



CTHULHU MYTHOS

CALL ONE

Expansion pack

Les ombres s'étendent !

Après leurs combats contre les Profonds et le Soleil Noir, les Rangers du Capitaine Duval essayent difficilement de sortir de ces marais.

Les ruines fumantes du village de ces satanés hommes-poissons sont maintenant loin derrière eux et déjà une nouvelle menace se profile à l'horizon.

Un culte de fanatiques, les Fils de Cthulhu, attiré par les émanations magiques libérées dans la région a décidé de massacrer les survivants pour récupérer un maximum d'artefacts. Ils sont menés par Erghöl Derleth, un serviteur des Dieux anciens qui a en sa possession un exemplaire du Culte des Ghoules, un grimoire magique écrit en 1702 par le comte François-Honoré Balfour d'Erlette, un aristocrate français.

Avec la puissance contenue dans ce livre, Erghöl et les Fils de Cthulhu sont capables de se mesurer aux magiciens du Soleil Noir. Les rituels peuvent commencer, les sacrifices ont été effectués, les signes tracés.

Mis au courant par leurs éclaireurs, les hommes du Soleil Noir ne veulent pas laisser l'initiative à ce culte de gêneurs.

De terribles et secrètes expériences menées par le professeur Lovecraft sont en cours dans les grottes que les Profonds occupaient.

Il serait regrettable que les agissements de ces amateurs viennent réduire à néant les efforts déployés pour vaincre la Mort elle-même afin d'offrir au Führer et aux dirigeants nazis la vie éternelle.

La magie sature l'air stagnant des marécages alors que les protagonistes convergent tous vers un point central, vortex des destins, pinacle de la lutte du bien contre le mal absolu.

Encore une fois le cours de la guerre peut être totalement perturbé par ces terribles événements et de nouveaux mystères pourraient bien être dévoilés.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Albrecht Magnus

Écrivain retiré dans son manoir de Normandie, Albrecht étudie les arts occultes et les civilisations perdues.

Son temps est partagé entre ses recherches et son chat, Darius, qui ne le quitte jamais.

Sous ses airs de paisible intellectuel se cache un chasseur du Mythe acharné. Il est souvent sollicité par la Section M aussi bien pour son gigantesque savoir que pour son courage sur le terrain.

Il semble être aussi un magicien chevronné, mais il se pourrait que ses aptitudes pour la magie lui proviennent de son compagnon à quatre pattes.

Retrouvez le manoir de Magnus à télécharger sur notre site (devil-pig-games.com) et créez les aventures de ce courageux soldat du Bien.

Version : 2.0 (Février 2018)

Shadows over Normandie, Heroes System (tactical scale) est un système de jeu conçu par Yann & Clem.

Graphisme et illustrations : Yann, Clem, Alex, Olivier

Rédaction des règles & Scénarios : Clem, Axel & Guillaume

Mise en page: Guillaume

Relecture : Jujubinus, Guillaume, Moomer, David Kintz, Bob King et la communauté.

Heroes system tactical scale™, Shadows over Normandie™, toutes les images et illustrations du jeu et le logo Devil Pig Games™ sont les propriétés de la société Devil Pig Games. The Achtung! Cthulhu and Modiphius logos, Black Sun and Secret War symbols, and related artworks of Achtung! Cthulhu are copyright Modiphius Entertainment Ltd 2015. Aucune utilisation commerciale ne peut en être faite sans l'accord des deux sociétés.

© Devil Pig Games 2015 - © Modiphius 2015



CRÉATURES AUTONOMES

Certaines unités sont contrôlées par le jeu lui-même. Elles sont désignées par le terme créatures autonomes. Vous ne pouvez pas placer de *pion Ordre* sur une créature autonome (sauf à l'aide d'un sortilège ou d'une capacité spéciale le permettant).

PHASE DES CRÉATURES AUTONOMES

Toutes les créatures autonomes agissent pendant une *phase* spécifique qui se déroule au début de la *phase d'Activation*, avant l'activation des Ordres **1**.

Les *Ordres spéciaux* et les unités ayant la capacité spéciale *Autonome* peuvent agir avant les créatures autonomes.

Les créatures autonomes sont activées l'une après l'autre par le joueur qui a l'*initiative*.

Une fois activée, placez un *marqueur Active* sur la créature.

ASSAUT DES CRÉATURES AUTONOMES

Lors de cette *phase* (et seulement cette *phase*), les créatures autonomes qui engagent une unité en assaut, reçoivent un bonus de **+2** par créature autonome présente dans une des cases de la *ZdC* de l'unité attaquée.

MODES DE COMPORTEMENT DES CRÉATURES AUTONOMES

Les créatures autonomes peuvent agir selon **3** modes: **agressif**, **à l'affût** et **errant**.

Pour chaque mode, les actions des créatures autonomes sont décrites dans l'ordre de priorité (**1, 2 et 3**).

En cas de situation identique entre plusieurs unités, c'est le joueur activant la créature autonome qui choisit.

Mode agressif



1- La créature agressive engage en assaut l'unité la plus proche (elle peut faire un tir en mouvement si elle a cette capacité spéciale).

2- Si l'assaut n'est pas possible elle peut faire une *action de tir* contre l'unité la plus proche.

3- Si l'*action de tir* n'est pas possible, elle se déplace vers elle (elle peut faire un tir en mouvement si elle a la capacité spéciale).



Mode à l'affût

1- La créature à l'affût peut faire une *action de tir* contre l'unité la plus proche.

2- Si l'*action de tir* n'est pas possible elle engage un assaut contre une unité se trouvant dans sa *ZdC*. Elle ne prend pas sa place en cas de victoire et reste sur sa case de départ.

3- Si l'assaut n'est pas possible, elle ne fait rien et s'embusque si les conditions sont réunies.

Mode errant



La créature errante se déplace aléatoirement.

Déterminez la direction de son *action de mouvement* en utilisant un *gabarit* d'explosion. Sur un **5** ou un **6**, le joueur qui a l'*initiative* choisit la direction.

Elle réalise une *action de mouvement* utilisant l'intégralité de sa *valeur de mouvement* (elle peut faire un tir en mouvement si elle a la capacité spéciale).

Si elle sort du plateau, elle est retirée du jeu.

Si elle rencontre un obstacle infranchissable pour elle, elle s'arrête.

Si elle a la capacité spéciale *Assaut* et qu'elle pénètre une case occupée par une unité ou une autre créature autonome, résolvez l'assaut.

CIBLES IGNORÉES

Les créatures autonomes peuvent ignorer certaines unités.

Par défaut, les créatures autonomes ignorent les unités qu'elles ne peuvent pas attaquer d'un point de vue des règles.

Les cibles ignorées n'attirent pas les créatures autonomes, ne déclenchent pas de réaction des Créatures à l'affût et ne peuvent pas être prises pour cibles lors d'une *action de tir* ou d'un assaut par les créatures autonomes.

Les cibles ignorées ne sont pas affectées par les zones de contrôles des créatures autonomes et inversement.

ZOMBIES



Les unités zombies sont signalées par ce symbole :

Quand vous jouez avec des zombies, créez un sac de zombies en y mettant toutes les unités zombies.



Les zombies sont des créatures autonomes en mode agressif.



Les Manifestations du Mythe et les unités ayant la capacité spéciale *Maître des morts* sont des cibles ignorées par les zombies en plus de celles ignorées comme décrites dans la règle.



CAPACITÉS SPÉCIALES

LES CHANGEMENTS D'ÉTAT

Pour « activer » ou « désactiver » ces capacités spéciales, il faut retourner l'unité lors d'une *action de mouvement*, au début ou à la fin de celui-ci.



Éthéré

Une fois activée, cette unité gagne la capacité spéciale éthéré.



Fousseur



L'unité peut se déplacer sous terre.

Une fois retournée sur sa *face active*, elle peut alors, pendant son *action de mouvement*, traverser des *obstacles* comme les bocages, les zones d'eau ou les bâtiments et même les cases occupées par des unités adverses.

Elle ne peut pas s'arrêter dans une case occupée par une autre unité sans engager cette unité en assaut. En cas de défaite l'unité fousseuse est *détruite*.

L'unité ignore les *ZdC* de ses adversaires mais la sienne est elle aussi ignorée.



On ne peut pas faire d'*action de tir* sur une unité sous terre mais on peut la prendre pour cible avec un sortilège qui ne nécessite pas de *LdV* dégagée ou réduite.

On peut attaquer l'unité fousseuse en assaut. Retournez-la et posez un *marqueur Suppressed* dessus.

En cas de défaite, l'unité fousseuse est *détruite*.



Si une unité, qui n'est pas une Manifestation du Mythe, traverse ou est traversée par une unité fousseuse sur sa *face active*, elle doit faire un test de Terreur (la valeur est inscrite sur le pion), si elle a au moins un *marqueur Suppressed*.

Kamikaze



Une fois l'unité retournée sur sa *face active* (explosion) placez son pion sur une des quatre intercases qui entourent la case dans laquelle elle s'est retournée. Les unités présentes (même partiellement) sur les **4** cases adjacentes sont touchées par l'explosion.



Téléportation non euclidienne (p.75)



Une fois retournée sur sa *face active*, l'unité n'est plus présente sur le champ de bataille et ne peut plus se déplacer.

Les autres unités peuvent alors se déplacer sur la case occupée par l'unité. Lors de sa prochaine activation (avec un *Ordre*), l'unité pourra se placer dans n'importe quelle case d'un bâtiment ou d'une salle sur lesquelles elle a une *LdV* dégagée ou réduite. Placez son pion à l'intérieur en le retournant sur sa

face inactive.

L'unité peut être placée sur une unité adverse. Il faut alors résoudre immédiatement un assaut. En cas de défaite, l'unité qui vient de se téléporter est *détruite*.

L'unité peut aussi pénétrer dans un véhicule (lourd ou léger) de la même façon. Dans un tel cas, vous devrez résoudre un assaut. L'équipage se défend avec un seul dé sans ajouter de valeur d'attaque, mais il peut bénéficier de bonus liés à des cartes ou des options de recrutement.

En cas de victoire de l'unité qui vient de se téléporter, le véhicule subit immédiatement un *pas de perte* ou un *dégât*. Déterminez la localisation pour un véhicule lourd.

Si le véhicule est *détruit*, l'unité doit être placée sur une case libre adjacente. Ceci est un mouvement forcé.

Sa présence force le véhicule à faire un test de Terreur. En revanche, les autres unités n'ont pas de *LdV* sur l'unité présente à l'intérieur du véhicule.

Si le véhicule se déplace, il emporte l'unité avec lui.

CAPACITÉS SPÉCIALES DE TIR

Aura glaciale



Action de tir alternative

Ciblez une unité située à une distance égale ou inférieure à la valeur inscrite sur le symbole.



Il faut que votre unité ait une *LdV* dégagée ou réduite vers sa cible.

Placez **2** *marqueurs Suppressed* et **1** *marqueur Active* sur l'unité adverse. Si elle avait un *Ordre*, elle le perd.

CAPACITÉS SPÉCIALES D'ASSAUT

Sacrifice ultime



Cette capacité spéciale fonctionne comme *Sacrifice* mais, contrairement à elle, l'unité qui l'utilise peut être *détruite* en infligeant un *pas de perte* à son adversaire.

Serres



Après un assaut gagné en tant qu'attaquant contre une unité d'infanterie, votre unité s'envole en emportant sa victime et la lâche pour lui infliger de nouveaux dégâts.

Votre unité prend la place du défenseur, comme indiqué dans les règles d'assaut, mais au lieu de faire reculer l'unité adverse, déplacez-la sur n'importe quelle case adjacente à votre unité. Si la case est interdite, l'unité est *détruite*.

Si la case est autorisée, posez-y l'unité. Elle subit alors une attaque. Lancez le dé, si vous obtenez un résultat inférieur à la valeur inscrite dans le symbole de la capacité spéciale, l'unité subit un nouveau *dégât*.



CAPACITÉS SPÉCIALES DE DÉFENSE

Éthéré



Une unité éthérée ne peut subir de *pas de perte* que par des Manifestations du Mythe ou par des unités qui possèdent la capacité spéciale Chasseur du Mythe.

Si une unité sans la capacité spéciale adéquate gagne un assaut contre une unité éthérée, celle-ci doit reculer comme indiqué dans les règles mais ne subit pas de *pas de perte*. Si aucune case n'est disponible pour qu'elle y recule, elle est *détruite*.

Garde du corps



Cette unité peut subir tous les *pas de perte* à la place d'un *personnage* situé à **2** cases (ou moins), si elle a une *LdV* (réduite ou dégagée) sur le *personnage*.


CAPACITÉS SPÉCIALES DU MYTHE



Hypnose



Lors de son activation, à la place d'une *action de tir*, cette unité peut cibler une unité d'infanterie ennemie (même une Manifestation du Mythe) ayant un *Ordre* et n'ayant pas encore été activée.

Il faut que l'unité ait une *LdV* dégagée vers sa cible. 

Posez deux *marqueurs Suppressed* sur l'unité qui a utilisé la capacité spéciale Hypnose.

Elle peut utiliser cette capacité spéciale même si elle a déjà des *marqueurs Suppressed*.

Retournez le *pion Ordre* de l'unité ciblée de façon à pouvoir lire son numéro. Si c'est un *pion Ordre leurre*, vous pourrez la faire agir en *phase de réserve*.

Activez l'unité à la place de votre adversaire, avant ou après l'éventuelle unité de votre armée ayant le même numéro d'*Ordre*.

Vous pouvez la faire agir à votre convenance.

Maître des morts



L'unité possédant cette capacité spéciale peut faire deux actions différentes : créer ou contrôler des unités zombies. Il peut faire les deux actions dans le même tour s'il n'a pas de *marqueur Suppressed* posé sur son pion.

CRÉATION

À la place d'une *action de tir* ou d'une *action de mouvement*, en *phase d'Activation* ou en *phase de Réserve*, il peut créer des zombies.



Il faut qu'il soit dans un élément de terrain avec le symbole *Charnier* ou adjacent à n'importe quel élément de jeu avec le symbole *Charnier*.

Si le *charnier* comporte une mention **X1**, vous ne pouvez créer qu'une seule unité *Zombie* et vous devez défausser le *charnier* après.

Posez **2** *marqueurs Suppressed* sur l'unité *Maître des morts*. Il peut utiliser cette capacité spéciale même s'il a déjà des *marqueurs Suppressed*.

Piochez **1D6** (1-2 = 1, 3-4 = 2 et 5-6 = 3) *pion(s)* *zombie* (un seul si le *charnier* a la mention **X1**) dans le sac et posez-le(s) dans une case libre de la *ZdC* du *Maître des morts*.

S'il n'y a plus de *pions zombies* dans le sac, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité spéciale.

CONTRÔLE

Pendant la *phase d'Ordre*, si une ou plusieurs unités *zombie* sont dans la *ligne de vue* (dégagée ou réduite) de l'unité *Maître des morts*, le joueur qui le contrôle peut attribuer un *Ordre* à l'une d'entre-elles.

Lors de son activation, l'unité *zombie* pourra ignorer les règles des créatures autonomes et agir comme une unité « normale » et non comme une créature autonome.

AUTRES CAPACITÉS SPÉCIALES

Faiblesses - Feu (p.79)



Cette unité est immédiatement *détruite* dès qu'elle pénètre, même partiellement, une case en feu ou qu'elle subit une attaque (assaut ou *action de tir*) avec les capacités spéciales suivantes :



OPTION DE RECRUTEMENT

Cthulhu claws (griffes de Cthulhu)



Cette option vous accorde **3** marqueurs Griffes de Cthulhu.

Lors d'un assaut, chaque marqueur peut être défaussé pour obtenir un bonus de **+1** au jet de dé.



ARTEFACTS DU MYTHE



Cursed statue (statuette maudite)

Cette statuette permet au *personnage* qui la porte de bénéficier des capacités spéciales Magicien et Chasseur du Mythe **2**.

Dreamland gate (porte vers les contrées du rêve)



En utilisant cette personnalisation, vous pouvez voyager à travers les contrées du rêve pour vous rendre en n'importe quel endroit du champ de bataille.

Vous ne pouvez utiliser cet objet qu'une seule fois. Durant la *phase de Réserve*, placez le marqueur sur une intercase (qui n'est pas adjacente à un objectif), n'importe où sur le plateau de jeu.



À partir du tour suivant, durant la *phase d'Activations* ou de *Réserve*, n'importe quelle unité d'infanterie de votre armée pourra se téléporter sur une des quatre cases adjacentes au marqueur en effectuant une *action de mouvement*.

Les unités qui font le voyage doivent effectuer un test de Terreur (**5**) même si elles n'ont pas de *marqueur Suppressed*. Les Manifestations du Mythe ne font pas de test de Terreur lors de leur voyage.

Une fois les quatre cases occupées, plus personne ne peut emprunter la Porte jusqu'à ce qu'une des cases se libère. Laissez le marqueur en place jusqu'à la fin de la partie.



GRIMOIRES



Les Grimoires sont des personnalisations particulières. Comme les autres personnalisations, ils possèdent leur tuile d'option de recrutement. Cette option peut s'acheter lors de la création de votre armée ou être trouvée lors d'un test de fouille.

Une fois attachée à une *tuile de recrutement*, prenez la tuile du Grimoire et placez-la à côté.



Si vous l'avez achetée lors de la création, vous pouvez acheter autant de sortilèges qu'il y a d'*emplacements* sur la tuile du grimoire. Vous devez payer le coût de chaque sortilège.

Si vous l'avez trouvée lors d'un test de Fouille, piochez dans le sac de fouille, un nombre de tuiles égale au nombre d'*emplacements* du grimoire. Si, parmi ces tuiles, il y a des sortilèges, placez-les sur la tuile du grimoire. Remettez les autres tuiles dans le sac.

Chaque grimoire contient un sortilège qui est décrit dans la liste ci-dessous.

SORTILÈGES

Augur (augures)

Pénalité: **2** marqueurs *Suppressed*



Une fois ce sortilège lancé, prenez trois marqueurs Ordre attribués à des unités appartenant à votre adversaire. Regardez-les et replacez-les comme vous le souhaitez sur ces mêmes unités. Positionnez-les de sorte que votre adversaire ne puisse pas voir le numéro inscrit dessus. Ce sera à vous de les révéler quand leur tour viendra, mais votre adversaire garde le contrôle de ses unités.

Bind Zombies (entraver les zombies)


Pénalité: **1** marqueur *Suppressed*



Le lanceur de sortilèges doit cibler une unité Zombie, située à **3** cases (ou moins), pour l'immobiliser.

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



Posez le marqueur sur la face portant ce symbole 

À la fin de la *phase de Réserve*, retournez-le sur l'autre face, puis, à la fin de la *phase de Réserve* du tour suivant, retirez-le.

Tant que le marqueur est présent sur l'unité Zombie, celle-ci ne peut ni se déplacer ni combattre.

Si elle est attaquée en corps à corps, elle est automatiquement détruite.

Si le *personnage* relance le même sortilège avant de récupérer le marqueur, il l'enlève de sa victime précédente pour le placer sur la nouvelle.

Bless blade (lame bénie)

Pénalité: 3 marqueurs Suppressed



Le lanceur de sortilèges peut bénir l'arme d'une unité située dans sa ZcD.



Placez le marqueur sur l'unité. Elle gagne les capacités spéciales Chasseur du Mythe 3 et Foi.

Si le *personnage* relance le même sortilège avant de récupérer le marqueur, il l'enlève de l'unité sur laquelle il est posé pour le placer sur la nouvelle.

Si l'unité est *détruite*, le marqueur est de nouveau disponible.

Circle of nausea (cercle nauséux)

Pénalité: 2 marqueurs Suppressed



Une fois ce sortilège lancé, placez le marqueur sur le *personnage* qui a lancé ce sortilège.



Toute unité qui entre ou qui se trouve dans la ZcD du *personnage* reçoit immédiatement un *marqueur Suppressed*.

Retirez le Cercle nauséux à la fin de la *phase de Réserve*.

Clutch of Nyogtha (l'étreinte de Nyogtha)

Pénalité: 2 marqueurs Suppressed

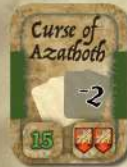


Le lanceur de sortilèges doit cibler une unité d'infanterie adverse.



Il faut que le *personnage* ait une ligne de vue dégagée sur sa victime.

L'unité ciblée doit immédiatement faire un test de Terreur contre une difficulté de 4, même si elle n'a pas de *marqueur Suppressed*. En cas d'échec, l'unité subit un *pas de perte* mais ne prend pas de marqueur Folie.



Curse of Azathoth (malédiction d'Azathoth)

Pénalité: 2 marqueurs Suppressed

Votre adversaire **doit** défausser immédiatement 2 cartes de son choix.

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*.

Life drain (drain de vie)

Pénalité: 3 marqueurs Suppressed



Le lanceur de sortilèges doit cibler une unité d'infanterie alliée ou ennemie, située à 3 cases (ou moins), pour lui voler son énergie vitale.



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

Une fois le sortilège lancé, l'unité ciblée subit un *pas de perte* automatique et le *personnage* lanceur du sortilège peut retourner son pion sur sa face indemne ou récupérer un de ses points de vie perdu s'il avait subi des dégâts.



Mind blast (choc psychique)

Pénalité: 1 marqueur Suppressed



Le lanceur de sortilèges doit cibler une unité d'infanterie adverse (même une Manifestation du Mythe) située à 3 cases (ou moins), pour tenter de la rendre folle.



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



L'unité ciblée doit immédiatement faire un test de Terreur contre une valeur de Manifestation du Mythe de 4. En cas d'échec, elle pioche un marqueur Folie.

Sense life (sentir la vie)

Pénalité: 2 marqueurs Suppressed



Vous pouvez révéler toutes les unités adverses embusquées situées à 7 cases (ou moins) du lanceur de sortilèges.



Ce sortilège ne fonctionne pas sur les zombies.



HERBERT P. LOVECRAFT

Summoning (invocation)

Pénalité : variable

Une fois le sortilège lancé, placez l'unité invoquée sur une case (ou plusieurs s'il s'agit d'une grande créature) à une portée maximum correspondant à celle indiquée sur la tuile du sortilège. Aucune ligne de vue sur la case choisie n'est nécessaire.

L'invocation indique un nombre d'utilisation limité. Cela signifie que vous pouvez lancer le sortilège tant que vous avez des pions disponibles de la créature correspondante.

Vous pouvez relancer le sortilège dès que vous récupérez au moins un pion de la créature correspondante.

Si un *personnage* est éliminé, les unités qu'il a invoquées seront soumises aux règles des créatures autonomes en mode agressif dès le tour suivant.



Wrack (ruine de l'esprit)

Pénalité: 2 marqueurs Suppressed



Le *personnage* doit cibler une unité d'infanterie adverse.



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



L'unité ciblée perd immédiatement son Ordre et reçoit un marqueur *Activate* à la place.

Reanimator serum (sérum de réanimation)



Cette option vous apporte 3 marqueurs Sérum. à la place d'une action de tir ou d'une *action de mouvement*, en phase d'Activation ou en phase de Réserve, Herbert Lovecraft peut créer des zombies.

Il faut qu'il soit dans un *élément de terrain* (laboratoire, charnier, un bâtiment, etc) avec le symbole Charnier ou adjacent à n'importe quel élément de jeu avec le symbole Charnier.

Si le charnier comporte une mention **X1**, défaussez le charnier après vous en être servi pour créer une unité zombie (et une seule). Piochez une unité zombie dans le sac et posez-la sur une case libre appartenant à la ZdC de Herbert Lovecraft.

Défaussez le marqueur.

S'il n'y a plus de pion Zombie dans le sac, vous ne pouvez pas utiliser ce matériel.

Serum dart gun (pistolet à fléchettes de sérum)



action de tir alternative

Cette option vous apporte 3 marqueurs Fléchette de sérum.

Vous pouvez, avec un *Ordre*, à la place d'une *action de tir*, placer un marqueur sur une unité zombie située à 3 cases (ou moins) de l'unité qui utilise le pistolet à fléchettes.

Vous devez avoir une ligne de vue dégagée ou réduite sur l'unité zombie ciblée.

Chaque marqueur apporte un bonus à l'unité zombie jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que l'unité soit *détruite* (dans ce cas, le marqueur est défaussé en même temps que l'unité).

Juggernaut (blindé) : l'unité zombie obtient un bonus de +2 à sa *valeur de défense*.



Faster (rapide) : l'unité zombie obtient un bonus de +2 à sa *valeur de mouvement*.



Rage (enragé) : l'unité zombie obtient un bonus de +2 à ses jets de dés lors d'un assaut.



Herbert ne se déplace jamais sans son laboratoire. À la phase de déploiement, vous pouvez choisir de le déployer sur sa face affichant la capacité spéciale Scout 6 et d'en profiter.



CHAPITRE 1

MAÎTRE, NOUS SOMMES PRÊTS !

C'est un grand jour pour Erghöl Derleth. Ses fidèles sont réunis autour de lui et les symboles mystiques ont été tracés selon les rites décrits dans le Culte des Ghoules. Ces amateurs du Soleil Noir vont enfin comprendre ce que le mot "puissance" veut dire... Mais les hommes du Soleil Noir ont pris l'initiative et se ruent à l'attaque, espérant capturer ce puissant magicien et mettre la main sur le grimoire.

2 JOUEURS / 2 CAMPS

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

X1 X1



2- RECRUTEMENT DES ARMÉES



3- PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.

Si vous n'avez pas le Cthulhu Mythos Call 2, le joueur Cultiste utilise le paquet de cartes, les marqueurs et les dés Majestic.

Les unités des joueurs se déploient dans leur zone respective.

Le joueur cultiste a l'initiative, il se déploie donc en premier.

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

Chaque joueur pioche 4 cartes.



4- DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Cette partie se joue en **8 tours**.

Le joueur Soleil Noir doit capturer (éliminer) Erghöl Derleth avant la fin du tour **8**.

END La partie s'arrête dès qu'Erghöl Derleth a été éliminé.

5- FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Victoire Soleil Noir : Le joueur Soleil Noir gagne la partie, s'il capture Erghöl Derleth avant la fin du tour **8**.

Victoire des Cultiste : Le joueur Cultiste gagne la partie, si Erghöl Derleth est toujours libre à la fin du tour **8**.

CHAPITRE 2

LES CAVERNES DE L'HORREUR

Ergöh Derleth a fini par être capturé. Il est détenu dans les grottes occupées par le Soleil Noir après qu'elles aient été vidées de leurs précédents occupants, les Profonds. Herbert P. Lovecraft, un scientifique obnubilé par la vie après la mort, y mène de terrifiantes expériences. Le sacrifice de Derleth va pouvoir lui permettre de créer son chef-d'oeuvre, la Chose. Une créature créée à partir des restes des nombreux soldats morts lors de la purge de ces cavernes. C'est la dernière chance pour les Fils de Cthulhu de délivrer leur chef.

2 JOUEURS / 2 CAMPS

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



2- RECRUTEMENT DES ARMÉES

CAMPAGNE

Le joueur qui a gagné le scénario précédent a accès au Culte des Ghoules.



GRUPE B



3- PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.

Si vous n'avez pas le Cthulhu Mythos Call 2, le joueur Cultiste utilise le paquet de cartes, les marqueurs et les dés Majestic.

Les unités du joueur cultiste sont déployées dans leur zone.

Les unités du joueur Soleil Noir sont divisées en deux groupes. Le groupe **A** dans la zone de déploiement **A**, le groupe **B**, dans la zone **B**.

Ergöh est placé dans la prison (en bas à droite) sur sa face blessée. Il peut recevoir un Ordre mais ne peut pas sortir de la prison. Il peut utiliser sa capacité spéciale Hypnose.

Le joueur cultiste a l'initiative, il se déploie donc en premier.

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



Chaque joueur pioche 4 cartes.

4- DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Cette partie se joue en **10 tours**.

Le joueur cultiste doit libérer Ergöh Derleth avant la fin du tour **8**. Pour le libérer il faut qu'une unité des Sons of Cthulhu se trouve dans la case adjacente à la porte de la prison (case entourée de rouge) à la fin d'une Phase de Réserve.

END

La partie s'arrête dès qu'Ergöh Derleth a été libéré.

5- FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Victoire des Fils de Cthulhu : Le joueur Fils de Cthulhu gagne la partie, s'il libère Ergöh Derleth avant la fin du tour **10**.

Victoire du Soleil Noir : Le joueur Soleil Noir gagne la partie, si Ergöh Derleth est toujours en prison à la fin du tour **10**.

CHAPITRE 3

RANGERS !

Alors que la guerre entre le culte des Sons of Cthulhu et le Soleil Noir fait rage, les Rangers du bataillon perdu pensent en avoir fini avec les horreurs cosmiques qui hantent désormais leurs rêves. C'est sans compter sans les sens sur-développés du petit dragon d'Ariane. Insidieusement, la petite créature influe sur les décisions du Capitaine Duval et entraîne les soldats épuisés vers un nouvel affrontement.

3 JOUEURS / 3 CAMPS

1- MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT

 X4  X2



2-RECRUTEMENT DES ARMÉES

CAMPAGNE

Si le joueur cultiste a gagné le scénario précédent il a Erghol dans son armée.



CAMPAGNE

Le joueur qui a gagné le scénario précédent a accès au Culte des Ghoules.



CAMPAGNE

Si le joueur Soleil Noir a gagné le scénario précédent il a dans son armée, la Chose, le chef d'oeuvre de Herbert P. Lovecraft.



3-PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.

Si vous n'avez pas le Cthulhu Mythos Call 2, le joueur Cultiste utilise le paquet de cartes, les marqueurs et les dés des Profonds. Enlevez les cartes Plongée profonde, l'Esprit des totems, Totem, Marche des Profonds, Dans ta gueule, Tir sournois et Piège aquatique.

Les unités de chaque joueur entrent sur le terrain avec un Ordre en phase d'Activation ou sans Ordre en phase de Réserve par les cases marquées de leur flèche respective.

Les Fils de Cthulhu ▲

Le Soleil Noir ▲

Majestic ▲

Il n'est pas obligatoire de faire entrer toutes ses unités lors du premier tour.

Le laboratoire de Herbert est placé à côté de l'entrée de la grotte.

L'initiative, la deuxième et la troisième place sont déterminées au hasard. Placez les marqueurs sur le compteur de tour en fonction du résultat.

Chaque joueur pioche 4 cartes.



4-DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Cette partie se joue en 10 tours.

Le but pour tous les joueurs est d'éliminer le plus d'unités adverses. Les créatures invoquées lors de ce scénario ne peuvent pas l'être à nouveau si elles sont éliminées.

Chaque point de vie du Shoggoth compte comme une unité éliminée. Le shoggoth compte pour deux unités. Le Sherman 76 compte pour deux unités.

Les joueurs marquent les points de victoire selon le barème suivant :

Majestic :

Unités Soleil Noir, 2 points par unité éliminée.
Unités des Fils de Cthulhu, 1 point par unité éliminée.

Fils de Cthulhu :

Unités Soleil Noir, 2 points par unité éliminée.
Unités Majestic, 1 point par unité éliminée.

Soleil Noir :

Fils de Cthulhu et Majestic, 2 points par unité éliminée.

END

La partie s'arrête à la fin du tour 10.

5-FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Victoire : Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire a gagné la partie !

6-ÉPILOGUE

Quel que soit le résultat de ce scénario, les hommes du capitaine Duval apprennent l'existence d'un portail magique que le Soleil Noir s'appête à utiliser. Mais dans quel but ? La réponse dans Desert Wrath, le premier scénario pack pour Shadows over Normandie.

☆ Shadows ☆
over
NORMANDIE

ACHTUNG! Cthulhu

*Vous trouverez d'autres scénarios sur notre site :
www.devil-pig-games.com
Vous pourrez aussi y partager vos créations
avec la communauté de Heroes of Normandie*