egon peut utiliser le sort Ouvrir un Portail pour invoquer de nouvelles créatures du Mythe. S'il le fait, lancez un dé :

- 1 : un "Zombie" (Si aucun n'est disponible, il ne se passe rien)
- 2 : deux "Zombies" (Si aucun n'est disponible, remplacez-les par un Mi-Go armé d'un fusil électrique, sinon, prenez-en qu'un seul)
- 3 : trois "Zombies" (Si aucun n'est disponible, remplacez-les par un Mi-Go armé d'un fusil électrique, sinon, prenez-en autant que

vous pouvez)

4 : un Mi-Go (assault)

5-6 : un Hound of Tindalos (Chien de Tindalos)

La créature invoquée apparaît, au choix du joueur Soleil Noir, à l'extérieur, dans une case adjacente à Master Egon, ou dans une des cellules du complexe souterrain marquées par ce symbole :



Si une tentative de fouille est réussie, vous trouvez un **Signe des Anciens**. Prenez un pion et posez-le sur la tuile de recrutement du personnage qui l'a trouvé. Vous ne pouvez pas fouiller deux fois la même pièce. Il n'y a que deux **Signes des Anciens** à trouver. Une fois trouvés, il n'est plus nécessaire de fouiller les lieux.

Les Commandos Badgers sont enfermés dans les cellules, indiquées par le symbole de la section M. Pour les libérer, une unité du joueur Majestic doit entrer dans la pièce. A chaque tour suivant, et tant qu'une unité du joueur Majestic est présente (même une unité venant d'être libérée), vous pouvez poser, au début de la phase d'Ordre, un pion de Commandos dans le couloir des cellules.

Une fois posée, l'unité peut agir avec un pion Ordre durant la phase d'Activation ou pendant la phase de Réserve.

Eric Badger lui-même sort en dernier après les 3 unités de commandos sous ses ordres.



Tout tir qui traverse une ligne rouge délimitant les portes subit un malus. L'unité ciblée gagne un bonus de +3 à sa valeur de défense.

Les murs bloquent évidemment les lignes de vue.

En cas de litige sur une ligne de vue, autorisez le tir.

Quand une unité en attaque une autre au corps à corps à travers une porte, le défenseur profite du bonus de +3 à son jet d'Assaut.

Si Hamilton est éliminé, il est retiré du jeu et ne reviendra plus lors des scénarios suivants.

Si Deadman est éliminé, il est retiré du jeu mais n'est que blessé. Il pourra revenir lors des scénarios suivants.

Si Eric "Badger" Harris est éliminé, il n'est que blessé et revient au chapitre 2B sur sa face "blessé".

Si Master Egon est éliminé, il est retiré du jeu mais n'est que blessé. Il pourra revenir au chapitre 3

5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE



Victoire Majestic : Le joueur Majestic libère Eric "Badger" Harris avant la fin du tour 8.

CAMPAGNE : Vous pouvez poursuivre la campagne avec le chapitre 2B.

- Laissez les unités sur le champ de bataille extérieur comme elles sont au moment où le scénario s'achève.
- Gardez les unités alliées qui étaient dans le complexe souterrain en conservant leur état (leur pas de perte).
- Défaussez les unités du Mythe qui étaient présentes dans le souterrain.



Victoire Soleil Noir : Le joueur Soleil Noir gagne la partie s'il arrive à contrôler l'objectif qui se trouve au milieu de la forêt ou si le joueur Majestic n'arrive pas à libérer Eric "Badger" Harris avant la fin du tour 8.

CAMPAGNE : Destruction, massacres, invocations, Grands Anciens, tout ça, tout ça...

CHAPITRE 2B

BADGER'S COMMANDOS

2 JOUEURS / 2 CAMPS

Les Commandos sont sortis et viennent prêter main forte aux troupes américaines engagées dans un combat cauchemardesque. Mais cette évasion n'est pas passée inaperçue et deux Mi-Go rejoignent les combats, accompagnés de zombies.

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- RECRUTEMENT DES ARMÉES

Conservez le jeu dans le même état qu'à la fin du tour 8 du scénario précédent.

Les unités Majestic encore présentes dans le sous-sol sont ajoutées aux commandos Section M que vous avez libérés et forment les renforts.

Respectez les pas de perte qu'elles auraient pu subir lors du scénario précédent.

Si Eric "Badger" Harris a été éliminé lors du scénario précédent, faites le entrer en jeu sur sa face "blessé".

Master Egon est ajouté aux renforts Soleil Noir. Les autres unités Soleil Noir présentes dans le sous-sol sont éliminées.

Renforts (conserver les survivants du scénario précédent)



3-PRÉPARATION

Les renforts du Soleil Noir sont déployés dans leurs zones de déploiement.

Les renforts Section M entrent par les cases signalées par des flèches vertes.



Le joueur Soleil Noir a l'initiative. Placez le marqueur correspondant sur la case 1 du compteur de tours.

Chaque joueur pioche 4 cartes.

4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le scénario se joue en 8 tours.

Le but du joueur Soleil Noir est de contrôler l'objectif avant la fin du tour 8.

La bataille se déroule par nuit noire.



Master Egon peut utiliser le sort Ouvrir un Portail pour invoquer de nouvelles créatures du Mythe.

S'il le fait, lancez un dé :

1 : un Zombie (Si vous n'en avez pas de disponible, rien ne se passe)

2-3 : un Chien de Tindalos (Hound of Tindalos)

4-6 : Un Chthonian (Chthonien)



Si **Hamilton** est éliminé, il est retiré du jeu et ne reviendra plus lors des scénarios suivants.

Si **Deadman** est éliminé, il est retiré du jeu mais n'est que blessé.

Il pourra revenir lors des scénarios suivants.

Si **Eric "Badger" Harris** est éliminé, il est retiré du jeu et ne reviendra plus lors des scénarios suivants.

Si **Master Egon** est éliminé, il est retiré du jeu mais n'est que blessé. Il pourra revenir au **chapitre 3**



Il n'est pas possible pour le joueur Soleil Noir de gagner la partie avant le début du tour 3.

5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE



Victoire Majestic : Le joueur Majestic empêche son adversaire de prendre le contrôle de l'objectif avant la fin du tour 8.

CAMPAGNE : Vous pouvez poursuivre la campagne avec le **chapitre 3**.

Conservez les survivants dans l'état où ils étaient à la fin du scénario en respectant les pas de perte.



Victoire Soleil Noir : Le joueur Soleil Noir gagne la campagne s'il arrive à contrôler l'objectif qui se trouve au milieu de la forêt avant la fin du tour 8.

CAMPAGNE : Tentacules, sacrifices rituels, boucherie, Nyarlathotep, etc.

CHAPITRE 3

DANS LES ENTRAILLES DE L'ENFER

2 JOUEURS / 2 CAMPS

Les Commandos de Badger partagent leurs informations avec leur libérateurs. Opérant derrière les lignes ennemies depuis un bon moment, ils étaient sur le point de découvrir ce qui se cachait derrière les mystérieuses expériences du Professeur Boelter quand ils ont été capturés par des soldats allemands à sa solde. Il faut absolument plonger dans le complexe souterrain pour découvrir ce qui s'y trame...

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

niveau 1



niveau 2





2-RECRUTEMENT DES ARMÉES

Le joueur Majestic conserve les survivants du scénario précédent, dans l'état où ils étaient à la fin de la mission, en respectant les pas de perte subits. Ils défontent les véhicules (ils ne peuvent pas entrer dans le complexe souterrain).

Renforts

Le joueur Majestic peut défausser les options de recrutement ayant atteint leur point de rupture tout en conservant les unités qui sont encore en vie.

Si vous avez épuisé tous les pions d'une option Matériel ou Caractère, vous pouvez la défausser pour libérer un slot.

Si vous avez perdu la tuile de recrutement des Rangers, remettez-la en jeu en remplaçant ses pertes.

Remplissez les slots laissés vacants en choisissant parmi les options suivantes ou reprenez les pions Matériel utilisés (les grenades par exemple):



3-PRÉPARATION

Le joueur Majestic commence avec ses unités hors du plateau de jeu. Il fait entrer ses unités dans le **niveau 1** par la case signalée par le triangle vert, en les faisant commencer hors de la tuile (le premier point de mouvement est dépensé en entrant sur la tuile).

Le joueur Soleil Noir peut déployer **Master Egon** au **niveau 1** et **Konrad Boelter** au **niveau 2**, dans une des salles marquées du symbole :



Mettez toutes les créatures du Mythe dont le pion a les mêmes dimensions qu'une Fire Team dans un sac (non inclut).

Si vous possédez l'exclusivité Kickstarter "**More Zombies**" mettez les Zombies de cette extension dans un sac différent (non inclut) et les 4 "**Zombies**" du scénario **Achtung ! Cthulhu** dans le premier sac.

Le joueur Majestic a l'initiative. Placez le marqueur correspondant sur la case **1** du compteur de tours.



Chaque joueur pioche **4** cartes.

4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le scénario se joue en **10** tours.

Le but du joueur Majestic est d'accéder au niveau 2 avant le tour 5 et de tuer le Chthonian avant la fin du tour 6.

La première fois qu'une unité Majestic entre sur une nouvelle tuile de terrain, le joueur Soleil Noir pioche autant de créatures qu'il y a de salles portant le symbole Créature du Mythe et les place sur le plateau (1 par salle avec le symbole).

More Zombies : Quand vous piochez un zombie, mettez-le de côté et repiochez dans le sac des Zombies pour savoir quel type de zombie vous pouvez faire apparaître.

Une fois une créature éliminée, remettez-la dans son sac.

Dès qu'une unité Majestic entre dans le **Temple**, le **Chthonian** est déployé.

Positionnez-le sur les deux cases recouvertes par le symbole :



Pour ce scénario, ne prenez pas en compte le facteur de **Terreur** de la salle du temple.



Le joueur Majestic a **4** tours pour entrer sur le premier plateau du **niveau 2**.

S'il n'y arrive pas, le joueur Soleil Noir gagne la partie.

Si à la fin de n'importe quel tour, avant le début du **tour 5**, une unité du joueur Majestic est présente sur la première tuile de terrain du **niveau 2**, déplacez le marqueur "END" au tour **6** et remettez le compteur d'initiative au **tour 1**, en respectant l'ordre de l'initiative en cours (si rien n'a fait changer l'alternance de l'initiative, ce doit être le joueur Majestic qui a l'initiative).

À partir de ce moment, le joueur Majestic a **6** tours pour pénétrer dans le Temple et tuer le **Chthonian**.

La partie s'arrête dès que le Chthonian est tué.



Si une unité entre dans une case où une **Chose Très Ancienne** est présente, elle doit immédiatement résoudre un Assaut. La **Chose Très Ancienne** lance **2** dés, choisit le meilleur et y ajoute son bonus d'Assaut (+4). L'unité peut continuer de bouger si elle remporte au combat. Sinon, elle doit rester sur la case et devra combattre de nouveau au tour suivant.



Si une tentative de fouille est réussie, vous trouvez un **Signe des Anciens** (Elder Sign, personnalisation).

Prenez un pion et posez-le sur la tuile de recrutement du personnage qui l'a trouvé. Vous ne pouvez pas avoir **2 Signe des Anciens** en même temps sur le même Personnage. Si vous en utilisez un, vous pourrez fouiller de nouveau plus tard la même pièce ou une autre.

5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE



Victoire Majestic : Pour gagner, le joueur Majestic doit détruire le **Chthonian** avant la fin du tour **6**.

CAMPAGNE : Le monde est sauvé !



Victoire Soleil Noir : Si le joueur Majestic :
- n'est pas parvenu à entrer dans le **niveau 2** au début du tour **4**
OU
- si le joueur Majestic n'a pas tué le Chthonian avant la fin du tour **6**.

Le Chthonian massacra tous les soldats Majestic, ouvrit un portail et libéra une armée de monstres qui déferla sur la Normandie, renvoyant les Alliés par-delà les mers. Hitler gagna la guerre puis sera dévoré par Cthulhu en personne qui régnera pour la nuit des temps sur les cendres de la Terre et il aura beaucoup de petits profonds...

FIN

CHAPITRE 1

DEMONSTRATION NECROMANTIQUE

2 JOUEURS / 2 CAMPS

A peine arrivés en Normandie pour venir y lutter contre les machinations du Soleil Noir, le professeur Deadman et le capitaine Harris sont informés par la résistance de l'existence d'un scientifique aux pratiques plus que troublantes. Leur enquête leur permet de localiser l'intéressé qui aurait élu domicile dans l'ex-maison d'un gardien de cimetière. Ils décident de mener une reconnaissance de ce lieu isolé en lisière d'une zone marécageuse à la réputation sulfureuse.

Pamela alla ouvrir à "l'invité" du Professeur H.P. Lovecraft qui rentra dans la maison sans même un regard pour l'assistante... A la vue de l'officier SS, lui vient immédiatement à l'esprit une démonstration des connaissances scientifiques de son mentor où la sculpturale aryenne jouerait un rôle... centrale...

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- RECRUTEMENT DES ARMÉES






3-PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.
Mettez dans un sac (non inclus) tous les pions Zombies dont vous disposez.

Le joueur Section M utilise le paquet de cartes Majestic.
Les unités des joueurs se déploient dans leur zone respective.
H.P. Lovecraft et Ilda doivent être dans la maison.

Le joueur Mythe se déploie en premier.

 Le joueur Section M a l'initiative.
Placez le marqueur Majestic sur la case **1** du compteur de tours.

Chaque joueur pioche **4** cartes.

4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE


Le scénario se joue en **8** tours.

La section M doit capturer (éliminer) Lovecraft et ses assistantes et purger la carte de la présence de tous les Zombies qui auraient été créé par le Nécromancien.


END La partie s'arrête dès que l'ensemble de ces conditions ont été réalisées ou si elles ne peuvent plus l'être.

▶ A partir du moment où Sandy et Pamela sont hors de combat, Lovecraft peut essayer de s'enfuir. S'il sort de la carte par la zone indiquée par la flèche rouge, la partie s'arrête immédiatement.

5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

 **Victoire Section M** : Le joueur Section M gagne la partie s'il remplit les conditions mentionnées ci-dessus avant la fin du tour **8**.
S'il capture (élimine) le nécromancien et ses deux assistantes c'est une victoire mineur.
Si, en plus, il élimine tous les Zombies, c'est une victoire majeur.

CAMPAGNE : jouez le scénario **2**.

 **Victoire Mythe** : Le joueur Mythe gagne la partie si son adversaire n'atteint pas son objectif ou si Lovecraft réussit à s'enfuir.

CAMPAGNE : jouez le scénario **3**.



CHAPITRE 2

EXFILTRATION DE SCIENTIFIQUE IMPIE

2 JOUEURS / 2 CAMPS

La section M a capturé Herbert P. Lovrecraft et ses deux assistants. Après avoir renvoyé dans leur tombe les créations contre nature du scientifique fou, détruit son laboratoire et ses sérums contre nature, les commandos doivent encore rejoindre les lignes alliées aux travers des sombres marais auquel la maison du nécromancien était adossé. C'est cependant sans compter sur la ténacité de leurs ennemis: Le chanoine du Soleil noir, Egon Schossleitner. Averti par Ilda, il remet à plus tard la sanction de la jeune novice pour se lancer à la poursuite des Badgers. Il envoie le Professeur Boelter tendre une embuscade aux fuyards...

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- RECRUTEMENT DES ARMÉES

PR. RICHARD DEADMAN
ALIEN SCIENTIST AND MYTHOS EXPERT

10 (Liber Ivonis)
25 (PR. RICHARD DEADMAN)
5 (SHOTGUN)

Liber Ivonis

Deflect Arm
Bind Zombies
Mythos Barrier

FFI NORMANDIE
1944

BADGERS COMMANDOS
CAPTAIN ERIC BLOMBERG HARRIS

15 (LEADER)
20 (ECHOING CIRCUS)
115 (BADGERS COMMANDOS)

FFI GISELLE LUZEAU "SANDY"

80 (FFI GISELLE LUZEAU "SANDY")

CAMPAGNE
En cas de victoire majeure lors du scénario précédent, vous avez accès au «Gears» de la tuile FFI.

GROUPE 1

MASTER EGON SCHOSSEITNER
HORN OF BLOOD

25 (MASTER EGON SCHOSSEITNER)
10 (SIGNAL OF BLOOD)
65 (BLACK SUN NOVICES)

GROUPE 2

PR. KONRAD BOELTER
HORN OF BLOOD

35 (PR. KONRAD BOELTER)
35 (LUDWIG)
35 (LUDWIG)

3-PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.

Le joueur Section M utilise le paquet de cartes Majestic.

Le joueur Section M a l'initiative et se déploie donc en premier.

CAMPAGNE

En cas de victoire majeure au scénario précédent, le joueur section M peut pas utiliser la capacité Scout des résistants. Sinon, il ne peut pas.

Le groupe **1** du Soleil noir se déploie dans la zone **A**.

Le groupe **2** du Soleil noir se déploie dans la zone **B**.



Le joueur Section M a l'initiative.

Placez le marqueur Majestic sur la case **1** du compteur de tours.

Chaque joueur pioche **4** cartes.

4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le scénario se joue en **7** tours.

La section M doit sortir par le bord indiqué sur la carte par les cases marquées de flèches rouges. Elle doit réussir à faire sortir Lovecraft.

Prisonnier : Le joueur Section M place secrètement H.P. Lovecraft, Sandy et Pamela sous des unités de la Section M.



Il ne peut mettre qu'un pion sous les personnages. Il peut en mettre autant qu'il veut sous les unités d'infanterie classique.

Chaque prisonnier apporte un malus de **-1** (cumulable) à tous les jets des unités "combattantes" qui partagent la même case.



Une unité escortant des prisonniers bénéficie d'un bonus de **+1** en défense (L'ennemi ne veut pas les toucher et l'unité d'escorte veut les exfiltrer vivant) quel que soit le nombre de prisonniers escortés.

Les prisonniers ne sont pas touchés par les tirs et ne subissent pas les effets des assauts.

Si l'unité d'escorte est détruite, les prisonniers essaient de s'enfuir: en phase de Zombies, avant les Zombies, il se déplace vers le bord de carte le plus proche et essaie de sortir.

Si une unité (sauf un Zombie) rentre dans la case d'un prisonnier en train de s'enfuir, elle se met à l'escorter.

Les Zombies ne sont pas attirés par Ludwig.

Un Zombie dans un marais peut se déplacer d'une case et une seule par tour.

5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE



Victoire Section M : Le joueur Section M gagne la partie s'il réussit à faire sortir Lovecraft avant la fin du tour **7**.

CAMPAGNE : jouez le scénario **5**.



Victoire Black Sun : Le joueur Soleil Noir gagne la partie si son adversaire n'atteint pas son objectif.

CAMPAGNE : jouez le scénario **3**.



3-PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.
Le joueur Section M utilise le paquet de cartes Majestic.
Le joueur Section M a l'initiative et se déploie donc en premier.



Le joueur Section M a l'initiative.
Placez le marqueur Majestic sur la case **1** du compteur de tours.

Chaque joueur pioche **4** cartes.

4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le scénario se joue en **7** tours.

La section M doit sortir par le bord indiqué sur la carte par des flèches rouges.



5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE



Victoire Section M : La section M remporte la victoire si le joueur réussit à sortir la moitié de ses unités (arrondi au supérieur) avant la fin du tour **7**.

CAMPAGNE : (Quelque soit le résultat) jouez le scénario **4**.



Victoire Black Sun : Le joueur Soleil Noir gagne la partie si son adversaire n'atteint pas son objectif.

CAMPAGNE : (Quelque soit le résultat) jouez le scénario **4**.

CHAPITRE 4

C'EST SOMBRE ET ÇA SENT LA CHAROGNE...

2 JOUEURS / 2 CAMPS

Les recherches du Professeur Deadman et des commandos du capitaine Harris leur ont permis de localiser l'entrée de ce qui semble être l'accès au repaire du Soleil noir. Bien que déjà éprouvés par leurs précédents engagements, ils décident de pénétrer dans la grotte pour ne pas laisser le temps à la sombre confrérie d'organiser une défense.
 "Konrad Boelter faisait tourner lentement l'éprouvette devant ses yeux comme si cela allait lui permettre d'en percevoir les sombres secrets... Le professeur H. P. Lovecraft ne se montrait pas tellement coopératif... Mais Konrad ne doutait pas que Maître Egon réussirait à le « convaincre » de partager le fruit de ses recherches... En attendant, Konrad avait quelques échantillons à tester sur ses propres créations... L'agitation soudaine de ses créatures le tira immédiatement de sa rêverie... Quelqu'un semblait vouloir pénétrer dans la grotte qui servait d'antichambre à la base secrète du Soleil noir... Une excellente occasion de voir l'efficacité des mixtures en sa possession et de grossir le nombre de Zombies protégeant l'entrée du complexe souterrain..."

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- RECRUTEMENT DES ARMÉES



CAMPAGNE

Si le joueur Section M a remporté le chapitre 3, il peut remplacer la personnalisation Shotgun de Deadman par la personnalisation Shaggai Sword.





CAMPAGNE

Si le Mythe a gagné le scénario 1, le joueur Mythe peut attribuer à Konrad Bolter des Reanimator Serum ou Serum Dart Gun (au choix du joueur).

3-PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.

Le joueur Section M utilise le paquet de cartes et le marqueur d'initiative des Majestic.

Mettez dans un sac tous les pions Zombies dont vous disposez (à part ceux recrutés par l'intermédiaire de la tuile de Konrad Boelter). Le joueur Section M utilise le paquet de cartes Majestic.

Positionner au hasard les marqueur de Fouille aux endroits indiqués sur la carte. Puis le joueur Mythe peut regarder les valeurs.



Le joueur Mythe a l'initiative et se déploie donc en premier (2 unités par zone), puis le joueur Section M se déploie. Placez le marqueur Soleil Noir sur la case 1 du compteur de tours.

Chaque joueur pioche 4 cartes.

4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Cette partie continue tant que la Section M n'a pas trouvé l'entrée du repaire du Soleil Noir ou jusqu'à l'extermination de la Section M.

Utiliser les règles de Nuit claire.



A chaque tour, à la fin de la phase des Zombies (entre la phase d'Ordre et la phase d'Activation, cf. livret de règles du Cthulhu Mythos Call 1), jeter 2 dés (pour une partie plus simple 1 dé pour une partie plus difficile 3 dés).

Faites apparaître 1 Zombie dans chaque zone indiqué par les dés (voir les marqueurs de dégâts de véhicule sur la carte).

Un zombie faisant son entrée agit tel que décrit dans les règles.



Quand une unité est adjacente à un marqueur de Fouille, elle peut effectuer un test de Fouille comme décrit dans les règles. Si il le réussit, elle retourne le pion. Si c'est un pion rouge, rien ne se passe. Si c'est le vert, le section M a trouvé l'entrée du repaire du Soleil Noir.

END

La partie s'arrête lorsque le joueur de la section M découvre le jeton de fouille avec le chiffre vert ou quand la section M est exterminé. C'est alors une victoire de la Section M. Sinon, c'est le Soleil Noir qui gagne la partie.

5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE



Victoire Section M : Le joueur section M remporte la victoire s'il découvre le passage secret.

CAMPAGNE : jouez le scénario 5.



Victoire Mythe : Le joueur Mythe/Soleil Noir gagne la campagne si la section M est éliminée.

CAMPAGNE : Si le Soleil Noir remporte cette partie, c'est une victoire décisive et une défaite infamante pour la Section M. La campagne est terminée.

6-MODE SOLO

Vous pouvez jouer ce scénario en mode solo. Mettez les Reanimator Serum et les pions Serum Dart Gun dans un sac. Au début de chaque tour avant de générer les nouveaux Zombies, tirer un marqueur.

- Si c'est un Reanimator Serum, générez un Zombie de plus ce tour.

- Si c'est un Serum Dart Gun, attribuez le au premier Zombie généré ce tour.

En début de partie, tirez aléatoirement 6 Zombies (8 pour une partie plus difficile) et mettez les sur les cases marquées sur la carte par le symbole, à votre choix :



partie facile et difficile



partie difficile

Puis jouez normalement la partie.

CHAPITRE 5

LA TANIÈRE DU MAL

2 JOUEURS / 2 CAMPS

Ayant découvert l'entrée du complexe souterrain où Maître Egon a installé son quartier général et mène ses sombres recherches, le professeur Deadman et la capitaine Harris décide de regrouper leurs forces pour tenter de purger l'antre de ses horreurs. Après avoir été rejoint par des renforts et avoir distribué le stock de grenade mis à disposition par les résistants, il s'engage résolument dans le sombre escalier...

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

niveau 1

niveau 2



2- RECRUTEMENT DES ARMÉES



CAMPAGNE

Si le joueur Section M a remporté le chapitre 3, il peut remplacer la personnalisation Shotgun de Deadman par la personnalisation Shaggy Sword. Dans ce cas, elle est retirée à la tuile de recrutement des Black Sun Novices et n'est pas remplacée.



Vous pouvez utiliser les grenades des Majestic pour remplacer celles présentes sur la tuile des commandos.

GROUPE 1



GROUPE 2



3-PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.

Mettez toutes les créatures du Mythe de la taille d'une unité d'infanterie que vous possédez dans un sac. Ajoutez y 4 "Zombies" standards.

Mettez dans un autre sac tous les Zombies restant.

Le joueur Section M utilise le paquet de cartes et le marqueur d'initiative des Majestic.

Le joueur Soleil Noir déploie le groupe 1 au niveau 1. Aucune unité allemande ne peut être déployé dans l'escalier ou dans la première section de couloir.

Le professeur H.P. Lovecraft et une de ses assistantes sont dans le labo (pièce noté L).

L'autre assistante est dans la chambre (pièce noté C)

Maitre Egon est déployé dans le temple et ne peut le quitter. (pièce noté T)

Le Auserwähler est dans la pièce précédent l'escalier menant au niveau 2 (pièce noté A). Il ne peut pas quitter cette pièce.



Placez le marqueur Majestic sur la case 1 du compteur de tours.

Chaque joueur pioche 4 cartes.

4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur Section M commence avec ses unités hors du plateau de jeu. Il fait entrer ses unités dans le niveau 1 par la case signalée par le triangle vert, en le faisant commencer hors de la tuile (le premier point de mouvement est dépensé en entrant sur la tuile).

Pour ce scénario, le professeur H.P. Lovecraft et ses assistantes ne peuvent que se déplacer.

Les ordres du joueur allemand doivent être attribué aux unités en respectant les étages.

Tant qu'aucune action de Tir n'a été effectuée au niveau 1, vous ne pouvez pas faire agir H.P. Lovecraft et ses assistantes.

Le professeur H.P. Lovecraft et ses assistantes doivent atteindre le portail ouvert par maitre Egon et s'enfuir par ce portail.

Les troupes allemandes ne peuvent pas descendre au niveau 2.

La section M doit atteindre l'escalier avant le tour 6 (où éliminer H.P. Lovecraft et ses assistantes avant) en ayant en outre détruit son laboratoire. Une fois cette condition remplie, il n'y a plus de limite de temps pour finir la partie. C'est la fuite ou l'élimination de H.P. Lovecraft et ses assistantes qui met fin à la partie.



Maitre Egon ne peut pas utiliser Ouvrir un portail tant qu'une action de Tir n'a pas été effectuée au niveau 2.

Au niveau 2, la première fois qu'une unité alliée entre sur un nouveau plateau, le joueur allemand pioche autant de créatures qu'il y a de salles portant le symbole Manifestation du Mythe (pièces notés M). Il les place à sa convenance sur le plateau en mettant une créature par salle portant le symbole Manifestation du Mythe.

Quand vous piochez un "Zombies", mettez le de coté et piochez dans le sac des Zombies pour savoir quel type de Zombies vous pouvez faire apparaître.

Une fois une créature éliminée, remettez-la dans son sac.

A partir du moment où H.P. Lovecraft ou l'une de ses assistantes ont rejoint le Temple, Maitre Egon a besoin de 6 tours pour ouvrir le portail. Maitre Egon ne peut commencer l'ouverture du portail que si il n'a pas de pion Suppressed sur lui. Il ne peut rien faire d'autre qu'ouvrir le portail une fois qu'il a commencé mais n'a pas besoin d'ordre pour ce faire.

Si la section M réussit à éliminer H.P. Lovecraft et ses assistantes ou maitre Egon avant ce délai de 4 tours, c'est une victoire de la section M à la fin de la phase de Réserve du tour en cours.

Pour ce scénario, ne prenez pas en compte le facteur de Terreur de la salle du temple.

Le joueur Section M peut fouiller les pièces portant le logo Fouille. Si une tentative de Fouille est réussie, vous trouvez un Signe des Anciens. Prenez un pion et posez-le sur la tuile de recrutement personnage qui l'a trouvé. Vous ne pouvez pas avoir plus de Signe des Anciens que de pions dans votre collection. Si vous en utilisez un, vous pourrez de nouveau fouiller plus tard.elle peut effectuer un test de Fouille comme décrit dans les règles.

5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE



Victoire mineure Section M : Si H.P. Lovecraft ET ses assistantes sont éliminés.

Victoire majeure Section M : Si en plus Maitre Egon est éliminé.

CAMPAGNE : La Section M remporte la campagne.



Victoire Black mineure Sun : Si H.P. Lovecraft OU ses assistantes s'enfuit.

Victoire Black majeure Sun : Si H.P. Lovecraft ET ses assistantes s'enfuit.

CAMPAGNE : Le Soleil Noir remporte la campagne.

FIN

ERRATAS

