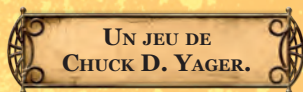




CTHULHU

L'AVÈNEMENT

CRÉDITS



PRÉSIDENT : Alain Névant

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : Stéphane Marsan

DIRECTRICE GÉNÉRALE ADJOINTE PÔLE IMAGE : Claire Renault Deslandes

DIRECTEUR COMMERCIAL : Raoul Tixier

RESPONSABLES COMMERCIAUX : Gaëlle Buecheler et Olivier Dombret

RESPONSABLE MARKETING : Gaëlle Buecheler

RESPONSABLE D'ÉDITION : Sébastien Célerin

RESPONSABLE DE FABRICATION : Yoann Dolomieu

RELATION CONVENTIONS & COMMUNAUTÉ LUDIQUE : Emmanuel Beiramar

TRADUCTIONS : Maxime Le Dain & Magali Duez

CORRECTION : Emmanuel Beiramar & Alain Touffait

ILLUSTRATIONS : James Daly III

CONCEPTION GRAPHIQUE CARTES : Aleksandra Bilié

CONCEPTION EMBALLAGE FRANÇAIS ET MISE EN PAGES : Sébastien Lhotel

TESTEURS AMÉRICAINS : Zane Balay, Jeremy Baxter, Garrett Graham, Robert Midlil, Chris Pasetto, David Ruiz, Gabriel Sheets, Keith Staines, Matt Tieger et Tania Yager

CETTE BOÎTE CONTIENT...

- 50 cartes Adorateur
- 17 cartes Monstre : Araignée de Leng, Byakhee, Chien de Tindalos, Chose Très Ancienne, Dhole, Ghost, Gug, Maigre de la bête, Mi-go, Peuple de Yig, Polype volant, Profond, Sombre rejeton, Shoggoth, Vagabond dimensionnel, Vampire stellaire et Wendigo
- 12 cartes Artefact : 2 Boîte à musique de Kadath, 6 Clé d'argent, 2 Dague de R'yleh et 2 Necronomicon
- 10 cartes Grand Ancien : Azathoth, Cthulhu, Dagon, Ithaqua, Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Tsathoggua, Yig et Yog-Sothoth
- 4 cartes Lieu : Arkham, Dunwich, Innsmouth et Kingsport
- 4 cartes Investigateur : Artiste, Exploratrice, Professeur, Scientifique
- 2 cartes Aide de jeu
- 1 jeton Chasseur de ténèbres (Échantillon gratuit. Ne peut être vendu séparément.)
- 1 jeton Investigateur (Échantillon gratuit. Ne peut être vendu séparément.)
- 1 Poster
- Ce livre

Cette édition de *Chtulhu – L'Avènement* réunit les deux publications de l'édition américaine : *Rise of Chtulhu* et *Rise of Chtulhu: Dark Secrets*.

© Chuck D. Yager 2014 © Bragelonne 2018



DRAGON KING
GAMES



Dépôt légal : octobre 2018

Imprimé en Italie par Cartamundi.

Bragelonne

60-62, rue d'Hauteville – 75010 Paris

E-mail : info@bragelonne.fr

Site Internet : www.bragelonne.fr

SOMMAIRE

H.P. LOVECRAFT & CTHULHU	4
L'APPEL DE CTHULHU	5
I. L'ABOMINATION D'ARGILE	7
II. LE RÉCIT DE L'INSPECTEUR LEGRASSE	14
III. L'ABERRATION SURGIE DES FLOTS	27
CTHULHU – L'AVÈNEMENT	39
LES CARTES	40
BUT DU JEU	42
MISE EN PLACE	42
COMMENT JOUER ?	44
LES INVESTIGATEURS	48
COMMENT GAGNER ?	49
PRÉCISIONS À PROPOS DE CERTAINES CARTES	50



H.P. LOVECRAFT

&

CTHULHU

Howard Phillips Lovecraft est sans nul doute l'auteur fantastique le plus influent du XX^e siècle. Son imaginaire unique et terrifiant n'a cessé d'inspirer des générations d'écrivains, de cinéastes, d'artistes ou de créateurs d'univers de jeux, de Neil Gaiman à Michel Houellebecq en passant par Metallica.

Un panthéon de dieux et d'êtres monstrueux venus du cosmos et de la nuit des temps est au cœur de cette œuvre. Ces êtres ressurgissent pour reprendre possession de notre monde. La plus célèbre de ces créatures fantastiques est sans conteste le gigantesque extraterrestre Cthulhu dont l'éveil progressif annonce le retour d'autres horreurs cosmiques.





CTHULHU

L'AVÈNEMENT

Dans *Cthulhu – L'Avènement*, vous incarnez un chef de secte dont le but est de réveiller Cthulhu et les autres Grands Anciens. Mais une autre secte est prête à tout pour invoquer avant vous ces Maîtres du chaos.

En jouant les cartes Adorateurs, vous devez prendre le contrôle de Lieux Lovecraftiens de première importance (Arkham, Dunwich, Innsmouth et Kingsport) dans l'espoir de réveiller un Grand Ancien.

La secte qui aura le plus de puissance sur un Lieu rentrera dans les bonnes grâces d'un Grand Ancien lorsqu'il se réveillera, tandis que les membres de la plus faible pourraient bien y laisser leur santé mentale, et leur âme.



LES CARTES





NOM DU MONSTRE

TEXTE DE JEU

À moins que le contraire soit stipulé sur la carte, les Monstres sont défaussés aussitôt après avoir été joués.



NOM DE L'INVESTIGATEUR

PUISSANCE

EFFET DE L'INVESTIGATEUR
(voir en page 48)



NOM DU GRAND ANCIEN

CHAQUE CARTE GRAND ANCIEN A SUR LA DROITE QUATRE LETTRES QUI CORRESPONDENT AUX QUATRE LIEUX

(A pour Arkham, D pour Dunwich, I pour Innsmouth et K pour Kingsport).

POUVOIR : Cet effet de jeu bénéficie au joueur qui a le contrôle du Lieu où se réveille le Grand Ancien.

BUT DU JEU

Les joueurs cherchent à réveiller trois Grands Anciens. Lorsque cela se produit, le joueur qui a le plus de Lieux orientés vers lui est déclaré vainqueur, à moins qu'Azathoth ne soit réveillé.

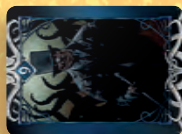
Des précisions sont apportées en page 50.



**JETON
INVESTIGATEUR**



**JETON
CHASSEUR
DE TÉNÈBRES**



VALLÉE



ARTEFACTS



LIEUX



PILE ADORATEURS



MONSTRES

MISE EN PLACE

- 1 Placez les quatre cartes Lieu entre les deux joueurs au centre de la table, en position verticale (position neutre). Elles peuvent être posées du côté sans texte, auquel cas, elles n'ont aucun pouvoir ; ou du côté avec texte, ce qui rendra le jeu plus complexe. N'hésitez pas à faire un peu des deux au gré des envies de chacun.
- 2 Mélangez les cinquante cartes Adorateur, puis distribuez-en cinq à chaque joueur.
- 3 Retournez ensuite une onzième carte et posez-la, face visible, à droite des cartes Lieux. Cette carte sera la carte de départ de la Vallée. La Vallée est l'endroit où doivent être jouées les cartes Adorateurs pour déplacer le Chasseur de ténèbres.

- 4 Séparez ensuite le reste des cartes Adorateur en trois piles de taille égale.
- 5 Mélangez les quatre Investigateurs, puis retirez l'un d'entre eux du jeu sans en prendre connaissance.
- 6 Insérez un Investigateur dans chaque pile de cartes Adorateur. Vous ne devez pas regarder quel Investigateur rejoint quelle pile.
- 7 Mélangez les cartes Grand Ancien avant d'en sélectionner trois au hasard et placez-les face cachée au milieu des trois piles. Une fois que c'est fait, empilez les trois tas pour former la pioche des cartes Adorateur et posez-la à gauche des cartes Lieux, en face de la Vallée. Rangez les cartes Grand Ancien restantes dans la boîte sans les regarder.
- 8 Mélangez les cartes Artefact et placez-les à droite des quatre Lieux.
- 9 Faites de même avec les cartes Monstre et placez-les en face des Artefacts.
- 10 Placez un objet de votre choix pour représenter le Chasseur de ténèbres ou le jeton Chasseur de ténèbres offert dans cette boîte entre la Vallée et la pioche des cartes Adorateur.
- 11 Placez un objet de votre choix pour représenter l'Investigateur ou le jeton Investigateur offert dans cette boîte entre la Vallée et la pioche des cartes Adorateur.

Le joueur le plus âgé commence la partie.

NOIRS SECRETS

Cette édition contient le matériel du jeu originel et celui de son extension *Noir secret*.

Nous vous conseillons de jouer vos premières parties sans les cartes Investigateur et les Artefacts *Necronomicon*, *Poignards de R'lyeh* et *Boîtes à musique de Kadath*. Dans ce cas, ignorez les étapes 5), 6) et 11) de la mise en place. Ces étapes sont par ailleurs signalées par ce symbole (*).

Lorsque vous serez familiarisés avec les règles du jeu, vous pourrez ajouter les Investigateurs à vos parties et/ou retirer 4 *Clés d'argent* afin de n'avoir que 8 Artefacts (2 *Clés d'argent*, 2 *Necronomicon*, 2 *Poignards de R'lyeh* et 2 *Boîtes à musique de Kadath*) en jeu.

Les règles propres aux Investigateurs présentées en page 48 sont donc ignorées si votre mise en place n'a pas tenu compte des étapes 5), 6) et 11).

Important ! Si la pioche Monstre ou Artefact est vide en cours de partie, leur défausse n'est pas remélangée pour constituer une nouvelle pile. Il n'est donc plus possible de piocher de telles cartes.

COMMENT JOUER ?

À son tour, chaque joueur choisit entre ces trois options :

- Piocher deux cartes,
- Jouer deux cartes,
- Piocher une carte et jouer une carte.

Si le joueur choisit de piocher une carte et de jouer une carte, l'ordre importe peu. Il peut piocher d'abord et jouer ensuite, ou jouer et piocher. Des cartes peuvent être piochées dans la Vallée, ou dans la pile des cartes Adorateur.

Si le joueur choisit de jouer une carte, il peut la poser de son côté sur l'un des quatre Lieux (Arkham, Dunwich, Innsmouth et Kingsport) **ou** sur la Vallée.

Attention !

- Un joueur ne peut pas piocher une carte de la Vallée et y jouer une carte durant le même tour.
- À moins que ce soit permis par un Monstre ou un Artefact, les cartes Adorateur ne peuvent pas être jouées sur un Lieu où un Grand Ancien s'est réveillé.

ARKHAM

« À n'en pas douter, notre amour commun pour les spectres et les merveilles puisait son origine dans les pierres anciennes, lépreuses et angoissantes de notre ville – Arkham la maudite, terre de sorcières et de légendes, dont les enchevêtrements croulants de toits en pente et les balustrades georgiennes délabrées projettent leurs ombres séculaires sur les eaux noires et murmurantes de la rivière Miskatonic. »

– *Le Monstre sur le seuil, dans Cthulhu : le Mythe* – Livre 1, ed. Bragelonne



Toutes les cartes Adorateur jouées sur un Lieu doivent être visibles par les deux joueurs.

Le joueur avec le plus de points sur un Lieu le tourne vers lui afin d'indiquer qu'il est contrôlé par ses Adorateurs. Cette position peut varier en cours de jeu à mesure que la balance du pouvoir penche d'un côté ou de l'autre.

Si, à n'importe quel moment du jeu, les deux sectes sont à égalité, la carte doit être remise en position verticale, pour indiquer qu'elle est redevenue neutre.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main.

LES GRANDS ANCIENS

Dès qu'un Grand Ancien est pioché dans la pile de cartes Adorateur, cela signifie qu'il est réveillé. Il faut alors le placer sur un Lieu. Sur la droite de chaque carte Grand Ancien figure quatre lettres qui correspondent aux quatre Lieux.

Le joueur qui a tiré le Grand Ancien le place sur le Lieu correspondant à la première lettre. Si ce Lieu est déjà occupé par un autre Grand Ancien, celui qui vient d'être pioché va sur la carte correspondant à la seconde lettre, ou sur la troisième si la deuxième est déjà prise.

Le joueur le plus puissant sur ce Lieu (c'est-à-dire, celui qui a le plus de points Adorateur et face auquel la carte est tournée) bénéficie du pouvoir noté sur la carte du Grand Ancien.

Une fois que l'action induite par le pouvoir a été effectuée, le joueur qui a tiré le Grand Ancien pioche une nouvelle carte dans la pile de cartes Adorateur.

Le pouvoir n'est résolu qu'au moment où le Grand Ancien est placé sur le Lieu. Si à ce moment-là le Lieu est neutre, le pouvoir n'est pas appliqué.

LE CHASSEUR DE TÉNÈBRES



Pour qu'une carte soit jouée sur la Vallée, sa valeur doit être supérieure à celle de la carte en jeu à cet endroit, ou de la même couleur que cette carte. S'il n'y a pas de carte dans la Vallée, un joueur peut alors y mettre n'importe quelle carte.

Quand une carte est jouée sur la Vallée, celui qui l'a posée **DOIT** placer le jeton Chasseur de ténèbres sur un Lieu où un Grand Ancien ne s'est **pas** encore réveillé.

Quand le Chasseur de ténèbres arrive sur ce Lieu, la carte Adorateur dont la valeur est la plus haute est détruite. Si les deux joueurs possèdent chacun un exemplaire de la carte avec la plus haute valeur, toutes deux sont détruites.

En revanche, si l'un des joueurs possède la carte avec la plus haute valeur en deux exemplaires, alors une seule est détruite.

Par exemple, si un joueur possède deux cartes Adorateur ayant pour valeur 7 lorsque le Chasseur de ténèbres arrive sur le Lieu, une seule de ces deux cartes doit être détruite.

Si plusieurs de ses cartes répondent au critère, le joueur choisit celle qu'il défausse.

Important ! Aucun nouvel Adorateur ou Monstre ne peut être joué sur un Lieu tant qu'il est occupé par le jeton Chasseurs de ténèbres.

Si un Grand Ancien se réveille sur un Lieu occupé par le Chasseur de ténèbres, ce dernier retourne entre la pioche de cartes Adorateur et la Vallée. Le Chasseur de ténèbres ne peut être remis à sa place d'origine par un joueur que par l'intermédiaire du combo de couleur.

LES COMBOS

Les joueurs peuvent essayer de créer certaines combinaisons dans l'optique de recevoir des récompenses. Ces combinaisons sont appelées des combos.

- Si, en posant une carte, un joueur se retrouve avec **trois Adorateurs de même couleur** sur un seul et même Lieu, il peut choisir de replacer le jeton Chasseur de ténèbres entre la pioche de cartes Adorateur et la Vallée.
- Si, en posant une carte, un joueur se retrouve avec **trois cartes de même valeur** sur un seul et même lieu, il **DOIT** (s'il en reste) piocher une carte Monstre et l'ajouter à sa main. Elle y restera jusqu'à ce qu'il l'utilise et ne comptera pas comme une « carte jouée » lors de son tour. À moins que le contraire ne soit stipulé sur la carte, les Monstres sont défaussés aussitôt après avoir été joués.
- Si, en posant une carte, un joueur se retrouve avec **trois cartes de même couleur formant une suite dans l'ordre croissant** (par exemple 2-3-4 ou 8-9-10) sur un Lieu, il **DOIT** piocher une carte Artefact (s'il en reste) et l'ajouter à sa main. Elle y restera jusqu'à ce qu'il l'utilise et ne comptera pas comme une « carte jouée » lors de son tour. À moins que le contraire ne soit stipulé sur la carte, les Artefacts sont défaussés aussitôt après avoir été joués.



INNSMOUTH

« Aucun être vivant n'arpentait ces rues. Je remarquai par ailleurs avec un certain trouble que les derniers étages et les greniers de chaque demeure, même les mieux conservées, avaient été fermement condamnées. La dissimulation et le secret semblaient régner en maîtres dans cette ville funeste, muette et dégénérée, et je me sentis soudain épié par une foule d'yeux fixes et sournois – des yeux qui jamais ne clignaient. »

– *Le Cauchemar d'Innsmouth*, dans *Cthulhu : le Mythe – Livre 1*, ed. Bragelonne



Important !

- Il ne peut y avoir qu'un seul combo activé par coup. Un joueur peut être amené à choisir quel combo revendiquer. Ainsi, si un 8, un 9 et un 10 vert sont posés, le joueur doit choisir de tirer une carte Artefact (combo de suite) ou de déplacer le Chasseur de ténèbres (combo de couleur).
- S'il y a déjà trois cartes de même valeur ou de même couleur en jeu sur un Lieu et qu'une quatrième carte est ajoutée, un nouveau combo a lieu.

LES INVESTIGATEURS

Quand un Investigateur est pioché, vérifiez si un Grand Ancien occupe déjà le Lieu inscrit sur le coin supérieur droit de la carte. Si c'est le cas, défaussez l'Investigateur. Sinon, posez le pion Investigateur sur le Lieu.

Si le Chasseur de ténèbres s'y trouve déjà, retirez-le du jeu (il ne pourra plus être utilisé à moins d'être ressuscité comme expliqué plus loin), puis poursuivez.

Après avoir posé le pion Investigateur sur le Lieu, les deux joueurs reprennent en main tous les Adorateurs qui s'y trouvaient, tandis que les Monstres et les Artefacts sont détruits et retirés du jeu. S'il ne l'était pas, le Lieu redevient neutre (position verticale).

Le cercle rouge (dans le coin supérieur gauche des cartes Investigateurs) représente les ressources apportées par ces derniers pour lutter contre les deux sectes. Pour retirer le pion Investigateur, l'un des deux joueurs doit égaler ou dépasser cette valeur appelée Puissance. Tant que ce n'est pas fait, les joueurs n'ont pas le droit de poser de cartes Adorateur autre part que sur le Lieu occupé par le pion Investigateur, et ce Lieu reste neutre.

Exemple : Si l'Artiste intervient à Dunwich, les deux joueurs ne pourront poser des Adorateurs que sur ce Lieu tant qu'un des deux n'aura pas atteint ou dépassé les 15 points. Une fois ce palier franchi, le jeton Investigateur est retiré du jeu, la carte Investigateur, défaussée et la carte Lieu, pivotée face au joueur avec le total le plus élevé.

Si l'Investigateur est éliminé par un nombre de points strictement égal au sien, appliquez son pouvoir.

Attention !

- **Si un Grand Ancien est pioché et posé sur un Lieu alors que l'Investigateur y est présent**, la carte de l'Investigateur est défaussée et

son pion remis en attente. Cependant, l'intervention de ce bon samaritain bloque l'activation du pouvoir du Grand Ancien et empêche les deux sectes de contrôler le Lieu qui demeure par conséquent en position neutre.

- **Si le pion Chasseur de ténèbres est sorti du jeu suite à l'arrivée d'un Investigateur**, un joueur peut le ressusciter plus tard dans la partie avec un combo d'au moins 4 cartes Adorateur de la même couleur. Le Chasseur de ténèbres reprendra alors sa place initiale (entre la pioche des cartes Adorateur et la Vallée), et les joueurs pourront à nouveau l'utiliser.

COMMENT GAGNER ?

Lorsque trois Grands Anciens ont été réveillés (c'est-à-dire placés sur des Lieux), le dernier pouvoir est (si possible) appliqué et la partie se termine. Le joueur qui a le plus de Lieux tournés dans sa direction l'emporte, sauf si Azathoth est réveillé.

S'il y a égalité, ou si Azathoth est réveillé, c'est celui qui a le plus de points qui l'emporte.

En cas d'égalité aux points, le gagnant est désigné comme suit :

- ▶ Celui qui a acquis le plus d'Artefacts,
- ▶ Celui qui a joué le plus de Monstres,
- ▶ Celui qui a le moins de cartes en main.

S'il y a toujours égalité, alors les deux joueurs ont perdu.

KINGSPORT

« Kingsport couvert de neige, avec ses antiques girouettes et ses clochers, les arêtes de ses toits et leurs cheminées, ses quais et ses petits ponts, ses saules et ses cimetières, ses labyrinthes sans fin de rues étroites, abruptes et sinueuses. L'âge de la ville planait de ses ailes grises sur les pignons blanchis par la neige et les toits à pentes brisées. »

– *Le Festival, dans Cthulhu : le Mythe – Livre 1*, ed. Bragelonne



PRÉCISIONS À PROPOS DE CERTAINES CARTES

LIEU

Arkham : Le premier à jouer ici 5 cartes qui se suivent peut piocher un Grand Ancien parmi les cartes inutilisées et le mettre en jeu en sa faveur sur ce Lieu, même si la somme des valeurs des cartes est moins élevée que celle de l'adversaire.



MONSTRES

Byakhee : Si dans les quatre cartes piochées il y a un Grand Ancien, celui-ci est immédiatement joué.



Ghast : Cette créature permet au joueur de choisir une carte parmi toutes celles de la Vallée.



Mi-Go : La couleur et le nombre attribués au Mi-Go doivent être décidés au moment où le Monstre est posé et demeurent identiques jusqu'à la fin du jeu.

Le Vagabond dimensionnel, le Shoggoth et le Mi-Go : Ces créatures restent actives jusqu'à la fin du jeu à moins d'être détruites.



Tsathoggua : Si la carte révélée par Tsathoggua est un Investigateur, placez (s'il n'y a pas de Grand Ancien) l'Investigateur sur le Lieu en suivant l'ensemble des consignes, puis tirez une autre carte. Si la carte est un Grand Ancien, tirez une autre carte pour terminer l'action de Tsathoggua, puis occupez-vous du second Grand Ancien.



ARTEFACTS

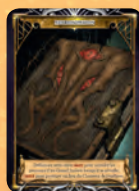
Boîte à musique de Kadath : Si la Boîte à musique de Kadath est jouée pour sceller la Vallée, aucun des deux joueurs ne peut poser ou prendre de cartes sur cette dernière jusqu'à ce que l'Artefact soit détruit ou qu'un Grand Ancien apparaisse.



Dague de R'lyeh : Si la Dague de R'lyeh est jouée pour détruire 2 cartes (hors Grand Ancien) et que cela modifie la balance du pouvoir sur un Lieu déjà occupé par un Grand Ancien, changez la position de la carte pour qu'elle se trouve face à son nouveau maître. La Dague de R'lyeh peut être utilisée pour détruire un Investigateur en jeu.



Necronomicon : Si le Necronomicon est utilisé pour protéger un Lieu du Chasseur de ténèbres, ce dernier ne peut plus aller sur ce lieu jusqu'à la fin de la partie, à moins que le Necronomicon soit détruit.



DUNWICH

« On constate avec une certaine inquiétude que la plupart des maisons sont abandonnées et tombent en ruine, et que l'unique semblant de commerce du village se situe dans une église dont la flèche est brisée. On croit sentir une odeur désagréable flottant dans les rues, faible mais persistante, celle de l'accumulation séculaire de moisissure et de décomposition. On est toujours soulagé de s'éloigner de cet endroit. Par la suite, on apprend parfois avoir traversé Dunwich. »

– *L'Horreur à Dunwich, dans Cthulhu : le Mythe – Livre 1*, ed. Bragelonne



PH'NGLUI MGLW'NAFH
CTHULHU R'LYEH
WGAH'NAGL FHTAGN