



# ☆ Shadows ☆ over NORMANDIE

## RÈGLES: GOULES & COEUR DES CAUCHEMARS

### OPTIONS DE MATÉRIEL



**POISONED CLAWS** (Griffes empoisonnées) Cette option vous apporte **3 marqueurs Griffes empoisonnées**. Cette option ne peut s'utiliser que lors d'un **Assaut** ✖ contre une **Unité d'Infanterie**. Si l'unité attaquée survit, elle garde le(s) marqueur(s).



Au début de la **Phase de Réserve**, en même temps que les autres **tests de Terreur**, l'unité ayant reçu un ou plusieurs **marqueurs Griffes empoisonnées**, doit faire un test par marqueur même si elle n'a pas de **Marqueur Suppressed** ⚔.

Le niveau de **Manifestation du Mythe** à utiliser pour ce test est indiqué sur le marqueur. Si plusieurs **Folies** sont piochées, le joueur qui a utilisé le(s) **marqueur(s) Griffes empoisonnées** choisit laquelle sera appliquée. Remettez les autres dans le sac et défaussez tous les **marqueurs Griffes empoisonnées**.



**BESTIAL HOWLING** (Hurlement bestial) Cette option vous apporte **3 marqueurs Hurlement bestial**.

Lorsque l'adversaire déclare une **Action de Tir** contre une de vos unités, vous pouvez affecter à cette unité un **marqueur Hurlement bestial**. Votre unité gagne la **Capacité Spéciale Promesse de Sang 3** ⚔.

Défaussez le **marqueur** à l'issue de la résolution de l'**Action de Tir** (que la **Capacité Spéciale** ait été **Activée** ou non).



### TRAITS DE CARACTÈRE



**PACK HUNTING** (Chasse en meute) Lorsqu'une des unités de la tuile disposant de ce **trait de caractère** effectue un **Assaut** ✖, les autres unités ayant les mêmes **bandes de couleurs** et présentes dans la **ZdC** du **Défenseur** peuvent fournir à l'Attaquant un **bonus à l'Assaut**. Pour apporter son soutien, l'unité alliée doit :

- Avoir la **Capacité Spéciale Assaut** ✖.
- Ne pas encore avoir été **Activée**.
- Ne pas avoir de **Marqueur Suppressed** ⚔.

Ce bonus apporte **+1** au lancé de dés de l'attaquant par unité apportant son soutien. Vous devez indiquer les unités apportant leur soutien avant de lancer les dés pour résoudre l'Assaut. **Chaque unité apportant son soutien reçoit un Marqueur Activated** ⚔. Si elle avait un **Pion d'Ordre**, il est défaussé.



**DIGGER** (Fouisseur)

L'option fait passer à 4 la **Valeur de Mouvement souterrain** des unités de la **Tuile de Recrutement** associé à ce trait de Caractère.



**NECROPHAGOUS** (Nécrophage)

L'option donne **1 marqueur Nécrophage**.

En début de partie, vous bénéficiez d'un **Point de vie**. Une fois que vous l'avez utilisé, ne défaussez pas le marqueur. Vous pouvez le réactiver de la façon suivante :





lorsqu'une des unités de la tuile disposant de ce **trait de caractère** gagne un **Assaut** ✖, vous pouvez lui assigner ce marqueur sur sa face Suppressed.

**Au moment de retirer les Marqueurs Suppressed** 🗑 à la fin de la **Phase de Réserve**, si l'unité à laquelle a été assigné ce marqueur n'a pas été **Détruite**, prenez le marqueur. Vous pouvez de nouveau utiliser le point de vie correspondant. Si par contre l'unité à laquelle a été assigné ce marqueur a été **Détruite** avant, reprenez le marqueur mais le Point de vie n'est pas réactivé.

Vous pourrez réessayer de le faire au prochain **Assaut** ✖ gagné par une unité de la **Tuile de Recrutement** disposant de ce **Trait de Caractère**.

## PERSONNALISATION



### ALPHA

Cette personnalisation apporte à votre personnage les **Capacités spéciales Terrifiant** 🗡 et **Charge héroïque** 🌟.

## SORTILÈGE



### PRIMITIVE RAGE (Rage Primitive)

**Pénalité:** 1 Marqueur Suppressed 🗑  
Le lanceur du sortilège peut réveiller et amplifier la rage d'une unité. Il doit cibler une **Unité d'Infanterie** amie. Il faut que le personnage ait une **Ligne de Vue réduite** 🗡 ou **dégagée** 🟢 sur sa cible.



**Posez le marqueur sur sa face Rage** sur l'unité ciblée et résolvez immédiatement les effet de cette Folie. Une fois que c'est fait, **retournez le marqueur sur sa face Suppressed** (l'unité est épuisé par cet accès de Rage).



Le **marqueur Rage** est retiré en même tant que les **Marqueur Suppressed** 🗑 en fin de **Phase de Réserve** et est redonné au lanceur du sortilège.

## CAPACITÉS SPÉCIALES



### CHARGE HÉROÏQUE

Si un **Ordre** est attribué à l'unité qui possède cette **Capacité Spéciale**, vous pouvez activer jusqu'à trois autres **Unités d'Infanterie** (avec la **Capacité Spéciale Assaut** ✖) situées à 3 cases (ou moins) de lui et qui n'ont pas déjà été **Activées**.

Les unités sélectionnées (celle qui possède la **Capacité Spéciale** plus trois autres) font une **Action de Mouvement** qui doit obligatoirement finir dans une case occupée par un adversaire et, donc, effectuer un **Assaut** ✖.

Si, pour une raison quelconque, une de ces unités ne peut pas achever son Action de Mouvement dans une case occupée par un adversaire (avant de résoudre l'assaut), attribuez-lui **2 Marqueurs Suppressed** 🗑.

Placez un **Marqueur Active** 🗑 sur chacune d'entre elles (sauf sur celle qui a déjà un **Ordre**) pour signaler leur activation. L'ordre dans lequel ces unités sont jouées est laissé à la discrétion du joueur qui les contrôle.



### CHORALE

Chaque unité ayant cette **Capacité Spéciale**, et située dans la **ZdC** d'une unité qui entame une **Prière**, apporte un **bonus de +1** à une valeur (portée, bonus, durée, nombre de marqueur...) définie dans la description de la **Prière**.



### FOI

Les unités qui ont la foi réussissent automatiquement leurs **Tests de Terreur**.



### FOUISSEUR

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 fouisseuse 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 **Fouisseuse** en **Assaut** ✖. Retournez-la et posez un **Marqueur Suppressed** 🗑 dessus. En cas de défaite, l'unité **Fouisseuse** est **Détruite**.

Si une unité, qui n'est pas une **Manifestation du Mythe**, traverse ou est traversée par une unité **Fouisseuse** 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** 🗑.



## PROMESSE DE SANG

Si une unité fait une **Action de Tir** contre l'unité qui bénéficie de cette **Prière**, et la rate, elle doit immédiatement réaliser un **test de Terreur** contre la valeur correspondant à celle présente dans le symbole.



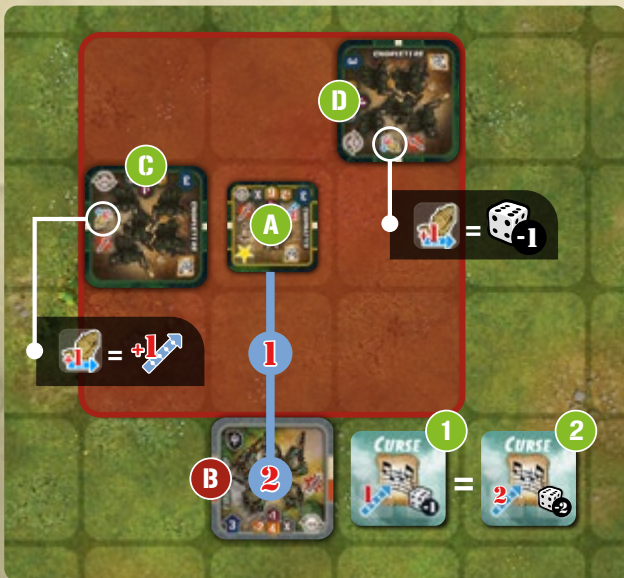
## TERRIFIANT

Quand cette unité gagne un **Assaut**, en plus des **Dégâts** infligés, elle pose **2 Marqueurs Suppressed** sur sa victime, si celle-ci n'a pas été **Détruite** pendant l'**Assaut**.

Si elle perd un **Assaut**, qu'elle soit **Détruite** ou non, elle place **1 Marqueur Suppressed** sur son adversaire.

## PRIÈRES

Seul le **Choir Master** peut, lors d'une **Phase d'Activation**, initier une **Prière**. Les **Prières** du **Choeur des Cauchemars** apportent chacune un marqueur qui peut être posé sur une unité à portée du **Choir Master**. Cette portée est définie pour chaque **Prière**. Ce marqueur est retiré à la fin de la **Phase de Réserve** suivante.



↑ Le **Choir Master** (A) décide d'initier une **prière** (**CURSE** 1) contre le **Fire Group** (B). Seulement la portée de **CURSE** n'est que d'1 case.

Le joueur décide donc d'utiliser la **Capacité Spé. Chorale** des 2 **Choristers** (C & D) se situant dans la **ZdC** du **Choir Master**. L'un (C) apportera un bonus de **+1 à la portée**, quand au deuxième (D) il apportera un **malus de -1 supplémentaire à tous les jets de dés**, modifiant ainsi les **valeurs de la prière CURSE**.

Le Heroes System Tactical Scale™, Heroes of Normandie™, toutes les images et illustrations, ainsi que le logo Devil Pig Games™ sont les propriétés de Devil Pig Games Ltd. Aucun usage commercial est autorisé sans l'accord de Devil Pig Games. © Devil Pig Games 2021.



## BLOODY CREED (Credo sanglant):

**Portée 1**; Donne **Assaut +1** à l'unité ciblée



**LITANY** (Litanie): **Portée 0**; Placez un **Marqueur Suppressed** sur l'unité ciblée.



## INSANE PSALM (Psaume de la folie):

**Portée 1**; Accorde la **Capacité Spéciale Promesse de Sang** à l'unité ciblée.



**CURSE** (Malédiction): **Portée 1**; L'unité ciblée a un **malus de -1** à tous ses jets de dés.



**Auteurs:** Yann & Clem; **Concept:** Guillaume Duprez; **Illustrations:** Alexandre Bonvalot, Olivier Derouetteau, Yann & Clem; **Graphisme:** Jules Kanou; **Relecture:** Bart De Vuyst, Bob King & Moomer. Merci à eux!