Call of Cthulhu
The Card Game

Règles du jeu

Version française v 1.0
Le Cénacle Chthonien

Le Cénacle Chthonien

est ravi de vous proposer cette petite traduction des règles en Français et espère vous voir nombreux affluer sur son site pour discuter, échanger à propos de vos stratégie et de vos decks originaux.

N'hésitez pas à venir nous faire un petit coucou, ça nous fera plaisir.

En attendant, que votre santé mentale soit votre plus fidèle atout !

www.cenacle-hd.bb-fr.com

Cette traduction est la propriété du Cénacle Chthonien et n'est pas destinée à un usage commercial.
Toute utilisation des textes de cette traduction devra faire l'objet d'une demande auprès des administrateurs du Cénacle Chthonien.
Les éléments évoqués dans cette traduction restent la propriété de FantasyFlightPublishing, Inc.
Le Logo du cercle est © 2008, Alexandre Temple avec son aimable autorisation. http://tribe.ultra-book.com

Introduction

Bienvenue dans un monde étrange et oppressant inspiré par les écrits d' Howard Phillips Lovecraft, son cercle littéraire, et le grand classique du jeu de rôle, l'Appel de Cthulhu.

Dans le jeu de cartes de l'Appel de Cthulhu, les joueurs incarnent à la fois d'intrépides investigateurs et des horreurs indicibles, essayant de remplir de dangereuses missions tout en combattant les forces ennemies.

Un jeu de cartes hallucinant !!

Le jeu de cartes de l'Appel de Cthulhu est un jeu de duel opposant deux joueurs. Il peut se jouer en utilisant les seules cartes du Core Set.

Ce jeu se définit comme un "Living Card Game" ou LCG (Jeu de Cartes Vivant), avec lequel le plaisir de jouer et votre expérience peuvent se développer grâce à l'adjonction de cartes provenant d'extensions de 40 cartes, appelées "Asylum Pack". Ces dernières vous procureront régulièrement de nouvelles cartes pour définir de nouvelles options ou stratégies de jeu. Ainsi, vous pourrez modifier chaque deck de cette Edition de Base pour vous construire un deck personnel et original. L'Appel de Cthulhu LCG peut se jouer à la maison, entre amis ou dans le cadre de compétitions organisées officiellement par Fantasy Flight Games.

Matériel

Contenu de la boîte:
- Le livret de règles
- 165 Cartes
- 1 Plateau de jeu
- 36 Marqueurs de succès et de blessures
- 6 Marqueurs d'exploitation de domaines (figurines de Cthulhu)

Les Cartes

L'Appel de Cthulhu LCG se compose de 165 cartes que l'on peut utiliser pour constituer 21 decks différents, jouables immédiatement.
Les cartes sont divisées entre sept factions : L'Agence, L'Université de Miskatonic, Le Syndicat, Cthulhu, Hastur, Yog Sothoth, et Shub Niggurath. On peut combiner deux de ces factions pour constituer un deck jouable.

Le Plateau de jeu

Le plateau de jeu forme le centre de la Zone de jeu de l'Appel de Cthulhu LCG. Il sert de support aux cartes d'histoire que les joueurs vont tenter de remporter au cours de la partie, au deck d'histoires qui fournira de nouvelles histoires à remporter, ainsi qu'au compteur de points de succès et à son stock de marqueurs.

Marqueurs de succès et de blessure

Les joueurs peuvent placer des marqueurs de succès sur le compteur de points de succès se situant de leur côté, le long des histoires où ils ont remporté un succès ou une lutte d'Investigation.
Les marqueurs de blessure sont placés sur des personnages pour rappeler qu'une blessure a été infligée à ce personnage.

Marqueur de succès

Marqueur de Blessure

Marqueur d'exploitation de domaines

On exploite les domaines pour jouer des cartes de sa main pendant la durée du jeu, ou payer des effets de cartes en jeu. L'utilisation des figurines Cthulhu symbolisent l'exploitation d'un domaine par un joueur. Placez un marqueur d'exploitation sur un domaine le "vide", et celui-ci ne peut plus être exploité à nouveau avant qu'il ne soit « régénéré » lors du prochain tour

Présentation générale du jeu.

Ces règles vous permettent de jouer à deux à l'Appel de Cthulhu LCG. Des règles multi-joueurs sont disponibles sur le site **www.cthulhulcg.com**

Les principales composantes de l'Appel de Cthulhu LCG sont les cartes d'histoire, qui sont piochées au hasard dans un deck d'histoire fixe commun aux deux joueurs, placé entre eux pendant la partie. Chaque joueur joue, pendant son tour, des cartes de personnage ou de soutien depuis sa main et utilise ces cartes pour parvenir à remporter des points de succès dans ces histoires.

Lorsque les personnages sont engagés dans des histoires, ils peuvent rencontrer une opposition sur quatre critères distincts : La Terreur, le Combat, l'Occulte et l'Investigation.

A chaque tour, lorsqu'il parvient à remporter des victoires dans ces histoires, le joueur actif reçoit des points de succès qu'il place sur son côté de l'histoire. Lorsqu'un joueur a accumulé 5 marqueurs de succès de son côté, il gagne cette histoire. Un joueur qui remporte 3 histoires remporte immédiatement la partie !

Les Factions

Il y a sept différentes factions dans l'Appel de Cthulhu LCG, chacune ayant sa propre orientation par rapport au Mythe.

Chaque faction est représentée dans le jeu par un symbole unique et une couleur particulière en fond de carte. Vous pourrez en savoir davantage en parcourant le forum français du jeu (**www.cenaclehd-bb-fr.com**), section *Nouveau Joueur*.

Les factions et leurs symboles sont les suivants :

- L'Agence
- L'Université de Miskatonic
- Le Syndicat
- Cthulhu
- Hastur
- Yog-Sothoth
- Shub-Niggurath

Les cartes dotées d'un fond gris n'ayant pas de ressources spécifiques sont neutres. Une carte neutre n'appartient à aucune faction.

La Règle d'Or

Si le texte d'une carte contredit les règles de ce livret, la règle de la carte est à prendre en compte en priorité (à part quelques exceptions, indiquées dans les règles)

Déchargé, Activé et Dément

Lorsqu'un joueur met en jeu une carte de sa main, celle-ci est placée dans la zone de jeu en position redressée, face visible. La carte est dite « ***activée*** ».

Quand une carte a été utilisée pour quelque raison que ce soit, comme c'est le cas pour l'engagement des personnages dans les histoires ou, lorsqu'il y a besoin d'incliner la carte pour activer sa capacité, on dit que la carte est « ***déchargée*** ». Pour le signaler, on tourne la carte de 90°. Une carte déchargée ne peut pas être déchargée à nouveau tant qu'elle n'a pas été de nouveau activée. Pour redresser une carte déchargée, il suffit de tourner la carte de 90° pour la remettre dans sa position initiale.

Des effets de jeu peuvent conduire vos personnages à devenir déments. Pour symboliser cet état, retournez la carte face cachée, de manière à n'en voir que le dos.

Activée *Déchargée* *Dément*

Les Cartes

Il existe 5 sortes de cartes dans l'Appel de Cthulhu LCG :

Cartes d'histoire

Ce deck de 10 cartes représente les contes étranges et épouvantables dans lesquelles les investigateurs, les criminels, les adeptes ou les horreurs du Mythe de Cthulhu vont s'affronter. Les personnages d'un joueur s'engagent dans les histoires, où vont se dérouler 4 luttes contre les personnages adverses. Lorsque la fumée se dissipe, les marqueurs de succès sont distribués au joueur actif qui se sera le plus distingué dans cette histoire.

Normalement, il faut 5 marqueurs de succès pour remporter une histoire. Lorsqu'un joueur remporte une histoire, il peut choisir d'appliquer ou non l'effet unique de cette carte d'histoire.

Lorsqu'un joueur remporte 3 histoires, il remporte immédiatement la partie. Vous n'avez besoin que d'un deck d'histoires pour une partie à deux joueurs.

Carte d'histoire

Cartes de personnage

Les personnages représentent les intrépides investigateurs, les scientifiques, les aventuriers, ou encore les Dieux Extérieurs du Mythe et leurs séides innommables. Les joueurs ont besoin de jouer ces personnages dans le but de remporter des succès dans les histoires et de gagner la partie. Une fois joués les personnages restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient détruits par un effet de jeu ou de carte.

Carte de personnage

Cartes de soutien

Les cartes de soutien représentent des lieux, des objets, des véhicules et des accessoires. Une fois jouée, une carte de soutien reste en jeu jusqu'à être détruite par un effet de jeu ou un effet de carte.

Exception: Les cartes attachées à d'autres cartes (comme c'est souvent le cas des cartes de soutien Accessoire) sont immédiatement détruites si la carte à laquelle elles étaient attachées quitte le jeu pour n'importe quelle raison.

Carte de soutien

Cartes d'évènement

Les évènements regroupent des sorts, des actions, des désastres et autres machinations. Un évènement est généralement joué depuis la main du joueur et, une fois son texte résolu, est placé dans la défausse.

Carte d'évènement

Cartes de conspiration

Les cartes de Conspirations sont intégrables dans votre deck et jouables depuis votre main. Mais, lorsqu'elles arrivent en jeu, ces cartes sont considérées comme des histoires additionnelles, dans lesquelles un joueur peut choisir d'engager ses personnages et essayer de marquer des points de succès.

Si un joueur remporte une carte de conspiration, celle-ci compte dans son total d'histoires remportées.

Carte de Conspiration

Détail de l'anatomie des cartes

1. **Titre** : Le nom de cette carte. Une carte dont le nom est précédé d'un point est Unique (voir page 5, Cartes uniques)

2. **Descriptif** : Le texte descriptif qui contient des informations thématiques à propos de la carte. C'est une extension de son titre. (Voir "Monter votre deck" pour plus d'informations).

3. **Coût** : Le nombre de ressources dont un joueur a besoin quand il exploite un domaine dans le but de payer une carte qu'il souhaite jouer de sa main. Remarquez qu'au moins une des ressources du domaine doit absolument correspondre à celle de la faction de la carte jouée.

4. **Symbole de Faction** : La faction à laquelle appartient la carte.

5. Icônes : Les aptitudes d'un personnage pendant les luttes d'icônes d'une carte d'histoire.

Terreur
Combat
Occulte
Investigation

6. **Compétence** : La mesure de la contribution d'un personnage au succès rencontré dans une histoire.

7. **Sous-types** : Mentions spéciales qui n'ont pas de règles particulières, mais peuvent affecter une carte par l'entremise des autres cartes en jeu.
*Exemples : les **Avatars de Nyarlathotep**, les **Investigateurs** ou le **Gouvernement**.*

8. **Texte de carte** : L'effet spécifique et unique de cette carte.

9. **Attributs** : Les attributs sont situés en haut du rectangle de texte de la carte, en caractère gras.
Exemples : **Héroïque, Volonté**, **Rapide**. *Ces attributs précisent que la carte est dotée de capacités spéciales, décrites plus loin dans ces règles.*

10. **Symbole de ressourc**e : Quand une carte est attachée tête-bêche au domaine d'un joueur, elle est considérée comme étant une ressource. Elle ajoute l'équivalent de son nombre de symboles de ressource à ce domaine, lorsque celui-ci est exploité pour payer la mise en jeu d'une carte ou l'activation d'un effet.

11. **Information Collectionneur** : Indique la rareté et le numéro de la carte. Toutes les cartes fixées de l'Edition de Base ont un symbole de rareté F, mais d'anciennes cartes provenant d'éditions antérieures possèdent différents niveaux de rareté.

12. **Icônes de Luttes** (sur les cartes d'histoire et de conspiration) : Indique l'ordre suivant lequel se résolvent les luttes à l'intérieur d'une histoire. Ces icônes peuvent être ajoutées ou enlevées par des effets de cartes.

Ajout d'icônes de luttes

Certaines cartes ont une grande icône (identique à celle présentes sur les cartes d'histoire) imprimée dans leur rectangle de texte. Lorsqu'une telle carte est attachée à une histoire ou bien engagée dans une histoire, elle entraîne une lutte d'icône supplémentaire obligatoire (du type indiqué), au moment de la résolution des luttes d'icônes de l'histoire.
Cette lutte additionnelle se résout suivant l'ordre de résolution des luttes d'icônes indiquée sur la carte d'histoire ou de conspiration.

Exemple : Si Sleep of Reason est attaché à une histoire, 4 luttes de Terreur devront être résolue avant de passer à la lutte de combat, soit une lutte de Terreur normale suivies des trois autres luttes de Terreur propres à Sleep of Reason.

Cartes uniques

Certaines cartes sont Uniques. Leur titre est précédé d'un point (•) afin d'indiquer cet état.

Si un joueur a un exemplaire d'une carte unique en jeu, il ne peut ni jouer, ni mettre en jeu, ni prendre le contrôle d'un autre exemplaire de cette carte.
Il est toutefois possible, pour chaque joueur, de disposer en même temps d'une même carte unique en jeu, chacun de son côté. Si une carte unique est détruite ou rejoint la défausse, un joueur peut jouer un autre exemplaire de cette carte unique.

Mise en place d'une première partie

Avant de commencer à jouer, mettez de côté les cartes F156 à F165. Il s'agit du pack d'histoires fixes qu'utilisent les deux joueurs.

Après avoir mis de côté les cartes d'histoire, chaque joueur se compose un deck. Pour ce faire, il prend les cartes de deux factions parmi les sept proposées, auxquelles il rajoute un des deux paquets de cartes neutres (F141 à F147 et F148 à F154).

Les factions peuvent être choisies au hasard, ou chaque joueur peut les choisir suivant ses préférences. Si deux joueurs souhaitent utiliser la même faction, ils tirent à pile ou face.
Il y a 21 combinaisons possibles entre les factions de l'Edition de Base de l'Appel de Cthulhu LCG.

Préparation

Avant de jouer à l'Appel de Cthulhu LCG, chaque joueur:

1. **Mélange son deck**

Comme pour un jeu de cartes traditionnel, chaque joueur mélange son deck afin de répartir correctement les cartes. En cas de contestations, votre adversaire peut mélanger votre deck et vice-versa.

2. **Prépare le plateau de jeu**

Les joueurs placent le plateau de jeu au centre de la table. Ils placent les marqueurs de succès et de blessure sur "L'Abîme" (aire dans le coin gauche du plateau, teintée de vert).
Un des joueurs bat le deck d'histoire et place trois cartes d'histoire face visible au centre du plateau. Le reste du paquet de cartes d'histoire est placé face cachée sur l'espace approprié du plateau.

3. **Place ses domaines**

Chaque joueur prend trois cartes qui n'ont pas été utilisées pour construire leur deck et les place face cachée, à coté de son deck. Ces cartes sont désormais ses Domaines, auxquels il va pouvoir attacher des ressources tout au long du jeu.

4. **Constitue sa main de début de partie**

Chaque joueur pioche huit cartes de son deck. C'est sa main de début de partie. Il choisit alors 5 cartes qui formeront sa main de départ. Les trois cartes restantes deviendront ses ressources de départ.

5. **Attache ses ressources à ses domaines**

Chaque joueur utilise les trois cartes restantes (les ressources de départ) et les attache une par une, face visible et tête-bêche, à chacun de ses domaines. On les dispose en dessous des domaines, de façon a ce que le bas des cartes et le logo de ressource soient visibles sous le domaine.
Ces cartes seront désormais considérées comme des ressources attachées à ces domaines (chaque joueur a la possibilité de regarder les ressources attachées aux domaines de son adversaire, s'il en exprime le souhait).

Mise en place et disposition de la zone de jeu

Légende

1. Plateau de Jeu
2. Deck d'histoire
3. Cartes d'histoire
4. L'Abîme (réserve de marqueurs)
5. Compteurs de succès
6. Deck (pile de cartes à piocher)
7. Défausse
8. Aire de Jeu
9. Domaines
10. Marqueurs d'utilisation de domaines

Déroulement des tours de jeu

Le mécanisme de l'Appel de Cthulhu LCG se base sur une série de tours. Chaque joueur achève son tour en entier avant que l'autre n'entame le sien.
Avant le début de la partie, les joueurs déterminent aléatoirement qui prendra le premier tour.

Un tour de jeu se divise en cinq phases, qui se succèdent comme suit :

1. Phase de régénération
2. Phase de tirage
3. Phase de ressource
4. Phase d'opérations
5. Phase d'histoire

Une fois qu'un joueur a accompli ces cinq phases, son tour est achevé. Vous trouverez ci-dessous un tour de jeu détaillé.

Exception importante : Pour le tout premier tour de la partie, le joueur qui débute pioche une seule carte lors de la phase de tirage et ne procède à aucune phase d'histoire. Il s'agit du "handicap du premier joueur" qui ne s'applique qu'au joueur jouant en premier et uniquement lors de son premier tour.

1. Phase de régénération

Tout d'abord, le joueur **actif** (celui pour qui c'est le tour de jouer) choisit et restaure un de ses personnages déments (s'il en contrôle un) en le retournant face visible et en le déchargeant (ou en le laissant déchargé s'il l'est déjà). Un personnage restauré n'est plus considéré comme dément mais reste déchargé jusqu'au prochain tour de ce joueur.

Puis, le joueur active toutes ses cartes déchargées en jeu (sauf celle qui vient d'être restaurée) et régénère ses domaines exploités en retirant les marqueurs posés dessus.

Important: Gardez à l'esprit qu'un joueur régénère et active ses cartes au début de chacun de ses tours, jamais pendant la phase de régénération du joueur adverse.

2. Phase de tirage

Le joueur **actif** pioche deux cartes dans son deck. Si, à n'importe quel moment, un joueur n'a plus de cartes dans son deck, il est immédiatement éliminé du jeu et son adversaire remporte la partie.

3. Phase de ressource

Durant cette phase, le joueur **actif** peut choisir une carte de sa main et l'attacher comme ressource, face visible et tête-bêche, à l'un de ses domaines.
Un domaine peut avoir un nombre illimité de ressources. Le nombre et le type de ressources attachées à un domaine ont leur importance quand un joueur exploite celui-ci afin de payer le coût d'une carte (ou d'un effet de carte).
Une ressource ne fait plus partie de la main d'un joueur et ne peut plus être utilisée pour quoi que ce soit d'autre.

4. Phase d'opérations

Cette phase est la seule pendant laquelle un joueur est autorisé à jouer des cartes de **personnage** et de **soutien** de sa main : seul le joueur **actif** peut agir de cette façon durant cette phase de son tour de jeu. Son adversaire devra attendre son propre tour pour le faire.

Pour jouer une carte de sa main (ou activer les effets de certaines cartes), le joueur doit exploiter un seul domaine contenant les ressources nécessaires (un marqueur est posé sur ce domaine pour montrer qu'il a été exploité).

Un domaine ne peut être exploité pour payer le coût d'une carte (ou d'un effet de carte) que s'il contient un nombre de ressources égal ou supérieur à ce coût. De plus, pour jouer une carte autre qu'une carte neutre, au moins une de ses ressources doit appartenir à la même faction que la carte à jouer. On parle alors de ressource adéquate (cette règle ne s'applique pas pour les cartes neutres qui n'ont pas besoin de ressources adéquates pour être jouées).

Les cartes dont le coût est zéro ne nécessitent pas l'exploitation d'un domaine pour payer leur coût ni la présence d'une ressource adéquate.

Un domaine exploité ne peut être de nouveau exploité tant qu'il n'est pas régénéré par un effet de carte ou pendant la phase de régénération.

Après avoir joué une carte de personnage ou de soutien de sa main, le joueur la place activée et face visible devant lui, sur la surface de jeu.

Il est conseillé de jouer tous ses personnages au même endroit et ses soutiens à un autre, pour une meilleure vision de la zone de jeu.

***Exemple** : Pendant sa phase d'opérations, Darin souhaite jouer un « Bag Man » de sa main. Pour cela, il doit exploiter un de ses domaines contenant au moins trois ressources, dont une de la faction Syndicat (puisque « Bag Man » fait partie de la faction Syndicat).*

Nota bene : Gardez à l'esprit qu'au moins une des ressources du domaine exploité doit être adéquate à la faction de la carte qui va être jouée.

Nota bene : Les joueurs ne peuvent jamais exploiter plus d'un domaine pour payer le coût d'une carte ou d'un effet de carte déjà en jeu. Il arrivera très souvent qu'un joueur soit amené à « surpayer » une carte, en exploitant un domaine contenant un nombre de ressources supérieur au coût de la carte. Les ressources supplémentaires utilisées sont immédiatement perdues (pour ce tour) ; elles ne peuvent pas être mis en réserve pour payer le coût de la prochaine carte que l'on veut jouer.

Payer pour une capacité de carte

Certaines cartes ont des capacités qui peuvent être activées depuis la zone de jeu, mais qui nécessitent le paiement d'un coût en exploitant un domaine auquel est attaché un nombre suffisant de ressources. Activer la capacité d'une carte déjà en jeu ne nécessite pas de prendre en compte la règle de la ressource adéquate (sauf si le texte de cette capacité le précise).

5. Phase d'histoire

Cette phase est celle durant laquelle l'essentiel de l'action du jeu L'Appel de Cthulhu LCG se déroule.

Durant cette phase, le joueur actif engage ses personnages dans des histoires dans l'espoir de placer des marqueurs de succès de son côté des cartes d'histoire, tandis que son adversaire tente de l'en empêcher.

La phase d'histoire se compose de trois étapes :

1. Le joueur actif engage ses personnages
2. L'adversaire engage ses personnages
3. Résolution des histoires

Etape 1 – Le joueur actif engage ses personnages

Le joueur **actif** décide lesquels de ses personnages activés en jeu vont être engagés dans une ou plusieurs histoires. Il engage les personnages ainsi désignés dans la ou les histoires de son choix en même temps. Pour ce faire, le joueur qui contrôle le personnage le décharge et le place devant la carte d'histoire qu'il a choisi.
Le joueur actif peut engager autant de personnages qu'il le souhaite dans chaque histoire, tant qu'ils ne sont pas déjà déchargés.
Chaque personnage ne peut être engagé que dans une seule histoire à la fois.
Le joueur actif n'est pas obligé de s'engager sur toutes les histoires. S'il décide de n'engager aucun de ses personnages, la phase d'histoire prend fin et le tour de ce joueur s'achève.

***Exemple** : Darin contrôle cinq personnages en jeu. Pour l'étape 1 de la phase d'histoire, il décide d'engager un personnage dans l'histoire A, deux dans l'histoire B et aucun dans l'histoire C car il pense avoir besoin de personnages pendant le tour de son adversaire.*

Etape 2 – L'adversaire engage ses personnages

L'adversaire (le joueur non-actif) peut maintenant engager autant de personnages activés qu'il le souhaite dans des histoires où le joueur actif a engagé au moins un personnage lors de l'étape 1.
Pour ce faire, le joueur qui contrôle le personnage le décharge et le place devant la carte d'histoire qu'il souhaite défendre.

Etape 3 – Résolution des histoires

Les histoires se résolvent l'une après l'autre, selon l'ordre choisi par le joueur **actif**.

Pour résoudre une histoire, les personnages engagés se livrent une série de luttes, puis le joueur actif détermine s'il a remporté un succès dans cette histoire (reportez-vous à la partie détaillée "Résoudre une carte d'histoire" pour plus de détails).

Une fois les histoires résolues, tous les personnages survivants qui y étaient engagés sont retirés (désengagés) et reviennent dans la zone de jeu de leur contrôleur, conservant leur statut activé ou déchargé.

Lorsque la phase d'histoire est terminée, c'est à l'adversaire, qui devient le joueur actif, d'entreprendre son tour en entier.

Ainsi, on alterne les tours entre les deux joueurs jusqu'à ce que l'un d'eux remporte la partie.

Résoudre une carte d'histoire

Pendant la phase d'histoire, chaque histoire (dans laquelle des personnages sont engagés) est résolue selon l'ordre choisi par le joueur **actif** et en respectant ces cinq étapes :

1. Lutte de Terreur ( )
2. Lutte de Combat ( )
3. Lutte Occulte ( )
4. Lutte d'Investigation ( )
5. Détermination du Succès

Les quatre luttes sont appelées luttes d'icônes. L'ordre de ces luttes est imprimé sur le côté gauche de chaque carte d'histoire.

Résoudre une lutte d'icônes

Pour résoudre une lutte d'icône (par exemple celle de Terreur), le joueur actif compte le nombre total de l'icône concerné présent chez tous ses personnages engagés dans une histoire. Son adversaire fait de même avec ses personnages engagés dans cette même histoire. Celui des deux joueurs qui a le plus d'icônes remporte la lutte et en applique immédiatement son effet (voir ci-dessous).

Si une égalité est constatée (même avec zéro), rien ne se passe et on passe à la lutte suivante.

Remarque : un symbole d'ajout d'icônes de luttes (voir p. 5) n'a pas à être pris en compte dans le total d'icône de chaque joueur lorsque vous procédez à la comparaison du nombre total d'icônes pendant une lutte.

Lutte de Terreur

Le joueur qui perd une lutte de Terreur doit immédiatement choisir un de ses personnages engagés dans cette histoire et le rendre dément, si possible. Ce personnage n'est plus considéré comme engagé dans l'histoire (Il a fui les lieux, balbutiant quelques syllabes inaudibles dans de la bave dégoulinante…).

Exception importante : Les personnages possédant une icône de Terreur ( ) ou l'attribut **Volonté** ne peuvent jamais devenir dément quelles qu'en soient les raisons (incluant les effets d'une carte), ni être choisis pour devenir dément à l'issue d'une lutte de Terreur perdue. Ainsi si tous les personnages d'un joueur engagés dans une histoire possèdent tous une icône de Terreur, perdre cette lutte n'a aucune conséquence pour ce joueur.

Lutte de Combat

Le joueur qui perd une lutte de Combat doit immédiatement choisir un de ses personnages engagés dans cette histoire et le blesser, si possible.

La plupart des personnages sont détruits (placés dans la défausse) après avoir reçu une seule blessure. Mais certains possèdent l'attribut **Résistance** qui leur permet de recevoir des blessures supplémentaires avant d'être détruits.

Par exemple, un personnage avec Résistance +2 sera détruit au moment où il recevra sa troisième blessure. Chaque blessure est représentée par un marqueur de Blessure placé sur le personnage par le joueur qui le contrôle.

Lutte Occulte

Le joueur qui remporte une lutte d'occulte peut immédiatement activer un de ses personnages engagés dans cette histoire. Ce personnage est toujours engagé dans l'histoire, même si sa carte n'est plus déchargée. Remarquez que le personnage ainsi activé n'a pas besoin de posséder une icône d'Occulte, vous pouvez activer n'importe lequel de vos personnages.

Lutte d'Investigation

Le joueur qui remporte une lutte d'Investigation peut immédiatement placer un marqueur de succès sur l'histoire en cours de résolution. Ainsi, un joueur peut très bien remporter une histoire à cet instant. Si c'est le cas, ce joueur prend cette carte d'histoire et applique son effet avant de continuer à jouer (cf. "Remporter une carte d'histoire").

Détermination du Succès

Après les quatre luttes d'icône, le joueur actif détermine s'il a obtenu un succès dans cette histoire. Il doit pour cela additionner les valeurs de compétence de tous ses personnages engagés dans l'histoire. Ce chiffre sera son total de compétence. Son adversaire fait de même avec ses personnages.
Si le total de compétence du joueur **actif** est supérieur à celui de son adversaire, alors le joueur actif peut placer un marqueur de succès de son côté de l'histoire.

De plus, pour obtenir un succès dans une histoire, le total de compétence du joueur actif doit obligatoirement être toujours supérieur ou égal à un. Si son total de compétence est de zéro ou moins, il

n'obtiendra pas de succès.

Retenez que les personnages détruits ou rendus déments lors des luttes d'icône ne comptent pas leur valeur de compétence pour déterminer le succès.

Remarque : seul le joueur actif est autorisé à placer un marqueur de succès sur une histoire. Si son adversaire obtient un plus grand total de compétence, rien ne se passe.

Victoire incontestée : si le joueur actif obtient un succès dans une histoire où le total de compétence de son adversaire était de zéro ou moins, alors sa victoire est dite incontestée. Il peut placer un marqueur de succès supplémentaire sur la carte d'histoire.

Si, à n'importe quel moment, un joueur a cinq marqueurs de succès ou plus de son côté d'une histoire, il la remporte immédiatement et peut choisir d'en appliquer l'effet (voir ci-dessous).

Dès qu'un joueur remporte sa troisième carte d'histoire, il remporte immédiatement la partie !

Remporter une carte d'histoire

Dès qu'un joueur a remporté une carte d'histoire (quand cinq marqueurs de succès ou plus sont de son côté de la carte), il la prend, choisit ou non d'en appliquer l'effet, puis la pose en évidence dans sa zone de jeu, face visible, pour montrer qu'il a gagné cette histoire. Cela intervient avant que la résolution d'une autre histoire commence.

Une fois qu'une carte d'histoire est remportée et son effet appliqué ou non, elle est remplacée par une nouvelle carte d'histoire piochée dans le deck d'histoire.

Si une histoire est gagnée avant qu'elle ne soit complètement résolue (généralement en obtenant un cinquième marqueur de succès suite à une lutte d'investigation), elle est remplacée par une nouvelle carte d'histoire et la suite de sa résolution est aussitôt abandonnée.

Les personnages qui étaient engagés dans une histoire qui a été gagnée ne sont plus considérés comme étant engagés dans une histoire.

Effets des cartes d'histoire

Chaque carte d'histoire possède un effet particulier et puissant. Quand un joueur remporte une carte d'histoire, il choisit d'appliquer ou non son effet.
Une fois cet effet appliqué (ou ignoré), la carte d'histoire est placée dans la pile de cartes d'histoire remportées par le joueur. Elle compte alors dans son score d'histoires remportées pour déterminer le vainqueur de la partie.

Une fois qu'une carte d'histoire a été remportée et son effet appliqué ou non, les deux joueurs retirent tous les marqueurs de succès placés dessus ; ils sont maintenant considérés comme perdus.

Ensuite un des joueurs pioche une nouvelle carte d'histoire dans le deck d'histoire et la pose à la place de l'histoire remportée. Ainsi, trois cartes d'histoire sont toujours présentes entre les joueurs.

Si, par quelque effet de carte, plusieurs histoires sont remportées en même temps, le joueur actif détermine l'ordre dans lequel elles sont remportées. Les joueurs résolvent chaque victoire avant de poursuivre la partie.

Si, par quelque effet de carte, les deux joueurs gagnent en même temps la même histoire, c'est le joueur **actif** qui la remporte.

Remarque : le deck d'histoire doit obligatoirement contenir les dix cartes d'histoire de la boîte de base. Les joueurs ne peuvent pas changer le contenu de ce deck avant la partie.

Fin de Tour

À la fin de la phase d'histoire, les joueurs ont encore la possibilité d'entreprendre d'autres actions (comme jouer des cartes d'événement ou utiliser des capacités de cartes en jeu).

Ensuite, tous les personnages sont désengagés de toutes les cartes d'histoire. Ils ne sont plus considérés comme engagés dans une histoire et pourront de nouveau s'engager dans une autre histoire, quand ils en auront la possibilité.

Après avoir joué, c'est au tour de votre adversaire qui commence avec sa phase de régénération.

Les cartes de conspiration

1) Les cartes de conspiration ressemblent à des cartes d'histoire (avec un gabarit différent), qui sont jouées depuis le deck d'un joueur. Elles sont prises en compte dans la limite minimum des 50 cartes d'un deck. Seulement 3 exemplaires d'une conspiration

avec le même titre peuvent être admis dans un deck.

2) Les conspirations sont jouées de la main d'un joueur lors de sa phase d'opérations. Elles entrent en jeu comme de *nouvelles* histoires, en plus des trois déjà présentes.

3) À l'instar des autres cartes, les conspirations peuvent être attachées à un domaine pour fournir une ressource de la faction appropriée, pendant la phase de ressource d'un joueur.

4) Un joueur ne peut avoir qu'une seule conspiration en jeu. Un joueur peut jouer une conspiration, même si son adversaire a déjà mis en jeu une conspiration ayant le même titre.

5) Une conspiration remportée compte dans le nombre d'histoires remportées par un joueur. A la fin du jeu, les cartes de conspiration remportées sont rendues à leur propriétaire.

6) Si une conspiration jouée est remportée par un joueur, le joueur qui l'a mise en jeu peut, lors de sa prochaine phase d'opérations, jouer une autre conspiration de sa main (ou même un autre exemplaire de la conspiration qui vient d'être remportée).

7) Si une conspiration quitte le jeu autrement qu'en étant remportée, elle est placée dans la défausse de son propriétaire. Si une conspiration rentre dans une défausse, tous les marqueurs de succès placés sur cette carte sont perdus.

8) Une fois remportée ou enlevée du jeu, une conspiration n'est pas remplacée par une carte d'histoire (depuis le deck d'histoire). Aucun effet ne peut remplacer une conspiration par une histoire.Tant qu'elles sont en jeu, les conspirations sont traitées comme des histoires.

Mots-clefs / Attributs

Les personnages peuvent posséder un ou plusieurs des attributs suivants (toujours indiqués en gras au dessus de leur texte ou à l'envers en bas de la carte).

Rapide

Quand les joueurs résolvent une histoire, celui qui possède le plus de personnages **Rapides** engagés dans une histoire l'emporte toujours en cas d'égalité pendant les luttes d'icônes ou pour la détermination de succès de cette histoire.

Remarquez cependant que, dans le cas d'une égalité à zéro, le résultat reste indéterminé et il n'y a toujours aucun vainqueur. Si les joueurs possèdent un nombre égal de personnages **Rapides** engagés une histoire, les cas d'égalité se résolvent normalement.

Héroïque/Diabolique

Dans L'Appel de Cthulhu LCG, un joueur a la possibilité de construire un deck comprenant à la fois des investigateurs et des monstres du mythe de Cthulhu. Toutefois, des personnalités radicalement opposées ne pourront jamais être amenées à agir ensemble.

Un joueur ne peut pas, pendant une partie, contrôler à la fois un personnage **Héroïque** et un autre **Diabolique**. Si le cas se présente, il doit en choisir un et le placer dans sa défausse.

Invulnérabilité

Un personnage doté de l'attribut **Invulnérabilité** ne peut jamais être blessé ou choisi pour être blessé ou avoir un marqueur de blessure déplacé sur sa carte. Cependant un tel personnage peut toujours être détruit par un effet de carte.

Loyal

Quand un joueur exploite un domaine pour payer le coût d'une carte dotée de l'attribut **Loyal** , ce domaine doit contenir suffisamment de ressources adéquates à la faction de cette carte pour en payer le coût complet (alors qu'une seule suffit normalement).

Exemple : Darin désire jouer l'événement "Deep One Assault" ave un coût de 4. "Deep One Assault" est une carte loyale de la faction Cthulhu. Afin de la jouer, Darin est dans l'obligation d'exploiter un domaine auquel sont attachées au moins quatre cartes avec le symbole de la faction Cthulhu .

Intègre

Diverses cartes disposent de symboles de faction dans leur titre. Ils sont à prendre en compte dans le coût de la carte. Quand un joueur exploite un domaine pour payer le coût d'une carte dite **Intègre**, il doit posséder au moins le même nombre de ressources, répartis *sur l'ensemble de ses domaines*, que le nombre des symboles présents sur la carte à jouer (et posséder une ressource adéquate, bien entendu).

Exemple : Darin désire jouer le personnage "T-

men" pendant sa phase d'opérations. "T-men" coûte 5, appartient à la faction Agence et compte deux symboles de la faction Agence dans son titre. Afin de jouer cette carte, Darin doit tout d'abord posséder au moins deux ressources avec le symbole de la faction Agence parmi l'ensemble des ressources attachées à ses domaines puis exploiter un domaine auquel sont attachées cinq ressources (dont au moins une avec le symbole de la faction Agence)

Résistance

Un personnage doté de l'attribut **Résistance + X** peut être blessé X fois avant d'être détruit (Chaque blessure étant symbolisée par un marqueur Blessure sur le personnage).

Par exemple, un personnage avec Résistance +2 peut subir deux blessures avant d'être détruit. La troisième blessure reçue le détruira.

Certains effets donnent l'attribut **Résistance** à un personnage. Si un personnage gagne cet attribut plusieurs fois, à cause d'effets provenant de différentes sources par exemple, ces valeurs de **Résistance** s'additionnent les unes avec les autres.

Par exemple, si un personnage ayant **Résistance +2** *se voit conférer* **Résistance +1** *par un Accessoire, on considère que ce personnage a une* **Résistance + 3**.

Ephémère

Les Cartes disposant de l'attribut **Ephémère** compte comme deux ressources lorsque le domaine auquel elles sont attachées est exploité pour jouer une carte ou payer un effet. Cependant, une fois le domaine exploité, toutes les ressources éphémères qui y sont attachées sont détruites et vont dans la défausse.

Dans les éditions au format LCG, le mot-clef **Ephémère** est symbolisé par une flèche à proximité des icones de ressources :

Volonté

Un personnage doté de l'attribut **Volonté** ne peut en aucun cas devenir dément, ou être choisi pour devenir dément.

Quand jouer les cartes ?

Chaque joueur peut entreprendre des actions (comme jouer des cartes d'événement ou utiliser des capacités de cartes déjà en jeu) durant chaque phase sauf exception (reportez-vous au tableau de déroulement d'un tour). En particulier, lors de l'étape pendant laquelle les histoires se résolvent (luttes d'icônes et comparaison des compétences), aucun effet de carte et aucune action ne peuvent être appliquées *tant que les trois histoires ne sont pas résolues*.

Le joueur **actif** est toujours le premier à entreprendre une action dans une phase.

Une action doit être entièrement résolue avant qu'une autre action ne puisse être entreprises (à l'exception des Interruptions, voir ci-dessous).

Un joueur entreprend une seule action à la fois. Après qu'un joueur à entrepris une action et l'a résolue, il doit laisser à son adversaire la possibilité d'entreprendre et de résoudre une action, avant de pouvoir de nouveau entreprendre une action, et ainsi de suite…

Une **Réaction** est une action qui ne peut être jouée que si les conditions décrites dans son texte sont remplies. Les réactions sont toujours rédigées de la manière suivante : "**Réaction** : Après la destruction d'un personnage, posez un marqueur de succès sur une carte d'histoire."
Une **Réaction** ne peut jamais être jouée tant que l'effet qui la déclenche n'est pas entièrement résolu. Une réaction ne peut être jouée qu'une fois par effet déclencheur.

Exception : Il existe des **Réactions** qui se produisent après la destruction d'une carte. Normalement les cartes n'ont pas d'effet quand elles sont dans la défausse, mais l'effet d'une carte qui possède une **Réaction** déclenchée par sa propre destruction peut être appliqué.

Une **Réaction Forcée** est une action qu'un joueur est obligé d'appliquer quand les conditions se présentent.

Une **Interruption** est une action spéciale qui peut annuler ou transformer une action qui vient d'être réalisée par l'adversaire. Souvenez-vous que les actions sont entièrement résolues avant que l'on puisse en entreprendre une nouvelle : une **Interruption** constitue l'unique exception à cette règle.

Quand un effet de carte est annulé, son coût est quand

même payé (et ainsi gaspillé). Une carte d'événement annulé est défaussée sur le champ.

Cas Pratique

Darin et Tommy s'affrontent et nous sommes dans la phase d'opérations de Darin. Comme c'est son tour, Darin peut entreprendre une action en premier.

Il décide de joueur un "Serviteur Byakhee" (personnage Hastur d'un coût de 3) en exploitant un de ses domaines auquel sont attachées quatre ressources (dont deux de la faction Hastur, ce qui lui permet d'avoir une ressource adéquate pour jouer la carte).

Tommy n'a aucune interruption ni réaction à jouer, mais il souhaite entreprendre une action : Il joue la carte d'événement "Shotgun Blast" (de la faction Agence) en exploitant un domaine où sont attachées trois ressources (dont une de la faction Agence, ce qui lui permet d'avoir la ressource adéquate pour jouer la carte).
*Cet événement stipule : "**Action**: choisissez et blessez un personnage avec une compétence inférieure ou égale à X" (X étant le coût payé pour jouer le "Shotgun Blast"). Il prend le Serviteur Byakhee pour cible.*

Darin ne désirant pas voir son "Serviteur Byakhee" blessé joue la carte d'événement "Power drain" (une action d'interruption coûtant 2) qui annule l'événement "Shotgun Blast". Cette action est autorisée car les actions d'interruption précèdent l'action entreprise juste avant. L'événement "Shotgun Blast" est maintenant annulé.

Effets cumulatifs

Certains effets sont cumulatifs et peuvent s'appliquer plusieurs fois s'il y a plusieurs exemplaires d'une même carte en jeu. Par exemple, s'il y a trois exemplaires de la carte "Shadoweed Reef" en jeu (carte de soutien Cthulhu doté du texte : Les Profonds gagnent une icône), chaque personnage Profond gagnera une icônes de Terreur par exemplaire en jeu de cette carte. Chaque Profond gagnera donc 3 icônes.

Remarquez qu'une réaction peut s'effectuer plusieurs fois, s'il y a plusieurs exemplaires de cette réaction en jeu (mais toujours une seule fois par situation de déclenchement pour chaque exemplaire).

Effets déclenchés

Un effet déclenché est un effet qui est précédé du texte en gras : **Action**, **Interruption**, **Réaction**, ou **Réaction Forcée**.

Capacités déclenchées

Une capacité déclenchée est un effet déclenché par une carte qui est déjà en jeu (un personnage ou une carte de soutien par exemple)

Jour et Nuit

Certaines cartes changent le "moment" du jeu en Jour ou Nuit, aucun des deux n'ayant d'effet en lui-même, tout en permettant à d'autres cartes de pouvoir activer leurs propres effets.

Au début de la partie, il ne fait ni Jour ni Nuit. Il ne fait Jour ou Nuit qu'à partir du moment où une carte en jeu le précise. Si, pour une raison ou une autre, il fait à la fois Jour et Nuit, on considère cette situation valide (c'est le crépuscule ou l'aube… il fait donc Jour et Nuit).

Destruction et Sacrifice

Lorsqu'une carte est détruite (ce qui concerne aussi un personnage subissant un nombre fatal de blessures), elle est placée au sommet de la pile de défausse.

Un personnage qui est sacrifié est également placé sur le sommet de la pile de défausse. Un joueur peut seulement sacrifier une carte qu'il contrôle et ne peut donc pas sacrifier une carte contrôlée par son adversaire.

Précisons que "sacrifiez..." et "détruisez..." ne sont pas des termes interchangeables : une carte détruite n'est pas sacrifiée, et vice versa ...

Démence

Lorsqu'un personnage devient dément, il est retourné face contre table et toutes les cartes qui lui sont attachées sont détruites. Si un personnage blessé est rendu dément, il est immédiatement détruit. De même, un personnage dément qui subi une blessure est immédiatement détruit.

Un personnage dément a les caractéristiques suivantes : coût de 0, compétence à 0, pas de faction, pas d'icônes, pas de sous-types, pas d'attributs, pas de

texte, ni capacités. Un personnage dément ne peut pas s'engager dans une histoire et n'est jamais considéré comme engagé dans un histoire, sauf cas particuliers (texte et effet de carte).

Ajout de Domaine

Certains effets de carte permettent à un joueur de disposer d'un domaine additionnel. Lorsqu'un joueur créé un nouveau domaine, il pioche simplement la première carte de son deck, la regarde et la place face cachée à côté des autres domaines. Cette carte est dorénavant considérée comme un domaine à part entière et perd toute autre fonction ou identité. Le joueur peut y ajouter des ressources pendant la phase de ressource (ou par le biais d'effets de carte) comme s'il s'agissait d'un domaine "normal".

Règles de Construction de Deck

Lorsqu'ils élaborent des decks de tournois à partir de leur collection de cartes, les joueurs doivent suivre ces impératifs :

1) Le deck doit contenir au moins 50 cartes. Les cartes d'histoire et les domaines ne comptant pas dans ce total

2) On ne doit pas avoir plus de trois exemplaires de la même carte dans un deck (Si deux cartes ont le même titre, mais pas la même description ou le même numéro de collection, elles sont considérées comme des exemplaires de la même carte.)

Notez que lorsque l'Appel de Cthulhu LCG disposera de d'avantage de cartes, le nombre de cartes minimum pourra être revu à la hausse dans le cadre de tournois spécifiques.

Propriété et Contrôle

Les joueurs sont les **propriétaires** de toutes les cartes qu'ils mettent dans leur deck. A la fin de la partie, chaque carte retourne dans le deck de son propriétaire.

Quand une carte arrive en jeu, elle le fait sous le **contrôle** de son propriétaire, à moins qu'un effet de jeu n'en dispose autrement. Il existe aussi des cartes qui vous permettent de prendre le **contrôle** de cartes adverses.

Quand un effet précise que son action concerne "vos cartes" ou celles d'un "adversaire", il fait toujours référence au joueur qui a le **contrôle** de cette carte, à moins qu'une mention spécifique ne fasse référence au **propriétaire** de la carte.

Quand une carte quitte le jeu (qu'elle retourne dans la main, la défausse ou le deck), elle sera envoyée dans la main, la défausse ou le deck de son **propriétaire**.

Championnats du monde

Chaque été les championnats mondiaux se déroulent à la GENCON d'Indianapolis.

Jeu organisé

Vous pouvez rejoindre la communauté Internet du jeu sur www.chtulhulcg.com pour y trouver l'adresse de revendeurs, les évènements spéciaux et tournois proches de chez vous. Vous pouvez également visiter le site pour devenir un SERVITEUR et aider FFG à
organiser des tournois du jeu de cartes de l'Appel de Cthulhu dans votre ville.
De plus, sur www.cthulhulcg.com, vous allez pouvoir trouver des mises à jour, des explications de règles, un forum de la communauté et des articles annonçant les futures nouveautés. On espère vous voir nous rejoindre.

Crédits

Lead Game Design : Nate French
Original Game Design : Eric M. Lang
Art Direction : Zoe Robinson
Graphic Design : Andrew Navaro
Plastic Design : Brian Schomburg
Rules : Christian T. Petersen and Eric M. Lang
Editing : Michael Hurley and Mark O'Connor
Line Coordinator : Morgan C. Stana
Publisher : Christian T. Petersen
Remerciements:
A H.P. Lovecraft, pour avoir décrit l'inénarrable.
A Charlie Krank et Lynn Willis de Chaosium, pour nous avoir laissé carte blanche.
A nos testeurs : Trop nombreux pour être énumérés, mais trop important pour être oubliés. Merci à vous.
Call of Cthulhu est une marque déposée par Chaosium, Inc. Tous droits réservés, usage de licence.
The Call of Cthulhu LCG est une marque déposée par Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Cette règle est ces illustrations sont protégée 2004, 2008, Fantasy Flight Publishing, Inc. Aucune reproduction, même partielle, n'est autorisée sans l'accord de la société éditrice.

Merci de visiter www.cthulhulcg.com
et www.fantasyflightgames.com pour toute nouveauté, sortie, activité communautaire ou autre !

N'oubliez pas non plus de passer sur le Cénacle Chthonien, le site Français des Joueurs de Cartes de L'Appel de Cthulhu www.cenacle-hd.bb-fr.com

Déroulement d'un tour de jeu

1. Phase de régénération

Restaurez 1 personnage dément (déchargez la carte, si elle ne l'est pas)
Activez toutes vos cartes déchargées
Régénérez vos domaines (retirez les marqueurs posés dessus)

- Des actions peuvent être effectuées

2. Phase de tirage

Tirez 2 cartes

- Des actions peuvent être effectuées

3. Phase de ressource

Attachez 1 ressource à un de vos domaines (*optionnel*)

- Des actions peuvent être effectuées

4. Phase d'opérations

- Des actions peuvent être effectuées

Quand le joueur actif joue une carte de personnage ou de soutien depuis sa main, ceci est considéré comme étant une action effectuée par ce joueur

5. Phase d'histoire

- Des actions peuvent être effectuées

Vous (joueur actif) pouvez engager des personnages dans des histoires
Si le joueur actif n'engage aucun personnage dans une histoire, la phase d'histoire se termine immédiatement. Passez directement à la Phase 6. Fin du tour

- Des actions peuvent être effectuées

Votre adversaire peut engager des personnages dans les histoires où vous avez engagé vos personnages

- Des actions peuvent être effectuées

Résolution des histoires, dans l'ordre de votre choix.
Pour chaque histoire, respectez l'ordre des étapes suivantes :
Résolution des luttes de Terreur ( )
Résolution des luttes de Combat ( )
Résolution des luttes Occultes ( )
Résolution des luttes d'Investigation ( )
Détermination du succès (comparaison du total de compétence de chaque joueur)

- Les **réactions** aux luttes d'icônes et au gain de marqueurs de succès peuvent être appliquées

- Des actions peuvent être effectuées

Les personnages sont désengagés

6. Fin du tour

Le joueur situé à votre gauche devient le joueur actif

Les étapes sur fond vert ne peuvent pas être interrompues par des **Actions** ou des **Réactions** (par contre des **Interruptions** peuvent être jouées et les **Réactions forcées** doivent être appliquées)