



CTHULHU MYTHOS

CALL TWO

Expansion pack

Ce document contient les règles permettant d'utiliser l'extension Cthulhu Mythos - Call 2 ainsi que celles correspondant au punchboard exclusif Kickstarter pour Shadows over Normandie du Heroes of Normandie, strategic resupply.



FAMILIERS

Les familiers sont des petites créatures qui sont liées pour une raison ou une autre à un *personnage*. Elles lui apportent des avantages mais peuvent aussi en faire profiter d'autres unités. Au déploiement, un familier est posé sur le pion du *personnage* auquel il est lié.

Il peut se déplacer en *phase de Réserve*. Tant qu'il n'est pas lié à une unité, laissez-le sur sa face avec la *valeur de mouvement* visible. Dès qu'il rejoint une unité alliée, retournez-le sur son autre face. Il lui apporte ses avantages et la suit pendant la *phase d'Activation* si elle fait une *action de mouvement*.

Un familier ne peut pas être pris pour cible par une *action de tir* mais est automatiquement éliminé s'il est engagé seul dans un assaut ou si l'unité sur laquelle il est posé est *détruite* lors d'un assaut.

De plus, si le *personnage* auquel il appartient est éliminé, le familier est retiré du jeu.

CAPACITÉS SPÉCIALES

CAPACITÉ SPÉCIALE DE COMMANDEMENT



Charme



L'unité qui possède cette capacité spéciale peut, à la fin de la *phase d'Ordre*, enlever un *pion Ordre* à une unité qui se trouve à **4** cases ou moins.

Il faut qu'elle ait une *LdV* dégagée sur sa cible.

En contrepartie, votre unité reçoit un *marqueur Suppressed*.

CAPACITÉ SPÉCIALE DU MYTHE

Relais mystique



Un magicien situé à un nombre de cases égal ou inférieur à la valeur inscrite sur le symbole peut utiliser l'unité ou le familier ayant cette capacité spéciale comme point de départ pour définir la portée et la ligne de vue d'un sortilège qu'il veut lancer.

Il faut que l'unité (ou le familier) ayant cette capacité spéciale fasse partie de la même armée que le magicien.

L'unité servant ainsi de relais reçoit un *marqueur Suppressed* en plus de ceux liés à la difficulté du sortilège reçus par le personnage lançant le sortilège.



OPTIONS DE RECRUTEMENT



Black Lotus (lotus noir)

Cette option vous accorde **3** marqueurs Lotus noir. Lors d'un assaut, chaque marqueur peut être défaussé pour obtenir un bonus de **+1** lors d'un assaut et la capacité spéciale Sacrifice ultime.

Stuff (matériel)

Voir les règles de chaque marqueur pour les limitations.



Ces options vous accordent de **3** à **5** marqueurs de votre choix (la valeur est indiquée sur le marqueur). Vous devez les sélectionner en début de partie parmi tous les marqueurs portant les bandes colorées correspondant à celles de l'option de recrutement Stuff.

Vous ne pouvez pas prendre plus de **2** marqueurs identiques.



TRAIT DE CARACTÈRE



Black Sun initiate (Initié du Soleil Noir)

Ce trait de caractère accorde la capacité spéciale Manifestation du Mythe 0 aux unités de la tuile de recrutement n'ayant pas la capacité spéciale Manifestation du Mythe.

SORTILÈGES

Deflect arm (détourner les coups)

Pénalité: **1** marqueur *Suppressed*



Le lanceur de sortilèges doit cibler une unité d'infanterie adverse.

Il faut que le *personnage* ait une ligne de vue dégagée ou réduite sur sa cible.



L'unité ciblée reçoit immédiatement **2** marqueurs *Suppressed*.

OPTIONS SPÉCIALES DES PERSONNAGES

OLIVIER - Singe (familier)



Olivier ne sort jamais sans son singe. C'est un choix esthétique mais aussi pratique...

Sur sa face mobile, il a les capacités spéciales Combattant urbain, Relais mystique et Mouvement spécial - Tout terrain.

Il accorde les capacités spéciales Fouille **3** et Relais mystique à l'unité à laquelle il se lie.

JENARTH'

Whip (fouet)



La *tuile de recrutement* de Jenarth' vous apporte **3** marqueurs Fouet. Chaque marqueur peut être défaussé pour obtenir les capacités spéciales Tir en mouvement, Portée limitée **1**, Tir en mouvement (-1) et Tir de suppression.

DARK FIRE

Arcan fire (Feu arcanique)



La *tuile de recrutement* de Dark Fire vous apporte **2** marqueurs Feu arcanique. Chaque marqueur peut être défaussé pour utiliser le gabarit du sortilège Bénédiction du Soleil Noir à la place du *gabarit* du lance-flammes.

ATTENTION : dans ce cas, vous ne disposez pas de la capacité Tir en mouvement.



