

# THE RIME OF THE ANCIENT MARINER™

pour 2 joueurs

L'alcool donne du courage aux troupes, c'est bien connu. C'est pourquoi Ariane a pris contact avec Axel qui lui a préparé trois caisses de rhum. Une simple mission de routine selon le QG.

Quand tout à coup, des formes inquiétantes se déplacent dans l'eau et se dirigent vers eux !

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



Éléments nécessaires :

- Boîte de base *Shadows over Normandie*,
- *Battleground Set 2*,
- *Ventura*,
- *Axel*
- 6 tuiles Mer (identiques à celle de la *Pointe du Hoc*). Vous pouvez créer votre propre zone de mer de 14 x 21 tuiles pour remplacer cette partie de la carte.

## 2. RECRUTEMENT DES ARMÉES



## 3. PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.

Disposez les Investigateurs comme suit :

- L'équipage du Ventura doit être déployé sur le navire (pas forcément comme indiqué, le joueur peut les positionner comme il veut à bord).
- Ariane et les Spécialists sont déployés dans la barque.
- Axel est déployé n'importe où dans la maison (celle du côté plage).

Le Fisherman est placé à l'extrémité de la falaise dans la case indiquée en rouge.

Placez les trois pions Bouteille (qui représentent les caisses d'alcool de contrebande) sur la case indiquée dans le hangar (en jaune).

Les Profonds se déploient librement dans leur zone. Le totem occupe l'intercase marquée d'une croix bleue sur la plage.

Les Investigateurs ont l'Initiative au premier tour.

Chaque joueur pioche 4 cartes. (Si vous avez les cartes Investigateurs, utilisez-les de préférence, ainsi que les pions FFI sinon prenez les cartes et pions Majestic).

## 3. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 8 tours.

Règles spéciales :

- **Purée de Pois** : à partir du tour 3, les Profonds peuvent lancer le sort *Fog*, les conditions météo Brouillard s'appliquent alors immédiatement et pour le reste de la partie.
- **Gnole de contrebande** : une unité qui passe ou s'arrête sur une case contenant un pion « Bouteille » peut gratuitement en ramasser une. Une unité ne peut porter qu'un seul pion Bouteille à la fois. Si une unité est éliminée alors qu'elle portait un pion Bouteille, celui-ci reste sur la case (même en pleine mer) et pourra être ramassé ultérieurement. Un pion



Bouteille déposé dans la cabine du Ventura est définitivement acquis par les Investigateurs et ne peut plus être pris par une unité de Profonds.

- **Pied-Marins** : Tout les Investigateurs savent (un peu) nager. S'ils se retrouvent dans l'eau, ils peuvent se déplacer mais leur valeur de déplacement est réduite de moitié (arrondi à l'entier supérieur), ils ne peuvent pas effectuer de Tir et perdent leur capacité spéciale Assaut tant qu'ils sont dans l'eau. Cabin Boy n'est pas soumis à cette règle car il possède la capacité **Aquatique**.
- **Ancient Mariner** : Au début de chaque tour, après le placement des ordres mais avant la phase d'activation, le Fisherman est déplacé comme une créature autonome agressive. Une fois que le Brouillard est actif, les joueurs lancent chacun un dé avant le déplacement du Fisherman :
  - Le joueur Profond l'emporte : remplacez le Fisherman par Garth Lyeh – Il rejoint l'armée des Profonds.
  - Le joueur Investigateur l'emporte : remplacez le Fisherman par Father Ted (avec l'équipement **Shaggai Sword**) – Il rejoint l'armée des Investigateurs.
  - En cas d'égalité : laissez le Fisherman et activez le comme une créature autonome agressive.



## 5. FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

à la fin du tour **8**, comptez les points de victoire (PV) :

- Les Investigateurs gagnent 1 PV par pion Bouteille rapporté sur le Ventura (sur le pont ou dans la cabine, porté ou non par une unité).
- Les Profonds gagnent 1 PV pour avoir éliminé Ariane, 1 PV pour avoir éliminé Axel et 1 PV pour avoir éliminé Cabin Boy.
- Le camp qui contrôle le Fisherman transformé gagne 1 PV s'il n'a pas été éliminé.

\* **La Complainte du vieux marin** (titre original : *The Rime of the Ancient Mariner*) est un poème de l'auteur britannique Samuel Taylor Coleridge composé entre 1797 et 1799. De style romantique, ce très long poème décrit les aventures surnaturelles d'un marin, servant sur un bateau qui fait naufrage. (Source : Wikipédia).

Le groupe de Heavy Metal **Iron Maiden** s'est inspiré de ce poème pour une de leur chansons dans l'album **Powerslave** (1984).



Scénario : Silverpaint68 – Testeur : Thorin67