

Crocodiles du Nil

Une campagne pour Shadows over Normandie

Par Silverpaint68



Matériel nécessaire :

- *Shadows over Normandie*
- *Desert Wrath*
- *Cthulhu Mythos #1*
- *Cthulhu Mythos #2*
- *Shadow Hunters* (pour les Pions Fouille uniquement, ils peuvent être remplacés au besoin par des proxys)
- *Level Up*
- *Acthung Cthulhu* (Téléchargeable sur <https://www.devil-pig-games.com/downloads/shadows-of-normandie/>)
- *Cthulhu* (dernier scénario uniquement) – si vous ne l’avez pas, vous pouvez utiliser le Star Spawn de la boîte de base mais c’est moins fun ;).



FAN MADE

PART I : À LA RECHERCHE DU TEMPLE PERDU

pour 2 joueurs.

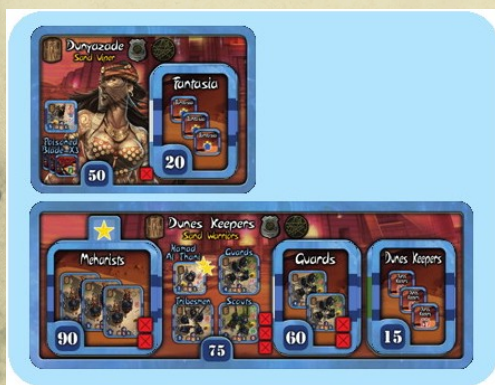
Selon la légende, quelque part dans le désert, un temple antique, dédié à Sebek, contiendrait nombre d'artefacts puissants. Sa localisation exacte a été perdue. Une statuette dissimulée dans les ruines de l'antique Crocodilopolis, aux abords de Medinet El-Fayoum donnerait des indications sur la localisation du Temple Perdu.

1 – MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



Utilisez 2 pions Fouille avec recto « Mythos1 », 1 pion Fouille avec recto « Mythos 2 » et 1 pion fouille « **Cursed Statue** » que vous placerez aléatoirement aux emplacements indiqués sur la carte.

2 – RECRUTEMENT DES ARMÉES:



3 – PRÉPARATION

Préparez le Sac de Folies.

Lancer un dé pour déterminer quel camp a l'Initiative.

Chaque camp tire 3 cartes.

Chaque joueur déploie ses unités dans sa zone.

4 – DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La Partie dure 6 tours maximum. Elle s'arrête dès qu'un des deux camps a découvert la statuette. (Et oui, ça peut être une partie très courte !).

Règles Spéciales :


- **Antique Malédiction** : Toutes les unités de toutes les armées doivent effectuer un test de Folie en dévoilant un pion Fouille qui le demande, même si elle est une unité du Mythe.
- **Archéologues amateurs** : Toute unité sur une case contenant un pion Fouille peut creuser pour tenter de découvrir la **Cursed Statue**. L'unité lance un dé et sur un résultat de 4+ peut prendre le pion :
 - **Mythos 1** : l'unité fait immédiatement un test de Folie.
 - **Cursed Statue** : l'unité a trouvé la Statuette.

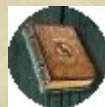
5 – FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

La Camp qui trouve la **Cursed Statue** gagne la partie. Si la **Cursed Statue** n'est pas découverte avant la fin du tour 6, la partie est un match nul.

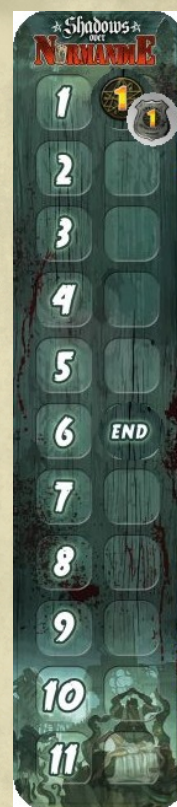
CAMPAGNE

Ce scénario est prévu pour être le premier de la campagne : **Crocodiles du Nil**.

Les pions Fouille  nécessaire pour jouer les scénarios de cette campagne sont :



(disponibles dans *Shadow Hunters* – si vous n'avez pas cette extension imprimez les images ci-dessus : recto = loupe, verso = illustration)



CAMPAGNE : CROCODILES DU NIL

PART II : L'OASIS MAUDIT

pour 2 joueurs.

Après avoir trouvé la statuette et déchiffré les hiéroglyphes, la localisation du Temple Perdu se précise. Mais des gardiens imprévus rodent et protègent les lieux. Qui découvrira l'emplacement de l'entrée secrète, donné par les **Hiéroglyphes Sacrés** gravés sur la base des statues du temple ?

1 – MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



Placez les deux Statues au fond du temple, à droite et à gauche. Placez aléatoirement un pion Fouille (2 x Mythe 1, 1 x Mythe 2) devant chaque statue.

2 – RECRUTEMENT DES ARMÉES



Le Camp qui a gagné le premier scénario ajoute à son personnage (**Guillaume Duprez** ou **Luc Lo Pan**) les Options suivantes :



et pose le pion Fouille *Cursed Statue* (face Statuette visible) sur une des unités de son armée (au choix).

3 – PRÉPARATION

Préparez le Sac de Folies.

Préparez un Sac « Crocodiles » contenant les six pions ci-contre :

Le Camp qui a remporté le premier scénario décide qui a l'Initiative et dans quelle zone (A ou B) chaque camp se déploie.

Si la première partie n'a pas été jouée, ou s'est terminée en match nul, déterminez aléatoirement l'attribution des zones de déploiement et l'Initiative. De plus, le pion Fouille *Cursed Statue* est placé face visible sur la case indiquée ci-dessous :



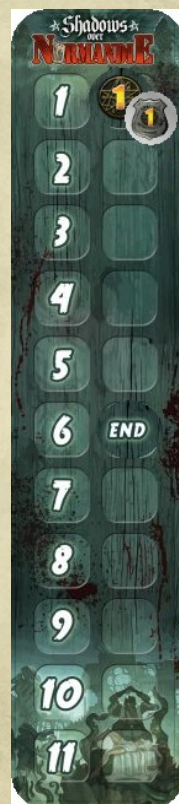
Chaque camp tire 3 cartes.

4 – DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La Partie dure 6 tours maximum. Elle s'arrête dès qu'un des deux camps a déchiffré les *Hiéroglyphes Sacrés* permettant de trouver l'entrée du souterrain.

Règles Spéciales :

- **Antique Malédiction** : Toutes les unités de toutes les armées doivent effectuer un test de Folie en dévoilant un pion Fouille qui le demande, même si elle est elle-même une unité du Mythe.
- **Archéologues amateurs** : Toute unité sur une case contenant un pion Fouille peut **tenter de déchiffrer les Hiéroglyphes Sacrés**. L'unité lance un dé et sur un résultat de 4+ peut prendre le pion :



- *Mythos 1* : l'unité fait immédiatement un test de Folie.
- *Mythos 2* : l'unité fait immédiatement un test de Folie. Elle a toutefois trouvé les bonnes indications.
- **Cursed Statue** : l'unité qui porte la **Cursed Statue** diminue la valeur de Mythe des pions Fouille qu'elle dévoile de 1 (si la valeur est amenée à 0, l'unité réussit automatiquement son test). L'unité portant la Cursed Statue peut la donner gratuitement à une unité amie adjacente. L'artefact peut être lâché volontairement n'importe quand durant un déplacement. Il reste alors sur la case où il a été déposé. Une unité qui passe sur la case le contenant peut le ramasser gratuitement. Si une unité portant la Cursed Statue est éliminée, l'artefact reste sur la case.
- **Gardiens Sacrés** : Au début de chaque tour, après la Phase d'Ordres, mais avant la phase d'activation, tirez deux pions Crocodiles du sac et placez sur la case centrale de l'oasis. Les crocodiles agissent immédiatement comme des Créatures Autonomes Agressives (et continueront aux tours suivants tant qu'elles n'auront pas été éliminées).

5 – FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

La Camp qui *déchiffre les Hiéroglyphes Sacrés* gagne la partie. Si aucun camp n'a pu déchiffrer les *Hiéroglyphes Sacrés* avant la fin du tour 6, la partie est un match nul.

CAMPAGNE

Ce scénario est prévu pour être le second de la campagne : *Crocodiles du Nil*.



CAMPAGNE : CROCODILES DU NIL

PART III : DANS LES CROCS DE SEBEKHOTEP

pour 2 ou 3 joueurs.

Le passage vers les souterrains mystérieux est enfin ouvert. La quête ultime approche... mais de sombres gardiens veillent !

1 – MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



Disposez les Objectifs (**Devil Boy**, le pion Fouille **Grimoire** et la **Statue de Sebek**) aux emplacements indiqués en rouge. Puis placez les créatures de l'armée crocodylienne (deux **Hybrids**, les deux **Mummy Hybrids**, le **Servant of Sebek** et **Sebekhotep**) aux emplacements indiqués en jaune. Les unités crocodyliennes sont ennemies de toutes les autres factions.

2 – RECRUTEMENT DES ARMÉES



Le Camp qui a gagné le second scénario ajoute à son personnage (*Guillaume Duprez* ou *Luc Lo Pan*) les Options suivantes :



L'option **Cursed Statue** est ajoutée au personnage de l'armée qui la possédait en fin de scénario précédent même s'il n'y a pas d'emplacement libre. Si aucune unité ne portait la **Cursed Statue**, elle est perdue. Le joueur pose le pion Fouille **Cursed Statue** (face Statuette visible) sur une des unités de son armée (au choix).

Les Gardiens Sacrés :



Ajoutez toute unité de Crocodile Sacré qui était sur la plateau de jeu à la fin du scénario précédent.

3 – PRÉPARATION

Préparez le Sac de Folies.

Le Camp qui a remporté le scénario précédent décide qui a l'Initiative et dans quelle zone (A ou B) chaque camp se déploie.

Si la partie précédente n'a pas été jouée, ou s'est terminée en match nul, déterminez aléatoirement l'attribution des zones de déploiement et l'Initiative

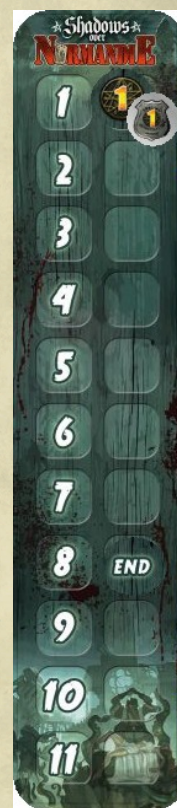
Chaque camp tire 3 cartes.

4 – DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La Partie dure 8 tours maximum.

Règles Spéciales :

- **Antique Malédiction** : Toutes les unités de toutes les armées non crocodiliennes doivent effectuer un test de Folie en face aux unités crocodiliennes si les conditions sont adaptées, même si elle est elle-même une unité du Mythe.
- **Cursed Statue** : l'unité qui porte la **Cursed Statue** diminue la valeur de Mythe de 1 quand elle doit effectuer un test de Folie à cause d'une créature crocodilienne. L'unité portant la Cursed Statue peut la donner gratuitement à une unité amie adjacente. L'artefact peut être lâché volontairement n'importe quand durant un déplacement. Il reste alors sur la case où il a été déposé. Une unité qui passe sur la case le contenant peut le ramasser gratuitement. Si une unité portant la Cursed Statue est éliminée, l'artefact reste sur la case.
- **Gardiens Sacrés** :
 - Une unité crocodilienne peut passer par les cases aquatiques avec double flèche. L'unité est retirée de la surface de jeu. Elle pourra entrer en jeu par n'importe quelle case du même type au tour suivant (en phase de Réserve si elle n'a pas d'ordres).
 - Partie à 2 joueurs : Au début de chaque tour, après la Phase d'Ordres, mais avant la phase d'activation, les unités crocodiliennes agissent immédiatement comme des Créatures Autonomes Agressives (et continueront ainsi aux tours suivants tant qu'elles n'auront pas été éliminées).
 - Parties à 3 joueurs : le troisième joueur dirige les unités crocodiliennes. Il dispose alors de pions Ordres : 2 pour **Sebekhotep**, 1 pour le **Servant of Sebek**, 1 tant qu'il a au moins 2 unité (Momies Hybrides, Hybrides ou Crocodiles sacrés) plus un pion Bluff. Il tire 3 cartes. Utilisez les pions et cartes des **Profonds**. De plus, **Sebekhotep** peut utiliser les sorts **Life Drain** et **Drowning** et possède la capacité spéciale **Magicien**. Il a automatiquement l'initiative au premier tour.



5 – FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Si une unité se trouve sur une case Objectif (Attention, la Statue de Sebek comporte 3 cases pouvant apporter des PV!) en fin de tour 8, sans unité ennemie adjacente, elle marque 5 PV. Le Camp qui possède le plus de PV gagne la partie. Si aucune des deux armées ne l'emporte, **Sebekhotep** et ses sbires gagnent automatiquement.

CAMPAGNE

Ce scénario est prévu pour être le troisième de la campagne : **Crocodiles du Nil**.

CAMPAGNE : CROCODILES DU NIL

PART IV : THE CALL OF CTHULHU...

pour 2 joueurs.

De retour à leur repaire après avoir découvert l'invocation de Cthulhu dans les souterrains du Temple de Sebek, les Cultistes vont tenter l'impossible : l'Appel de Cthulhu ! Les Investigateurs vont devoir tout mettre en œuvre pour éviter cette catastrophe et sauver l'humanité...

1 – MISE EN PLACE DU CHAMP DE BATAILLE ET DÉPLOIEMENT



Placez la **Vierge** sur l'Autel et les passerelles sur les marais aux points indiqués.

2 – RECRUTEMENT DES ARMÉES



(Les tuiles et pions des Deep Ones Commandos sont téléchargeables sur le site Devil Pig, section Download/Add-Ons/Autres)

Le Camp qui a gagné le scénario précédent ajoute à son personnage (**Guillaume Duprez** ou **Luc Lo Pan**) les Options suivantes :



ou



(s'il était déjà Level 1)

ou



(s'il était déjà Level 2)



L'option **Cursed Statue** est ajoutée au personnage de l'armée qui la possédait en fin de scénario précédent même s'il n'y a pas d'emplacement libre. Si aucune unité ne portait la **Cursed Statue**, elle est perdue. Le joueur pose le pion Fouille **Cursed Statue** (face Statuette visible) sur une des unités de son armée (au choix).

La tuile **Devil Boy** est ajoutée à l'armée qui contrôlait cet objectif à la partie précédente :



L'Ouvrage du Mythe **Liber Ivonis** est ajouté à l'armée qui contrôlait l'objectif **Grimoire** au scénario précédent (même s'il n'y a plus d'emplacement libre) avec les sorts suivants :



Sebekhotep est ajouté à l'armée qui contrôlait la **Statue de Sebek** au scénario précédent.

3 – PRÉPARATION

Préparez le Sac de Folies.

Le Camp qui a remporté le dernier scénario décide qui a l'Initiative.

Si la partie précédente n'a pas été jouée, ou s'est terminée en match nul, déterminez aléatoirement l'attribution des zones de déploiement et l'Initiative.

Si la Partie précédente a été gagnée par **Sebekhotep**, il n'est pas inclus dans une armée, même si elle contrôlait la **Statue de Sebek**.

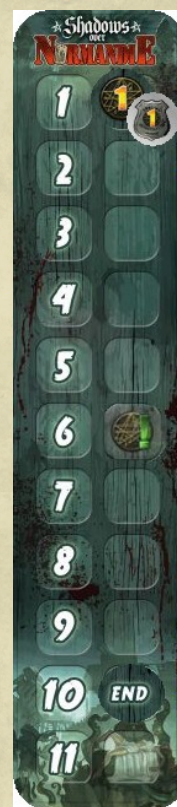
Chaque camp tire 4 cartes.

4 – DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La Partie dure 10 (ou 13 ?) tours maximum.

Règles Spéciales :

- **Call of Cthulhu** : Si à la fin du tour 6 il reste au moins un personnage Cultiste non éliminé (n'importe lequel parmi ceux qui donnent des Ordres), l'incantation s'achève : la Vierge éclate dans une gerbe de sang et d'entrailles et **Cthulhu** se matérialise à sa place. Toute unité partiellement ou complètement sous **Cthulhu** est immédiatement éliminée. Si au moins un chef des Cultistes est encore présent après le tour 6, le joueur Cultiste peut tenter de contrôler **Cthulhu**. Une fois la phase d'Ordres terminée, le joueur Cultiste lance un dé pour savoir s'il contrôle **Cthulhu**. :
 - 1 chef Cultiste : le Grand Ancien est contrôlé par les Cultistes sur un résultat de 2+
 - 2 chefs Cultistes : le Grand Ancien est contrôlé par les Cultistes sur un résultat de 3+
 - 3 chefs Cultistes : le Grand Ancien est contrôlé par les Cultistes sur un résultat de 4+
 - Tout autre résultat implique que **Cthulhu** n'obéit à personne. Il est considéré comme une Créature Autonome Agressive. Toute unité présente est considérée comme ennemie.



Note : Oui, la surface de jeu est petite et Cthulhu est gros. C'est voulu.

5 – FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Si les Cultistes arrivent à invoquer **Cthulhu** et le contrôlent à la fin du tour 10 ils gagnent.

Si **Cthulhu** n'est pas invoqué ou si il est éliminé, les Investigateurs gagnent.

Tout autre résultat implique la victoire de **Cthulhu**... et la défaite de toute l'humanité !

CAMPAGNE

Ce scénario est prévu pour être le dernier de la campagne : **Crocodiles du Nil**.

Crocodiles du Nil

Une campagne évolutive pour **Shadows over Normandie**, en quatre épisodes, qui débute en Égypte, à la recherche d'un temple perdu afin de découvrir des secrets innommables... et qui s'achève dans les landes marécageuses d'Angleterre.

Osez-vous affronter les horreurs du Mythe et vaincre les cultistes avant qu'il ne soit trop tard ?



Écriture et mise en page : Didier « Silverpaint68 » Arnold

Relecteurs : David « Celdon » Kintz, Hervé « Thorin67 », Guillaume Duprez

Testeurs : Silverpaint68, Thorin67, Ludo

Et un grand merci à Devil Pig et à toute la Communauté pour leur soutien.