



# Le Petit Chaperon Rouge

Un scénario pour 2 joueurs créé par Silverpaint68



Ce scénario peut être joué soit avec les règles de **Heroes of Normandie** en faisant quelques ajustements bien qu'il a été prévu pour utiliser celles de **Shadows over Normandie**. Il est prévu pour être joué rapidement et convient aux débutants.

*La petite Marie s'est portée volontaire pour faire parvenir des informations aux Alliés. Pour ce faire, elle a disposé les documents dans un panier contenant une galette et un petit pot de beurre, le tout recouvert d'une serviette à carreaux. Elle parcourt donc le chemin qui mène chez Gisèle, sa Mère-grand, où les forces alliées doivent récupérer les informations.*

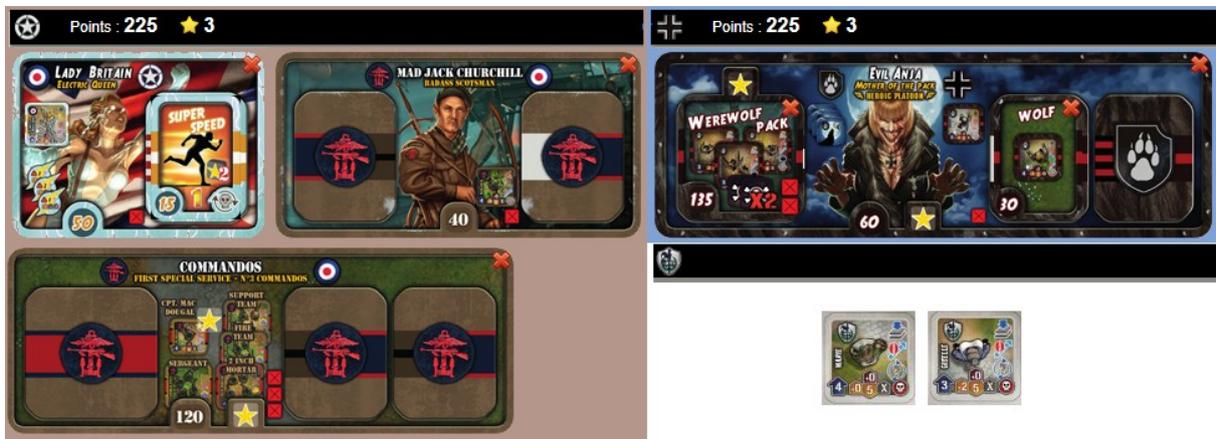
## 1 – MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



Tuiles BS2-B, BS3-B, BS6-B

Décors : H&H-Maison-02, H&H-Maison-04

## 2 – RECRUTEMENT DES ARMÉES\*



## 3- PRÉPARATION

- Préparez le sac des **Folies**.
- Placez **Marie** et **Gisèle** aux endroits indiqués sur la carte ci-dessus (**Marie** sur le chemin qui sort de la forêt et **Gisèle** dans la maison, devant la cheminée). Elles peuvent être placés sur leur face **Embussé**.

- Chaque joueur pioche **3** cartes. Le joueur **Allié** utilise les cartes et pions **Majestic** (ou *Section M* si vous les avez), le joueur **Loup (Allemand)** utilise les cartes et pions **Soleil Noir**.
- **Evil Anya** et ses troupes se déploient en premier dans la zone bleue.
- Les **Alliés** se déploient ensuite dans la zone marron.
- **Evil Anja, Wolf** et les **Werewolves** possèdent l'option **Manifestation du Mythe 0**.



#### 4 – DÉROULEMENT DE LA PARTIE



- Cette partie se joue en 4 tours. Les **Alliés** ont l'Initiative.

- Les Conditions Climatiques : **Nuit Claire** s'appliquent.



#### Règles spéciales :

##### Actions des Civils :

- **Marie** et **Gisèle** agissent comme des **Créatures Autonomes** : en début de tour **Marie doit** se diriger vers **Gisèle** en utilisant le chemin. Une fois que **Marie** est auprès de **Gisèle**, elle ne se déplace plus. **Gisèle** reste immobile. Elles agissent **toujours avant** les unités des joueurs.

##### Combat des Civils :

- **Marie** ne peut pas être éliminée dans ce scénario. A la place de tout dégât qu'elle devrait subir (y compris la tuer net), elle reçoit un marqueur **Suppressed**.
- **Marie** peut se défendre (avec un seul dé), mais elle cause uniquement des **Suppressed** à la place de faire des pas de perte à ses adversaires.
- **Gisèle** subit et cause normalement des dégâts (avec un seul dé). Si elle est **Empilée** sur **Marie** et n'est pas elle-même **Empilée** avec une unité **Alliée**, elle attaquera toute unité **Allemande** adjacente (elle défend sa petite fille à tout prix, même si cela doit lui coûter la vie). Une unité **Allemande** ne peut pas s'**Empiler** sur **Marie** ou **Gisèle** lors de ce scénario.

pas s'**Empiler** sur **Marie** ou **Gisèle** lors de ce scénario.

#### 5 - VICTOIRE ET FIN DE PARTIE

Le joueur qui possède au moins une unité sur la case de **Marie** ou dans une case adjacente à **Marie** à la fin du tour 4 gagne la partie. Si au moins une unité ennemie est également adjacente à **Marie**, la partie se termine sur une égalité.

# Beurre, Galettes et Crocs !

Un scénario pour 2-3 joueurs créé par Silverpaint68  
(Ce scénario peut être joué comme suite du *Chaperon Rouge*)



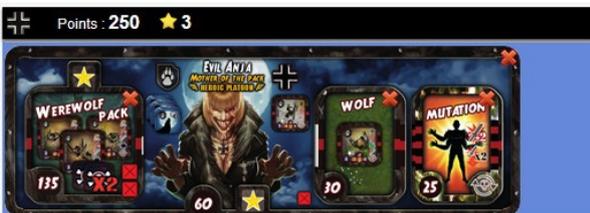
Alors que les vainqueurs savourent de délicieuses galettes au beurre, des bruits se font entendre aux alentours ! Les ennemis repassent à l'attaque. Il va falloir les exterminer une fois pour toute... Mais qui sont ces individus cagoulés qui se mêlent à la bataille ?

## 1 – MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



Tuiles : BS2-B, BS3-B, BS6-B

Décors : H&H-Maison-02, H&H-Maison-04



## 2 – RECRUTEMENT DES ARMÉES : voir ci-contre\*.

## 3- PRÉPARATION

- Préparez le sac des **Folies**.
- Chaque joueur pioche **3** cartes.

Le joueur **Allié** utilise les cartes et pions Majestic (ou Section M si vous les avez), le joueur **Loup (Allemand)** utilise les cartes et pions Soleil Noir, le Joueur **Cultiste** utilise les cartes et pions Mythe (si vous ne les possédez pas, utilisez les cartes et pions Profonds).



- **Evil Anja**, **Wolf** et les **Werewolves** possèdent la règle Manifestation du Mythe 0.
- Comme indiqué dans les erratas, le déplacement souterrain des **Ghouls** est de 3 et non de 5.
- Les **Alliés** peuvent échanger l'option **Vétérans** par l'option **Section M Insiders**.
- Le joueur ayant gagné le scénario « **Chaperon Rouge** » ajoute gratuitement



**Miss Marie** (voir en fin de ce document) et l'option **Tactical Map** à son armée. Il se déploiera dans la zone centrale (2). L'autre se déploie dans la zone (1). Les **Cultistes** sont déployés dans la zone (3). Si le scénario « **Chaperon Rouge** » s'est terminé sur une égalité, **Miss Marie** et l'option **Tactical Map** sont ajoutées à l'armée des **Cultistes**.



**Option 2 Joueurs :** Un joueur joue le gagnant de « **Chaperon Rouge** », l'autre joue les deux autres factions. Si le scénario n'a pas été joué, c'est le joueur allié qui est considéré comme gagnant par défaut. Le joueur qui dirige deux factions pioche 3 cartes pour chacune dans le paquet approprié. Une carte d'une faction ne peut pas être utilisée pour l'autre. Les Ordres ne peuvent pas être mélangés.

#### 4 – DÉROULEMENT DE LA PARTIE



- La partie se joue en 8 tours.
- Les Conditions Climatiques : Nuit Claire s'appliquent.
- A partir du début du tour 6, avant la Phase d'Ordre du joueur qui a l'Initiative, le joueur **Loup** lance un dé :  
Sur un résultat de 5+ le jour se lève et la **Nuit Claire** est retirée : les règles standard s'appliquent normalement. Le jour se lève automatiquement au début du tour 8.
- A la fin du tour 8, chaque joueur compte ses points de victoire.  
La victoire finale revient au joueur qui a obtenu le plus de PV.



**Partie à 2 joueurs :** les PV apportés par les troupes vaincues du défenseur sont doublés.

#### Épilogue :

Alors qu'au dehors, éclairée par une aube timide, la neige commence à tomber, un filet de fumée s'échappe de la cheminée de la demeure de Mère-Grand. Des voix étouffées parviennent depuis la chaumière jusqu'aux oreilles dressées de la créature tapie dans l'ombre des buissons proches :

- Hé ben mon Lieut'nant, ça a été une nuit vraiment agitée ! Heureusement qu'on a pu se barricader dans la vieille bicoque quand les bestiaux sont sortis. Vous avez aussi entendu les cris, dehors ? J'crois que les gars en robes avec des masques bizarres qui sont arrivés en brailant ont pris une sacrée déroutée, eux aussi. Vous prendrez encore une galette avec votre café ?
- Euh... sergent ? Avec qui qu'vous causez ? Le lieut'nant est mort cette nuit !
- ...

#### Liste des extensions requises :

**Shadow's over Normandie ; Guardians Chronicles (Evil Anya, Miss Britain) ; Cthulhu Mythos Set – Call #1 (Cultistes) ; Lord Lovat's Commandos (peut être remplacé par les Rangers Lost Battalion de SoN) ; Battleground set 1 (Tuiles) et Battleground Set 2 (Marie, Gisèle, les deux bâtiments).**

*Miss Marie, nécessaire pour jouer le second scénario, est en téléchargement sur le site des Devil Pig ( <https://www.devil-pig-games.com/shop/> ). Vous pouvez utiliser cette version (qui est identique) :*



*Miss Marie utilise les pions d'Ordres et les cartes du joueur qui la dirige (donc pas forcément ceux des Alliés)*





**Charme**

Le personnage peut, à la fin de la phase d'Ordres, enlever un marqueur Ordre à une unité qu'elle voit. Il faut qu'il ait une ligne de vue dégagée (aucun élément portant les pictogrammes suivant ne coupe la LdV).





## \*Options :

Si vous n'avez pas les **Lord Lovat's Commandos** vous pouvez remplacer l'armée des Alliés par les **Rangers** disponibles dans la boîte de base de **Shadows over Normandie** :

Scénario « *Chaperon Rouge* »



Scénario « *Beurre, Galettes et Crocs* »

