








(v1.6) Khanum la goule	C 187	(vf 1.0) El Faraón Negro	U 152
<u>Texte modifié</u> : “ Réaction : Après avoir remporté une lutte d’icônes par 2 icônes ou plus, placez un marqueur de succès sur l’histoire dans laquelle <i>Khanum la goule</i> était engagée.”		Le titre “Le Pharaon noir” de cette carte est écrit en espagnol.	
(v1.9) La semence de la Grande Mère	C 203	(v1.7) Chasseur spectral	U 162
<u>Texte modifié</u> : “ Action : ...pour mettre en jeu n’importe quel personnage  autre qu’un Grand Ancien depuis votre main.”		<u>Texte modifié</u> : “...est réduit de 1 pour chaque type de ressource autre que  attaché au domaine exploité pour jouer le <i>Chasseur spectral</i> (minimum : 1).”	
(v1.7) Un homme dans la place	U 8	(v2.0) Énigmes	U 169
<u>Texte modifié</u> : “... est réduit de 1 pour chaque type de ressource autre que  attaché au domaine exploité pour jouer <i>Un homme dans la place</i> (minimum : 1).”		<u>Texte expliqué</u> : Chaque joueur additionne le coût de ses cartes révélées puis compare le total avec celui de son (ses) adversaire(s). Le joueur avec le total le plus bas défausse toutes ses cartes révélées. Si plusieurs joueurs sont à égalité et ont le total le plus bas ils se défaussent tous de leurs cartes révélées.	
(vf 1.0) Prophète des rues	U 13	<i>Ex : le joueur A joue Énigmes en payant 3. Lui et son adversaire montrent les 3 premières cartes de leur deck. Le joueur A révèle C 172 Les blasphèmes jumeaux (coût 4), C 148 En haillons (coût 1) et C 136 Soumission aveugle (coût 2). Le total du coût de ses cartes est donc de $4 + 1 + 2 = 7$. Le joueur B révèle C 54 Chants des Dholes (coût 0), U 57 Dirigeable (coût 2) et C 29 Barque privée (coût 1). Le total du coût de ses cartes est donc de $0 + 2 + 1 = 3$. Le joueur B a le total le plus bas (3 contre 7) et doit donc se défausser de ses trois cartes. Si le joueur A et le joueur B avaient obtenu le même total, ils auraient défaussé tous les deux leurs trois cartes.</i>	
<u>Erreur d’impression</u> : Endurance +1 a été écrit à la place de l’attribut Résistance +1 .			
(vf 1.0) Canonnière	U 28		
<u>Erreur d’impression</u> : Endurance +1 a été écrit à la place de l’attribut Résistance +1 .			
(v1.7) Escorte militaire	U 39		
<u>Texte modifié</u> : “... est réduit de 1 pour chaque type de ressource autre que  attaché au domaine exploité pour jouer l’ <i>Escorte militaire</i> (minimum : 1).”			
(v1.7) Expatriate Reporter	U 69	(v1.7) Sombre progéniture du monde inférieur	U 184
<u>Texte modifié</u> : “... est réduit de 1 pour chaque type de ressource autre que  attaché au domaine exploité pour jouer le <i>Reporter expatrié</i> (minimum : 1).”		<u>Texte modifié</u> : “... est réduit de 1 pour chaque type de ressource autre que  attaché au domaine exploité pour jouer la <i>Sombre progéniture du monde inférieur</i> (minimum : 1).”	
Le titre “Reporter expatrié” de cette carte n’a pas été traduit en français.		<u>Erreur d’impression</u> : Endurance +1 a été écrit à la place de l’attribut Résistance +1 .	
(v1.7) La chose venue des étoiles	U 132	(v2.0) Je suis Lui et Il est Moi	U 225
<u>Texte modifié</u> : “... est réduit de 1 pour chaque type de ressource autre que  attaché au domaine exploité pour jouer <i>La chose venue des étoiles</i> (minimum : 1).”		<u>Texte modifié</u> : “ Action : Choisissez une histoire dans laquelle au moins un Grand Ancien est engagé. Tous les autres personnages qui ne sont pas un Grand Ancien engagés dans la même histoire...”	

(vf 1.0) Professor Albert Wilmarth	R 32	(v1.8) Chef de gang	U 42
Le titre “ Professeur Albert Wilmarth ” de cette carte n’a pas été traduit en français.		Il s’agit d’une capacité d’ Interruption et non pas une Action .	
(vf 1.1) Professeur d’archéologie	R 41	(vf 1.3) Retour à la case départ	R 10
Il manque les 2 icônes de cette carte qui sont : 1 icône de Combat et 1 icône d’Investigation.		<u>Erreur de traduction</u> : il faut lire “... Chaque joueur choisit un de ses domaines sans ressources éphémères attachées, <i>si possible</i> ...”	
(v1.7) Autodafé	R 76	(vf 1.3) Hôtel Chelsea	R 34
<u>Texte modifié</u> : “ Action : ... mettez en jeu toutes les cartes de personnage et de soutien, sur lesquels le sous-type choisi...”		<u>Traduction confuse</u> . Le texte est : “ Réaction : Après avoir détruit une ressource éphémère attachée à l’un de vos domaines, déchargez l’Hôtel Chelsea et payez 1 pour ré-attacher cette carte en tant que ressource à ce même domaine.”	
(vf 1.1) Hurlement des chacals	R 109	(v1.8) Alchimiste	R 93
<u>Erreur d’impression</u> : “... Ensuite, choisissez et détruisez un personnage Héroïque dont le coût...”		Chimiste	R 40
(vf 1.2) Le ciel se déchire	R 111	Infection corallienne	R 58
<u>Erreur de traduction</u> : la première partie du texte est “À jouer durant <i>votre</i> phase d’histoire”		Les oubliés	R 79
(v1.8) Jardins de l’Ezbechieh	R 208	Physicien hétérodoxe	R 24
<u>Texte expliqué</u> : “...en un type d’icône différent..” signifie que : l’icône choisie est d’un seul et même type (vous choisissez un seul type d’icône : terreur, combat, occulte, investigation et toutes les icônes imprimées sur la carte deviennent de ce type) et que l’icône choisie doit être différente de celles imprimées sur la carte de personnage.”		Visiteur interstellaire	R 114
		Allié inattendu	R 8
		<u>Texte modifié</u> : “ Réaction : après qu’un adversaire a joué un événement de type Rituel depuis sa main...”	
		(vf 1.3) L’attente	R 107
		<u>Erreur de traduction</u> : il faut lire “... n’a pas été exploité, chacun <i>de vos adversaires</i> se défause des 2 premières cartes de son deck.”	
		(vf 1.1) Une ère étrange	R 138
		<u>Erreur de traduction</u> : il faut lire “ Action : Détruisez tous les personnages auxquels <i>aucune carte</i> n’est attachée.”	

Les Masques de Nyarlathotep

(vf 1.3) **Agents du trésor** C 2

Erreur de traduction : il faut lire “Après que *les Agents du trésor* soient entrés en jeu, ...”

(vf 1.3) **Nuit de débauche** C 29

Ne pas tenir compte de la phrase “*À jouer durant votre phase d’opérations*” qui n’existe pas sur la carte en version originale.

Les Cités oubliées

(vf 1.3) **Chef de Bureau** C 4

Erreur d’impression : il faut lire “...ne peut pas être la cible d’un *effet déclenché* dont le coût...”.

Le coût d’un effet déclenché est égal à 0 s’il n’a aucune indication de coût imprimée sur sa carte.


(vf 1.3) Shérif local	C 5	(v1.8) Diacre de l'église de la Sagesse étoilée	U 97
Auteur en visite	C 25		
Rédempteur de réputation	C 79	<u>Texte modifié</u> : “ Action : Sacrifiez le <i>Diacre de l'église de la Sagesse étoilée</i> pour réduire de 5 le coût de la prochaine carte d'événement que vous jouerez durant cette phase.”	
Infirmière bienveillante	C 113		
<u>Erreur de traduction</u> : il faut lire “... s'il est entré dans votre défausse ...”			
(vf 1.0) Dur à cuire	C 41	(vf 1.0) Mangeuses d'espace	U 111
<u>Erreur d'impression</u> : Le texte de la carte est écrit en espagnol. Il faut lire : “ Réaction : après que le <i>Dur à cuire</i> est entré en jeu, choisissez et déchargez un personnage avec un coût imprimé de X ou moins. X correspond au nombre de domaines que vous contrôlez.”			
(vf 1.3) Changement de saison	C 118	(v1.8) Richard Upton Pickman	R 38
<u>Erreur d'impression</u> : il faut lire “... un personnage dont le coût <i>imprimé</i> est inférieur ...”.			
(vf 1.3) Récupération	C 135	(vf 1.0) Carcosa est Tout ce qui est	R 81
<u>Erreur de traduction</u> : il faut lire “... si elle est entrée dans <i>une</i> pile de défausse durant cette phase.”			
(vf 1.3) Ville fantôme	C 140	<u>Erreur d'impression</u> : une partie du texte est répété.	
<u>Erreur d'impression</u> : il faut lire “... que vous jouerez <i>durant cette phase</i> , de 1 (pour un minimum de1).”			
(v1.8) Comptable distrait	U 22	(v1.8) K'n-yan	R 136
<u>Texte modifié</u> : “...Ensuite, le <i>Comptable distrait</i> devient dément”.			
(vf 1.3) Jugement hâtif	U 30	Rajoutez à la fin du texte l'expression “..., si possible”.	
<u>Erreur d'impression</u> : il faut lire “... où X est la compétence <i>imprimée</i> de ce personnage.”			
(vf 1.3) Voeu d'intellect	U 31	(vf 1.3) Ultima Thulé	R 137
<u>Erreur d'impression</u> : il faut lire “... décharger un domaine pour ramener <i>Voeu d'intellect</i> dans la main de son propriétaire, ...”			
(vf 1.3) Novice	U 33	<u>Erreur d'impression</u> : il s'agit d'une Réaction et non pas d'une Réaction forcée .	
<u>Erreur d'impression</u> : il faut lire “ Action : Payez 3 pour transformer...” Le coût de l'action est de 3 et non pas de 2 !			

Arkham Edition Premium Starter

(v1.5) **Deep One Rising** M 4

Texte modifié : “...après que le *Deep One Rising* est entré en jeu depuis votre main...”

(v1.6) **Witch Tree** M 13

Texte modifié : “...s'il s'agit d'une carte  attachez là à un de vos domaines en tant que ressource. Sinon, placez-là au sommet du deck de son propriétaire.”

Texte modifié : “**Action** : Déchargez pour choisir une ressource attachée à un de vos domaines...”

(v1.2) **Persuasive Friends** C 81

Texte modifié : “**Action** : Réduisez le coût de la prochaine carte de personnage...”

(v1.2) **Behind the Pallid Mask** R 135

Texte modifié : “**Action** : Révélez et défaussez les X premières cartes de votre deck. Pour chaque carte ainsi révélée, vos adversaires doivent choisir soit de défausser ce nombre de cartes de leur main (ou toute leur main) soit de défausser les quatre premières cartes de leur deck.”

(v1) **Expedition Leader** U 35

Erreur d’impression du code de rareté. Il ne s’agit pas d’une carte peu commune U mais d’une carte rare R.

Un joueur ne peut pas choisir la première possibilité s’il n’a pas de cartes dans sa main.

(v1.2) **Shadow Reef** U 117

C’est une carte de soutien. Cette information est manquante dans la moitié inférieure gauche de la carte.

Ex : Le joueur A joue Behind the Pallid Mask et révèle 4 cartes Hastur. Son adversaire, le joueur B, n’a que deux cartes dans sa main. Le joueur B peut choisir une de ces deux possibilités :

(v1.2) **Power Drain** U 139

Texte modifié : “**Interruption** : Annulez une Action ou une Réaction qui vient d’être déclenchée.”

1) Il défausse sa main. Même s’il n’a que deux cartes, il a rempli les conditions du texte et n’a pas à subir d’autres effets, comme être forcé de défausser des cartes de son deck.

(v1) **The King in Yellow** U 147

Texte modifié : “Tant que *The King in Yellow* reste déchargé...”

2) Il défausse les 16 premières cartes de son deck.

Ainsi, quand *The King in Yellow* est activé (pour n’importe quelle raison ou pendant la phase de régénération du joueur qui le contrôle), tout personnage qui est devenu dément à cause du *The King in Yellow* peut de nouveau être restauré (à moins qu’il soit de nouveau victime du *The King in Yellow*)

Un joueur choisit l’une ou l’autre des possibilités. Il ne peut pas choisir de défausser une seule carte de sa main et ensuite 12 cartes de son deck.

(v2.0) **Dream Messenger**

R 166

Texte modifié : “**Interruption** : Avant qu’une Action ou une Réaction ne soit résolue, choisissez une carte de personnage ou de soutien qui est en jeu. Jusqu’à la fin de la phase, cette carte possède un **Sous-type** de votre choix.”

Remarque : *The King in Yellow* peut viser un personnage qui est déjà dément puisque la phrase “Ce personnage devient dément” ne fait pas partie de la première phrase concernant le choix de la cible de la carte.

(v1.4) **Mi-Go Scientist**

R 189

(v1) **True Magick** U 240

Texte modifié : “**Réaction** : Après avoir obtenu un succès dans une histoire avec au moins le double...”

Texte modifié : “...ou renvoie ce personnage dans la main de son propriétaire.”

Erreur d’impression du code de rareté. Il ne s’agit pas d’une carte peu commune U mais d’une carte rare R.

(v1) **The Orient Express**

R 238

(v1) **Shakedown !** R 20

Texte ajouté : “À jouer pendant une phase d’histoire.”

Erreur d’impression du code de rareté. Il ne s’agit pas d’une carte rare R mais d’une carte peu commune U.

(v1.2) **To See Another Day**

R 239

C’est une carte de soutien. Cette information est

manquante dans la moitié inférieure gauche de la carte.

Unspeakable Tales

(v2.0) **Sacrificial Offerings** U 66

Texte modifié : “**Action** : Choisissez et blessez un personnage d’un de vos adversaires. Ensuite, le joueur qui contrôle ce personnage peut choisir et blesser un personnage.”

(v1.6) **On Ice** R 12

Les marqueurs de succès ne sont pas retirés. Ils restent présents pour l’histoire remplaçant celle visée par *On Ice*.

(v1.4) **Cthulhu** R 55

Erreur d’impression : **Invulnérable** a été écrit à la place de l’attribut **Invulnérabilité**.

(v1.3) **Lair of the Deep Ones** R 70

Texte modifié : “...déchargez *Lair of the Deep Ones* pour choisir et détruire...”

(v1.4) **Yog-Sothoth** R 91

Erreur d’impression : **Invulnérable** a été écrit à la place de l’attribut **Invulnérabilité**.

(v1.4) **Shub-Niggurath** R 109

Erreur d’impression : **Invulnérable** a été écrit à la place de l’attribut **Invulnérabilité**.

Forbidden Relics

(v2.0) **Brazier of Noden** R 31

La réponse forcée du Brazier of Noden n’est déclenchée qu’en réponse au tirage de cartes pendant votre propre phase de tirage.

(v1.6) **Chant of Thoth** R 98

Texte modifié : “...vous pouvez jouer ces cartes comme si vous les aviez jouées de votre main. Si certaines de ces cartes sont des cartes d’événement remettez-les sous votre deck après les avoir jouées, au lieu de les défausser.”

(v2.0) **Shining Trapezohedron** R 104

Texte modifié : “...déchargez et payez 1 pour...”

(v1.6) **Spawn from K’n-Yan** R 112

Le *Spawn from K’n-Yan* est sacrifié du moment où le joueur qui le contrôle ne contrôle aucune carte Artefact ou aucune carte Environnement dans le jeu.

(v1.9) **Watkins Family Plot** R 125

Texte modifié : “**Réaction** : après avoir déclenché une capacité, si vous avez payé plus que son coût, déchargez *Watkins Family Plot* pour mettre dans votre main un personnage située dans votre défausse ayant une compétence imprimée de X ou moins...”

Spawn of Madness

(v1.9) **Torch the Joint** F 2

Ce n’est pas une carte de soutien mais une carte d’événement !

(v1.9) **Danny O’Banion’s Cronie** F 5

La capacité de cette carte est limitée à une seule utilisation par phase.

(v1.9) **Glimpse of the Void** F14

Ce n’est pas une carte de soutien mais une carte d’événement !

Kingsport Dreams

(v2.0) **Thomas Olney** F3

Texte modifié : “**Réaction** : après qu’un autre

personnage en jeu que vous contrôlez est entré dans une pile de défausse...”

Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité sur *Thomas Olney* lui-même pour le remettre en jeu.

(v1.9) **Charles Dexter Ward** F9

Texte ajouté : “*Charles Dexter Ward* peut être choisi comme cible d’un effet qui le rendrait dément. Il peut également être choisi pour devenir dément suite à une lutte de terreur perdue, dans une histoire dans laquelle il est engagé.”

Si *Charles Dexter Ward* est blessé, il est immédiatement détruit, même s’il possède un attribut **Résistance**.

(v1.9) **Visitor From the Spheres** F11

Si l’effet qui est copié visait une cible, vous ne pouvez pas attribuer une autre cible à la copie. La copie de l’effet doit viser la même cible.

(v2.0) **Basil Elton** F13

Si vous n’êtes pas le propriétaire de la carte *Basil Elton* mais que vous la contrôlez et décidez de déclencher sa capacité, elle est remise dans le deck de son propriétaire qui est alors mélangé. Tous les domaines en jeu sont ensuite régénérés.

Remarque : Par défaut, quand une carte quitte le jeu elle retourne à son propriétaire (dans sa défausse, son deck, sa main...)

Conspiracies of Chaos

(v2.0) **Blood Magician**

F11

Un personnage doit pouvoir matériellement perdre une icône (qu’il possédait au moment où le *Blood Magician* déclenche sa capacité) pour que le *Blood Magician* puisse gagner cette icône.

Dunwich Denizens

(v2.0) **Wilbur Whateley**

F13

Wilbur Whateley conserve tous les marqueurs de succès placés sur sa carte quand il devient dément.



Traduction et mise en page par Dadajef, <http://doseexplora.free.fr> ; e-mail : doseexplora@free.fr
à partir de la Faq anglaise 2.0 consultable sur le site Fantasy Flight Games <http://new.fantasyflightgames.com>

L’Appel de Cthulhu JCC est © 2005 Fantasy Flight Games. La version française est distribuée par Millenium.
Retrouvez la communauté francophone des joueurs de l’Appel de Cthulhu JCC/LCG sur <http://cenacle-hd.bb-fr.com>