

CTHULHU WARS

- Un Jeu De Sandy Petersen -

Pour Eric...

Table des Matières

I. Matériel	6
II. Principe du Jeu	9
III. Phase de Collecte de Pouvoir	13
IV. Phase de Détermination du Premier Joueur	14
V. Phase de Fatalité	15
VI. Phase d'Action	18
VII. Combat	24
VIII. Grimoires	30
IX. Réveiller Votre Grand Ancien	31
X. Victoire : Terminer et Gagner la Partie	32
XI. Partie à Deux Joueurs	33
XII. Conseils de Jeu	35
XIII. Foire Aux Questions	44
XIV. Règle Oméga --- La Question Finale	47
XV. Glossaire	48
Crédits	50

Ce temps serait facile à reconnaître car l'humanité aurait évolué pour devenir comme les Grands Anciens, libres et sauvages, au-delà du bien et du mal, sans lois ni morale, hurlant, tuant et s'adonnant au plaisir. Alors les Grands Anciens libérés leur apprendraient de nouvelles manières d'hurler, de tuer et de s'amuser et toute la terre se consumerait dans un holocauste libertaire et extatique.

- H. P. Lovecraft (trad. J-L Fischer)

CTHULHU WARS

Prophètes, philosophes et fous virent tous la fin du monde approcher. Durant des années, ils avaient tenté de nous avertir par leurs gribouillis indéchiffrables et leurs murmures conspirateurs. Les signes étaient suffisamment évidents, et rétrospectivement, il aurait été facile de les discerner. En ces jours sombres, l'humanité semblait avoir une pulsion de mort. Depuis trop longtemps, nous empoisonnions l'air que nous respirions, l'eau que nous buvions, et la terre qui nous nourrissait. Guerres, famine, et peste se répandaient à travers le monde comme un cancer... et la mort les suivait, inexorablement.

Evidemment, quelques-uns s'en préoccupèrent. Des âmes bienveillantes et naïves tentèrent d'endiguer la marée, de réparer les dégâts que nous avions causé à la planète, mais tout cela était vain. Car les Anciens avaient d'autres plans. Ils étaient venus des étoiles au commencement du monde, quand la Terre n'était que chaos, magma, et bouillonnement élémentaire insensé. Leur inexplicable dessein ne fut jamais manifeste, mais éternité après éternité, ère après ère, ils avaient aiguillé suivant leurs désirs ce globe condamné. Et à la fin du monde, leurs projets divergents et pourtant sinistrement compatibles arrivaient enfin à terme. Les poisons, les déchets et les radiations leur avaient rendu la Terre plus hospitalière, plus plaisante. Alors que les étoiles s'alignaient pour annoncer le retour des Anciens, leur influence grandissait, aggravant encore les maux de cette planète primitive.

Les guerres, enfin. Les horreurs énigmatiques des Anciens eurent à peine à lever une griffe ou un tentacule. Il a suffi simplement d'un coup de pouce psychique par ici, d'une émanation grondante par là. L'humanité fit le reste. Les guerres éclatèrent, s'écoulant du tiers-monde, puis engloutissant les rues de l'occident. Les massacres en centre-ville étaient la norme. De nouvelles armes étranges furent développées pour tenter d'endiguer la marée, sans succès. Hommes, femmes, et même enfants couraient dans les rues, criant, tuant, brûlant et détruisant. Le sang coula comme jamais il n'avait coulé dans l'histoire de l'humanité.

Le monde brûla dans un holocauste libertaire et extatique, alors que les Anciens émergeaient de leur sommeil éternel. Pendant quelques instants, tout fut silencieux, comme si l'existence elle-même retenait son souffle.

Ainsi commença la vraie bataille...

I. MATERIEL

Livret de règles

Cartes d'aide de jeu (4)

Plateaux de jeu représentant la Terre (2)
(imprimés recto-verso)

Marqueurs spécifiques à chaque Faction (8)
(4 pour la Voie de Fatalité, et 4 pour les Voies de Pouvoir)

Voies de Rituel d'Annihilation (3)
(1 pour trois joueurs, une pour quatre joueurs et une pour cinq joueurs)

Voie de Fatalité

Dés à six faces (20)

Cartes de Faction, rectangulaires (4)

Jetons

Marqueur de Rituel d'Annihilation, triangulaire (1)

Jeton de Premier Joueur, circulaire (1)

Grimoires, rectangulaires (24)
(6 par faction)

Marqueurs de Profanation, circulaires (12)
(pour le Signe Jaune seulement)

Portails, octogonaux (24)

Jetons de Signe des Anciens, hexagonaux (36)
(à deux faces : d'un côté le Signe des Anciens, de l'autre un chiffre
- 1, 2, ou 3)

18 pions "1"

12 pions "2"

6 pions "3"

Figurines en plastique des quatre factions (64)

(24 Cultistes Acolytes, six pour chacune des quatre couleurs de
faction verte, bleue, rouge et jaune)

FACTION VERTE

Le Grand Cthulhu

4 Profonds

2 Shoggoths

2 Larves Stellaires

Cthulhu

FACTION BLEUE

Le Chaos Rampant

3 Maigres Bêtes de la Nuit

3 Polypes Volants

2 Horreurs Chasseresses

Nyarlathotep

FACTION ROUGE

La Chèvre Noire

2 Goules

4 Fungi de Yuggoth

3 Sombres Rejetons

Shub-Niggurath

FACTION JAUNE

Le Signe Jaune

6 Morts-Vivants

4 Byakhees

Le Roi en Jaune

Hastur

TOTAL DES FIGURINES :

64

Les Quatre Factions

Chaque faction contient des Unités, elle est composée d'un maître Grand Ancien (parfois plus d'un), ses Cultistes, ses Monstres, six Grimoires, une Carte de Faction, et deux Jetons de Faction. Les Grimoires et Monstres sont spécifiques à chaque Faction, et quand vous jouez des Grimoires votre Faction grandit en force et vos possibilités se multiplient.

Les Factions se jouent de manière très différente les unes des autres. Des stratégies efficaces pour Cthulhu peuvent ne pas fonctionner pour le Signe Jaune.

Carte de Faction

Votre Carte de Faction contient de nombreuses informations.

A. NOM DE FACTION : Comme son nom l'indique...

B. PORTRAIT DE FACTION : Un emplacement pratique pour placer vos Cultistes Capturés.

C. VOIE DE POUVOIR : Utilisez votre Marqueur de Pouvoir pour noter vos Points de Pouvoir durant la partie.

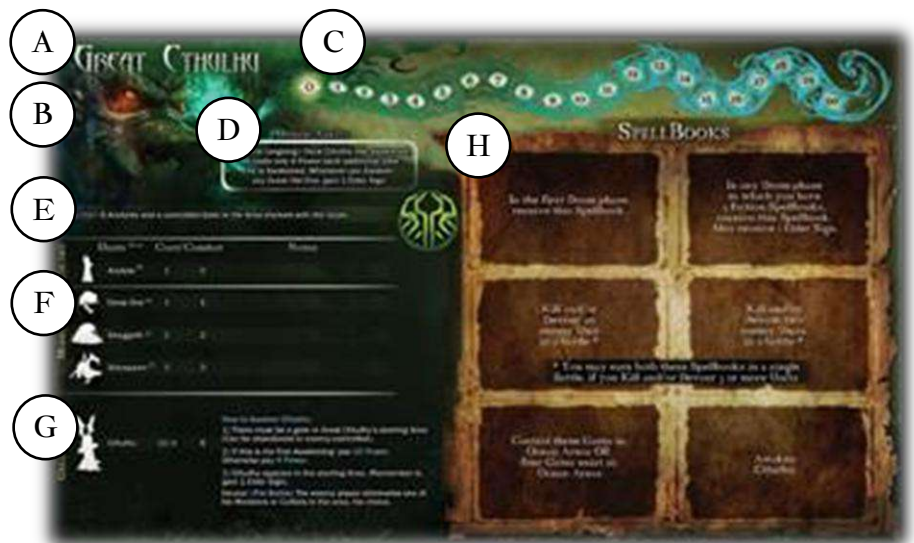
D. CAPACITE UNIQUE : Chaque Faction possède son propre talent spécial, disponible pendant toute la partie.

E. MISE EN PLACE ET GLYPHE : Toutes les Factions commencent avec un Portail Contrôlé et six Cultistes Acolytes, mais ceci est répété ici par souci d'exhaustivité. Y figure également le Glyphe de votre Faction (indiquant votre zone de départ sur le plateau).

F. CULTISTES ET MONSTRES : Indique la silhouette, le Coût et la valeur de Combat de vos Cultistes et Monstres, ainsi que des notes le cas échéant. À côté du nom figure le nombre d'Unités disponible (il est toujours de six pour les Cultistes Acolytes, par exemple.)

G. GRAND ANCIEN : Indique la silhouette, le Coût et la valeur de Combat de votre Grand Ancien, ainsi que des notes. Tous les Grands Anciens ont des notes détaillées qui décrivent comment Réveiller le Grand Ancien pas-à-pas, donnent la formule de valeur de Combat pour ce Grand Ancien (le cas échéant), et décrivent la Capacité Spéciale du Grand Ancien (celle-ci peut être une Action).

H. EXIGENCES DE GRIMOIRES (et emplacements) : Sur chacune de ces six cases figure une exigence qui doit être satisfaite avant de pouvoir y placer un Grimoire.



Carte de Faction du Grand Cthulhu

Le Plateau

Le plateau est divisé en Zones. Chaque Zone représente une partie du monde cohérente et est définie comme Océan ou Terre. Chaque Zone a son nom imprimé bien en évidence. Pour clarifier : sur le plateau normal, les Océans sont le Pacifique Nord, le Pacifique Sud, l'Atlantique Nord, l'Atlantique Sud, l'Océan Indien et l'Océan Arctique. Toutes les autres Zones (y compris l'Antarctique) sont des Terres. *Les futurs plateaux auront des Zones nommées différemment, mais se définissant toujours comme Océan ou Terre.*

Dans la plupart des cas, il n'y a aucune différence entre l'Océan et la Terre. Les Unités, y compris les Cultistes, peuvent se déplacer librement dans l'Océan, y construire des Portails, etc. Quelques Grimoires font la distinction entre Océan et Terre (*notamment Y'ha Nthlei et Submersion*).

Le plateau est imprimé sur les deux faces, et est divisé en deux parties. Les deux faces ont des formes continentales identiques, mais l'une est la face pour cinq joueurs (avec plus de Zones), et l'autre la face pour trois joueurs (avec moins de Zones).



Plateau en configuration Trois Joueurs



Plateau en configuration Deux et Quatre Joueurs

II. PRINCIPE DU JEU

Mise En Place

Le Plateau de Jeu

Le plateau est en deux parties, imprimé sur les deux faces. Ces deux faces ont des formes continentales identiques, mais la face pour cinq joueurs est divisée en beaucoup plus de Zones Terre que la face pour trois joueurs.

PARTIE A TROIS JOUEURS : Placez le plateau de jeu afin que les deux faces trois joueurs soient visibles. Le plateau présente un total de treize Zones.

PARTIE A DEUX OU QUATRE JOUEURS : Placez le plateau de jeu afin qu'une face trois joueurs soit visible, et qu'une face cinq joueurs soit visible. Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser une configuration dans laquelle l'Hémisphère Oriental (ouest) est face cinq joueurs et l'Hémisphère Occidental (est) face trois joueurs. Dans les deux cas, le plateau présente un total de dix-sept Zones.

PARTIE A CINQ JOUEURS : Ceci n'est possible que si vous possédez l'une des extensions de Faction. Placez le plateau de jeu afin que les deux faces cinq joueurs soient visibles. Le plateau présente un total de vingt-et-une Zones.

Dés et Portails

Prenez les Dés et les Portails et placez-les à portée de main des joueurs.

Voie de Fatalité et Voies de Rituel

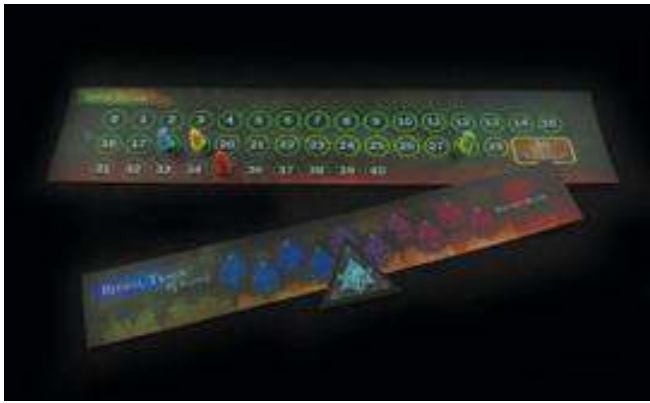
La boîte de jeu contient trois Voies de Rituel d'Annihilation (que nous appellerons dorénavant Voies de Rituel). Elles portent une indication pour usage à trois, quatre, ou cinq joueurs. Placez la Voie de Rituel appropriée à côté de la Voie de Fatalité. Rangez les deux Voies de Rituel inutilisées dans la boîte, elles ne seront pas nécessaires.

Placez la Voie de Fatalité à une extrémité du plateau.

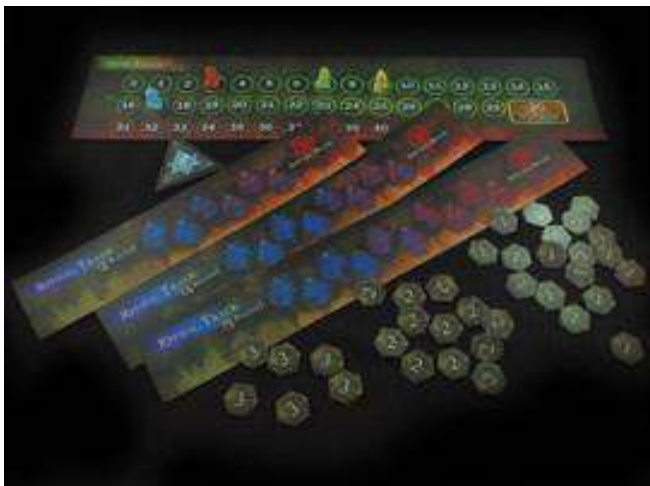
Placez le Marqueur de Rituel d'Annihilation sur l'emplacement le plus bas de la Voie de Rituel d'Annihilation (marqué cinq).

Une fois que tous les joueurs ont choisi leur Faction, placez leurs Marqueurs de Faction sur la case zéro de la Voie de Fatalité.

Tournez tous les jetons Signe des Anciens face « chiffre » cachée (face « Signe des Anciens » visible) et mélangez-les. Placez-les près de la Voie de Fatalité, à portée de main des joueurs.



Voie de Rituel et Voie de Fatalité



Signes des Anciens



RAPPEL : *Pour indiquer que vous Contrôlez un Portail, placez un Cultiste sur celui-ci*

Factions

Chaque joueur choisit maintenant une Faction. Vous pouvez le faire en piochant au hasard un Marqueur de Faction, mais vous pouvez aussi tout simplement choisir votre Faction préférée. Dans ce dernier cas, les différents peuvent être réglés en donnant la priorité de choix aux joueurs les plus jeunes.

Ensuite, chaque joueur prend sa Carte de Faction, ses six Grimoires, et les figurines de ses Cultistes, Monstres et Grand(s) Ancien(s). Chaque joueur pose sa Carte de Faction devant lui et place un Marqueur de Faction sur la case zéro de sa Voie de Pouvoir. S'il ne l'a pas déjà fait, il place aussi un Marqueur de Faction sur la case zéro de la Voie de Fatalité.

Réserve

Chaque joueur dispose d'une Réserve, dans laquelle il garde à portée de main ses Grimoires et les figurines qu'il n'a pas (encore) utilisés. Placez votre Réserve près de votre Carte de Faction. N'hésitez pas à lire vos Grimoires. Le Signe Jaune place aussi les Marqueurs de Profanation dans sa Réserve.

Positions de Départ

Chaque joueur consulte sa Carte de Faction pour trouver sa Zone de Départ. Chaque joueur commence avec un Portail Contrôlé et six Cultistes Acolytes dans cette Zone, marquée par le Glyphe de sa Faction.



Faction Cthulhu Complète

Limitations d'Unités et de Portails

Vous êtes limité par le nombre de figurines dans votre Réserve. Par exemple, vous ne pouvez jamais avoir plus de six Cultistes Acolytes. Si vous avez Invoqué tous les Monstres d'un type particulier, vous ne pouvez pas en Invoquer plus.

Il ne peut y avoir qu'un seul Portail par Zone.

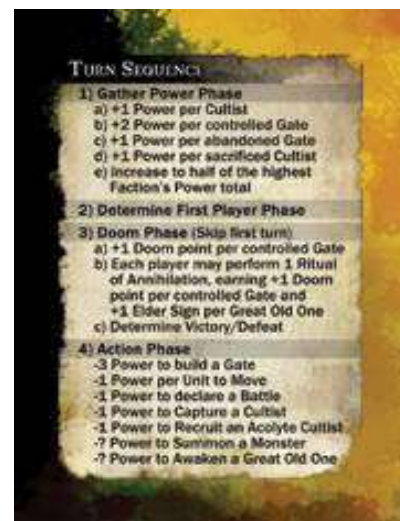
Déroulement de la partie

La partie se joue en tours, suivant 4 Phases distinctes :

1. Phase de collecte de pouvoir
2. Phase de Détermination du Premier Joueur
3. Phase de Fatalité
4. Phase d'Action

On effectue chacune des Phases (en commençant par la phase 1) et, après la Phase 4, on recommence à la Phase 1. On continue jusqu'à ce que la partie se termine (voir section X. Victoire : Terminer et Gagner la Partie).

Note : Lors du premier tour, ignorez la Phase 2 (Phase de Fatalité)



III. PHASE DE COLLECTE DE POUVOIR

Elle se déroule en deux étapes.

1. Chaque joueur additionne les Points de Pouvoir qu'il a gagnés.
2. On vérifie le Pouvoir Minimum.

Une fois qu'ils sont expérimentés, tous les joueurs peuvent calculer leur Pouvoir simultanément. Si c'est la première partie pour tout le monde, il est préférable de le faire joueur par joueur.

Au cours de cette phase, les joueurs accumulent du Pouvoir qu'ils vont utiliser plus tard. Pour noter le Pouvoir collecté, déplacez le Marqueur de Pouvoir vers la droite sur la Voie de Pouvoir de votre Carte de Faction, d'un point pour chaque Pouvoir gagné. Si vous avez huit Points de Pouvoirs, placez le Marqueur de Pouvoir sur la case marquée « 8 ».

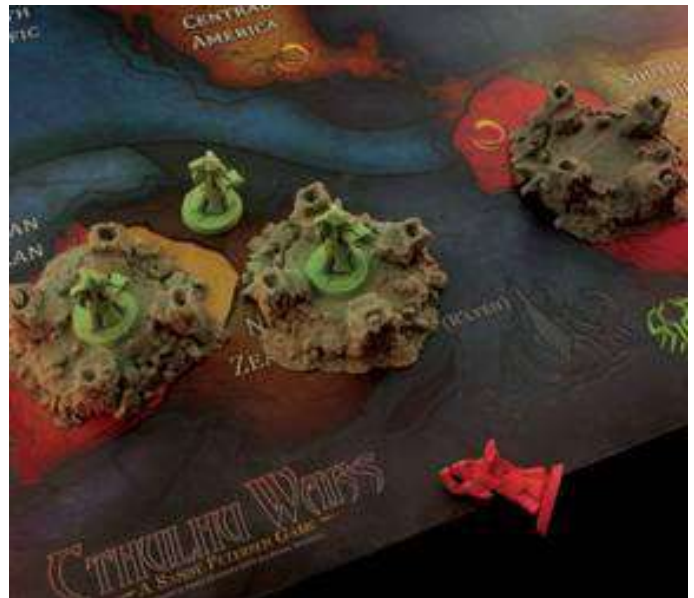
NOTE : En début de partie, concentrez-vous sur l'augmentation de votre Pouvoir. Un grand Pouvoir vous donne plus de choix et crée des opportunités.

Comment Gagner du Pouvoir

1. Gagnez un Point de Pouvoir pour chaque Cultiste vous avez sur le plateau.
2. Gagnez deux Points de Pouvoir pour chaque Portail que vous Contrôlez.
3. Gagnez un Point de Pouvoir pour chaque Portail abandonné sur la carte (chaque joueur gagne un PP par Portail).
4. Renvoyez tous les Cultistes Capturés dans la Réserve de leurs propriétaires, et gagnez un Point de Pouvoir pour chaque Cultiste que vous renvoyez. Vous ne pouvez pas garder de Cultiste prisonnier, ils doivent tous être renvoyés.

De plus, chaque Faction dispose d'un moyen spécifique pour de gagner du Pouvoir. Ce moyen diffère selon les Factions et peut nécessiter un Grimoire particulier.

Exemple : Richard a deux Portails Contrôlés et trois Cultistes. Il a également Capturé un Cultiste. Il obtient trois Points de Pouvoir de ses Cultistes, et quatre Points de Pouvoir pour ses deux Portails. Un Portail sur le plateau est actuellement non-contrôlé, il obtient donc un Point de Pouvoir grâce à celui-ci (de même que tous les autres joueurs). Il doit sacrifier (renvoyer) son Cultiste Capturé, ce qui lui donne un Point de Pouvoir supplémentaire. Son Pouvoir total au début de la Phase d'Action est donc de neuf.



Gagner du Pouvoir

La Voie de Pouvoir va jusqu'à vingt. Mais vous pouvez avoir un Pouvoir supérieur à vingt. Si un joueur atteint vingt-et-un ou plus de Pouvoir, il faut le noter par d'autres moyens. Le plus simple est de « reboucler » votre Marqueur de Pouvoir : Par exemple si votre Pouvoir est de vingt-trois, placez

NOTE : Chaque type de Monstre a au moins un Grimoire dédié, tout comme votre Grand Ancien.

votre Marqueur de Pouvoir sur la case trois, et souvenez-vous que c'est vingt-trois. Puis, quand le Marqueur atteint zéro, placez-le sur la case vingt.

IMPORTANT : Les Monstres et les Grands Anciens ne génèrent pas de Pouvoir (à quelques exceptions près) ! Seuls les Cultistes peuvent générer du Pouvoir !

Règle de Pouvoir Minimum

A la fin de la Collecte de Pouvoir, si votre Pouvoir est inférieur à la moitié de celui du joueur possédant le plus de Pouvoir, ajustez votre Pouvoir à la moitié du sien (arrondi au chiffre supérieur).

Exemple : Après un tour catastrophique, Richard se retrouve avec seulement quatre Points de Pouvoir à la fin de la Collecte de Pouvoir. Heureusement Angela a treize Points de Pouvoir, plus que tous les autres joueurs, donc Richard ajuste son Pouvoir à sept (la moitié de treize, arrondie au chiffre supérieur).

IV. PHASE DE DÉTERMINATION DU PREMIER JOUEUR

Lors du premier tour de jeu, le Premier Joueur est Cthulhu. Si vous faites une partie sans la Faction Cthulhu, choisissez le Premier Joueur comme vous le souhaitez (vous pouvez par exemple choisir le joueur le plus gros, l'ordre alphabétique de Faction, ou tout autre moyen).

Lors des tours suivants, le Marqueur Premier Joueur est remis au joueur ayant le plus de Pouvoir à la fin de la Phase de Collecte de Pouvoir. Si deux joueurs (ou plus) sont à égalité, alors le joueur qui a eu le Marqueur Premier Joueur au tour précédent décide lequel des joueurs à égalité reçoit le Marqueur (il peut se choisir soi-même, s'il est impliqué dans l'égalité).

Une fois que le premier joueur est déterminé, il prend le Marqueur Premier Joueur et le place en face de lui. Il doit choisir de le placer, soit face « Sens Horaire » visible, soit face « Sens Antihoraire » visible. La face choisie détermine l'ordre de jeu pour le reste de ce tour, y compris tous les tours d'Action. Si vous utilisez un autre objet en lieu et place du Marqueur Premier Joueur, il suffit de le pointer clairement vers le joueur que vous souhaitez voir agir après vous.

Par exemple, si le premier joueur place le Marqueur Premier Joueur côté Sens Horaire visible, alors le joueur qui fera une Action après lui est la personne assise à sa gauche (s'il avait utilisé une figurine pour indiquer le premier joueur, il aurait orienté celle-ci vers la personne à sa gauche).

L'orientation du Marqueur Premier Joueur peut être changée à chaque Phase de Détermination du Premier Joueur.

V. PHASE DE FATALITÉ

La Phase de Fatalité comporte quatre étapes.

1. Progression de la Voie de Fatalité
2. Rituels d'Annihilation
3. Événements Spéciaux
4. Détermination de la Victoire / Défaite

IMPORTANT : Au premier tour de jeu, la Phase de Fatalité est entièrement ignorée. Lors du premier tour, passez directement de la Phase de Détermination du Premier Joueur à la Phase d'Action.

Progression de la Voie de Fatalité

Lors de chaque Phase de Fatalité, chaque joueur déplace son Marqueur sur la Voie de Fatalité, d'un nombre de cases égal à son total de Portails Contrôlés. Par exemple, s'il Contrôle deux Portails, il avance de deux cases. Ceci peut être fait simultanément ou dans n'importe quel ordre.

Rituel d'Annihilation

Ensuite, en commençant par le Premier Joueur, chaque joueur décide s'il souhaite effectuer un Rituel d'Annihilation. Chaque joueur, dans l'ordre de jeu autour du plateau, a la possibilité d'effectuer un seul et unique Rituel d'Annihilation.

Pour effectuer un Rituel d'Annihilation :

1. Le joueur dépense autant de Points de Pouvoir que la position actuelle du Marqueur de Rituel sur la Voie de Rituel d'Annihilation (allant de cinq à dix).
2. Le joueur avance d'une case le Marqueur sur la Voie de Rituel (ce qui augmente généralement le coût pour les joueurs suivants).
3. Enfin, le joueur avance son Marqueur sur la Voie de Fatalité, d'une case pour chaque Portail qu'il Contrôle (doublant pour ce tour son gain de Fatalité basé sur les Portails). De plus, il gagne un Jeton Signe des Anciens pour chaque Grand Ancien qu'il a sur le plateau.

Rappel : Chaque joueur n'a qu'UNE possibilité d'effectuer un Rituel d'Annihilation par Phase de Fatalité.



1. Début de la Phase de Fatalité



2. Etape de Rituel d'Annihilation

Exemple : Richard est le Premier Joueur, et a trois Portails et Nyarlathotep sur le plateau. Au début de la Phase de Fatalité, il avance son Marqueur de Fatalité de trois cases, pour ses trois Portails. Les autres joueurs font de même, en fonction de leur total de Portails.

Pendant l'étape de Rituel d'Annihilation, Richard décide d'effectuer un Rituel d'Annihilation. Le Marqueur de Rituel est sur la case cinq, donc Richard paie cinq Points de Pouvoir (et avance le Marqueur de Rituel jusqu'à la case six). Richard avance maintenant son Marqueur de Fatalité de trois autres cases (pour ses trois Portails), et reçoit un Signe des Anciens

pour son Grand Ancien. Lors de cette Phase de Fatalité il a avancé d'un total de six cases sur la Voie de Fatalité, et il a reçu un Signe des Anciens.

S'il n'avait pas effectué le Rituel d'Annihilation, il aurait cinq Points de Pouvoir de plus en commençant la Phase d'Action, mais serait passé à côté de ces trois points de Fatalité et du Signe des Anciens supplémentaires.

Le prochain joueur à effectuer un Rituel d'Annihilation devra payer six Points de Pouvoir, puisque Richard a avancé le Marqueur.

Si le Marqueur de Rituel est sur la case dix et qu'un Rituel est effectué, le Marqueur de Rituel est avancé vers la case « Mort Subite ». Cela signifie qu'à la fin de la Phase de Fatalité, la partie se termine, et la victoire est déterminée. Tous les joueurs situés après le joueur actif, dans l'ordre du tour, peuvent effectuer un Rituel d'Annihilation à un coût de dix Points de Pouvoir, et tous les joueurs peuvent bien sûr révéler des Signes des Anciens.

Jetons Signe des Anciens

Les Jetons Signe des Anciens symbolisent en fait la destruction des Signes des Anciens, l'éclatement des chaînes qui retenaient jadis les Grands Anciens. Pour plus de simplicité, nous les appelons simplement Signes des Anciens.

Les Signes des Anciens s'acquièrent de deux manières principales :

Premièrement, vous gagnez un Signe des Anciens pour chaque Grand Ancien que vous Contrôlez sur le plateau lorsque vous faites un Rituel d'Annihilation (Par exemple, le Signe Jaune peut gagner deux Signes des Anciens s'il effectue un Rituel d'Annihilation et qu'il a à la fois le Roi en Jaune et Hastur en jeu).

Deuxièmement, chaque Faction a sa propre méthode pour acquérir des Signes des Anciens. Consultez votre Carte de Faction et vos Grimoires pour plus de détails.

Quand vous gagnez un Signe des Anciens, prenez un Jeton Signe des Anciens face cachée dans la réserve (sans le révéler aux autres joueurs), et placez-le face cachée sur ou à côté de votre Carte de Faction. Vous pouvez examiner librement vos Signes des Anciens, mais pas ceux des autres joueurs. Tous les Signes des Anciens portent un chiffre (un, deux, ou trois). Celui-ci indique combien de points de Fatalité vaut le Signe des Anciens. Il y a dix-huit Signes des Anciens d'un point, douze de deux points, et six de trois points.

Les Signes des Anciens peuvent être révélés À TOUT MOMENT. Il est généralement préférable de les garder secrets jusqu'à ce que vous puissiez remporter la victoire en les révélant, mais cela dépend des circonstances.

Dans le cas improbable où tous les Signes des Anciens ont été acquis par les joueurs, si un nouveau Signe des Anciens est gagné, donnez simplement au joueur un point de Fatalité à la place.

NOTE : Si vous révélez des Signes des Anciens avant la fin de la partie, avancez votre Voie de Fatalité du nombre de points correspondants mais ne remettez pas les Signes des Anciens révélés dans la réserve. Rangez-les dans la boîte, ils ne pourront plus être utilisés jusqu'à votre prochaine partie de Cthulhu Wars.

Événements spéciaux

Beaucoup de Grimoires et de capacités spéciales prennent effet durant la Phase de Fatalité. Sauf indication contraire, ceci se produit après les Rituels d'Annihilation (le cas échéant), mais avant la Détermination de la Victoire. En cas de litige, le premier joueur effectue son action en premier, et ainsi de suite dans l'ordre de jeu. Certains événements du plateau se produisent également à ce moment (disponibles dans de futures extensions). Quelques exemples sont le Sacrifice Sanglant de la Chèvre Noire, et les deux Grimoires de Phase de Fatalité que reçoit le Grand Cthulhu.

Détermination de la Victoire / Défaite

Si un joueur a trente points de Fatalité ou plus, ou que le Marqueur de Rituel d'Annihilation est sur la case « Mort Subite », la partie se termine immédiatement. Déterminez la victoire comme décrit dans la section X. Victoire : Terminer et Gagner la Partie.

VI. PHASE D'ACTION

Lors de la phase d'action, chaque joueur à tour de rôle déplace des Unités, jette des sorts, combat, et interagit de diverses manières. Toutes les Actions ont un coût de Pouvoir (parfois zéro) qui doit être dépensé avant que l'Action se produise.

Le premier joueur effectue une action. Quand il a fini, le joueur suivant effectue une action. On continue jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus de Pouvoir et ne puissent plus effectuer d'Actions. A ce stade, la Phase d'Action se termine.

En d'autres termes, la Phase d'Action se poursuit à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde soit à court de Pouvoir. N'oubliez pas que vous ne pouvez effectuer qu'UNE seule Action à chaque fois.

Si vous êtes à court de Pouvoir, vous devez passer votre tour et attendre, impuissant, tandis que les autres joueurs continuent. Si vous avez zéro Point de Pouvoir au moment d'effectuer une Action, vous passez automatiquement votre tour. Vous ne pouvez même pas effectuer d'action qui coûte zéro Pouvoir.

Il y a trois types d'Actions : Actions Normales, Actions Uniques et Actions Illimitées. A votre tour, vous devez faire au moins une Action Normale ou Unique.

En de rares occasions, un joueur peut avoir un Point de Pouvoir (ou plus), mais ne souhaite pas faire d'Action. Dans ce cas il peut Passer, ce qui réduit son Pouvoir à zéro et termine son tour.

- **Actions Normales** : Dépensez la quantité appropriée de Points de Pouvoir et effectuez l'Action. Bien que vous ne puissiez faire qu'une seule Action, certaines Actions Normales (telles que Se Déplacer) vous permettent de faire plusieurs choses.
- **Actions Uniques** : Similaires aux Actions Normales. La seule différence est qu'elles sont uniques à chaque faction. Par exemple, seule la Chèvre Noire peut utiliser l'Action Unique Ghroth. Les Actions Uniques sont généralement liées à un Grimoire ou à une capacité spéciale de Grand Ancien. Vous ne pouvez pas effectuer une Action Unique donnée si vous n'avez pas encore le Grimoire ou le Grand Ancien correspondant en jeu.
- **Actions Illimitées** : Vous pouvez effectuer des Actions Illimitées en plus de votre seule Action Normale ou Unique. Ces Actions Illimitées peuvent être faites avant votre Action Normale/Unique, ou après, ou les deux. Certaines Actions Illimitées ont des exigences particulières.

Pour récapituler : Un joueur ne peut effectuer qu'UNE seule Action Normale ou Unique par tour d'Action. Il peut, en plus, effectuer une ou plusieurs Actions Illimitées. Par exemple, si vous choisissez d'effectuer l'action Recruter un Cultiste, vous obtenez un Cultiste, et ceci termine votre tour d'Action (sauf si vous avez des Actions Illimitées disponibles). Si vous choisissez d'effectuer l'action Créer un Portail, vous créez un Portail et terminez votre tour d'Action. Une exception notable est Se Déplacer, qui vous permet de déplacer plusieurs Unités.

Actions Normales

1. Recruter un Cultiste
2. Invoquer un Monstre
3. Réveiller un Grand Ancien
4. Créer un Portail
5. Se Déplacer
6. Engager un Combat
7. Capturer un Cultiste

Recruter un Cultiste : Coût un pour un Cultiste Acolyte (nécessite une Unité)

Vous devez avoir une Unité dans la Zone où vous Recrutez le Cultiste (cela ne nécessite pas de Portail ou quoi que ce soit d'autre, seulement la présence d'une Unité). Payez un Point de Pouvoir et placez-le dans la Zone. Vous pouvez recruter UN Cultiste par tour d'Action.

Si vous n'avez aucune Unité sur le plateau, vous n'avez pas besoin d'Unité pour recruter le Cultiste, placez-le dans la Zone de votre choix. Vous pouvez donc revenir en jeu, même si vous avez été rayé de la carte.

Vous devez avoir un Cultiste dans votre Réserve d'Unités pour effectuer cette Action. Autrement dit, vous ne pouvez pas avoir plus de six Cultistes Acolytes sur le plateau.

Vu qu'un Grand Ancien peut être « Tué » (après quoi il doit être à nouveau Réveillé), ne le mettez pas en jeu avant que vous puissiez le protéger avec d'autres Unités. Le Roi en Jaune et Cthulhu sont des exceptions car ils sont relativement peu coûteux à remplacer.

RAPPEL : Les Monstres avec zéro Combat sont étonnamment utiles. Ils peuvent éviter aux Cultistes d'être Capturés par d'autres Monstres, ils peuvent eux-mêmes Capturer des Cultistes, et ils peuvent faire office de pertes en Combat, épargnant ainsi les Unités plus chères. Ce dernier point est particulièrement utile face à un ennemi pouvant tuer automatiquement, comme Cthulhu (Dévorer) ou une Maigre Bête de la Nuit (Enlèvement).

Invoquer un Monstre : Coût variable (généralement un, deux, ou trois)

Vous devez Contrôler un Portail dans la Zone ou vous Invoquez le Monstre (note : certains cas semblent différents, comme Régression ou Profanation, mais techniquement ce ne sont pas des actions Invoquer). Payez le coût du Monstre (indiqué sur votre Carte de Faction), et placez-le dans la Zone. Vous pouvez Invoquer UN Monstre par tour d'Action (exception : la capacité Culte de la Fertilité de la Chèvre Noire).

Réveiller un Grand Ancien : Coût variable (d'autres exigences s'appliquent)

Les Grands Anciens nécessitent des conditions préalables, en plus de simplement dépenser du Point de Pouvoir. Par exemple, pour Réveiller Shub-Niggurath, vous avez besoin d'un Portail Contrôlé, de plus vous devez sacrifier deux de vos Cultistes

dans la Zone. En général, les Grands Anciens sont les Unités les plus chères du jeu.

Chaque Grand Ancien est unique, avec ses propres exigences de Réveil, son propre Combat, et sa propre capacité spéciale. Certains rendent même possibles des Actions Uniques quand ils sont en jeu.

Créer un Portail : Coût trois (nécessite un Cultiste)

Vous devez avoir un Cultiste dans une Zone sans Portail. Payez trois Points de Pouvoir, et placez le Portail dans la Zone. Placez immédiatement le Cultiste au-dessus du Portail pour indiquer que vous le Contrôlez (Techniquement, il s'agit d'une utilisation de l'action illimitée « Contrôler un Portail »). Vous pouvez Créer UN Portail par tour d'Action.

Il ne peut y avoir qu'un seul Portail par Zone. Si un Portail est déjà là, vous ne pouvez pas en créer d'autre.

Se Déplacer : Coût un par Unité déplacée

Pour Se Déplacer, payez autant de Pouvoir que vous le souhaitez. Pour chaque Point de Pouvoir dépensé, vous pouvez déplacer une Unité de sa Zone actuelle vers une Zone adjacente. Exemple : Richard dépense trois Pouvoirs. Il peut maintenant déplacer trois Unités. La plupart des Factions ont des capacités spéciales qui modifient, affectent, ou remplacent le déplacement.

Vous ne pouvez pas déplacer une Unité plus d'une fois par Action. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas dépenser deux Points de Pouvoir pour déplacer une seule Unité deux fois au cours d'un tour d'Action. Vous pouvez déplacer des Unités de différentes Zones vers une même Zone, ou vers d'autres Zones, ou de la même Zone vers différentes Zones, ou toute combinaison que vous jugez appropriée. La présence d'Unités ennemies ne les empêche pas de Se Déplacer.

Une unité peut bouger plusieurs fois par Phase d'Action : vous pouvez la faire Se Déplacer à nouveau à votre Tour d'action suivant, une fois que tous les autres joueurs ont effectué leur Tour d'Action.

Se Déplacer est la seule Action Normale qui vous permette de faire plus d'une seule chose par tour d'Action (c'est à dire Déplacer plusieurs Unités).

Note : Toutes les unités peuvent se déplacer dans les Zones d'Océan.

Engager un Combat : Coût un

Pour engager un Combat, payez un Point de Pouvoir et choisissez une Zone dans laquelle vous et une Faction ennemie avez au moins une Unité. Vous devez être en mesure de lancer au moins un dé de Combat pour pouvoir Engager un Combat.

Si plusieurs Factions ennemies sont présentes dans la Zone, vous ne pouvez en combattre qu'une seule. Seules deux Factions se battent à la fois, toutes les autres Factions présentes sont spectatrices.

Le fait de Se Déplacer dans une Zone contenant des Unités ennemies ne déclenche pas une bataille ! Les Unités peuvent coexister dans une Zone sans combattre.

Si vous avez moins de six Grimoires, Engager un Combat est une Action Normale (note : avec six Grimoires, Engager un Combat devient Illimité, mais coûte toujours un Point de Pouvoir !).

Note : Le Combat est détaillé dans la prochaine section.

Capter un Cultiste : Coût un

Il y a une hiérarchie d'Unités dans Cthulhu Wars. Les Cultistes, la proie naturelle, sont en bas. Les Monstres sont au-dessus des Cultistes, et les Grands Anciens au sommet.

Vous devez avoir un Monstre dans une Zone contenant un ou plusieurs Cultistes ennemis, mais sans aucun Monstre ou de Grand Ancien ennemis. Payez un Point de Pouvoir et capturez un Cultiste. Celui-ci est retiré de la carte et placé sur votre Carte de Faction, sur le portrait de votre Grand Ancien. Le cas échéant, votre adversaire choisit lequel de ses Cultistes est capturé. Par exemple, il n'a pas à retirer le Cultiste qui Contrôle son Portail, à moins qu'il n'ait pas d'autre choix. Egalement, s'il a plusieurs types de Cultistes présents (voir extensions futures), il peut choisir entre eux.



Exemple de déplacement : Départ



Exemple de déplacement : Une Action Coûte Un Point de Pouvoir



Exemple de déplacement : Une Action Coûte Trois Points de Pouvoir



Exemple A : *Richard a un Monstre en Europe. Guy a deux Cultistes sans cette Zone, mais aucun Monstre. À son tour, Richard paye un Point de Pouvoir pour effectuer l'action Capturer un Cultiste et prend l'un des Cultistes de Guy. Ensuite vient le tour de Guy, il Déplace l'un de ses Monstres pour protéger son Cultiste restant.*

Pour empêcher la Capture par un Monstre ennemi, il vous faut un Monstre dans la Zone. Notez que même si un Cultiste a une valeur de Combat, ou qu'un monstre a un Combat de zéro, ce dernier peut tout de même Capturer le Cultiste. Capturer n'est pas Combattre, et les capacités de Combat ne s'appliquent pas.

Un Grand Ancien peut capturer un Cultiste ennemi même si l'ennemi a un Monstre présent. Pour empêcher la Capture par un Grand Ancien, il vous faut votre propre Grand Ancien dans la Zone. Vous pouvez aussi attaquer le Grand Ancien ennemi pour le chasser, ou simplement fuir.



Exemple B : *Richard a un Monstre et un Cultiste en Europe. Angela déplace Cthulhu en Europe. A son prochain tour, Richard devra évacuer son Cultiste, déplacer son Grand Ancien dans la Zone, ou Combattre Cthulhu pour le chasser. Sinon, Cthulhu peut capturer le Cultiste.*

Passer : Coût — Tout le Pouvoir restant

Si vous ne souhaitez pas effectuer d'autres actions, vous pouvez choisir de défausser tout votre Pouvoir restant pour amener votre total à zéro. Cela met fin à la Phase d'Action pour vous (sauf si l'Action d'un autre joueur vous fait gagner du Pouvoir).

Actions Uniques

Au cours de la partie, vous débloquentes des Grimoires qui vous donneront accès à de nouvelles Action. En outre, certains Grands Anciens ont des Actions spéciales (comme Profaner pour le Roi en Jaune).

Actions Illimitées

Vous pouvez effectuer autant d'Actions Illimitées que vous le souhaitez dans un tour, en plus d'une seule Action Normale ou Unique. Ces Actions Illimitées peuvent être faites avant votre Action Normale/Unique, ou après, ou les deux.

Vous ne pouvez PAS effectuer d'Action Illimitée si vous avez zéro Point de Pouvoir (dans ce cas, vous ne pouvez rien faire du tout).

« Illimité » ne veut pas dire « N'importe quand ». Par exemple, vous ne pouvez Contrôler un Portail vide avec un Cultiste que lors de votre tour d'Action.

Contrôler ou Abandonner un Portail : Coût zéro

Si vous avez un Cultiste dans une Zone avec un Portail abandonné, placez votre Cultiste au-dessus du Portail pour en prendre possession. Vous pouvez également utiliser cette action pour déplacer un Cultiste à côté du Portail qu'il contrôle, et l'abandonner.

Si deux joueurs ont tous deux des Cultistes dans une Zone avec un Portail abandonné, le premier joueur à effectuer son tour d'Action pourra Contrôler le Portail.

Une utilisation fréquente de cette action est quand la Chèvre Noire a acquis le Grimoire Signe Rouge : elle peut Invoquer un Sombre Rejeton, abandonner le Portail dans la Zone avec son Cultiste, et Contrôler le Portail avec le Sombre Rejeton nouvellement Invoqué, le tout dans la même Action (elle a effectué l'action Invoquer, suivi par les deux Actions Illimitées Abandonner et Contrôler un Portail).

Ne laissez jamais un Cultiste Acolyte seul sur un Portail dans une Zone critique une fois que Cthulhu a le Grimoire Rêves ! Placez si possible un deuxième Cultiste dans la Zone. Cela n'empêchera pas Rêves, mais puisque vous choisissez quel Cultiste est affecté, Cthulhu devra payer un total de six Pouvoirs pour voler votre Portail.

Engager un Combat : Coût un (avec six Grimoires)

Si vous avez six Grimoires, Engager un Combat devient une Action Illimitée. Une Action Illimitée Engager un Combat coûte toujours un Point de Pouvoir. Vous pouvez effectuer cette action comme seule action de votre tour.

Même lorsqu'Engager un Combat est « illimitée » vous ne pouvez toujours engager qu'un seul Combat par Zone par tour d'Action.

Capacités d' « Interruption »

Dans le jeu de base, le Grimoire Régression de Cthulhu peut être utilisé après une Action de n'importe quel joueur, même si ce n'est pas le tour de Cthulhu. Dans de futures extensions, d'autres capacités d' « Interruption » seront ajoutées. Lorsque celles-ci sont utilisées dans la Phase d'Action, elles se produisent toujours après l'action d'un autre joueur. Si deux joueurs souhaitent chacun utiliser une telle capacité et qu'il y a un différend sur leur séquence, le résoudre par ordre du tour (c'est à dire, le premier joueur agit en premier, etc.).

VII. COMBAT

Voici un court résumé de Combat, suivi d'une explication plus détaillée :

Après que l'Action Engager un Combat ait été déclarée et payée (en tant qu'action normale ou illimitée), une combat se déroule en 3 segments distincts :

1. Pré-Combat
2. Combat
3. Post-Combat

Durant le segment de Pré-Combat, l'attaquant puis le défenseur applique les capacités de Pré-Combat qu'il souhaite. Durant le segment de Combat, chacun lance les dés simultanément suivant sa valeur de combat totale. Durant le Post-Combat, les résultats « Tué » sont d'abord appliqués, puis les « Blessé » et les capacités Post-Combat. Comme pour les capacités Pré-Combat, les capacités Post-Combat de l'attaquant sont appliquées avant celles du défenseur.

Séquence de Combat :

1. Appliquez les effets Pré-Combat
2. Lancez des dés
 - 3.1. Assignez les résultats « Tué »
 - 3.2. Assignez les résultats « Blessé »
 - 3.3. Appliquez les effets Post-Combat
 - 3.4. Retirez du plateau les Unités Tuées
 - 3.5. Déplacez les Unités Blessées

Si vous n'êtes pas sûr de ce que vous devez faire, regardez vos exigences de Grimoires. Vous ne pouvez pas vous tromper beaucoup tant que vous vous efforcez de gagner de nouveaux Grimoires.

Capacités Permanentes et Capacités de Combat

Les effets Permanents et de Combat sont obtenus via des Grimoires ou des capacités spéciales. Les effets de Combat consistent en des effets Pré-Combat et des effets Post-Combat. Par exemple, la capacité Messenger du Chaos Rampant signifie qu'il reçoit du Pouvoir ou des Signes des Anciens quand Nyarlathotep est impliqué dans un Combat dans lequel un Grand Ancien ennemi est Tué ou Blessé. Il n'a pas besoin d'« Effectuer une Action » pour cet effet, il avance juste son Marqueur de Pouvoir sur la Voie (ou prend ses Signes des Anciens) durant le Post-Combat.

NOTE : Les capacités Pré-Combat, Combat, et Post-Combat ne sont pas des « Actions ». Ainsi, la capacité Dévorer de Cthulhu ne coûte pas de Pouvoir.

L'Attaquant utilise ses capacités le premier, suivi par le Défenseur, et ce à chaque étape de la séquence de Combat. Si une faction n'étant pas directement impliquée dans le Combat a une capacité qui pourrait affecter la bataille, ses capacités sont appliquées en dernier.

Effets Pré-Combat

Les effets Pré-Combat se produisent avant que les dés de Combat soient lancés, mais après que le Combat soit annoncé (et payé). Par exemple, c'est à ce moment que se déclenche la Traque Impitoyable du Chaos Rampant. Normalement, seules les factions qui combattent peuvent utiliser des capacités Pré-Combat, à moins qu'une capacité stipule expressément le contraire.

L'Attaquant (la Faction qui a Engagé le Combat) applique tous ses effets Pré-Combat en premier, suivi par le Défenseur (Par exemple, Cthulhu est l'Attaquant et utilise Dévorer, le Chaos Rampant choisit qu'une de ses Maigres Bêtes de la Nuit est Dévorée, cette Maigre Bête ne peut donc pas utiliser Enlèvement).

Combat et Effets de Combat

Tous les participants à une bataille déterminent maintenant leur valeur de Combat totale. Tous les Cultistes et Monstres ont une valeur de Combat, généralement un nombre allant de zéro à trois. Quelques Grimoires ont des effets de « Combat » ; ces Grimoires s'appliquent généralement à ce moment, mais si l'ordre a une importance, l'attaquant joue en premier, comme toujours.

NOTE : La plupart des Grands Anciens ont des valeurs de Combat qui nécessitent de faire un petit calcul. Cela en vaut la peine, car il en résulte généralement une valeur élevée.

Chaque joueur lance alors un nombre de dés à six faces égal total des valeurs de Combat de toutes ses Unités dans la Zone, puis additionne les résultats. Le combat est simultané ! Même si vous lancez les dés chacun à votre tour, n'infligez pas de pertes avant que les deux joueurs n'aient lancé les dés et fait la somme.

Exemple : Richard a deux Larves Stellaires (trois chacun), deux Profonds (un chacun), et trois Cultistes Acolytes (zéro) dans une Zone, totalisant huit dés de Combat.

Chaque six obtenu donne un résultat Tué. Chaque quatre ou cinq obtenu donne un résultat Blessé (les jets de un à trois donnent Raté, rien ne se passe).

Si vous utilisez les dés de luxe spéciaux, la face avec le crâne donne Tué, les deux faces avec les barres obliques donnent Blessé, et les trois faces vierges donnent Raté. Les chances de lancer un Tué ou Blessé sont exactement les mêmes qu'avec les dés normaux, les dés de luxe sont juste plus jolis.

Résultats et Effets Post-Combat

Après avoir lancé les dés, les pertes sont infligées simultanément. Dites (ou montrez) vos résultats à votre adversaire, puis subissez les résultats de votre adversaire. Chaque joueur assigne les dégâts qui lui sont infligés, comme suit :

D'abord, pour chaque Tué que vous avez reçu, enlevez une Unité (de votre choix). S'il y a un différend, l'attaquant choisit les pertes qu'il subit en premier.

Si vous avez encore des Unités après que tous les Tués aient été appliqués, alors pour chaque Blessé que vous subissez, vous devez déplacer une Unité dans une Zone adjacente de votre choix.

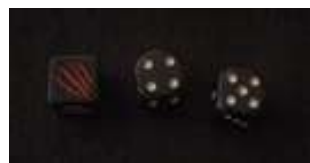
L'Attaquant se retire en premier. (Exception : Le Grimoire Folie du Chaos Rampant. Notez que, bien que le Chaos Rampant choisisse l'ordre et l'endroit où les Unités battent en retraite, il ne choisit pas quelles Unités sont déplacées. Elles sont toujours choisies par leur propriétaire).

Certains Grimoires et capacités peuvent aggraver ou atténuer les résultats de Combat. N'oubliez pas de les appliquer ! Les effets Post-Combat sont appliqués dans l'ordre de l'Attaquant, puis du Défenseur (tout comme les effets Pré-Combat).

***IMPORTANT :** Les unités Blessées ne peuvent pas battre en retraite dans une Zone contenant des Unités de la Faction qu'ils viennent de combattre (mais ils peuvent se retirer dans une zone contenant des Unités d'une troisième Faction). Si une ou plusieurs Unités ne peuvent pas battre en retraite, Tuez l'une des unités Blessées, les autres restent dans la Zone de Combat sans autre pénalité.*



Crâne ou six signifie Tué



Barres obliques, quatre ou cinq signifient Blessé



Rien, un, deux ou trois signifient Raté

Exemple de Combat Simple :

1. Angela attaque Frank en Afrique de l'Est. Elle a deux Byakhees, un Cultiste Acolyte, et le Roi en Jaune. Frank a deux Cultistes Acolytes. Le Byakhee d'Angela lui donne un dé de plus que le nombre de Byakhee dans la Zone, et son Cultiste et le Roi ont zéro Combat ; elle lance donc trois dés. Frank joue la Chèvre Noire, et son Grimoire Frénésie est en jeu, donc ses Cultistes ont chacun un Combat ; Frank lance donc deux dés.

2. Angela obtient deux Blessé et aucun Tué, tandis que Frank obtient un Tué et aucun Blessé. Angela choisit de Tuer un de ses Byakhees, et Frank doit battre en retraite avec ses deux Cultistes hors de la Zone.



Dans cet exemple, aucun des Cultistes bleus ne peut être Blessé vers une zone où sont présentes des unités vertes, même si une unité bleue est aussi présente. Si la Larve Stellaire avait été blessée, elle n'aurait pas pu aller non plus là où est l'unité bleue.



1. Attaque Simple



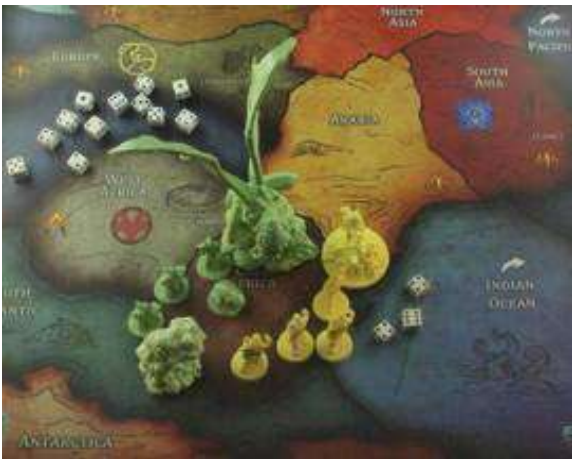
2 Résultat



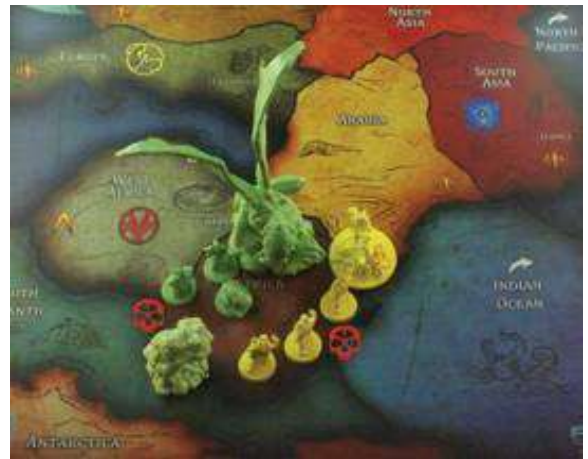
1 Attaque Complexe



2 Pré-Combat



3 Lancer de dés



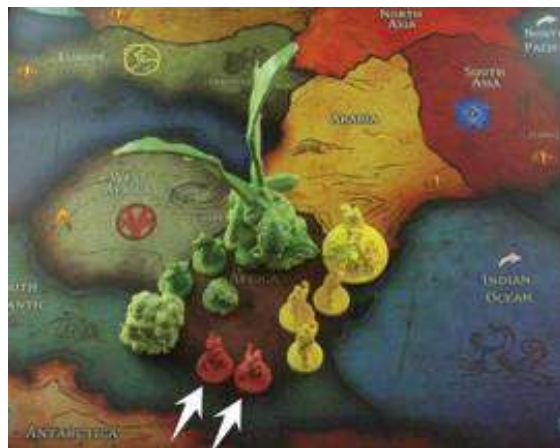
4. Résultat

Exemple de Combat Complexe :

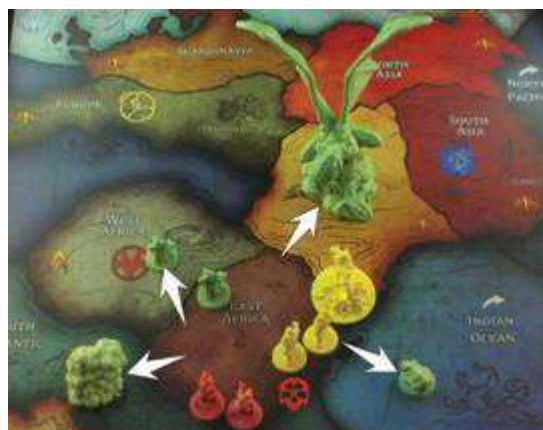
- 1. Richard attaque Angela en Afrique de l'Est. Il a Cthulhu, un Shoggoth, deux Profonds, et trois Cultistes. Elle a le Roi en Jaune et cinq Morts-vivants.*
- 2. Pendant la phase de Pré-Combat, le Shoggoth de Richard Absorbe un de ses propres Profonds, et Cthulhu Dévore une des Unités d'Angela. Elle choisit un Mort-vivant (elle n'avait pas vraiment le choix, car le Roi est un Grand Ancien et ne peut pas être choisi pour être Dévoré).*
- 3. Richard lance ensuite douze dés (six pour Cthulhu, deux plus trois pour le Shoggoth « Absorbant », et un pour son Profond restant), et Angela lance trois dés (le montant qu'elle reçoit pour ses quatre Morts-vivants).*
- 4. Richard marque un Tué et six Blessé. Angela obtient un Tué et deux Blessé. Richard choisit de Tuer un de ses Cultistes, et de Blessé un Cultiste et un Profond. Angela Tue un Mort-vivant de plus, les trois restants ainsi que le Roi sont Blessés. Les résultats Blessé supplémentaires de Richard sont ignorés.*

5. Dans le Post-Combat, Frank, en tant que Chèvre Noire, déplace deux Goules dans la Zone via Nécrophagie. Richard doit retirer deux Unités de plus hors de la Zone. Il choisit son Shoggoth et Cthulhu (en plus du Cultiste et du Profond précédemment Blessés). Il lui reste juste un Cultiste indemne (Angela n'est pas affectée par Nécrophagie car toutes ses Unités sont déjà Blessées).

6. Le Chaos Rampant entre maintenant en jeu. Il a la capacité Folie et peut donc choisir là où toutes les Unités se retirent. Il décide de faire fuir Cthulhu d'abord. Il déplace Cthulhu en Arabie, un Cultiste vert en Afrique de l'Ouest, le Profond dans l'Océan Indien, et le Shoggoth dans l'Atlantique Sud (aucune Unité du Signe Jaune n'était dans ces Zones). Vu que l'Afrique de l'Est est maintenant entièrement entourée par des Unités de Cthulhu, le Signe Jaune est incapable de battre en retraite, et doit Tuer une de ses Unités Blessée. Il choisit un Mort-vivant, et donc le Roi et ses deux Morts-vivants rescapés restent sur place, avec le Cultiste de Cthulhu qui est maintenant en danger, à la merci du Roi.



5. Post-Combat



6 Résultat

VIII. GRIMOIRES



Carte de Faction avec un Grimoire acquis

Les Grimoires sont de nouvelles capacités que votre Faction obtient en satisfaisant certaines exigences. Une fois acquis, ils restent actifs tout au long de la partie. Chaque Grimoire améliore significativement votre Faction, de plus lorsque vous obtenez les six Grimoires, des effets de jeu très utiles se déclenchent (entre autres, le Combat devient Illimité et vous êtes dorénavant en mesure de gagner la partie).

Une grande part de votre stratégie est liée aux Grimoires que vous choisissiez, et à l'ordre dans lequel vous le faites.

Acquérir des Grimoires

L'acquisition de Grimoires fonctionne un peu comme les succès (achievements) dans les jeux vidéo. Remplissez l'une des exigences figurant sur votre Carte de Faction, prenez le Grimoire de votre choix et placez-le sur cette exigence. Vous ne perdez jamais ce Grimoire, même si l'exigence n'est plus satisfaite. Exemple : Le Grand Cthulhu a une exigence qui stipule « Contrôlez Trois Portails dans des Zones d'Océan ». Dès que sa Faction répond à cette exigence, il acquiert un Grimoire et le place sur sa Carte de Faction à l'emplacement approprié. Même si au prochain tour quelqu'un le chasse d'un (ou de tous) ses Portails Océaniques, il conservera ce Grimoire.

Actions comme exigences de Grimoires

Certaines exigences de Grimoires indiquent « En tant qu'Action pour un tour, faites [X]. ». Dans ces cas, votre SEULE action Normale ou Unique pour ce tour est de réaliser l'exigence de Grimoire. Mais vous pouvez toujours effectuer des Actions Illimitées en plus.

Par exemple, le Chaos Rampant a l'exigence « En tant qu'Action pour un tour, dépensez quatre Points de Pouvoir. ». Cela ne signifie pas « dépensez quatre PP pour effectuer une seule Action comme Se Déplacer », cela signifie que le Chaos Rampant doit dépenser quatre Points de Pouvoir au lieu d'effectuer son action Normale ou Unique pendant ce tour d'Action. Il reçoit le Grimoire seulement ensuite.

De même, la Chèvre Noire a l'exigence « En tant qu'Action, éliminez deux de vos Cultistes ». Cela ne signifie pas qu'elle doit perdre deux Cultistes en Combat (ou autre). Cela signifie simplement que la Chèvre Noire, en tant que seule Action Normale/Unique pour le tour, doit choisir deux de ses Cultistes (n'importe où) et les remettre dans sa réserve. Cela ne lui coûte pas de Pouvoir. Et elle peut effectuer des Actions Illimitées.

Un autre exemple : Quand Shub-Niggurath est réveillé, son joueur doit aussi éliminer deux Cultistes. Ceci n'est pas considéré comme remplissant l'exigence de Grimoire « éliminer deux Cultistes », et fait partie d'une Action tout à fait distincte (c.-à-d. Réveiller Shub-Niggurath).

Effets des Grimoires

Certains Grimoires permettent de nouvelles Actions spécifiques à votre Faction.

De nombreux effets de Grimoires sont permanents. Un effet permanent est toujours disponible gratuitement une fois que vous avez acquis le Grimoire. Certains Grimoires permanents peuvent prendre effet pendant le tour d'un ennemi. Exemple : Quand le Chaos Rampant a son Grimoire Folie en jeu, il l'utilise pendant les actions de l'ennemi, pas seulement les siennes. Le Grand Cthulhu peut utiliser Régénérer (une capacité de Combat) même si un ennemi a engagé le Combat contre lui, tant qu'il a une Larve Stellaire dans la bataille.

Certains Grimoires nécessitent des Unités particulières. Par exemple, le Grimoire Absorption de Cthulhu est inutile sans un Shoggoth (et une Unité à absorber !).

Méfiez-vous du Grimoire Mort Hurlante du Signe Jaune. Il peut l'utiliser pour se déplacer, puis utiliser immédiatement Zingaya, Profanation, ou Capturer (ou effectuer une Action ailleurs). Cela est également vrai pour le Grimoire Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé, qui entre généralement en jeu plus tard.

IX. REVEILLER VOTRE GRAND ANCIEN

Chaque Grand Ancien a un coût élevé, et des exigences spécifiques qui doivent être remplies pour l'amener sur le plateau. En combat, les Grands Anciens sont traité comme toutes les autres Unités. Ils ont généralement des règles spéciales pour déterminer le nombre de dés qu'ils lancent en combat. Et oui, un seul résultat Tué peut éliminer votre Grand Ancien.

X. VICTOIRE : TERMINER ET GAGNER LA PARTIE

Victoire sur la Voie de Fatalité ou Victoire par Mort Subite

Quand un joueur avance son Marqueur de Fatalité jusqu'à trente ou plus sur la Voie de Fatalité, la partie se termine à la fin de cette Phase de Fatalité. Tous les joueurs peuvent effectuer un Rituel d'Annihilation et révéler des Signes des Anciens comme ils le désirent.

De plus, si un joueur effectue un Rituel d'Annihilation alors que le Marqueur de Rituel est sur la case dix, le Marqueur se déplace sur la case Mort Subite, et la partie se termine à la fin de cette Phase de Fatalité. Les joueurs peuvent continuer de révéler des Signes des Anciens, et peuvent effectuer un dernier Rituel d'Annihilation s'ils n'en ont pas encore eu la possibilité (à un coût de dix chacun).



La victoire sur la Voie de Fatalité et la Victoire par Mort Subite se produisent toutes les deux à la fin de la Phase de Fatalité. A ce moment, le joueur avec le plus de points de Fatalité est le gagnant, à moins qu'il ne possède pas les six Grimoires, auquel cas le joueur qui est le plus loin sur la Voie de Fatalité et possédant six Grimoires gagne. La Voie de Fatalité va jusqu'à 40 pour permettre aux joueurs de

noter les points de Fatalité au-delà de 30.

Victoire lors de la Phase d'Action

***IMPORTANT :** Vous ne pouvez gagner QUE si vous avez placé les six Grimoires sur votre Carte de Faction ! (Voir le chapitre « Acquérir des Grimoires »). La partie peut se terminer de plusieurs manières différentes.*

Un joueur peut révéler des Signes des Anciens à tout moment au cours de la Phase d'Action (même si ce n'est pas son tour). Si cela porte ses points de Fatalité à trente ou plus, la partie se termine immédiatement. D'autres joueurs peuvent également révéler leurs Signes des Anciens à ce moment. Comme d'habitude, un joueur ne peut gagner que s'il a six Grimoires.

Vu que cela se passe lors de la Phase d'Action, personne ne peut accomplir de Rituel d'Annihilation avant la fin de la partie.

Egalité

Si la partie se termine par une victoire sur la Voie de Fatalité, par Mort Subite, ou lors de la Phase d'Action, et que deux joueurs ont le même nombre de points de Fatalité (et tous les deux six Grimoires), le jeu se termine par un match nul, et les deux joueurs partagent la victoire.

Perdre la Partie

Si la partie se termine d'une manière ou d'une autre (Voie de Fatalité, Mort Subite, ou Phase d'Action) et qu'aucun joueur ne dispose de six Grimoires, la partie se termine tout de même. Toutes les Factions sont aspirées à travers les Portails croulants, et l'humanité survit malgré tout (Youpi !), mais tous les joueurs perdent ensemble.

XI. PARTIE A DEUX JOUEURS

Mise en Place Normale à Deux Joueurs

Installez le plateau normal pour quatre joueurs et la Voie de Rituel pour quatre joueurs. Le premier joueur choisit une Faction. Le second joueur choisit ensuite DEUX Factions. Le premier joueur choisit alors une seconde Faction.

Chaque joueur contrôle donc deux Factions.

Ordre du Tour d'Action

Lorsque c'est le tour d'Action d'un joueur, il doit effectuer une Action pour l'une de ses Factions, et puis pour l'autre. Il n'effectue qu'une Action Normale ou Unique par Faction, mais il peut le faire dans n'importe quel ordre.

Interaction entre Factions

Les deux Factions d'un même joueur ne « coopèrent » pas en Combat, n'échangent pas de Pouvoir, ni n'interagissent d'aucune manière à part celles autorisées pour le jeu multi-joueurs normal. Elles peuvent même Combattre entre elles, si vous le souhaitez.

Voie de Fatalité et Victoire

La partie se termine de façon habituelle. Un joueur peut gagner si l'une ou l'autre de ses Factions possède six Grimoires.

Additionnez le total des points de Fatalité (plus les Signes des Anciens révélés) de toutes les Factions d'un joueur. Le joueur avec le plus de points de Fatalité gagne.

Mise en Place Epique à Deux Joueurs

Si vous possédez le plateau pour six à huit joueurs (et six factions ou plus), installez-le côté six joueurs, et installez la Voie de Rituel pour six joueurs. Le premier joueur choisit une Faction. Le second joueur choisit ensuite DEUX Factions. Le premier joueur choisit ensuite DEUX Factions, puis le second joueur choisit une dernière Faction. Chaque joueur contrôle donc trois Factions.

Ordre du Tour d'Action

Lorsque c'est le tour d'Action d'un joueur, il doit effectuer une Action pour chacune de ses trois Factions. Il n'effectue qu'une Action Normale ou Unique par Faction, mais il peut le faire dans n'importe quel ordre.

Interaction entre Factions

Les Factions d'un même joueur ne « coopèrent » pas en Combat, n'échangent pas de Pouvoir, ni n'interagissent d'aucune manière à part celles autorisées pour le jeu multi-joueurs normal. Elles peuvent même Combattre entre elles, si vous le souhaitez.

Voie de Fatalité et Victoire

Identique au mode deux joueurs normal. Un joueur peut gagner si l'une de ses trois Factions possède six Grimoires.

XII. CONSEILS DE JEU

Conseils Généraux

Le jeu peut être divisé en deux phases principales : le début de partie et la fin de partie.

Début de Partie : Dans les deux ou trois premiers tours, les joueurs doivent essayer d'acquérir des Grimoires, établir une base de Pouvoir, et Invoquer au moins une petite armée. Choisissez bien quand vous Réveillez votre Grand Ancien, car cela vous laisse généralement faible pour le reste du tour. Le Combat en début de partie est opportuniste, fondé sur des tentatives de Capture de Portails ennemis ou pour remplir des exigences de Grimoires.

Fin de Partie : Elle commence une fois que vous avez votre Grand Ancien en jeu et trois à quatre Grimoires actifs. Il vous reste toujours à acquérir vos Grimoires manquants, mais vous pouvez maintenant vous permettre un Rituel d'Annihilation de temps en temps. Rappelez-vous que plus tôt vous faites vos Rituels, moins chers ils sont (et plus chers ils deviennent pour vos ennemis). À ce stade, l'objectif des Combats évolue. Vous cherchez maintenant à réduire le nombre de Portails de vos adversaires afin qu'ils soient moins efficaces en Rituel. Si un joueur prend trop d'avance en points de Fatalité, faites en sorte que les autres joueurs se liguent avec vous contre lui. Si VOUS êtes le joueur en tête, essayez de briser ces alliances.

Jouer le Grand Cthulhu

La Faction Cthulhu est axée sur la destruction. Vos Unités sont les plus efficaces de toutes en Combat. Par contre, vous êtes limité dans l'obtention de Signes des Anciens, vous devez donc utiliser votre avantage en combat pour dévaster les bases de vos ennemis et de les empêcher de prendre l'avantage.

Vos Grimoires et capacités, même inutilisés, pèsent lourdement sur les actions de vos ennemis. Submersion, Rêves, et Y'ha Nthlei jettent une ombre sur le plateau et font obstacle à vos adversaires.

En début de partie, vous obtenez des Grimoires rapidement. Réveillez Cthulhu au deuxième ou troisième tour, même s'il est vulnérable à une attaque ennemie. Après tout, vous pouvez le Réveiller à nouveau. Il est beaucoup plus facile d'obtenir vos deux Grimoires « Tuer / Dévorer » une fois que Cthulhu est sur le terrain.

En fin de partie, utilisez Submersion pour frapper des zones ennemies vitales. Grâce à Régénération ou Absorption, et la capacité Immortel de Cthulhu, vous pouvez jeter vos forces dans la bataille en toute impunité. Cthulhu ne lance que six dés, mais un Shoggoth Absorbant vous renforce. De plus, la capacité Dévorer de Cthulhu est meilleure qu'un Tué gratuit.

Régression (Devolve) : Gardez un Profond dans votre réserve pour vous immuniser à la Capture. Faites juste immédiatement Régresser un Cultiste menacé.

Rêves (Dreams) : Vos ennemis n'oseront pas laisser un Cultiste seul sur un Portail. Vous ne pourrez pas souvent utiliser Rêves contre des joueurs expérimentés, mais ce Grimoire affecte leur comportement tout au long de la partie.

Absorption (Absorb) : Transforme virtuellement les Shoggoths en dés de combat. Vous n'avez besoin que d'un Shoggoth par attaque, tant qu'il a de la « nourriture » disponible. Attention, les Cultistes et les Profonds sont également utiles pour encaisser les coups, il vaut donc peut-être mieux ne pas les Absorber tous.

Régénération (Regeneration) : Grâce à ce Grimoire, les Larves Stellaires blindent votre armée, ce qui en fait l'associé idéal d'Absorption et de ses dégâts massifs. Cthulhu accompagné de deux Larves Stellaires est bien protégé, même contre les Grands Anciens ennemis.

Y'ha Nthlei : Comme Rêves, ce Grimoire bride vos ennemis. Ils sont moins susceptibles de conquérir vos Portails, et s'ils le font ça ne vous ennuie pas tant que ça.

Submersion (Submerge) : Un Grimoire crucial en fin de partie. Une fois que l'armée de Cthulhu est Submergée, il est hors de danger, et de plus les autres joueurs réagissent désespérément. Si vous attaquez une Zone d'Océan, vous pouvez Submerger à nouveau après l'assaut.

Contre le Grand Cthulhu

Cthulhu a des Unités fortes, mais peu nombreuses. Chaque perte est un revers pour lui. Quand il jette toutes ses forces sur une Zone, il gagne, mais vous pouvez atténuer cela en ne mettant pas tous vos œufs dans le même panier. Tuer Cthulhu lui-même n'est pas particulièrement efficace (sauf si vous êtes le Chaos Rampant, puisque Messenger vous donne alors deux Points de Pouvoir ou Signes des Anciens), car il sera de retour à R'lyeh au prochain tour, prêt à Submerger à et faire de votre vie un enfer.

Cthulhu : Epilogue

« Elle était gargantuesque. Une forme cyclopéenne s'élevant de la mer, entouré de monstruosité mineures qui suintaient et se traînaient vers nous sur leurs membres déformés, tentacules, et pseudopodes. Quand nous avons entendu dire que les îles du Pacifique étaient désertes, nous n'avons pas vraiment saisi. Nous pensions encore en termes humains. Nous n'avions pas envisagé que la Chose colossale s'était repue, purgeant les îles de toute forme de vie. Et maintenant, elle était là, à nouveau affamée. » - David Mendiola



Jouer le Chaos Rampant

Le Chaos Rampant est fondamentalement opportuniste, il frappe les faibles et les vulnérables. D'autres Factions acquièrent des Grimoires plus tôt, mais le Chaos Rampant est souvent la Faction qui termine sa collection en premier. Vos Unités ne sont pas puissantes en combat, et vos Grimoires sont de nature défensive. Vous êtes doué pour harceler et affaiblir vos ennemis au fil du temps.

En début de partie, mettez l'accent sur la sécurité et le développement. Utilisez Vol pour établir des bases dans des Zones inaccessibles. Les Maigres Bêtes de la Nuit avec Enlèvement dissuadent les ennemis d'attaquer vos Cultistes (ils devront au moins envoyer un Monstre en plus). Vous n'aurez pas besoin de Nyarlathotep lui-même pendant un certain temps, et il est de toute façon plus fort en fin de partie. Votre exigence de Grimoire la plus délicate est souvent « Capturez un Cultiste », alors saisissez toutes les occasions de le faire.

En fin de partie, tout change. Nyarlathotep a maintenant une énorme capacité de combat (jusqu'à douze dés), et au lieu de craindre la bataille, vous devriez la chercher. Abattez les autres Grands Anciens pour obtenir le bonus de Messager. Vous pouvez effectuer des Rituels de manière plus sûre que les autres joueurs, car vous pouvez compenser la perte de Pouvoir avec Mille Formes et n'êtes donc pas aussi vulnérable ensuite.

Plus que tout autre joueur, vous pouvez frapper le point faible d'un ennemi. En conséquence, si un joueur a pris de l'avance, les autres peuvent essayer de vous convaincre de leur sauver la mise. Faites-le, mais assurez-vous d'exiger en échange promesses et compensations. Par exemple, « Avant que je frappe, je veux que tu quittes ton Portail en Amérique du Sud ». Dans Cthulhu Wars, les promesses sont sans engagement, alors assurez-vous d'avoir des garanties avant d'agir.

Emissaire des Dieux Extérieurs (Emissary of the Outer Gods) : Moins utile quand des Grands Anciens sont présents, mais il permet de garder Nyarlathotep à l'abri des attaques bénignes. N'oubliez pas d'utiliser Folie si vous êtes Blessé afin de battre en retraite dans un endroit sûr !

Enlèvement (Abduct) : En début de partie, ce Grimoire protège les Portails des Monstres ennemis. En fin de partie, il n'est pas aussi utile, car vous avez souvent besoin de vos Maigres Bêtes pour encaisser les Tué des ennemis. Il peut parfois être combiné avec Invisibilité pour liquider un bon Monstre.

Invisibilité (Invisibility) : Placez sans risque un Polype Volant invulnérable dans une Zone ennemie. Egalement utile pour neutraliser des Unités énervantes telles que les Larves Stellaires.

Traque Impitoyable (Seek and Destroy) : Vos Portails sont maintenant protégés contre les attaques faibles à moyennes, puisque vous pouvez enrôler à volonté un Monstre à deux dés. Si vous passez à l'offensive, vos attaques sont moins chères, puisque votre Horreur Chasseresse s'ajoute gratuitement. Ceci donne aussi à Nyarlathotep de la chair à canon supplémentaire s'il est pris en embuscade.

Folie (Madness) : Votre Grimoire caractéristique. Il n'est pas immédiatement destructeur, mais au fil du jeu, les Unités de vos ennemis se dispersent malencontreusement et il leur faut du temps et de l'énergie pour rétablir la situation.

Mille Formes (Thousand Forms) : Au début du tour, il contraint les ennemis à renoncer à un avantage de Pouvoir. A la fin du tour, il vous renforce alors qu'ils sont les plus vulnérables. En le combinant avec Messenger, vous pouvez obtenir un gain de Pouvoir qui fait se lamenter vos ennemis.

Contre le Chaos Rampant

Les Unités du Chaos Rampant sont excellentes pour repousser des petits raids, mais moins efficaces contre une attaque de grande envergure. Ne prenez donc pas de gants et frappez-le avec tout ce que vous avez. Comme disent les Allemands, Klotzen, nicht Kleckern !

Nyarlathotep est terrifiant, mais si vous le Tuez, il subit un revers majeur, et le Chaos Rampant peut prendre un tour entier pour récupérer. Ses Cultistes n'ont aucune réelle capacité de défense, contrairement à d'autres joueurs (Cthulhu a Régression, le Signe Jaune a Passion, et la Chèvre Noire a Frénésie), ils sont donc vulnérables.

Vous ne pouvez pas faire grand 'chose concernant ses capacités de drain de Pouvoir. Faites-vous une raison et rappelez-vous qu'il peut être préférable de voir votre Pouvoir diminuer plutôt que de lui donner un coup de pouce immérité.

Chaos Rampant : Epilogue

« Le pire, c'est l'incertitude. Personne ne lève les yeux. Je me souviens quand pouvions voir le soleil. On ne peut plus maintenant, ils recouvrent le ciel. Personne n'ose lever les yeux et Ils le savent. Nous vivons chaque jour en sachant qu'il pourrait être le dernier. Le seul avertissement est une ondulation dans le vent, un battement d'ailes, ou la caresse de quelque chose de totalement étranger sur votre peau. Et c'est la fin. Le temps passe et je vois de moins en moins d'amis. Combien de temps avant que mon tour ne vienne ? » - David Mendiola



Jouer la Chèvre Noire

Comme il sied à un culte de la fertilité, la Chèvre Noire se concentre sur l'occupation et l'expansion, un peu comme une infection fongique. Contrairement à d'autres Factions, vous avez tendance à être géographiquement limité. Vous n'êtes pas particulièrement meurtrier en combat (en fait, vous n'avez pas de Grimoires de bataille à part Frénésie), mais vous avez beaucoup d'Unités bon marché jetables, vous êtes donc résistant. Vos capacités vous permettent de cibler les ennemis à distance tout en vous enterrant dans votre base. C'est là votre véritable force.

En début de partie, l'erreur la plus commune d'un joueur Chèvre Noire novice est de créer une diaspora de Cultistes pour obtenir immédiatement les Grimoires « Ayez des Unités dans la Zone X ». Mais vos ennemis surgiront dès que le manque de Pouvoir vous rendra impuissant. Développez-vous calmement. Assurez-vous que lorsque vous déplacez des Unités dans une Zone, elles soient soutenues et protégées. En général, utilisez des Monstres bon marché plutôt que des Cultistes pour occuper les Zones à des fins de Grimoires. Mille Chevreaux est optimal en défense ; si par exemple un ennemi se déplace sur l'un de vos Portails, invoquez une masse de problèmes pour lui. Créez un bastion où vous pourrez Invoquer Shub-Niggurath en toute sécurité.

En fin de partie, vous pouvez gêner considérablement les autres joueurs. Ghroth ralentit et handicape les rivaux. Les combats deviennent fréquents, Nécrophagie peut donc se produire plusieurs fois lors d'un même tour. Avatar vous permet de dérober violemment une base ennemie faible : téléportez-vous sur les lieux, et il doit envoyer quelqu'un dans votre bastion. Vous pouvez alors Capturer son Cultiste ou, si le Portail est abandonné, Recruter votre propre Cultiste pour le Contrôler.

L'ennemi vient souvent à vous pour tenter de stopper l'hémorragie, donc ne bougez pas. Si vous avez besoin de frapper à distance, vous avez Avatar. Vous n'avez peut-être pas autant de Portails que d'autres Factions plus mobiles, mais vous pouvez compenser cela : même avec seulement deux Portails plus Shub-Niggurath, Sacrifice Sanglant vous donne deux Signes des Anciens et quatre points de Fatalité par phase de Fatalité si vous effectuez un Rituel.

Frénésie (Frenzy) : Excellent à la fois défensivement et offensivement. Si un ennemi déplace un Monstre dans une Zone dans l'espoir d'une Capture facile, déclarez un combat et Blessez-le directement hors de la Zone.

Nécrophagie (Necrophagy) : Utilisez ce Grimoire en toute impunité, car les Goules sont bon marché (voire gratuites avec Mille Chevreaux). Dans une petite bataille, il peut nettoyer une Zone entière, permettant à votre Goule de Recruter un Cultiste et prendre le Portail. Téléporter des Goules dans le monde entier aide également à satisfaire les exigences de Grimoires.

Ghroth : Cette action complexe exige timing et préparation, mais elle en vaut la peine. Certains joueurs se concentrent sur Ghroth en tant que stratégie principale. D'autres le gardent comme une friandise occasionnelle. Les deux techniques sont efficaces.

Signe Rouge (Red Sign) : Vous donne potentiellement plus de Pouvoir de base que toute autre Faction, de plus les Unités Contrôlant des Portails ne peuvent pas être Capturées. Rappelez-vous, lorsque vous invoquez un Sombre Rejeton avec Signe Rouge, vous pouvez le placer directement sur le Portail (à la place du Cultiste qui l'a Invoqué).

Mille Chevreaux (Thousand Young) : Son utilité est évidente, mais il possède des nuances subtiles. Par exemple, Invoquez une seule Goule pour zéro Pouvoir, et concrètement gagnez du temps tout en observant ce que font les autres joueurs. Il est également démoralisant pour un ennemi de lancer une attaque puissante contre vous, détruisant trois ou quatre de vos Unités, puis de vous voir ré-Invoquer vos Unités perdues à un coût insignifiant.

Sacrifice Sanglant (Blood Sacrifice) : Vous permet de gagner un Signe des Anciens à chaque Phase de Fatalité. En prime, il remet les Cultistes dans votre réserve, vous pouvez donc les Recruter pour être utilisées par Avatar ou Nécrophagie.

Contrecarrer La Chèvre Noire

Une fois installée, la Chèvre Noire est difficile à déloger. Cependant, elle est facile à repousser, car son action offensive est limitée. Ses Monstres sont faibles, et ont d'autres tâches à effectuer en dehors des combats. Cela signifie que ses principaux outils de conquête sont Avatar et Nécrophagie, et tous deux impliquent de commencer faiblement dans la Zone ciblée. Réagissez donc vigoureusement pour la repousser.



Une fois qu'elle est établie, elle est difficile à arrêter, car elle obtient du Pouvoir supplémentaire grâce à Signe Rouge, et des Signes des Anciens supplémentaires grâce à Sacrifice Sanglant. À un certain moment, vous devrez peut-être aller conquérir l'une de ses places fortes. Heureusement, les trois autres Factions peuvent s'en tirer en utilisant judicieusement leurs Grands Anciens. Ne faites pas l'erreur d'essayer d'éradiquer totalement la Chèvre Noire : vous allez échouer, et si vous continuez à vous acharner sur elle, d'autres ennemis peuvent prendre l'avantage.

En résumé ; ne tentez pas de guérir l'épidémie de la Chèvre Noire, il suffit de la juguler.

La Chèvre Noire : Epilogue

« On ne peut plus se reposer désormais. Nous n'avons tout simplement nulle part où s'allonger. Nos rues sont envahies par des bêtes bondissantes, aux sabots fendus et au rictus de chacal. Les cieux ne sont pas mieux lotis, remplis d'abominations volantes et dégoulinantes de moisissures. On m'a dit qu'elles dérobent votre cerveau. Je ne sais pas ce qu'elles en font. Le mangent-elles ? Il paraît que non. Quelque chose de pire. Mais quoi qu'il en soit, ne vous aventurez pas dans ces forêts qui viennent de pousser. Vous Les trouverez là, horreurs géantes toutes en bouches et en tentacules. Et au milieu, trône celui qui Les a créées. Non mon ami, restez en dehors de la forêt. » - David Mendiola

Jouer le Signe Jaune

Vous êtes contraint par des règles étranges, et semblez jouer à un jeu différent. Toutefois, ce faisant, vous faites plonger les autres joueurs dans un véritable cauchemar. Vous laissez derrière vous un sillage d'Unités disséminées à travers le plateau, ce qui oblige vos ennemis à gaspiller une quantité considérable de temps et d'énergie pour effacer vos traces. Vous n'avez pas vraiment de base, vous êtes nomade et semez la désolation derrière vous. Vous obtenez des actions plus rapidement que les autres joueurs, et vous pouvez souvent faire deux choses dans le même tour, ce qui vous donne une flexibilité unique. Vos unités sont faibles, mais nombreuses et souvent gratuites, ce qui vous rend résistant aux dégâts. En bref, vous ne pouvez pas cogner fort, mais vous savez encaisser.

En début de partie, sachez que vous gagnez des Grimoires plus lentement que les autres joueurs, mais concentrez-vous sur eux. Réveillez le Roi en Jaune tôt (le premier tour, typiquement). Il est facile d'envoyer le Roi en Jaune en Amérique du Nord après avoir Profané l'Europe ou l'Asie, mais parfois il est plus sage d'entrer en Afrique assez tôt et même de harceler vos ennemis en Capturant des Cultistes avec le Roi, ou en propageant Zingaya. Beaucoup de joueurs préfèrent migrer directement vers l'Afrique ou l'Amérique après avoir Réveillé le Roi, et Profaner l'Europe ou l'Asie plus tard.

Le Roi en Jaune est une vraie terreur, en dépit de ses lacunes en Combat. Il se déplace rapidement sur le plateau avec son garde du corps mort-vivant, et sa capacité d'effectuer une deuxième action (avec Mort Hurlante) signifie qu'il peut se déplacer dans une Zone ennemie et utiliser immédiatement Zingaya, Capturer un Cultiste, ou utiliser Cri du Byakhee pour préparer une attaque dévastatrice. Vous ne dépensez pas beaucoup d'énergie pour Invoquer des Monstres (la plupart sont générés par les tentatives de Profanation), donc concentrez-vous sur d'autres objectifs. Pensez à « semer des petits cailloux » (Monstres) derrière vous, afin qu'ils puissent aspirer du Pouvoir lors de vos Profanations. Même si un ennemi arrive dans la Zone pour vous attaquer, ça lui coutera deux Points de Pouvoir (une pour se déplacer, une pour Engager un Combat), donc même l'élimination d'une arrière-garde n'est pas dramatique. De plus, ceci remet votre Monstre dans votre Réserve et il pourra être rappelé lors de la prochaine Profanation ou Zingaya.

En fin de partie, vous devez acquérir les Grimoires restants. En général, vous avez peu de Portails, vous vous fiez donc à Troisième Œil ou à vos deux Grands Anciens pour récupérer des Signes des Anciens. Grâce à Vengeance, quand Hastur entre en action, vous pouvez être certain qu'un Grand Ancien ennemi mourra. A ce point de la partie, vous devriez obtenir du Pouvoir en quantité (via Festin), qui pourra être utilisé pour des Rituels ou à d'autres fins. Avec Hastur, vous avez maintenant deux choix pour vos actions doubles : vous pouvez déplacer le Roi ou Hastur, et ensuite faire autre chose d'utile. En fin de partie, le coup caractéristique d'Hastur est d'utiliser Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé pour entrer dans la Zone d'un ennemi, puis Cri du Byakhee pour lui adjoindre un garde du corps, et enfin déclarer un Combat (illimité avec six Grimoires) pour assassiner un autre Grand Ancien.

Passion : Peut réellement vous « ressusciter » quand vous êtes à court de Pouvoir. Il gêne également les ennemis (c'est à dire qu'ils peuvent choisir d'attaquer quelqu'un d'autre plutôt que de vous donner du Pouvoir).

Zingaya : Le plus gros problème avec Profanation est de rassembler les troupes. Avec Zingaya, non seulement vous obtenez une Unité, mais votre ennemi perd un Cultiste.

Cri du Byakhee (Shriek of the Byakhee) : Flexible, à la fois défensif et offensif. Utilisez-le quand un ennemi vous envahit, ou après Mort Hurlante ou Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé pour donner du punch à vos Grands Anciens.

Mort Hurlante (Screaming Dead) : Vous l'utiliserez BEAUCOUP, ne le négligez donc pas. Il ne doit pas être le premier Grimoire que vous obtenez, mais il ne devrait pas être le dernier non plus.

Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé (He Who is Not to be Named) : Sa fonction principale est d'assassiner un Grand Ancien ennemi, mais il a d'autres usages qui deviennent évidents avec l'expérience. Rappelez-vous que l'action supplémentaire ne doit pas obligatoirement impliquer Hastur.

Troisième Œil (Third Eye) : Une fois que vous avez fini d'acquérir des Grimoires, Troisième Œil permet à la Profanation de garder son intérêt. Concrètement, vous obtenez un Signe des Anciens pour deux Points de Pouvoir (une pour se déplacer et une pour Profaner), et de plus vous gagnez aussi une source potentielle de Pouvoir et un nouveau Monstre. C'est la meilleure affaire du jeu !

Contrecarrer le Signe Jaune

Si vous jouez contre le Signe Jaune, souvenez-vous que ses Monstres sont chétifs. Vu qu'ils sont nombreux, vous devez l'attaquer plus d'une fois pour nettoyer une Zone, mais au moins vous ne craignez pas de lourdes pertes. Troisième Œil est terrifiant, mais il a besoin de sortir ses deux Grands Anciens, ainsi que suffisamment de Monstres pour réussir à Profaner. Cela vous donne de nombreux moyens de l'arrêter.



Une des bizarreries du Signe Jaune, est qu'il a tendance à avoir trop de Cultistes en Europe : il lui est bénéfique d'en perdre quelques-uns en début de partie, afin de pouvoir utiliser le Roi pour les ramener dans le monde entier. Donc, si vous voulez causer le plus de dommages, ne frappez pas l'Europe mais le Roi lui-même. Vous avez peu de chances de Tuer le Roi, mais rien que le fait de disperser son armée de zombies lui fait vraiment mal.

Le Signe Jaune a beaucoup de pseudo-bases faibles (sous forme de Jetons Profanation) dispersées sur le plateau. Vous ne pouvez pas passer tout votre temps à les attaquer, mais faites-le au moment opportun.

Le Signe Jaune est limité par son besoin de Profaner certaines zones. Si vous pouvez le garder hors d'Afrique ou des Amériques (par exemple), vous arrêterez son essor. C'est plus facile à dire qu'à faire, mais il deviendra plus désespéré à chaque tour où vous retardez son développement.

Le Signe Jaune : Epilogue

« J'ai fait des choses horribles. J'ai tué des amis de longue date. Parents. Enfants. Pourquoi, demandez-vous ? Parce que... le Roi en Jaune. Il a chuchoté... des secrets et des présages. C'était tout simplement logique. Ne vous inquiétez pas, mes victimes ne sont pas restées mortes. Ils sont un don à L'Indicible et ils le suivent donc, comme les autres. Ainsi, le Roi en Jaune est entouré de sa suite quand il répand son message. » - David Mendiola

XIV. FOIRE AUX QUESTIONS

Q. Sur le plateau, pourquoi l'Atlantique Nord a-t-elle une petite section qui dépasse du côté Pacifique de l'Amérique Centrale ?

R. C'est notre manière d'indiquer que l'Atlantique Nord et le Pacifique Nord sont adjacents.

Q. Si toutes mes Unités dans une Zone ont zéro dé de Combat, mais que j'ai des capacités spéciales de combat que je peux utiliser, puis-je déclarer un Combat ?

R. Non. Les Unités DANS LA ZONE doivent avoir au moins un dé de Combat au total. Si le Chaos Rampant a seulement une Maigre Bête dans une Zone, il ne peut pas déclarer de Combat à cet endroit, même s'il a Traque Impitoyable.

Q. Si j'ai six Grimoires (donc mon Combat est Illimité), puis-je Engager un Combat d'abord et faire une autre action ensuite (telle que me Déplacer hors de la zone de Combat) ?

R. Oui. Les Actions Illimitées peuvent être faites dans n'importe quel ordre. Néanmoins vous ne pouvez déclarer qu'un Combat par Zone et par tour d'action. Vous pouvez utiliser Combat Illimité dans une zone, puis (comme Action) vous déplacer dans une nouvelle Zone, puis Engager un Combat à nouveau là.

NOTE : En fait, il est théoriquement possible d'Engager un Combat dans une Zone, être Blessé et se retirer dans une zone voisine, Engager un Combat encore, être à nouveau Blessé, et continuer ainsi de suite jusqu'à ce que vous soyez à court de Pouvoir, perdiez toutes vos Unités, ou étiez forcé de vous retirer dans une Zone ou vous avez déjà Combattu durant le tour d'Action en cours. La seule limite est que vous ne pouvez déclarer qu'un Combat par Zone.

Q. Qu'advient-il si avant un combat, toutes les Unités d'un antagoniste sont « exemptées » grâce à Invisibilité ou éliminées par des effets tels qu'Enlèvement ou Dévorer ?

R. Il n'est évidemment pas nécessaire de lancer les dés. Mais le Pouvoir requis pour déclarer le Combat est tout de même dépensée. Les effets post-Combat peuvent avoir lieu, le cas échéant.

Q. Cthulhu reçoit un Grimoire dans la première Phase de Fatalité ! Cela signifie-t-il qu'il l'obtient avant sa première action ?

R. Non ! Il n'y a pas de Phase de Fatalité lors du premier tour. Par conséquent, Cthulhu acquiert ce Grimoire dans la Phase de Fatalité du deuxième tour, APRES la fin du premier tour.

Q. Deux des Grimoires de Cthulhu nécessitent de Tuer ou Dévorer un ennemi en Combat. Mais Dévorer n'a-t-il pas lieu avant le Combat ? Egalement, à quel moment exactement est-ce-que je reçois ces Grimoires ? Au milieu du Combat ?

R. Les effets Pré- et Post-Combat comptent comme « faisant partie du Combat ». Les deux Grimoires de Cthulhu correspondant à des exigences de Combat ne sont acquis que lorsque le Combat est totalement terminé et tous les effets Post-Combat appliqués.

Q. Les actions telles que le Grimoire Rêves de Cthulhu ou Zingaya du Signe Jaune peuvent elles être utilisées juste pour retirer un Cultiste ennemi si vous manquez d'Unités pour faire le remplacement ?

R. Non Si vous ne pouvez pas faire le remplacement, vous ne pouvez pas effectuer l'Action.

Q. La valeur de Combat de Nyarlathotep est basée sur ses Grimoires, plus ceux de ses adversaires ?

R. Oui. Pour chaque Grimoire que lui et son adversaire ont sur leur Carte de Faction, il reçoit un point de Combat. Par exemple, si Nyarlathotep a acquis tous ses six Grimoires et son adversaire seulement trois, il obtient neuf dés de Combat. Son total ne tient pas compte des Grimoires non encore acquis, ni ceux acquis pour un Grand Ancien Indépendant (disponible dans certaines extensions).

Q. Puis-je utiliser l'Avatar de la Chèvre Noire avec une de mes propres Unités ?

R. Certainement.

Q. Combien de Pouvoir le Chaos Rampant reçoit-il s'il Tue ou Blesse Cthulhu ?

R. Il reçoit deux Points de Pouvoir, car c'est maintenant la moitié du coût nécessaire pour Réveiller Cthulhu (puisque, de toute évidence, il a déjà été Réveillé une fois). Bien sûr, il pourrait prendre deux Signes des Anciens à la place.

Q. Lorsque le Chaos Rampant « exempte » une Unité avec son Grimoire Invisibilité, est-ce qu'il choisit l'Unité ? Peut-il choisir un ennemi ? Peut-il exempter son Polype Volant ?

R. Oui, oui et oui. Mais il ne peut pas exempter un Grand Ancien.

Q. Les Morts-vivants et les Byakhees du Signe Jaune et ont des valeurs de Combat qui changent en fonction de leur nombre dans la Zone. Si un Mort-vivant ou un Byakhee est « exempté » par Invisibilité, influence-t-il toujours la valeur de Combat des Unités restantes, vu qu'il est toujours « présent » ?

R. Non. Une Unité Invisible ne compte pas comme étant « présente » dans la Zone dans cas. Si vous avez deux Morts-vivants dans une Zone et que l'un est Invisible, le Mort-vivant restant ne lancera aucun dé, zéro. L'intention est que l'Invisibilité est censée être utile.

Q. Que se passe-t-il si le Polype Volant est éliminé par Dévorer (ou un autre effet) après avoir utilisé Invisibilité sur une Unité ? Est-ce-que ça annule l'Invisibilité ?

R. Non. Les effets, une fois initiés, restent actifs quel que soit le sort de l'Unité les ayant déclenchés.

Q. Qui choisit quel Cultiste Acolyte est transformé par Zingaya ?

R. La victime.

Q. Que faire si les autres joueurs n'ont pas assez de Cultistes pour satisfaire les demandes de Ghroth ?

R. Ils perdent autant de Cultistes que choisit La Chèvre Noire. S'ils n'ont pas assez de Cultistes pour à répondre à la demande, l'excédent est ignoré.

Q. En ce qui concerne le Grimoire Folie du Chaos Rampant, doit-il obéir aux restrictions normales de retraite des Unités (c.-à-d. pas dans une Zone contenant des Unités de la faction venant d'être Combattue) ?

R. Oui, il doit obéir aux règles de retraite normales. Il ne peut également pas choisir quelles Unités battent en retraite, uniquement leur destination. Notez également qu'avec Folie, le Chaos Rampant peut faire se retirer les joueurs dans n'importe quel ordre, c'est-à-dire, qu'il peut faire se retirer le Défenseur en premier.

Q. La Chèvre Noire a une exigence de Grimoire « Partagez des Zones avec tous les ennemis ». Les ennemis doivent-ils tous être dans la même Zone que votre (vos) Unités (s) ?

R. Non. Par exemple, dans une partie à trois joueurs, si vous jouez contre Cthulhu et le Signe Jaune, et que vous avez une Unité dans une Zone avec des Unités de Cthulhu et aussi une Unité dans une zone avec une Unité du Signe Jaune, cette exigence est immédiatement satisfaite. Notez que cette exigence peut être satisfaite pendant le tour d'un ennemi.

Q. Quand la capacité Mille Formes du Chaos Rampant ou Ghroth de la Chèvre Noire est utilisée, est-ce qu'un joueur peut insister pour prendre part aux pertes, même si les autres joueurs ne veulent pas ? Que faire si un joueur n'a pas de Pouvoir ou aucun Cultiste ? Peut-il être « en désaccord » avec le partage ?

R. Dans le premier cas, c'est un désaccord qui se doit d'être résolu. Dans le second, si un joueur refuse de contribuer à l'effet, il ne participe pas à la poursuite des négociations, et son avis n'a pas d'importance.

Q. Si une Goule est déjà dans la Zone cible, peut-elle être « Invoquée » là via Nécrophagie ?

R. Seulement si elle n'a pas participé au Combat. Notez qu'une Goule Invisible n'est pas « impliqué » et peut donc réagir via Nécrophagie !

Q. Sue se passe-t-il si Nyarlathotep est seul dans une Zone, qu'Emissaire est en jeu, et qu'il reçoit une Blessure mais ne peut pas battre en retraite car il est encerclé par des Unités ennemies ? Est-il Tué ? Et si une autre Unité est avec lui, et qu'un seul Blessé est obtenu, Nyarlathotep peut-il être choisi pour encaisser la Blessure afin que son compagnon soit épargné ?

R. Non, il ignore la Blessure. Pour répondre à la deuxième question, oui, dans ce cas rare Nyarlathotep pourrait « prendre » la Blessure pour épargner l'autre Unité. Bien sûr, si deux Blessés avaient été obtenus, le compagnon devrait être choisi pour mourir.

Q. A quel moment le total de Combat de Shub-Niggurath est-il calculé ? Par exemple, si Cthulhu dévore un Cultiste juste avant le Combat, est-ce que ça diminue le total de Shub-Niggurath ?

R. Toutes les capacités Pré-Combat s'appliquent AVANT que les dés ne soient lancés. Les dés de combat sont calculés au moment exact du Combat. Dans l'exemple donné, le Dévorer de Cthulhu aurait effectivement diminué la valeur de Combat de Shub-Niggurath.

Q. Si la faction Chèvre Noire est dans une Combat et utilise Nécrophagie, subit-elle elle aussi des Blessures supplémentaires ?

R. Oui, les deux antagonistes subissent des Blessures supplémentaires égales au nombre de Goules appelées. Les Goules nouvellement appelées ne peuvent pas non plus être choisies pour subir les Blessures supplémentaires.

Q. Si les Unités d'une Faction ne peuvent pas battre en retraite (car elles sont encerclées), et qu'elle perd en conséquence une Unité, puis que Nécrophagie se produit, perd-elle une seconde Unité à cause de la Blessure supplémentaire ?

R. Non. On ne peut perdre qu'une seule Unité à cause de l'incapacité à battre en retraite.

Q. Le Roi en Jaune peut effectuer une Profanation, mais que cela fait-il exactement ?

R. Les habitants hurlent de terreur, fuyant leurs villes, ou obéissent désespérément au Roi. Mais l'effet de jeu concret, c'est que ça donne une Unité au Signe Jaune, et un Grimoire que la Profanation est effectuée dans la bonne Zone. En outre, si elle est effectuée avec succès après que le Grimoire Troisième Œil soit actif, elle peut lui donner un Signe des Anciens.

Q. Quand le Signe Jaune effectue l'action Mort Hurlante ou Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé, doit-il payer le coût de Pouvoir normal pour sa deuxième action ultérieure ?

R. Oui ! Par exemple, s'il se déplace en utilisant Mort Hurlante, puis tente immédiatement une profanation, cela lui coûte trois Points de Pouvoir au total, ou deux Points de Pouvoir si Troisième Œil est actif.

Q. Que se passe-t-il quand le Chaos Rampant utilise Mille Formes, et que le nombre lancé est supérieur à la somme de la Puissance de tous les autres joueurs ?

R. Le Chaos Rampant reçoit une Puissance égale au nombre lancé.

XIV. RÈGLE OMÉGA --- LA QUESTION FINALE

Pendant plus d'un an, nous nous sommes efforcés de couvrir tous les points de règles possibles, et à rendre le jeu aussi fidèle à Lovecraft que nous le pouvions. Mais nous sommes de simples mortels, et en tant que tels, sujets à l'erreur.

Si vous rencontrez un quelconque conflit de capacité ou de Grimoire, et ne trouvez pas la réponse dans l'une de nos FAQ (ou sur notre site Web dans la FAQ en ligne), nous recommandons que les joueurs votent pour décider (le propriétaire du jeu devant probablement avoir un bonus, comme un vote double par exemple). En fin de compte, Cthulhu Wars est votre jeu. Si vous vous sentez obligé d'ajouter des règles maison pour couvrir ces questions, faites-le avec notre bénédiction.

XVI. GLOSSAIRE

ACOLYTE : Le seul type de Cultiste figurant dans le jeu de base Cthulhu Wars. Les extensions ultérieures ajoutent de nouveaux types de Cultistes.

AMI : Une unité contrôlée par vous.

ATTAQUANT : Faction qui vient de déclarer un Combat.

CAPACITÉ / EFFET DE COMBAT : Ils sont acquis via des Grimoires ou des capacités spéciales. Les Capacités de Combat sont classées en Pré- Combat, Combat, ou Post- Combat. En cas de litige, l'Attaquant utilise ses Grimoires en premier dans chaque segment, ensuite le Défenseur utilise les siens.

CULTISTE : Un humain qui sert les Grands Anciens. Ils vivent sur Terre et peuvent être recrutés dans n'importe quelle Zone. Leurs figurines sont identiques, elles se distinguent uniquement par la couleur de leur Faction. Dans le jeu de base, le seul type de Cultiste est l'Acolyte.

DEFENSEUR : Faction impliquée dans un Combat qu'elle n'a pas déclaré.

ÉLIMINE: Les Unités peuvent être détruites de plusieurs manières. Quand une Unité est retirée du plateau, elle retourne dans votre réserve (sauf si Capturée), et elle peut être à nouveau Réveillée, Invoquée, ou Recrutée.

EN JEU : Certains Grimoires et capacités se réfèrent à une Unité comme étant « en jeu ». Une Unité est « en jeu » si elle est sur le plateau, ou, si elle est hors du plateau, toujours contrôlée par son propriétaire. Par exemple, Cthulhu placé sur sa Carte de Faction via Submersion est « en jeu ». Un Cultiste Capturé placé sur une Carte de Faction ennemie n'est pas en jeu.

ENNEMI : Une Unité ou Faction contrôlée par un autre joueur, c'est à dire, pas vous. TOUTES les factions sont « ennemies », sauf celle que vous contrôlez. Dans le jeu à deux joueurs, même les autres Factions que vous contrôlez sont considérés comme « ennemies » lorsque vous jouez le tour d'une Faction particulière.

GRAND ANCIEN : Souverain extraterrestre venant d'un autre monde, qui cherche à conquérir la Terre. La plupart des Factions n'ont qu'un seul Grand Ancien (à l'exception du Signe Jaune). De nombreuses capacités et Grimoires référence au « Monstres et Cultistes ». Ces capacités ne s'appliquent pas à un Grand Ancien. Tous les Grands Anciens ont leurs exigences de Réveil spécifiques, leurs propres totaux de Combat (souvent une formule), et leurs propres capacités uniques (parfois une Action).

MONSTRE : Entités non-humaines qui servent les Grands Anciens. Ils arrivent généralement par Portails.

PERMANENT : Un Grimoire « Permanent » agit tout le temps, aussi longtemps que vous remplissez ses conditions. Par exemple, le Grimoire Mille Chevreaux de la Chèvre Noire fait en sorte que ses Monstres lui coûtent un Point de Pouvoir de moins tant que vous remplissez la condition d'avoir Shub-Niggurath en jeu. Certains effets « permanents » permettent à un utilisateur de faire un choix à certains moments (par exemple, le Grimoire Régression de Cthulhu). Mais tous les effets « permanents » sont gratuits et peuvent être répétés.

PORTAIL : Une construction issue d'une science extraterrestre, érigée par les Cultistes. Les Portails canalisent le Pouvoir vers une Faction, et permettent d'Invoquer des Monstres et (parfois) des Grands Anciens.

POST-COMBAT : Un effet qui se produit après que les dés soient lancés dans un combat (par exemple, la capacité Nécrophagie de Shub-Niggurath).

PRE-COMBAT : Un effet qui se produit après qu'un combat ait été déclaré, mais avant que les dés soient lancés (Par exemple, la capacité Dévorer de Cthulhu).

RESERVE : La pile d'Unités, Grimoires, et autres Jetons que vous n'avez pas encore réussi à placer sur le plateau.

TUÉ : Ceci se réfère à une Unité qui a été choisie pour subir un résultat « six » ennemi en Combat. Les unités peuvent être éliminées de bien des façons qui ne comptent pas comme un « Tué ». Par exemple, la capacité Dévorer de Cthulhu ne compte pas comme un « Tué »

UNITÉ : Un Cultiste, Monstre, ou Grand Ancien. N'inclut pas les Portails.

ZONE : Une région du plateau, océan ou terre.

CREDITS

Conception - Sandy Petersen

Production - Robert Atkins

Illustrations - Richard Luong

Direction artistique, mise en page du jeu et illustrations - Richard Fleider

Sculpture - Fenris Games

Mise en page des règles et photographie - Leslie Lee

Production et logistique - H. Cody Hallett

Correction - Frank Bauroth, Arthur Petersen

Support - Ben Donges, H. Cody Hallett, Arthur Petersen, Lincoln Petersen

Traduction - Roolz

Tests et développement - Frank Bauroth, Kyle Beasley, Jonathan Cohen, David Coon, John Coon, Peter Dannenberg, Mike Davis, Ben Donges, Angela Fleider, Richard Fleider, Aaron Harvey, Jared Harvey, Joseph Harvey, Brian Hehmann, Guy Hoyle, Fabian Kuechler, Chris Lemens, Andrew Lucio, Shovaen Patel, Arthur Petersen, Grant Petersen, Lincoln Petersen, Spencer Petersen, Greg Robertson, Paul Slusser, Jessica Watkins, Lori Wilson, Pedro Ziviani.

Remerciements spéciaux à - Ameliazoth, Donovan Albanesi, Ben Ayerbach, Craig Brown, Sean Brulet, Anthony Callison, écureuil Eiserloh, David Evans, Eric Glasgow, Ian Guistino, Susan Guistino, Vance Hampton, Cyran J. Harrington, Ken Harward, Jason Harvey, Seth Harvey, Michelle Harvey, Jerry Howland, Mike Langlois, Joey Larsen, Michelle Larsen, Cora Lemens, Tara Lemens, Reed Little, Tiffany Lucio, Johnny Lundell, Ryan Medeiros, Dave Mendiola, Mius, Justin Moe, Chris Mortin, Christopher Musgrave, Dan Pepin, Deborah Petersen, Elizabeth Petersen, Wendy Petersen, Ben pape, Brian pape, Aaron Porter, Rayden Porter, Rylee Porter, Andrew Olson, Greg Robertson, Stephen Robertson, Eric Saxton, Ryan Stelly, Jordon Trebas, et Naomi le Chiot de Tindalos.

Dictionnaire Chtulien EN-FR

(Sources : Intégrale HPL chez Robert Laffont + JdR AdC + tentacules.net)

Abduct	Enlèvement
Absorb	Absorption
Avatar	Avatar
Black Goat	La Chèvre Noire
Blood Sacrifice	Sacrifice Sanglant
Crawling Chaos	Le Chaos Rampant
Dark Young	Sombre Rejeton
Deep One	Profond
Desecrate	Profaner
Devolve	Régression
Devour	Dévoré
Dreams	Rêves
Emissary of the Outer Gods	Emissaire des Dieux Extérieurs
Feast	Festin
Fertility Cult	Culte de la Fertilité
Flight	Vol
Flying Polyp	Polype Volant
Frenzy	Frénésie
Ghoul	Goule
Ghroth	Ghroth
Great Cthulhu	Le Grand Cthulhu
Harbinger	Messager
He Who is Not to be Named	Celui Qui Ne Doit Pas Être Nommé
Hunting Horror	Horreur Chasseresse
Immortal	Immortel
Invisibility	Invisibilité
King in Yellow	Le Roi en Jaune
Madness	Folie
Necrophagy	Nécrophagie
Nightgaunt	Maigre Bête de la Nuit
Passion	Passion
Red Sign	Signe Rouge
Regeneration	Régénération
Screaming Dead	Mort Hurlante
Seek and Destroy	Traque Impitoyable
Shriek of the Byakhee	Cri du Byakhee
Star Spawn	Larve Stellaire
Submerge	Submersion
Third Eye	Troisième Œil
Thousand Forms	Mille Formes
Thousand Young	Mille Chevreaux
Undead	Mort-Vivant
Vengeance	Vengeance
Yellow Sign	Le Signe Jaune
Y'ha Nthlei	Y'ha Nthlei
Zingaya	Zingaya