

## T.O.C.\* : Le Matin des Magiciens

pour 2-3 joueurs / camps

D'après des sources sûres, la bibliothèque de l'écrivain Albrecht Magnus contiendrait un certain nombre d'ouvrages ésotériques, dont le célèbre « Cultes des Goules » et un puissant artefact. Ses ennemis ont décidé de s'en emparer. Mais il paraît que l'homme de lettres est un tantinet énervé quand des intrus entrent chez lui sans invitation. Surtout de si bon matin, et avant d'avoir eu le temps de prendre son café !

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



Tuiles utilisées : H&H-1B ; H&H-2A ; H&H-4A ; H&H-5-B ; Manoir de l'écrivain (Téléchargeable sur le site Devil Pig ou mieux la version Magnus Manor (avec porte également dans la cuisine) si vous jouez à 3, si vous ne l'avez pas, considérez que la fenêtre de la cuisine est en fait une porte-fenêtre et permet de passer.

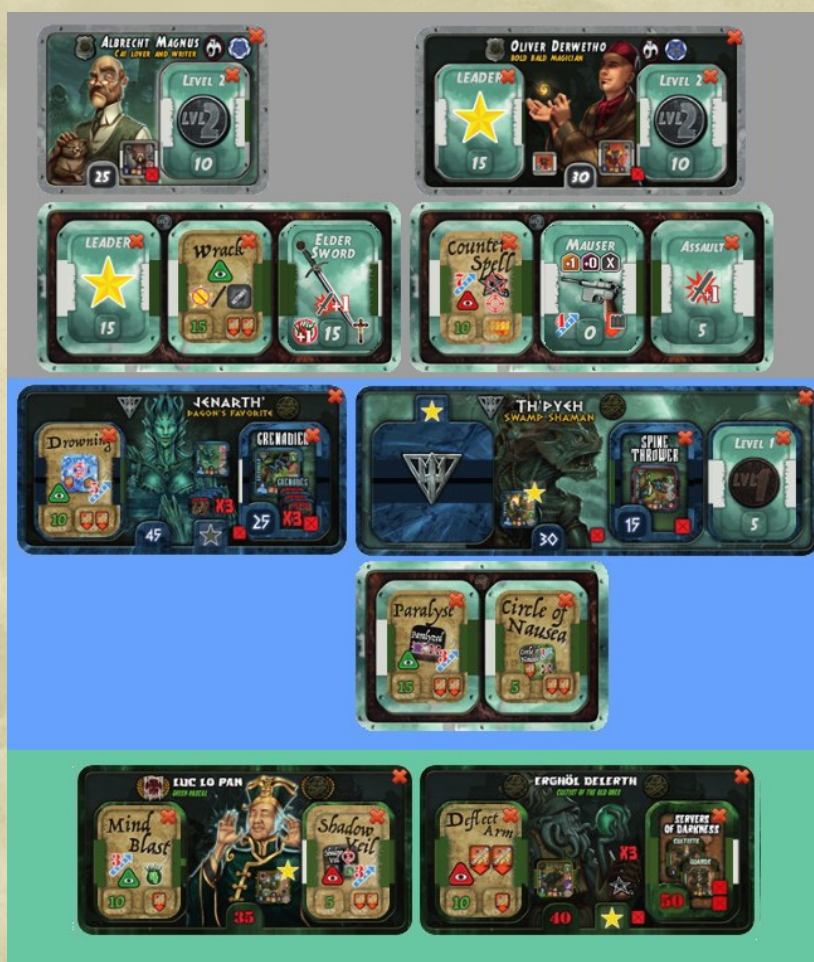


## 2. RECRUTEMENT DES ARMÉES

Si vous jouez à 2, un joueur contrôlera les Investigateurs et l'autre joueur une armée adverse de son choix. Les Investigateurs ne se déploient alors que dans le Manoir (la zone périphérique est ignorée).

**Option** : un joueur peut décider de jouer conjointement les deux camps Cultistes et Profonds. Les Ordres et les Cartes ne peuvent pas s'échanger entre les deux camps ennemis ni profiter à l'autre.

Si vous jouez à 3, chaque joueur contrôle une armée. Dans ce cas, le joueur Investigateur peut déployer également des 1-2 Ghoules dans la zone périphérique du Manoir. Chaque Ghoule déployée ajoute un marqueur *Suppressed*. Les marqueurs *Suppressed* doivent être posés sur les personnages Investigateurs (au choix du joueur, s'il y a deux marqueurs, ils peuvent être placés sur le même Investigateur ou un sur chacun). Si dans une partie à 2 joueurs un des camps contrôle les deux armées ennemies, le joueur Investigateur peut déployer 1-2 Ghoules comme indiqué ci-dessus mais il ne reçoit pas de marqueur *Suppressed* pour la première.



## 3. PRÉPARATION

Préparez le sac des Folies.

5 Marqueurs *Fouille* (Grimoire x1, Statuette x1, Mythe 1 x2, Mythe 2 x1) sont placés face cachée comme indiqué sur la carte. Le joueur Investigateur peut décider quel marqueur occupe chaque position.



Les marqueurs *Fouille*



nécessaires pour jouer ce scénario sont :



(disponibles dans *Shadow Hunters*)

Chaque joueur lance un dé. Le camp qui joue les Investigateurs ajoute +2 au résultat s'il ne contrôle pas de Ghoules, +1 s'il n'en contrôle qu'une, +0 s'il en contrôle deux. Le camp qui obtient le résultat le plus élevé gagne l'Initiative. À 3 camps les tours s'alterneront dans l'ordre croissant des résultats (relancer pour départager les égalités).

Les Investigateurs sont déployés en premier dans le Manoir.

Les Cultistes (si joués) se déploient dans leur zone.

Les Profonds (si joués) se déploient dans leur zone.

Chaque joueur pioche 3 cartes. (Si vous avez les cartes Investigateurs, utilisez-les, sinon prenez les cartes Majestic). Si un joueur contrôle 2 camps, il pioche 3 cartes pour chacun dans leurs paquets respectifs.

### 3. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 6 tours à 2 joueurs, en 8 tours à 3 joueurs / camps (ou si un joueur contrôle les deux armées ennemies).

#### Règles spéciales :

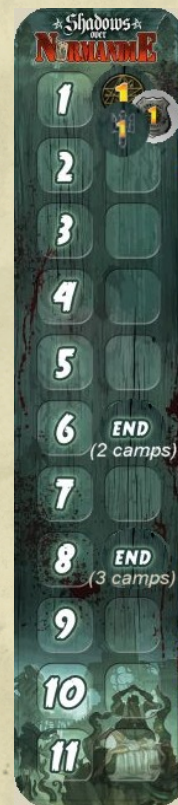
- **Mon Précieux !** Les Cultistes sont venus dérober le «Cultes des Ghoules » et les Profonds veulent récupérer la « Statuette Impie ». Ces deux objets sont quelque part dans le Manoir de Magnus. Un test de Fouille permet de trouver quelque chose. L'unité qui effectue le test doit être sur la case du Manoir avec le marqueur *Fouille* (on ne peut pas fouiller depuis une case adjacente pour ce scénario). On considère que toutes les unités (Cultistes et profonds) réussissent une Fouille sur un résultat de 4+. L'unité qui trouve l'ouvrage reçoit le pion « Cultes des Ghoules ». L'unité qui trouve l'artefact reçoit le pion « Statuette Impie ». Une unité trouvant un pion « Mythe » doit immédiatement effectuer un test de Folie, même si l'unité possède la règle **Créature du Mythe**. Le pion Mythe est ensuite défaussé.

Une unité possédant le « Cultes des Ghoules » et/ou la « Statuette Impie » peut le(s) transmettre gratuitement à une autre unité amie adjacente, n'importe quand pendant son déplacement. Une unité éliminée lâche le marqueur sur la case qu'elle occupait. Il peut être récupéré gratuitement par toute unité passant dessus.



- **It's a A Kind of Magic !** Seul le camp possédant le « Culte des Ghoules » peut utiliser les sorts contenus dans l'ouvrage. Si l'ouvrage change de main en cours de partie la maîtrise des sorts le fait également : Les créatures invoquées obéissent au possesseur du livre. Si le grimoire est abandonné, les créatures invoquées agissent de manière autonome et agressive envers toutes les unités.

- **Rappel :** seul les personnages peuvent lancer des sorts.







- **Cthulhu Phtagn'** : Une fois par tour le camp possédant la « Statuette Impie » peut utiliser un *Sigil of Blood* gratuit quand un de ses personnages lance un sort. La statue est alors déchargée jusqu'au début du prochain tour.

**Important** : Les Investigateurs ne peuvent pas déplacer les marqueurs ni les prendre tant qu'ils n'ont pas été trouvés par une unité ennemie. Tant qu'un marqueur n'a pas été trouvé, ou s'il est abandonné dans le Manoir, ses bénéfices affectent automatiquement les Investigateurs présents dans le Manoir.

## 5. FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

À la fin du tour 6 (8 si 3 camps) le camp ayant le plus de PV gagne la partie :

- Les Cultistes marquent 1 PV s'ils possèdent le « Culte des Ghoules ». Ils gagnent 1 PV supplémentaire s'ils ont réussi à le rapporter dans leur zone de dépliement.
- Les Profonds marquent 1 PV s'ils possèdent la « Statuette Impie ». Ils gagnent 1 PV supplémentaire s'ils ont réussi à la rapporter dans leur zone de dépliement.
- Les Investigateurs marquent 1 PV pour chaque objet qu'ils possèdent en fin de partie (sur l'un d'eux ou dans le Manoir).
- Chaque personnage éliminé apporte 1 PV au camp qui l'a vaincu.

\* T.O.C. : « Trouver Objet Caché ». C'est la compétence la plus emblématique des Investigateurs dans le jeu de rôles « L'Appel de Cthulhu ». Elle permet essentiellement de découvrir des indices, objets dissimulés, etc.

