

Call of Cthulhu

Jeu de cartes à jouer et à collectionner

Arkham Edition

Règles de jeu

Convention d'écriture

Deck : jeu

Starter : boîte de base

Struggle : challenge

Call of Cthulhu : AdC

Committed : impliqué

Exhausted : engagé

Ready : dégagé

Refresh : restauration

Insane : fou

Ability : capacité

Attached : attaché/ lié.

Drained : drainer.

Introduction

Bienvenu dans un monde étrange et terrifiant inspiré des nouvelles de H.P. Lovecraft, de son cercle littéraire et du désormais classique jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*.

Dans le CCG *Call of Cthulhu*, les joueurs incarnent à la fois d'intrépides Investigateurs et des Horreurs indicibles, opposés aux forces de l'adversaire, dans le but d'accomplir de dangereuses quêtes.

Concepts importants

A la différence des jeux de cartes traditionnels où les joueurs partagent le même jeu, ici les joueurs façonnent leur propre jeu via les cartes de leur collection.

La boîte de base que vous avez achetée contient les règles, les cartes histoires et d'autres cartes de jeu nécessaires pour 1 joueur. Notez cependant, il y a plus de 200 cartes différentes à collectionner et à échanger dans l'édition Arkham. Vous pouvez acheter d'autres cartes ou les échanger avec vos amis dans le but d'accroître votre collection et les possibilités de créer de nouveaux jeux. Soyez attentifs aux extensions futures qui enrichiront l'univers de *Call of Cthulhu*.

Ces règles sont conçues pour jouer à *CoC* à 2 joueurs. Les règles multijoueurs peuvent être trouvées sur WWW.Cthulhucg.com

Généralités sur le jeu

Le cœur même de *CoC* repose sur les cartes histoires qui sont tirées au hasard à partir d'un jeu de cartes communes d'histoires (fixées) et placées au centre de la table entre les joueurs. Durant la partie, les joueurs passent des tours à jouer des personnages et des soutiens à partir

de leur main, utilisant ces cartes afin de remporter ces histoires.

Alors que les personnages sont impliqués dans une histoire, ils vont faire face à des challenges de 4 types : *Terreur*, *Combat*, *Arcane* et *Investigation*.

Chaque tour, dès qu'une histoire est résolue, le joueur actif peut recevoir des points de succès pour cette carte histoire. Quand un joueur a accumulé 5 succès sur une carte histoire, il gagne celle-ci. Un joueur qui gagne 3 histoires remporte la partie !

Les factions

Il y a 7 factions différentes dans *CoC* CCG, chacune avec ses propres intérêts dans le Mythe. Chaque faction est représentée dans le jeu avec un unique symbole et une couleur de bordure de carte propre. Vous pouvez en apprendre plus sur les motivations et l'histoire de ces factions sur www.Cthulhucg.com. Ces factions et leurs symboles sont les suivants :



The Agency
Miskatonic University
The Syndicate
Cthulhu
Hastur
Yog-Sothoth
Shub-Niggurath

Les cartes avec des bords gris et sans symboles de ressources spécifiques sont neutres. Elles n'appartiennent à aucune faction.

La règle d'or

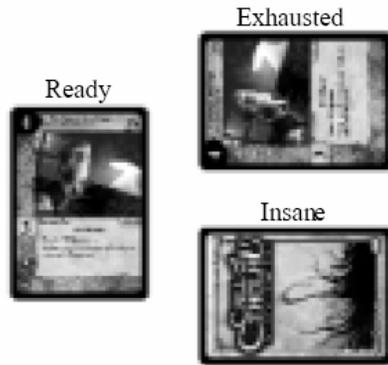
Si les règles contenues dans le texte d'une carte contredisent celles du présent livret, la carte est prioritaire (avec quelques exceptions listées dans les règles).

Engagé, dégagé et fou

Normalement, quand vous posez une carte de votre main, elle vient en jeu dégagée (c'est-à-dire droite et face visible devant vous).

Quand une carte a été utilisée pour X raisons (l'impliquer dans une histoire ou pour activer une capacité), elle est engagée (tournez la carte de 90° sur le côté). Une telle carte ne peut plus

être utilisée tant qu'elle n'a pas été préalablement dégagée.
 Pour la dégager, tournez-la simplement dans sa position de départ.
 Certains effets provoqueront la folie chez un personnage. Pour refléter cet état, retournez la carte face cachée sur la table (vous en apprendrez plus sur la folie un peu plus loin).



Ressources et domaines

Contenues dans votre boîte de base, vous trouverez 3 cartes illustrées dévoilant de grands paysages. Il s'agit de vos 3 cartes domaines. Avant de débuter le jeu, chaque joueur place ses 3 domaines dans sa zone de jeu. Les domaines sont utilisés (avec les ressources liées) pour payer le coût des cartes que vous jouez depuis votre main.

Avant de poser une carte en jeu, vous devez en effet drainer un domaine (placez un jeton dessus pour l'indiquer). Il doit, en outre, posséder autant de ressources que le coût de la carte que vous voulez jouer (nous en apprendrons plus sur le coût des cartes plus loin).

Les cartes

Il y a 4 types différents de cartes dans *CoC CCG*. Chaque carte a un titre unique, un dessin et des statistiques de collection.

Il y a 4 degrés de rareté dans le jeu : F pour *fixed* (uniquement dans les boîtes de base), C pour *common*, U pour *uncommon* et R pour *rare*. La rareté et le numéro de collection sont imprimés sur chaque carte.

Les cartes histoires

Ce jeu de 10 cartes (dans la boîte de base) représente les histoires étranges et les horreurs de la ville d'Arkham et de ses environs. Le jeu d'histoires de cette boîte est appelé « Pays de Lovecraft ». FFG envisage de distribuer un nouveau jeu d'histoires une fois par an avec différentes cartes et règles affiliées. Vous aurez seulement besoin d'un jeu de cartes histoires pour une partie à 2 joueurs.



Cartes personnages

Elles représentent les intrépides investigateurs, scientifiques et aventuriers, aussi bien que les indicibles séides et Dieux Extérieurs du Mythe. Vous avez besoin de cartes personnages pour gagner les cartes histoires et remporter la partie. Une fois joués, les personnages restent en jeu jusqu'à leur destruction par le jeu ou par le biais d'autres cartes.

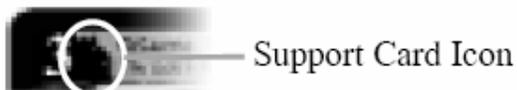


Character Card Icon

Cartes de soutien

Elles représentent des endroits, objets, tomes, véhicules et possessions. Une fois jouées, ces cartes restent en jeu jusqu'à leur destruction par le jeu ou par le biais d'autres cartes.

Exception : les cartes attachées à d'autres cartes (le plus souvent des cartes soutiens) sont immédiatement détruites (pile de défausse) si la carte à laquelle elles sont liées sont retirées du jeu pour X raisons.



Support Card Icon

Cartes évènements

Ces cartes représentent les sorts, désastres et autres complications qui peuvent survenir en cours de partie. Elles sont normalement jouées depuis votre main, résolues et défaussées tout de suite après.

Anatomie des cartes

- 1) Titre : le nom de la carte. Un rond juste à côté signifie qu'elle est unique.
- 2) Description : le texte de description contient des informations thématiques à propos de la carte et constitue une extension au titre.
- 3) Coût : le nombre de ressources requises quand vous drainez un domaine pour la jouer. *Notez qu'au moins une des ressources du domaine doit correspondre à la faction de la carte jouée.*
- 4) Symboles de faction : la faction à laquelle appartient la carte.
- 5) Icône : les capacités du personnage correspondant aux symboles des cartes histoires.



- 6) *Compétences* : une mesure de la façon dont le personnage peut contribuer à résoudre les histoires.
- 7) Sous-types : pas de règles particulières, bien que ces cartes puissent être affectées par d'autres cartes en jeu.

- 8) Texte de la carte : les effets spécifiques à cette carte.
- 9) Mots clefs : se trouvent au début du texte de la carte en caractère gras. Exemples : *Héroïque*, *Volonté* et *Rapidité*. Leur présence indique que la carte possède une des capacités décrites plus loin dans ces règles.
- 10) Icône ressource : quand une carte est attachée à l'un de vos domaines, elle est considérée comme une ressource et ajoutent son icône au domaine quand il est drainé pour payer le coût d'une carte.
- 11) Crédit : le nom de l'illustrateur de la carte.
- 12) Informations de collection : spécifient la rareté et le numéro de la carte.
- 13) Icône de *Combat* (carte histoire seulement) : l'ordre dans lequel les icônes challenges sont affrontées. Le nombre de ces icônes peut varier par le biais d'autres cartes.



Event Card Icon

Icônes « Boost »

Il existe certaines cartes (telles que *Elder Shoggoth*) qui possèdent une large icône challenge dans leur texte (identique à celles des cartes histoires). Quand ces cartes sont attachées à une histoire ou impliquées dans une histoire (dans le cas d'un personnage), elles ajoutent une icône challenge supplémentaire (aux fins de résolution de cette histoire). Cette icône en plus est résolue en même temps que celle déjà présente sur la carte et nécessite donc de résoudre le challenge une fois de plus.

Par exemple, si *Elder Shoggoth* était impliqué dans une histoire, il y aurait 2 challenges *Terreur* : 1 normal et 1 autre juste après (avant le *Combat*) dû au *Shoggoth* (et si une troisième

icône *Terreur* avait été ajoutée, on l'aurait également résolue avant le *Combat*).

Cartes uniques

Certaines cartes dans le jeu sont uniques : elles sont marquées d'un point noir avant leur nom. Si vous avez 1 copie d'une carte unique en jeu, vous ne pouvez pas en jouer une autre identique. Il est cependant possible pour les 2 joueurs d'avoir la même carte unique, chacun de leur côté.

Si une carte unique est détruite ou retirée du jeu pour une raison quelconque, vous êtes autorisé à en jouer une nouvelle copie.

Pour votre première partie

Si vous avez la boîte de base « le Mythe », retirez du jeu toutes les cartes qui n'appartiennent pas aux factions de *Cthulhu* ou d'*Hastur*. Si vous possédez la boîte « les Investigateurs », retirez du jeu toutes les cartes qui ne sont pas affiliées aux factions *Agence* ou *Miskatonic*. Ces cartes ne seront pas utilisées dans cette partie de démonstration.

Mise en place

Avant de jouer, les 2 joueurs devront suivre les étapes suivantes :

1) Mélangez votre jeu

Comme vous le feriez avec un jeu de cartes traditionnel, mélangez votre jeu.

2) Mélangez et piochez des cartes histoires

Un joueur mélange son jeu de cartes histoires (l'autre joueur ne l'utilisera pas) et pioche 3 cartes histoires qu'il place face visible au centre de la table.

3) Placez des domaines

Trouvez 3 cartes domaines et placez-les à côté de votre pioche. Elles formeront une réserve dans votre zone de jeu.

4) Tirez une main

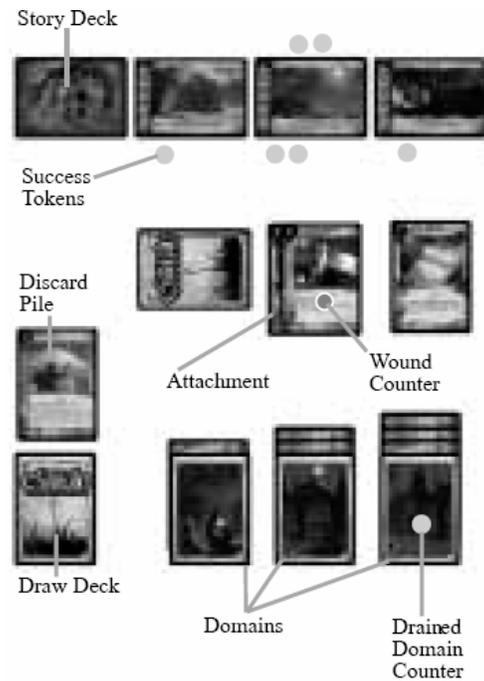
Piochez 8 cartes de votre jeu qui constitueront votre main de départ. Choisissez 5 de ces cartes : votre main. Les 3 restantes deviendront vos ressources de départ.

5) Ressources attachées

Prenez les 3 cartes restantes de votre main de départ et placez-les, retournées, derrière chacun de vos 3 domaines (comme sur la photo). Le bas de la carte et l'icône ressource devraient être visible au-dessus de vos domaines. Les cartes attachées sont désormais considérées comme des ressources (votre adversaire peut y jeter un coup d'œil s'il le souhaite).

Une fois que ces étapes sont achevées, la partie peut débuter.

Exemple de zone de jeu pour 1 joueur.



Séquence d'un tour

Le CCG *CoC* se joue en une série de plusieurs tours. Chaque joueur termine son tour avant que l'autre ne débute le sien. Avant que le jeu ne commence, déterminez au hasard quel joueur commencera le premier tour.

Chaque tour est divisé en 5 phases dont voici l'ordre :

- 1) Phase de dégagement
- 2) Phase de pioche
- 3) Phase de ressources
- 4) Phase d'opérations
- 5) Phase histoires

Quand vous avez achevé toutes ces phases, votre tour est terminé. Suit ci-dessous une explication détaillée de la séquence.

Exception importante : au tout début de la partie, le premier joueur peut seulement piocher une carte durant sa phase de pioche et doit passer sa phase histoire. Il s'agit de la « pénalité du premier joueur ».

Phase de restauration

Choisissez un de vos personnages fous et tournez-le face visible (position engagée), ou laissez-le dans cette position s'il l'était déjà. Un personnage restauré n'est plus considéré comme fou, mais reste engagé jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Puis, dégagez tous vos personnages (excepté celui restauré) et restaurez tous vos domaines drainés en retirant les jetons dessus.

Phase de pioche

Piochez 2 cartes de votre jeu. Si à un quelconque moment du jeu, vous n'avez plus de cartes dans votre jeu, vous êtes immédiatement éliminé de la partie.

Phase de ressources

Durant cette phase, vous pouvez choisir une seule carte de votre main et la lier, face retournée, à l'un de vos domaines en tant que ressource (il n'y a aucune limite au nombre de ressources qui peuvent être liées à une carte). Comme expliqué plus haut, le nombre et le type de ressources liées à un domaine sont importants quand celui-ci est drainé pour payer le coût de cartes ou d'effets. Une ressource ne fait plus partie de votre main et ne peut plus être utilisée pour quoique ce soit d'autre.

Phase d'opérations

C'est la seule phase où vous êtes autorisé à jouer des personnages et des cartes de soutiens de votre main. Seul le joueur actif est concerné ici.

Pour jouer une carte de votre main (ou pour activer certains effets), vous devez en payer le coût en drainant un domaine qui possède suffisamment de ressources (placez un jeton dessus pour montrer qu'il a été utilisé).

Un domaine ne peut pas être drainé à moins qu'il ne possède un nombre de ressources égal ou supérieur au coût de la carte ou des effets. Quand vous voulez jouer une carte appartenant à une faction, au moins une des ressources liées au domaine doit correspondre également à cette faction (cela ne concerne pas les cartes neutres).

Un domaine drainé ne peut plus l'être avant la prochaine phase de restauration (sauf par le biais de certains effets).

Les cartes avec un coût de 0 ne requièrent pas le drainage d'un domaine.

Après avoir joué un personnage ou une carte soutien, placez la carte face visible devant vous. Il est recommandé de jouer tous ses personnages dans un coin et tous ses soutiens de l'autre pour une meilleure lisibilité de la partie.

Exemple : durant sa phase d'opérations, Darin souhaite jouer Elder Shoggoth de sa main. Pour ce faire, il doit drainer un de ses domaines qui possède au moins 4 ressources liées, l'une d'elles devant être dédiée à la faction Cthulhu (faction de l'Elder Shoggoth).

Important : vous ne pouvez jamais drainer plus d'un domaine pour payer le coût d'une carte ou d'un effet. Souvent, vous paierez plus qu'il ne faut : l'excédent est perdu !

Phase histoires

Il s'agit de la phase centrale du CCG CoC, celle où la plupart des actions prennent place. Durant celle-ci, le joueur actif implique ses personnages dans des histoires dans le but de placer des jetons victoire dessus. Bien entendu, son adversaire essaiera de l'en empêcher.

La phase histoires se décompose en 3 étapes :

- 1) Le joueur actif implique des cartes
- 2) Son adversaire fait de même
- 3) Les histoires sont résolues

Etape 1 : le joueur actif implique des cartes

Il choisit parmi ses personnages dégagés ceux qu'il impliquera dans chacune des 3 histoires sur la table. Une fois impliqués, ces personnages sont engagés et placés devant la carte histoire concernée. Vous pouvez impliquer autant de personnages que vous souhaitez dans chaque histoire tant qu'ils ne sont pas déjà engagés. Chaque personnage ne peut être impliqué que dans une seule histoire.

Le joueur actif peut choisir ne pas impliquer de personnages. Dans ce cas, son tour est terminé.

Exemple : Darin a 5 personnages en jeu. Durant l'étape 1, il décide d'impliquer un personnage à l'histoire A, 2 personnages dans l'histoire B et aucun dans l'histoire C. Darin n'implique pas ses 2 personnages restants parce qu'il pense qu'il en aura besoin durant le tour de son adversaire.

Etape 2 : l'adversaire implique des cartes

Votre adversaire peut maintenant impliquer un nombre quelconque de personnages dans les histoires où vous avez impliqué au moins 1 personnage.

Etape 3 : les histoires sont résolues

Le joueur actif résout les histoires les unes après les autres. Quand une histoire est résolue, les personnages impliqués sont confrontés à divers challenges et le joueur détermine s'il a gagné des points de victoire.

A la fin de la phase histoires, le tour passe à votre adversaire et ainsi de suite jusqu'à la victoire d'un des 2 joueurs.

Résoudre une carte histoire

Chaque carte histoire dans laquelle sont impliqués des personnages (dans l'ordre

choisit par le joueur actif) doit être résolue en suivant les 5 étapes suivantes :

- 1) Challenge *Terreur*
- 2) Challenge *Combat*
- 3) Challenge *Arcane*
- 4) Challenge *Investigation*
- 5) Déterminer les succès

Les 4 premiers challenges sont dénommés icônes de challenges. Remarquez que l'ordre de ces icônes est imprimé sur le côté gauche de chaque carte histoire.

Résoudre un challenge

Le joueur actif doit compter le nombre total d'icônes concernées sur tous ses personnages impliqués dans cette histoire (par exemple *Terreur*). Puis, l'adversaire fait la même chose pour ses personnages impliqués dans cette même histoire. Celui des 2 joueurs qui possède le plus d'icônes concernées remportent le challenge et applique immédiatement son effet particulier (voir plus bas).

Si les joueurs sont ex-aequo (ils ont le même nombre d'icônes, voire 0 tous les 2), rien ne se produit et l'on passe à l'étape suivante.



Challenge *Terreur*

Le joueur qui perd ce challenge doit immédiatement choisir l'un de ses personnages impliqués qui deviendra fou. Ce personnage n'est plus considéré comme impliqué dans cette histoire.

Exception importante : Les personnages qui possèdent l'icône *Terreur* ou le mot clef *Volonté* dans le texte de leur carte ne peuvent jamais devenir fous et ne peuvent donc être choisis à ce moment. Si tous les personnages sont immunisés, rien ne se passe.



Challenge *Combat*

Le joueur qui perd ce challenge doit immédiatement choisir l'un de ses personnages impliqués qui encaissera une blessure. La plupart des personnages meurt au premier coup reçu (pile de défausse). Cependant, ceux qui possèdent le mot clef *Résistance* + x peuvent subir plusieurs dommages avant de mourir (ex : *Résistance* +2 permet au personnage de subir 2 blessures sans mourir). Utilisez les jetons pour garder trace des dégâts subis.



Challenge *Arcane*

Le joueur qui remporte ce challenge peut immédiatement dégager 1 de ses personnages impliqués dans cette histoire. Il est toujours considéré impliqué, mais n'est plus engagé. Le

personnage en question n'a pas besoin de posséder cet icône dans son texte de carte.



Challenge *Investigation*

Le joueur qui remporte ce challenge peut immédiatement placer un jeton victoire sur la carte histoire concernée. Cela peut vous permettre de gagner instantanément cette histoire. Si c'est le cas, prenez la carte et appliquez ces effets (ou non) avant de continuer.

Déterminer les succès

Après ces challenges, le joueur actif détermine s'il a résolu l'histoire. Il ajoute les valeurs *Compétences* de tous ses personnages impliqués : si ce total (au moins 1) excède celui de l'adversaire, le joueur actif place un jeton victoire pour cette histoire.

Les personnages fous ou détruits durant les challenges n'ajoutent pas leurs valeurs *Compétences*.

Si l'adversaire a le total le plus important, il ne gagne pas de jetons de victoire (seul le joueur actif est concerné).

Vaincre sans opposition (*unchallenged stories*): si l'adversaire avait un total de 0 ou inférieur, le joueur actif peut placer un **jeton de plus** sur la carte histoire.

Si, à n'importe quel moment, un joueur a 5 jetons ou plus sur une carte histoire il gagne immédiatement celle-ci et peut choisir d'en appliquer les effets. Dès qu'un joueur gagne 3 histoires, il remporte la partie !

Remporter une carte histoire

Dès qu'un joueur a gagné une histoire, il prend la carte, choisit ou non d'en appliquer les effets et place ensuite celle-ci dans sa zone de jeu. Une nouvelle carte histoire est piochée pour remplacer la précédente (il doit toujours y avoir 3 cartes histoires sur la table). Si une carte est gagnée sans l'avoir entièrement résolue, elle est remplacée avant que les joueurs ne comparent le total de *Compétences* pour déterminer le nombre de succès.

Les personnages impliqués dans une histoire gagnée, n'y sont plus impliqués.

Effets des cartes histoires

Chaque carte a un effet spécial très puissant que le joueur qui l'a gagnée peut choisir d'appliquer ou non. Ensuite la carte histoire ne fait plus partie du jeu (sauf pour les conditions de victoire). Défaussez tous les jetons victoire sur cette carte : ils sont perdus.

Si, par le biais d'effets, plusieurs cartes histoires sont gagnées en même temps, le joueur concerné décide de l'ordre dans lequel elles seront utilisées.

Si, par le biais d'effets, les 2 joueurs gagnent simultanément la même carte histoire, le joueur actif rafle la mise.

Notez bien que le jeu de cartes histoires doit toujours contenir les mêmes 10 cartes contenues dans la boîte de base. Vous ne pouvez pas changer ce contenu avant une partie.

Fin du tour

A la fin de la phase histoire, les joueurs ont une dernière possibilité d'agir (jouer des cartes événement ou effets de cartes en jeu). Puis les personnages impliqués sont « libérés » de leurs histoires. Ils pourront être impliqués dans d'autres histoires à l'avenir.

Le jeu passe à votre adversaire qui reprend à la phase de dégagement.

Mots clefs

Les personnages peuvent posséder sur leurs cartes un ou plusieurs des mots clefs suivants (en caractères gras) :

Héroïque/ perfide : dans le CCG *CoC*, un joueur est autorisé à construire un jeu qui comporte des cartes Investigateurs et Horreurs du Mythe. Cependant, les cartes qui contiennent ces 2 mots clefs ne cohabiteront pas ensemble : vous ne pouvez donc pas jouer un personnage *héroïque* si vous contrôlez déjà un personnage *perfide*, et vice et versa.

Loyal : quand vous drainez un domaine pour payer le coût d'une carte « *loyale* », ce domaine doit contenir autant de ressources de la faction concernée que nécessaire pour payer le coût intégral de la carte visée).

Exemple : Darin veut jouer le personnage Yo-Sothoth durant sa phase d'opérations. Il a un coût de 7 et est un membre loyal de la faction Yog-Sothoth. Avant de pouvoir le jouer, Darin devra drainer un domaine qui possède 7 ressources contenant le symbole Yog-Sothoth !

Rapide : quand il résout une histoire, le personnage impliqué remporte toutes les égalités lors des challenges et lorsqu'il doit déterminer les succès. Une égalité de 0 reste un échec pour les 2 joueurs ! Si les 2 joueurs ont tous deux des personnages *rapides*, rien ne se passe.

Résistance +x : les personnages avec *Résistance* peuvent encaisser un plus grand nombre de dégâts, suivant le nombre indiqué (placez des jetons sur la carte). Par exemple : un personnage avec +2 peut encaisser 2 blessures avant de mourir à la 3è.

Volonté : les personnages ne peuvent jamais devenir fous ou choisis pour l'être.

Invulnérabilité : les personnages ne peuvent jamais être blessés ou choisis pour l'être.

Règles expertes

Les règles suivantes permettent de préciser certains points techniques qui peuvent survenir en cours de partie. Vous n'en avez pas besoin pour votre première partie mais il serait judicieux de vous y référer par la suite :

Règles sur le timing : chaque joueur peut effectuer des actions (en jouant des cartes événements ou en utilisant des capacités de personnages) durant chaque étape de toutes les phases de jeu, excepté pendant certains intervalles (voir diagramme du tour). Et particulièrement, durant l'étape de résolution des cartes histoires, aucun effets ou actions ne peut être entrepris jusqu'à ce que les 3 histoires soient résolues. Le joueur actif effectue la première action durant n'importe quelle phase.

Actions : elles sont accomplies une à la fois. Après qu'un joueur ait effectué et résolu une action, il doit laisser à son adversaire l'opportunité de faire de même, avant qu'il ne puisse de nouveau agir. Une action doit être résolue intégralement avant qu'une autre ne puisse prendre place (exception : les interruptions).

Une réponse : est une action qui ne peut survenir que lorsque les conditions indiquées sur son texte sont remplies. (Ex : « Réponse : après qu'un personnage ait été détruit, placez 1 jeton victoire sur une carte histoire »).

Une réponse ne peut être jouée que lorsque les conditions qu'elle requière sont entièrement remplies.

Une seule réponse peut être jouée à la fois, par événement déclencheur.

Exception : une carte peut être son propre déclencheur, même si elle est détruite (ex : dès que la carte est détruite, l'événement qu'elle contenait se déclenche).

Une réponse obligatoire : est une réponse qui **doit** être déclenchée quand les conditions sont remplies.

Interruption : est une action spéciale qui peut annuler ou changer une action tout juste effectuée par l'adversaire. Rappelez-vous qu'en temps normal, toutes les actions sont entièrement résolues avant que la suivante ne prenne place.

Quand une action, ou un effet, est annulé son coût doit quand même être payé. Les événements annulés sont immédiatement défaussés.

Exemple de timing : Darin et Tommy sont en train de jouer et nous en sommes à la phase d'opérations de Darin. Parce que c'est le tour de Darin, celui-ci entame son action en premier. Il choisit de jouer un Grizzled Vet (personnage de l'Agence, coût 3) en drainant un de ses domaines avec 4 ressources liées (dont 2 sont dédiées à la faction Agence). Tommy ne peut effectuer aucune action interruption ou réponse, mais il voudrait faire quelque chose. Il joue l'évènement Committed (Hastur event, coût 2) en drainant un domaine avec 2 ressources liées (dont 1 d'Hastur). L'évènement énonce : « Action : choisissez un personnage. Celui-ci devient fou ». Tommy choisit Grizzled Vet. Darin, qui ne souhaite pas voir son protégé devenir fou, joue la carte évènement Hair of the Worm (une carte interruption de coût 0) qui annule l'évènement Committed. Cet enchaînement est autorisé dans la mesure où les interruptions interviennent avant que l'action précédemment déclenchée ne s'achève. Tommy n'a pas d'action réponse à effectuer, c'est donc au tour de Darin d'effectuer une action. Il joue la carte Mayor's Office (un lieu de l'Agence, coût 4).

Effets cumulatifs

De nombreux effets du jeu sont cumulatifs et interviennent plusieurs fois si plusieurs copies ayant cet effet sont en jeu. Par exemple : s'il y a 3 copies de la carte *Shadowed Reef* (soutien *Cthulhu*, avec le texte : « les Profonds gagnent 1 *Terreur* ») en jeu, chaque copie ajoute 1 *Terreur* à tous les *Profonds*.

Notez que les réponses peuvent intervenir plusieurs fois si plusieurs copies ayant cet effet sont en jeu (mais toujours une seule fois par carte et par évènement déclencheur).

Destruction et sacrifice

Quand une carte est détruite, elle est placée dans la pile de défausse. Un personnage sacrifié est également placé dans la défausse. Vous ne pouvez sacrifier que les cartes que vous possédez...

Folie

Quand un personnage devient fou, il est retourné face cachée et toutes les cartes attachées à lui sont détruites. Si un personnage blessé devient fou, il est immédiatement détruit (peu importe sa *Résistance*). De même, si un personnage fou est blessé, il est détruit. Les personnages fous ont les caractéristiques suivantes : Coût 0, *Compétences* 0, pas de faction, pas d'icônes, pas de traits et plus de texte. Un fou ne peut pas être impliqué dans une histoire et n'est jamais considéré comme impliqué dans une histoire.

Ajouter un domaine

Certains effets du jeu vous permettent de gagner des domaines supplémentaires. Quand vous ajoutez un nouveau domaine, piochez

simplement la carte du haut de la pile de votre jeu, regardez-là, et placez-là face cachée à côté de vos domaines. Cette carte est désormais considérée comme un domaine et perd tous ses attributs et fonctions. De telles ressources peuvent être ajoutées de la sorte durant la phase Ressources (et via les effets de certaines cartes).

Jour, nuit et crépuscule

Certaines cartes peuvent modifier le cours de la journée (nuit/ jour) permettant ainsi à certains effets d'être joués. Au début du jeu, et lorsque le jour et la nuit ne sont pas spécifiés, on considère être au crépuscule.

Règles de construction des jeux

Dans cette boîte de base, vous trouverez 10 cartes histoires, 3 cartes domaines et 47 autres cartes. Quand vous construirez vos propres jeux à partir de votre collection personnelle pour des tournois, vous devrez respecter les restrictions suivantes :

- 1) Votre jeu doit contenir au moins 50 cartes,
- 2) Pas plus de 4 copies de chaque carte (même titre, et même description) ne doivent s'y trouver. Si 2 cartes ont le même titre mais pas la même description, elles sont considérées comme étant différentes.

Notez bien qu'avec les sorties prochaines de nouvelles cartes, le minimum requis peut augmenter pour les jeux organisés.

Jeux organisés

Rejoignez la communauté de *CoC CCG* (www.Cthulhucg.com) pour trouver des détaillants, des événements et des tournois près de chez vous. Vous pouvez également visiter le site pour devenir un *Serviteur* et aider FFG à organiser des événements et des parties dans votre région.

De plus, sur www.cthlucg.com vous pourrez trouver des mises à jour, des clarifications de règles, des forums et d'intéressants articles sur le jeu. A bientôt sur le site !

Traduit par Zargl21 alias Ludovic, le jeudi 12 août 2004

Call of Cthulhu is a trademark of Chaosium, Inc. All rights reserved, used under licence.
The Call of Cthulhu CCG is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc, all rights reserved. These rules and all artwork are Copyright 2004, Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the publisher.