

L'Appel de  
**CTHULHU**™

# FARCE MACABRE

Guide de Référence pour le Gardien



Álex de la Iglesia

**EDGE**  
S T U D I O





# FARCE MACABRE

**Deux jours de folie à l'hôtel Shephard**

**Auteur :** Álex de la Iglesia

**Révision et adaptation à la 7<sup>e</sup> Édition :** Gus Díaz

**Responsable de la conception graphique :** Curro Marín

**Direction artistique :** Antonio Maínez

**Conception du format et mise en page :** Paco Dana

**Illustration de couverture :** Antonio Maínez

**Illustrations des têtes de chapitre :** Antonio Maínez et Adrián Prado

**Illustrations intérieures :** Antonio Maínez, Paco Dana, David Ardila, Adrián Prado, Jorge Barrero, Iosu Palacios, Martín de Diego Sádaba et Alexander J. Guillem

**Cartographie :** Álex de la Iglesia

**Police Cristoforo :** Thomas Phinney

**Responsable des licences Chaosium :** Daria Pilarczyk

**Direction de la gamme *L'Appel de Cthulhu* :** Mike Mason

**Bêta-testeurs d'Álex :** l'infatigable investigateur de l'occulte Berto Bang ; l'illustre professeur de langues mortes Rodrigo Ruiz Gallardón ; l'expert jongleur Carolo ; les légendaires frères Prada, la dangereuse falsificatrice d'œuvres d'art Carolina Bang ; la bête d'un autre monde Manuel Tallafé.

**Bêta-testeurs de Gus – « Ceux qui dévalent les escaliers » :** Jonathan Dómbritz, le chasseur qui a une dent contre les chats ; Luca Carioni, le médecin allergique au feu ; Matheus Gomes, l'égyptologue tueuse de dragons ; Rafa Benitez, le médium judicieux (et d'une grande vigueur virile).

## **Version française par Edge Studio**

**Traduction :** Marion Carrière

**Relecture :** Laurie Gaucher et Romuald « Romgam » Liné

**Mise en page :** Edge Studio, Ricardo Martínez Vicente

**Responsables de localisation :** Elodie Nelow et Jean-Pascal Molus

**Responsables de publication :** Curro Marín et Luis E. Sánchez

**Responsable éditorial :** Croc

**Coordinateur du studio :** Stéphane Bogard

**Directeur du studio :** Michael Croitoriu

**EDGE**  
S T U D I O







Ce supplément est conçu pour être utilisé avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7<sup>e</sup> Édition*, disponible séparément.

*Farce Macabre* © 2022 Edge Studio - Asmodee Group. Tous droits réservés.

*Call of Cthulhu* © 1981–2022 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

*L'Appel de Cthulhu* © 2022 Edge Studio - Asmodee Group. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc. Les Masques de Nyarlathotep, *L'Appel de Cthulhu* et Pulp Cthulhu sont TM de Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Le symbole ésotérique de Chaosium (Signe des Anciens) © 1983 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Édition française par Edge Studio. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tel : 01 34 52 19 70.

Imprimé en Chine par LEO PAPER.

Pour plus d'informations sur *L'Appel de Cthulhu*, visitez notre site Internet : [edge-studio.net](http://edge-studio.net)

Certains noms, descriptions et représentations utilisés dans ce supplément sont dérivés d'ouvrages dont les droits d'auteur appartiennent à Chaosium Inc., et qui ne peuvent être utilisés ou réutilisés sans l'autorisation écrite de Chaosium Inc.

Ceci est une œuvre de fiction. Des noms de personnes, des toponymes et des événements peuvent apparaître, mais toute ressemblance de lieux et d'individus apparaissant dans les scénarios et le jeu avec des lieux ou des personnes

vivantes ou mortes n'est que pure coïncidence. Tout le matériel inclus relève d'une fiction décrite par le filtre du Mythe de Cthulhu, et aucun outrage à des personnes vivantes ou mortes n'est voulu. Les propos tenus par des personnages de fiction n'engagent que leur auteur.

Ce document est protégé par les lois américaine et française des droits d'auteur. Toute reproduction de ce travail par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation écrite de Chaosium Inc., hormis celle de courts extraits dans le cadre d'articles critiques, ainsi que la photocopie des fiches de personnage et des indices pour les utiliser pendant la partie, est strictement interdite.

*Ce livre n'existerait pas sans la persévérance et la collaboration de deux monstrueux Grands Anciens : Jose Manuel Rey, qui m'a toujours soutenu, en m'obligeant avec des pinces chauffées à blanc à ne pas abandonner et à poursuivre inflexiblement ma tâche jusqu'à terminer l'ouvrage ; et l'abominable GU-STABH-O-DIATH, connu sur terre sous le nom de Gustavo Díaz, un organisme yithien plein de connaissances ésotériques qui a pinaillé sur chaque ligne, chaque virgule et chaque accent de mon livre, jusqu'à m'infliger une perte de Santé Mentale supérieure à celle que l'on subit en conjurant YOG-SOTHOTH en personne. Merci à tous les deux de ne pas m'abandonner, et merci de guider mes pas sur les chemins sinueux de la folie.*

—Álex de la Iglesia

ISBN : 8435407633506

Code produit : ESCTH11FR

Première impression : Novembre 2022

## Gus Díaz

*Gus a commencé ses 20 ans de carrière dans le milieu du jeu de rôle et du jeu vidéo afin de mettre à profit sa passion dévorante pour ces deux loisirs. Il a occupé de nombreux postes au sein de cette industrie, de traducteur mercenaire à coordinateur inquisitorial d'une équipe de traduction.*

*Entre autres choses, il a traduit deux éditions de L'Appel de Cthulhu en espagnol et assuré la supervision éditoriale de produits en version originale comme localisée pour Edge Studio/Asmodee. Ses collaborateurs pensent toujours qu'il accorde trop d'attention aux détails.*

*Gus a fait ses débuts dans l'écriture de jeux de rôle en 2000, contribuant à la première édition du supplément Hush Hush pour Unknown Armies, publié par Atlas Games. Il a récemment repris cette activité, inspiré par un problème de double vision qui lui a permis d'envisager une dimension parallèle dans laquelle il réussit à en vivre.*

## Antonio Maínez

*Antonio Maínez est né en 1987 à Cadix, en Espagne. Il vit cependant à Séville depuis 2005. Le dessin a toujours été sa passion et depuis l'obtention de son diplôme aux Beaux-Arts, il n'a cessé de travailler en tant qu'illustrateur et concepteur pour l'industrie du jeu. Il a commencé en tant que freelance pour des maisons d'édition et a collaboré sur des projets pour de nombreuses entreprises telles que Z-Man Games et FFG. Aujourd'hui, il travaille principalement comme illustrateur pour Edge Studio/Asmodee, ajoutant à son œuvre les 6<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> Éditions espagnoles de L'Appel de Cthulhu ainsi que leurs suppléments.*



# TABLE DES MATIÈRES

<b>Chapitre 1 : Introduction.....</b>	<b>6</b>	<b>Chapitre 5 : Références.....</b>	<b>108</b>
Deux jours seulement ?.....	8	Nouveaux sortilèges.....	110
Un peu de chaos : Synopsis détaillé.....	8	Artefacts.....	112
<b>Chapitre 2 : Personnages.....</b>	<b>12</b>	Tomes du Mythe.....	120
Charles Behler.....	14	Annexe 1 : Weder,	
Evelyn Carnarvon.....	16	le cristal de Mortlan et les nazis.....	122
Lord Carnarvon.....	17	Annexe 2 : Derniers détails.....	124
Howard Carter.....	18	Annexe 3 : Sakhatakh aujourd'hui.....	125
Prince Fouad (Ahmed Fouad Pacha).....	20	Bêtes et monstres occultes.....	126
Carlo Gasparini.....	22	Table des personnages aléatoires.....	130
Dieter Lounpeen.....	24	Personnages secondaires.....	132
Olga Lounpeen.....	26	Table des rumeurs.....	142
Faraz Najjar.....	27	Table des événements funestes.....	146
Abebaberk Selassie.....	28	Événements de l'année 1922.....	151
Sakhatakh (et les messieurs Bohr).....	30	Indices.....	152
Omar al-Shakti.....	32	<b>Index.....</b>	<b>158</b>
Garth Weder.....	34	<b>Biographie de l'auteur.....</b>	<b>160</b>
<b>Chapitre 3 : Deux jours au Sheppard.....</b>	<b>36</b>		
Prologue.....	38		
Événements pas à pas : La partie.....	40		
Jour 1 : 21 novembre 1922			
Le matin.....	42		
L'après-midi.....	50		
La nuit – Première fête, la mascarade.....	52		
Jour 2 : 22 novembre 1922			
Le matin.....	57		
L'après-midi.....	60		
La nuit – Deuxième fête,			
la projection d' <i>Häxan</i> .....	63		
Les choses ne sont pas			
ce qu'elles semblent être.....	65		
Et maintenant ?.....	67		
Chronologie des événements.....	72		
Conclusion.....	78		
La Farce Macabre.....	79		
Récompenses.....	79		
<b>Chapitre 4 : Le Caire et le Sheppard.....</b>	<b>80</b>		
Espace et temps uniques.....	82		
Index des lieux.....	83		
Plan de l'hôtel Sheppard.....	84		
Lieux.....	88		
Les sous-sols.....	101		
Le Vieux Temple.....	106		





Indice : Farce 1

# TÉLÉGRAMME

ORIGINE <b>LE CAIRE</b>	DATE <b>6 NOV 1922</b>	N° <b>7/11</b>
----------------------------	---------------------------	-------------------

**AVONS ENFIN FAIT UNE DÉCOUVERTE EXTRAORDINAIRE**

**DANS LA VALLÉE (STOP) UNE TOMBE SOMPTUEUSE**

**DONT LES SCEAUX SONT INTACTS (STOP) L'AVONS**


**REFERMÉE JUSQU'À VOTRE ARRIVÉE (STOP)**

**FÉLICITATIONS**

Indice : Farce 2

THE EASTERN TELEGRAPH COMPANY, LIMITED.

CAIRO.

N°	Nombre de mots		Envoyé à N° et ligne
Date			Par
Heure de dépôt	Tarif		

**CHER (STOP) UN AMI COMMUN**  
**A ÉVOQUÉ VOTRE INTÉRÊT RÉEL POUR LES PHÉNOMÈNES INEXPLICABLES**  
**(STOP) RÉPUTATION HÔTEL SHEPHEARD DU CAIRE TERNIE PAR DE**  
**TELS INCIDENTS DEPUIS DES JOURS (STOP) SÉCURITÉ DES CLIENTS**  
**AVANT TOUT (STOP) BESOIN AIDE DE VOTRE ÉQUIPE AU PLUS VITE**  
**(STOP) TRAVAIL RÉMUNÉRÉ (STOP) DISCRÉTION NÉCESSAIRE (STOP)**  
**N APPELEZ PAS (STOP) DÉTAILS SEULEMENT EN PERSONNE (STOP)**  
**CORDIALEMENT (STOP) DIRECTEUR CHARLES BEHLER**



Indice : Farce 3

EGYPTIAN GAZETTE  
- 21 Novembre 1922 -

## DES VISITEURS DISTINGUÉS

Selon des sources sûres, George Edward Stanhope Molyneux Herbert, comte de Carnarvon, arrivera demain au Caire en provenance d'Alexandrie après un long voyage depuis la capitale de l'Empire.

Howard Carter, qui travaille sur le chantier de fouilles financé par le comte, souhaitait apparemment l'attendre pour commencer l'excavation de sa « découverte ».

Un geste admirable de la part du brillant archéologue.

Il va de soi que la charmante fille du comte, Lady Evelyn Leonora Almina Herbert, participera à l'aventure.

Indice : Farce 5

HÔTEL SHEPHEARD  
LE CAIRE

Exp : Carlo Gasparini

SHEPHEARD'S HOTEL  
CAIRO  
12 NOV 1922

FOUR MILLEMES

POUR OLGA

Je t'attends le 21, ma chère. Si il te plaît, ne charge pas de sous-éteneurs.



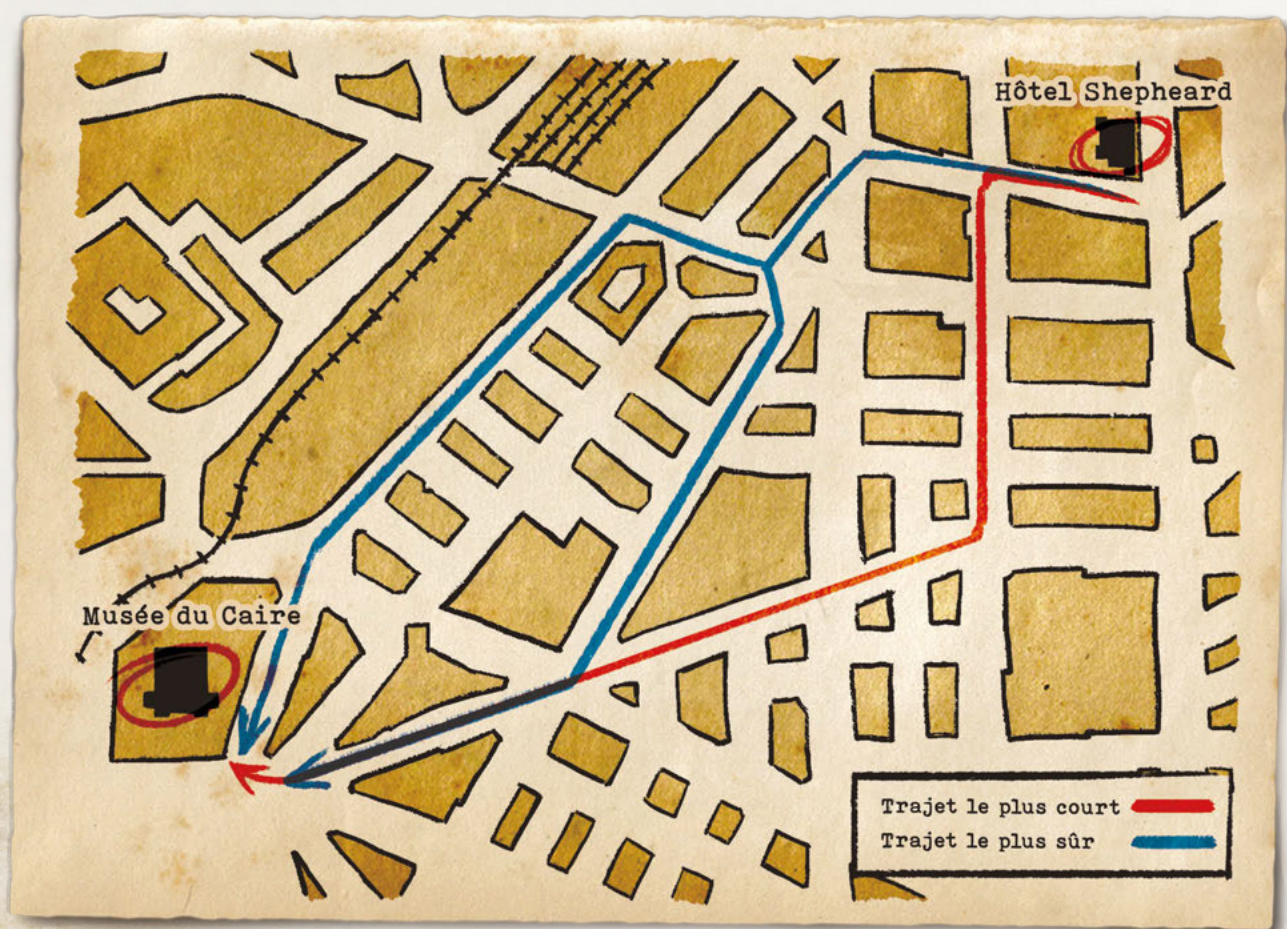
Indice : Farce 8

# TÉLÉGRAMME



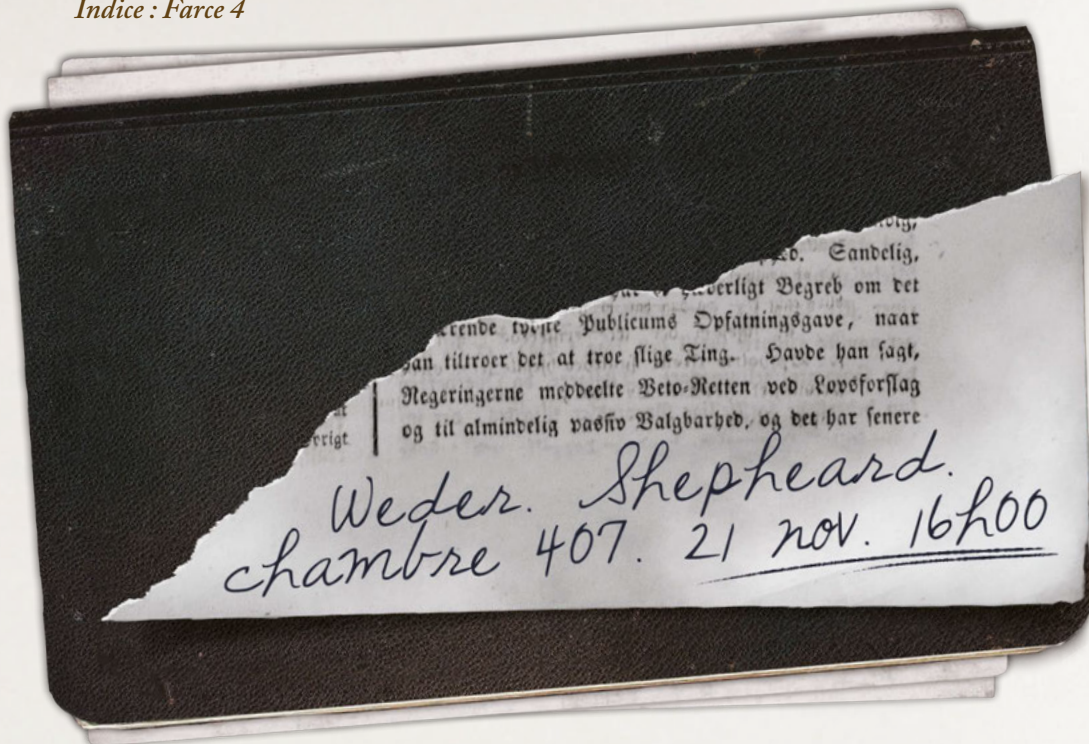
ORIGINE LE CAIRE	DATE 4 NOV 1922	N° 2/05
---------------------	--------------------	------------

CHER AMI GARTH (STOP) VOUS AVIEZ RAISON (STOP)  
LA TOMBE SE TROUVE EXACTEMENT OÙ VOUS ME  
L'AVIEZ INDIQUÉ (STOP) LES PIÈCES SONT GRANDIOSES (STOP)  
L'INCROYABLE SARCOPHAGE EST QUASIMENT  
INTACT (STOP) FÉLICITATIONS (STOP) CARTER

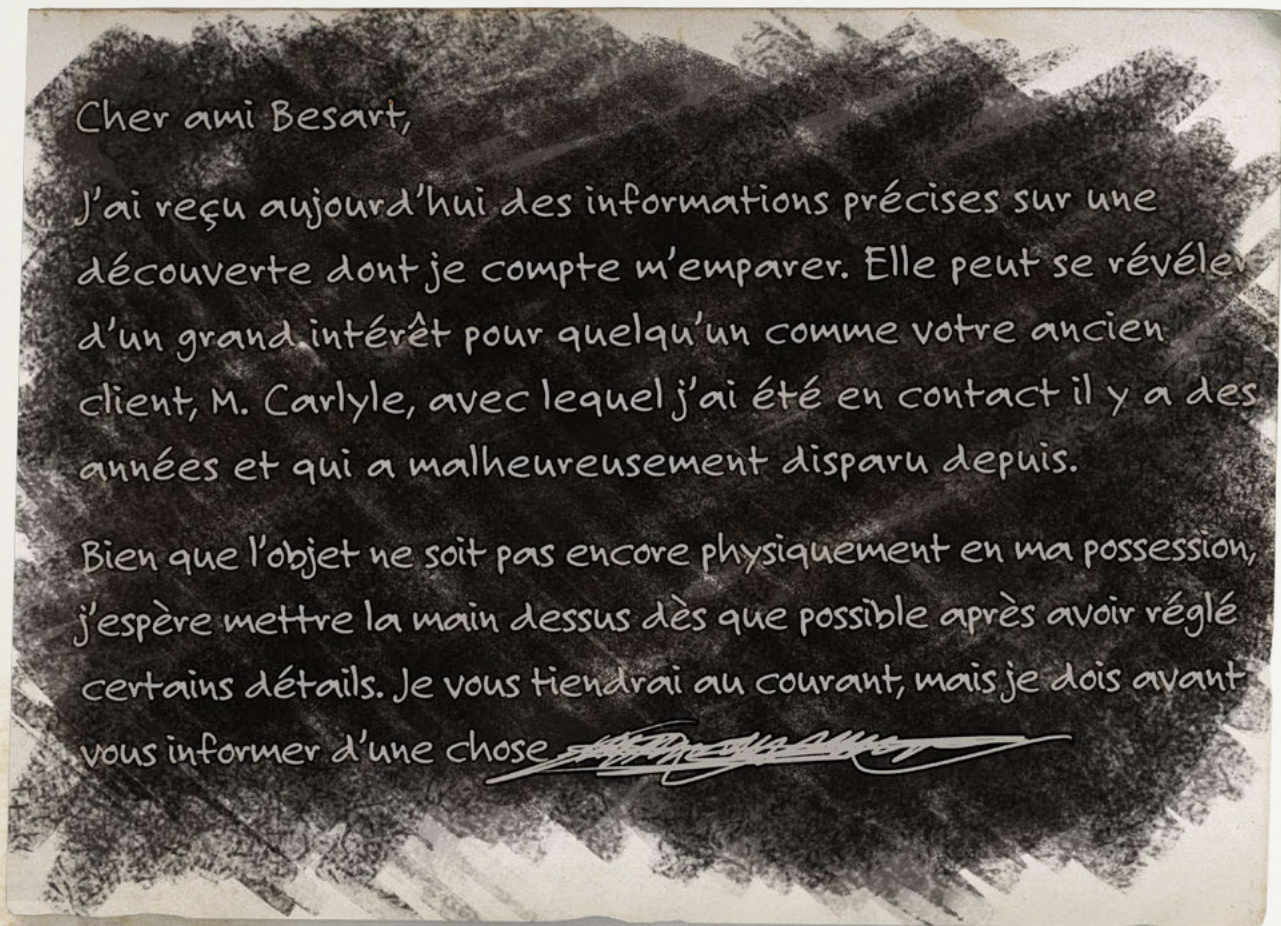




*Indice : Farce 4*



*Indice : Farce 7*





*Indice : Farce 6*





Indice : Farce 9

*Cher Monsieur Weder,*

*Notre relation est très simple : vous avez besoin d'argent et je peux vous en fournir. En contrepartie, je ne demande qu'à bénéficier de la primeur de certaines des pièces que vous mentionnez. Je connais votre point faible et lorsque vous parlez d'archéologie, je sais que vous conférez aux objets une dimension plus ou moins « magique » qui m'indiffère, comme vous le comprenez bien.*

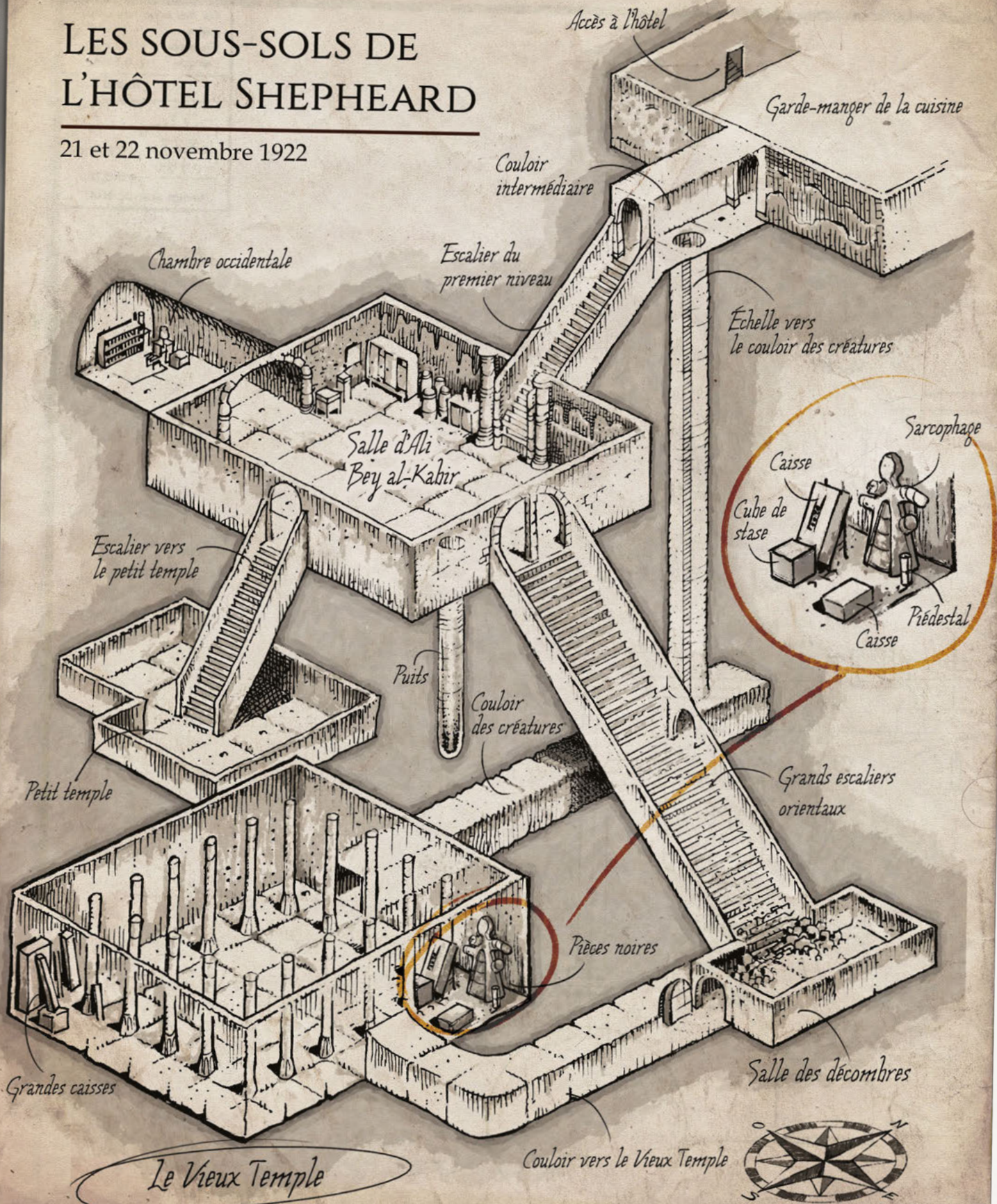
*Néanmoins, l'un des artefacts en question semble tout à fait remarquable et je suis disposé à vous l'acheter pour la somme que vous m'indiquerez. Je me réfère au disque qui semble en or. Ce ne sera sûrement qu'une vulgaire copie, mais vous savez qu'un Disque solaire n'a rien de banal. Au plaisir de vous voir le 21 novembre au Shepherd.*

*Dieter Lounpeen*



# LES SOUS-SOLS DE L'HÔTEL SHEPHEARD

21 et 22 novembre 1922









# CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

## Matinée du 21 novembre

- 9h00 Les investigateurs arrivent au Shepheard, invités par Charles Behler à enquêter sur les étranges incidents survenus dans son établissement.
- 9h00 Dieter et Olga Lounpeen s'enregistrent à l'hôtel.
- 11h00 Les investigateurs se réunissent avec Charles Behler sur la terrasse de l'hôtel.
- 11h00 Carter et Weder discutent sur la terrasse des pièces qu'ils ont cachées dans le Vieux Temple.
- 12h00 Weder descend aux sous-sols en compagnie de Mahadni et ils nourrissent les créatures.
- 12h00 Olga et Gasparini batifolent dans le jardin de la salle Isis. Elle lui dit que son père est là pour acquérir des reliques volées.
- 12h30 Weder fouille dans les caisses du Vieux Temple, récupère le Disque solaire et remonte dans sa chambre à 13h.
- 13h00 Gasparini quitte Olga un moment pour informer Najjar de la présence des artefacts à l'hôtel.
- 13h30 Le prince Fouad arrive au Shepheard, accompagné de son escorte.
- 13h30 Dieter Lounpeen descend au restaurant pour déjeuner avec sa fille Olga, qui ne se présente qu'à 14h00.
- 14h00 Weder s'attable sur la terrasse ; il ne retourne dans sa chambre qu'après son repas, à 15h00.



## Après-midi du 21 novembre

- 16h00 Carter se rend dans le Vieux Temple pour faire l'inventaire des pièces. Il découvre alors que le Disque solaire a disparu et entre dans une colère noire.
- 16h00 Dieter et Weder se rencontrent afin de planifier l'acquisition des pièces. Weder remet le Disque solaire au trafiquant en échange de 5 000 livres (dont 1 000 d'acompte).
- 16h00 Olga s'installe au Long bar, où elle s'enivre seule jusqu'à 19h30.
- 17h00 Dieter retourne dans sa chambre et range le Disque solaire sous son lit, dans un coffret aux dimensions appropriées.
- 17h00 Faraz Najjar se présente à l'hôtel, alerté par Gasparini.
- 17h30 L'Aga Khan arrive au Shepheard avec son cortège pour assister à la fête donnée le soir même.
- 18h00 Najjar rejoint Gasparini dans le Long bar afin qu'il lui parle des pièces volées.
- 18h00 Carter, Dieter et Weder redescendent aux sous-sols. Les deux complices se disputent à propos de la vente des pièces au collectionneur allemand.
- 18h00 Behler supervise la préparation de la mascarade dans la salle de bal.





## Soirée du 21 novembre

- 21h00 De nombreux invités commencent à arriver.
- 21h30 Olga se querelle avec son père au sujet de Gasparini. Peu après, Dieter part en quête de Najjar et une autre dispute éclate entre eux.
- 22h00 Le prince Fouad et sa suite s'enregistrent à l'hôtel.
- 22h00 Dieter tente de frapper Gasparini. Les lions du prince se libèrent et provoquent la débandade.
- 22h15 Fouad rejoint Carter et Weder dans le salon privé et demande à voir les pièces noires.
- 22h30 Carter et Weder (et Najjar ?) accompagnent le prince aux sous-sols.
- 23h00 Selassie fait sensation en entrant dans la salle de bal avec toute sa cour. À 23h30, ses sbires se dispersent dans l'hôtel pour dévaliser les chambres.
- 23h30 Carter et Weder offrent la Dague d'Akhenaton au prince, en échange de sa protection lors du transfert des pièces au musée et de l'autorisation pour Carter de poursuivre ses fouilles.
- 0h00 Olga danse sans pudeur ni retenue avec Selassie, ce qui suscite beaucoup d'admiration ~ en particulier chez l'Aga Khan.
- 0h00 Fouad remonte à l'hôtel et écrit un télégramme à al-Shakti pour le prévenir de la trahison de Weder. Un secrétaire le dépose au bureau des postes à 0h30.
- 1h00 Carter et Weder quittent à leur tour les sous-sols.
- 6h00 La fête s'achève et les invités regagnent leurs chambres. Olga accompagne Selassie dans la sienne.





## Matinée du 22 novembre

- 9h30 Dans la salle de bal, Behler supervise le ménage suite à la fête de la veille et les préparations pour la première d'Häxan.
- 10h30 Lord Carnarvon et sa fille Evelyn s'enregistrent à l'hôtel.
- 11h00 L'équipe de tournage et le réalisateur du film, Benjamin Christensen, arrivent au Shepherd.
- 11h30 Libéré de la chambre froide, Dieter se rend au Long bar. Il discute avec Evelyn et lui révèle que Carter a trahi son père.
- 11h30 Carter se rend dans la chambre de Lord Carnarvon pour finaliser les détails de l'expédition à Louxor.
- 12h00 Inquiet de ne voir Olga nulle part, Dieter monte dans leur chambre et s'aperçoit qu'elle n'a pas dormi là.
- 12h00 Evelyn décide d'agir seule et descend aux sous-sols. En moins d'une demi-heure, elle est tuée et dévorée par les hommes-rats.
- 12h30 Omar al-Shakti arrive à l'hôtel avec quatre adorateurs et son chat, Hetep.
- 13h30 Al-Shakti rejoint Weder sur la terrasse de l'hôtel.





## Après-midi du 22 novembre

- 14h00 Dieter retourne au Long bar pour confronter Gasparini, qui a profité de la crédulité de sa fille pour lui soutirer des informations et les vendre à Najjar.
- 14h15 Olga apparaît avec la gueule de bois et tente de rassurer son père.
- 14h30 Avant de retourner dans sa suite, al-Shakti dit quelque chose à l'oreille de Weder et celui-ci s'écroule sur la table.
- 14h30 Gasparini s'introduit chez Olga et Dieter avec l'intention de voler le Disque solaire.
- 15h00 Dieter remonte dans sa chambre et découvre le vol du Disque solaire.
- 16h00 Fou furieux, Dieter se lance à la recherche de Carter et Weder puis déambule désespérément dans l'hôtel, une bouteille à la main.
- 17h30 Al-Shakti descend dans le Vieux Temple, où il trouve le cadavre d'Evelyn.
- 18h00 Ignorant tout de ce qui se passe dans son hôtel, Behler continue de préparer la fête.
- 18h30 Al-Shakti active le communicateur temporel et l'image du Yithien est projetée sur les murs. Après une heure de psalmodies, Khephnes lui raconte son histoire et le met en garde sur son avenir.



## Soirée du 22 novembre

- 21h00 Les invités commencent à arriver dans la salle de bal pour la première d'Häxan.
- 21h00 Al-Shakti s'empare du Disque solaire grâce à un sortilège.
- 21h30 Les portes s'ouvrent et la projection du film commence.
- 21h30 Al-Shakti ressuscite Evelyn et accomplit le sacrifice.
- 22h00 Evelyn entre dans la salle de bal après être remontée des sous-sols.
- 22h15 Carnarvon et Carter partent pour Louxor.
- 22h30 Al-Shakti lance le rituel d'invocation (qu'il y croie ou non) et les créatures s'enfuient, affolées. Monsieur Bohr apparaît et lui réclame le Trousseau de Clefs.
- 22h30 chaos pendant la projection du film : attentat contre le prince, Dieter tire sur Gasparini, les goules et les hommes-rats dévorent les invités.
- 23h30 Weder quitte sa chambre et se dirige vers les sous-sols.
- 1h00 Les agents de Mahadni aident Weder à remonter le Sarcophage et les autres artefacts du Vieux Temple.
- 2h30 Weder et les hommes de Fouad transportent les pièces dans un chariot jusqu'au musée du Caire. Dieter et Najjar les poursuivent.
- 3h00 Weder arrive au musée avec les pièces.





## INDEX DES LIEUX

1. Terrasse principale
  2. Réception et hall d'entrée
  3. Conciergerie
  4. Bijouterie Merryweather
  5. *Lords*, mode masculine
  6. Cigares Sandoval
  7. Boutique de souvenirs
  8. *Le Petit France*, mode féminine
  9. *Sechat*, montres de luxe
  10. Bureau du télégraphe et des postes  
(dispose d'un standard téléphonique)
  11. Bureau de la direction
  12. Administration et agence de voyage
  13. Salle Isis, jardin et bibliothèque
  14. Salle mauresque
  15. Restaurant
  16. Service de restauration
  17. Salle de bal
  18. Long bar
  19. Jardin extérieur
  - \* 20. Cuisine
  21. Chambre 415 (suite royale) – Prince Fouad
  22. Chambre 204 – Les Lounpeen
  23. Chambre 362 – Howard Carter
  24. Chambre 407 – Garth Weder
  25. Chambre 250 (suite d'honneur)  
– Les Carnarvon
  26. Chambre 304 (suite d'hiver)  
– Omar al-Shakti
  27. Chambre 127 – Gasparini
  28. Chambre 487 – Faraz Najjar
  29. Chambre 387 – Aga Khan III et son cortège
  30. Chambre 103 – Soirée privée
  31. Chambre 285 – Autre soirée privée
  32. Chambre 311 – Abebaberk Selassie
  33. Chambres 251-259, 263, 265  
– Les messieurs Bohr
  34. Chambre 264 – Monsieur Bohr (Sakhatakh)
- Les sous-sols  
Le Vieux Temple
- \*  
\*

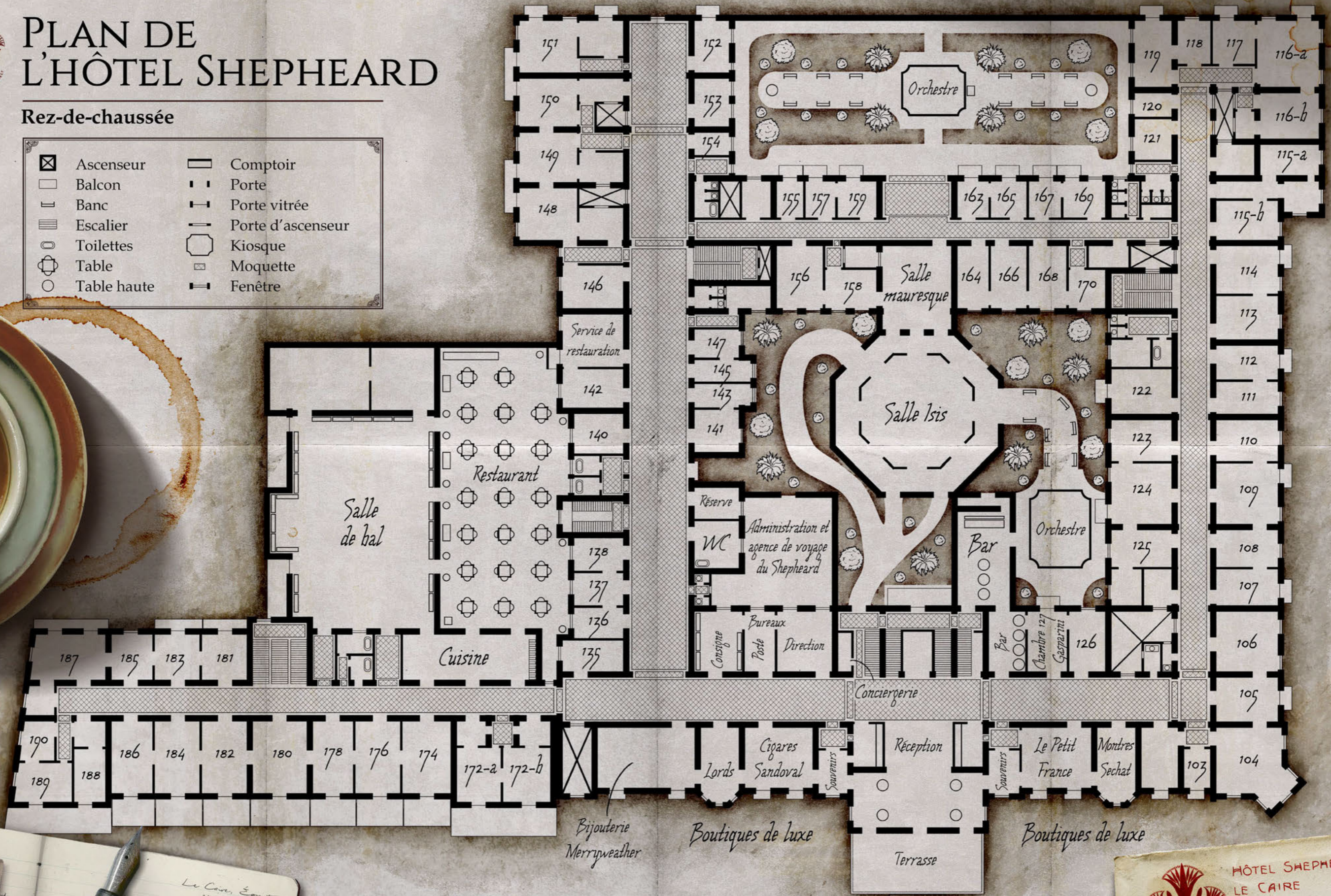




# PLAN DE L'HÔTEL SHEPHEARD

## Rez-de-chaussée

	Ascenseur		Comptoir
	Balcon		Porte
	Banc		Porte vitrée
	Escalier		Porte d'ascenseur
	Toilettes		Kiosque
	Table		Moquette
	Table haute		Fenêtre



st. from Greenwich  
33°  
36°  
ARABIAN SEA.

Le Caire, Égypte  
21 novembre 1922

Arrivée à l'hôtel Shepherd à 7h.  
Cherchez pour Behler pour plus d'informations.  
Phénomènes inexplicables ?







# PLAN DE L'HÔTEL SHEPHEARD

## Plan des étages

Les trois étages ont la même disposition. Pour localiser une chambre spécifique, ajoutez le code de l'étage devant le numéro de chambre indiqué sur ce plan.

2 : premier étage

3 : deuxième étage

4 : troisième étage



at from Greenwich  
33°  
34°  
35°  
36°  
37°  
38°  
39°  
40°  
41°  
42°  
43°  
44°  
45°  
46°  
47°  
48°  
49°  
50°  
51°  
52°  
53°  
54°  
55°  
56°  
57°  
58°  
59°  
60°  
61°  
62°  
63°  
64°  
65°  
66°  
67°  
68°  
69°  
70°  
71°  
72°  
73°  
74°  
75°  
76°  
77°  
78°  
79°  
80°  
81°  
82°  
83°  
84°  
85°  
86°  
87°  
88°  
89°  
90°  
91°  
92°  
93°  
94°  
95°  
96°  
97°  
98°  
99°  
100°

Le Caire, Égypte  
21 novembre 1922

Arrivée à l'hôtel Shepherd à 7h.  
Chercher monsieur Behler pour plus d'informations.  
Phénomènes inexplicables ?



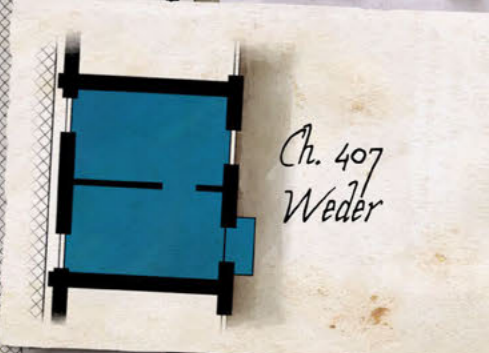
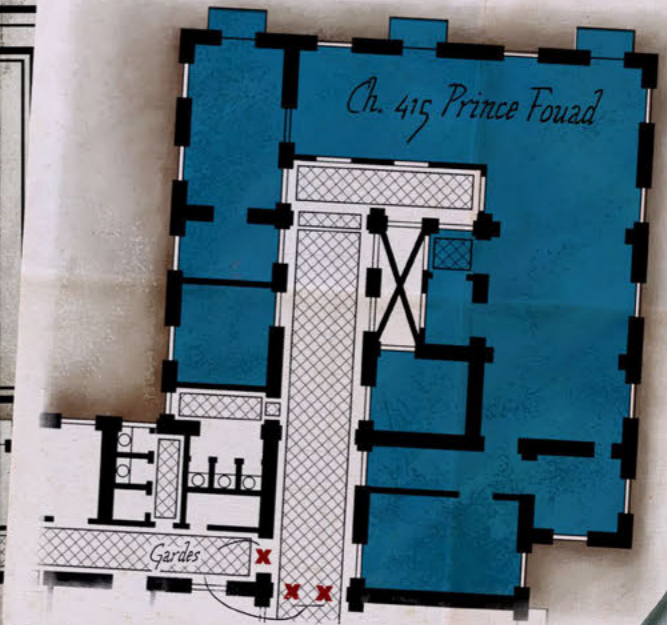


CH. 304  
OMAR AL-SHAKTI

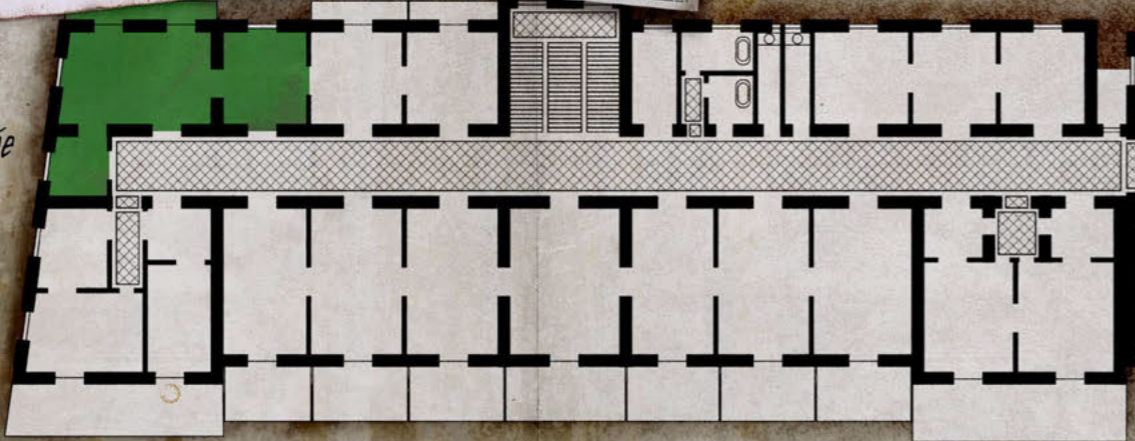


Les trois étages ont la même disposition.  
Les lieux spéciaux sont mis en évidence  
grâce au code couleur suivant :

- Vert : premier étage
- Jaune : deuxième étage
- Bleu : troisième étage



Ch. 285  
Soirée privée



Ch. 204  
Les Lounpeen



PLAN DES ÉTAGES

Hôtel Shepherd - Le Caire





## Álex de la Iglesia

Né à Bilbao en 1965, il est diplômé en philosophie de l'université de Deusto. *El Deseo Films* produit en 1993 son premier long métrage, **Action mutante**. En 1995 sort ensuite le film qui va faire de lui l'un des réalisateurs et scénaristes les plus importants du cinéma espagnol : **Le Jour de la bête**. S'ensuivent **Perdita Durango** (1997) avec Javier Bardem et James Gandolfini, **Mort de rire** (1999), **Mes chers voisins** (2000), ou encore **800 balles** (2002) et **Le Crime farpaît** (2004) dont il est aussi le producteur. Il tourne par la suite **Crimes à Oxford** (2007), avec Elijah Wood et John Hurt. **Balada triste** (2010) remporte deux prix à la 67<sup>e</sup> Mostra de Venise : l'Osella d'argent du meilleur scénario et le Lion d'argent du meilleur réalisateur.

**Un jour de chance** sort en 2011. **Les Sorcières de Zugarramurdi** (2013) obtient huit Goyas (l'équivalent des Césars français) et deux Fotogramas de Plata (récompenses espagnoles de cinéma, de télévision et de théâtre remises chaque année depuis 1951 par le magazine *Fotogramas*). Il a également réalisé la série **Plutón B.R.B. Nero** pour la TVE (2008). En 2014, il produit le thriller **Musaranas**, sélectionné pour les festivals de Toronto et de Sitges. Il publie également les romans **Payasos en la lavadora** et **Recuérdame que te odie** pour la maison d'édition Planeta. En 2015, il produit avec sa société **Pokeepsie Films** le premier long métrage de Zoe Berriatúa, **Los héroes del mal**, et réalise en parallèle la comédie **Mi gran noche**. Vient ensuite le tour de **Pris au piège** (2016) et de **Perfectos desconocidos** (2017). En 2018, il retrouve sa casquette de producteur pour **Errementari : Le forgeron et le diable**, le premier long métrage de Paul Urkijo, et **En las estrellas**, deuxième long métrage de Zoe Berriatúa.

En 2019, il tourne pour HBO la série **30 Coïns**, produite par **Pokeepsie Films**. Son tout dernier projet en date, le film d'horreur **Veneciafrenia**, est sorti en 2021.

Rôliste invétéré, il fut membre fondateur du club de jeu de rôle « Los Pelotas » à Bilbao dans un passé pas si lointain. Il collabora également à des articles pour les magazines *Líder* et *Troll*, auto-édita l'aventure **Comedia infernal** pour *L'Appel de Cthulhu* (coécrite avec Joaquín Ágreda en 1989), et son scénario **Malos tiempos para la brujería** (2002) fut publié dans *RPG Magazine*.



## FARCE MACABRE

### Deux jours de folie à l'hôtel Sheppard

Alex de la Iglesia (réalisateur, scénariste et producteur de films, rôliste expérimenté de surcroît) nous livre sa version personnelle de *L'Appel de Cthulhu* dans les années 1920. Dans cette aventure, les investigateurs disposent de deux jours pour enrayer les phénomènes inexplicables dont sont victimes le personnel et les clients de l'hôtel le plus luxueux du Caire.

*Farce Macabre* combine une structure d'enquête libre et des événements programmés, afin que l'expérience de jeu soit différente pour chaque groupe et que le scénario puisse être aisément rejouable. En outre, grâce aux outils à sa disposition, le Gardien peut à tout moment ajouter des éléments aléatoires à l'intrigue sans jamais perdre le fil du récit.

Dans cette course contre la montre, les investigateurs pourront découvrir des secrets enfouis depuis l'Égypte antique, assister à une somptueuse soirée costumée, voir la première du film *Häxan (La Sorcellerie à travers les âges)*, faire la connaissance de personnalités du monde réel (l'archéologue Howard Carter, le roi Fouad I<sup>er</sup> d'Égypte, Aga Khan III, le réalisateur Benjamin Christensen, ou même Agatha Christie et Winston Churchill) et retrouver des visages familiers de *L'Appel de Cthulhu*. Mais ils pourraient aussi passer à côté de tout cela et mettre au jour un autre mystère sur lequel enquêter. Cet ouvrage contient :

- ① La présentation des nombreux personnages principaux.
- ① Une chronologie des événements étape par étape, et une autre de l'année 1922.
- ① Une description détaillée de l'hôtel, avec plus de trente lieux différents.
- ① Les sortilèges, artefacts, tomes du Mythe et autres monstres liés à l'intrigue.
- ① Des listes aléatoires proposant de nombreux personnages secondaires, rumeurs et phénomènes inexplicables.
- ① Un diagramme dépliant permettant au Gardien de suivre les déplacements des PNJ.
- ① Un plan dépliant de l'hôtel à l'usage des joueuses.

Un exemplaire du *Manuel du Gardien* pour *L'Appel de Cthulhu 7<sup>e</sup> Édition* est nécessaire pour utiliser ce supplément.

#### Pour lecteurs avertis

Cet ouvrage exploite des thèmes adultes comme la drogue et le sexe, et il s'adresse donc à des personnes averties.

**EDGE**  
S T U D I O



EDGE-STUDIO.NET

FARCE MACABRE  
SKU : ESCTH11FR - 2022-1  
ISBN : 8435407633506



8 435407 633506