

L'Appel de
CTHULHU™

HORREURS INDICIBLES

SIX RAISONS DE CRAINDRE L'INCONNU



Paul Fricker, Matt Sanderson,
Scott Dorward et leurs complices

EDGE
STUDIO



HORREURS INDICIBLES

SIX RAISONS DE CRAINDRE L'INCONNU

Auteurs : Scott Dorward, Paul Fricker et Matthew Sanderson

Édition : Scott Dorward et Paul Fricker

Développement et direction éditoriale et artistique : Mike Mason

Illustration de couverture : Lin Hsiang

Dessin intérieur : Caleb Cleveland

Illustrations intérieures : Irene Cano, Celyn Davies, Emanuele Desiati,
Nicholas Grey, Pat Loboyko et Lee Simpson

Cartographie : Matt Ryan

Maquette : Adam Szelązek

Responsable de licence : Daria Pilarczyk

Directeur du marketing : Brian Holland

Directeur créatif pour l'Appel de Cthulhu : Mike Mason

Version française par Edge Studio

Traduction : Felix Huet, Vincent Basset et Dominique Lacrouts

Relecture : Mathieu Tortuyaux

Mise en page : Mai R. C.

Révision : Mathieu Tortuyaux

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



Remerciement spécial

À nos playtesteurs: Keary Birch, Kerra Bolton, Gary Bowerbank, Mark Blunden, Rafael Chandler, Nigel Clarke, Andy Cole, Mike Cowles, Steve Dempsey, IJdo Dijkstra, Steve Ellis, Edgar Fricker, Emily Fricker, Lucy Fricker, Andrew Grant, Chris Grice, Elina Gouliou, Amy Hewitt, Helen Heyward, Brenda Hingstman, Kelly Van Der Laan-Willemse, Neal Latham, Paul Lawrence, Jeffrey Lay, Tony Love, Shannon Mac, Mike Mason, Louisa McGuinness, Seana McGuinness, Andy Nicholson, Matt Nixon, Matt Nott, Randall Padilla, Tony Parry, Jim Phillips, Robin Poole, Andrew Riley, Kimberley Riley, Arun Shankar, Mark Shotter, Graham Walmsley, Paul D Watts.

Au *Dunwich Museum* pour son aide durant les recherches pour « Un désir impérissable ». Les auteurs souhaitent aussi remercier le *Buskers Coffee Shop* à Wolverton pour leur avoir servi de « bureaux » pendant la création de ce livre.

Détail des crédits

« Un message de l'art » et « Un désir impérissable » écrits par Matthew Sanderson; « Le bon grain et l'ivraie » et « L'Enfant-lune » écrits par Paul Fricker; « Sombres perspectives » et « Interstices » écrits par Scott Dorward. Les cartes de Matt Ryan sont basées sur celles réalisées par Stephanie McAlea pour la première édition de ce livre.

Ce supplément est conçu pour être utilisé avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7e Édition*. Au moins un exemplaire du *Manuel du Gardien* est nécessaire pour jouer.

Call of Cthulhu © 1981–2024 Chaosium Inc. *Nameless Horrors 2nd edition* © 2022 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'Appel de Cthulhu est TM Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc.

© 2024 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distribution par Asmodee France, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distributed to/

distribué au Canada, by Asmodee Canada 31 Rue de la Coopérative Rigaud, QC J0P 1P0. Imprimé par PBTisk en République Tchèque.

Le symbole ésotérique de Chaosium (Signe des Anciens) © 1983 Chaosium Inc. Utilisé avec autorisation.

Chaosium Arcane Symbol (the Star Elder Sign) © 1983 Chaosium Inc. ; tous droits réservés.

Cthulhu Font © 2014 Stacey Marshall. Component Chaosium Arcane Symbol (the Star Elder Sign) © 1983 Chaosium Inc. Component.

Chaosium Yellow Sign © 1989 Chaosium Inc. ; tous droits réservés.

Chaosium reconnaît que les crédits et copyrights pour le Mythe de Cthulhu peuvent être difficiles à identifier et que certains éléments du Mythe sont susceptibles d'être dans le domaine public. Si vous avez des corrections ou des ajouts à apporter aux crédits mentionnés ici, veuillez nous contacter à mythos@chaosium.com.

Ceci est une œuvre de fiction. Ce livre comprend des descriptions et portraits de lieux réels, d'événements réels et de personnes réelles. Tous ces éléments ne sont pas nécessairement présentés tels qu'ils existent dans le monde réel, et sont réinterprétés sous l'angle du Mythe de Cthulhu et du jeu *L'Appel de Cthulhu*. Il n'y a en cela aucune intention d'offenser des personnes vivantes ou mortes, ou les habitants de ces lieux.

Ce document est protégé par les lois américaine et française des droits d'auteurs. 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 personnages et des indices pour les utiliser pendant la partie, est strictement interdite.

ISBN : 8435407629622

Code produit : ESCTH21FR

Impression : Avril 2024

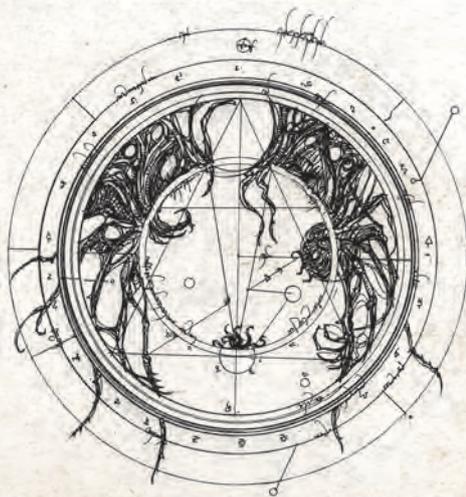


TABLE DES MATIÈRES

Introduction	6	Présentation des personnages	109
Chapitre 1 : Un désir impérissable	9	Scène d'ouverture	119
Introduction	9	Prospect House	123
Contexte	10	La résidence principale	127
Présentation des personnages	13	Garder le rythme	130
Mise en place et déroulé des événements	20	Résolution finale	132
Chronologie des événements	21	Conclusion	132
Dans les bois	24	Personnages	132
Le moulin à vent	27	Chapitre 5 : L'Enfant-lune	137
Arriver en ville	29	Introduction	137
Conclusion	41	Début de l'histoire	137
Personnages	41	Contexte destiné au Gardien	138
Chapitre 2 : Un message de l'art	45	La force malveillante s'implante	140
Introduction	45	Les pouvoirs de Bradley	143
Contexte	46	Événements récents	144
Les graines de l'inspiration	47	Personnages	145
Présentation des personnages	48	Scène d'ouverture : Le récit de Sarah Moore	154
Acte un : La réception	54	Recherches	162
Acte deux : Les répercussions	68	Fin du scénario	165
Conclusion	73	Conclusion	166
Personnages	73	Références	166
Chapitre 3 : Le bon grain et l'ivraie	77	Personnages	167
Introduction	77	Chapitre 6 : Interstices	171
Contexte	77	Introduction	171
Les investigateurs	79	Contexte destiné au Gardien	171
Scène d'ouverture	84	Personnages	174
Recherche et indices	84	Le tournage	182
Pousser les joueuses à l'action	86	Scène d'ouverture	184
Une ville du nom de Stowell	88	Le manoir des célébrités	192
Les inspecteurs du gouvernement	96	Pour conclure	198
La maison du professeur Hart	96	Conclusion	199
Mettre en scène cette journée de survie et d'horreur	98	Personnages	199
Conclusion	101	Appendice A : Aides de jeu et plans des scénarios	203
Personnages	101	Appendice B : Investigateurs prétirés	216
Chapitre 4 : Sombres perspectives	105	Index	254
Introduction	105	Biographie des auteurs	256
Contexte	105		
Les habitants	109		



Dunwich

Lieux d'intérêt

- 1. Le « Daine »
- 2. Le port
- 3. L'anse
- 4. Covent Gardens
- 5. La palissade
- 6. Le fossé
- 7. Prison municipale
- 8. Auberge du Port
- 9. Place du marché
- 10. Hôtel de ville
- 11. Phare de Cock Hill

Les églises

- 12. Église Saint-Barthélémy
- 13. Église Saint-Michael
- 14. Église Saint-John
- 15. Église Saint-Nicholas
- 16. Église Saint-Martin
- 17. Église Saint-Peter
- 18. Église Saint-Leonard
- 19. Église de Tous-les-Saints

Chapelles & ordres religieux

- 20. Chapelle Sainte-Catherine
- 21. Chapelle Saint-Francis
- 22. Chapelle Saint-Anthony
- 23. Chapelle des Hospitaliers
- 24. Couvent des Dominicains
- 25. Couvent des Bénédictins

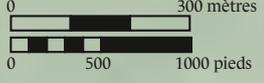
Hôpitaux

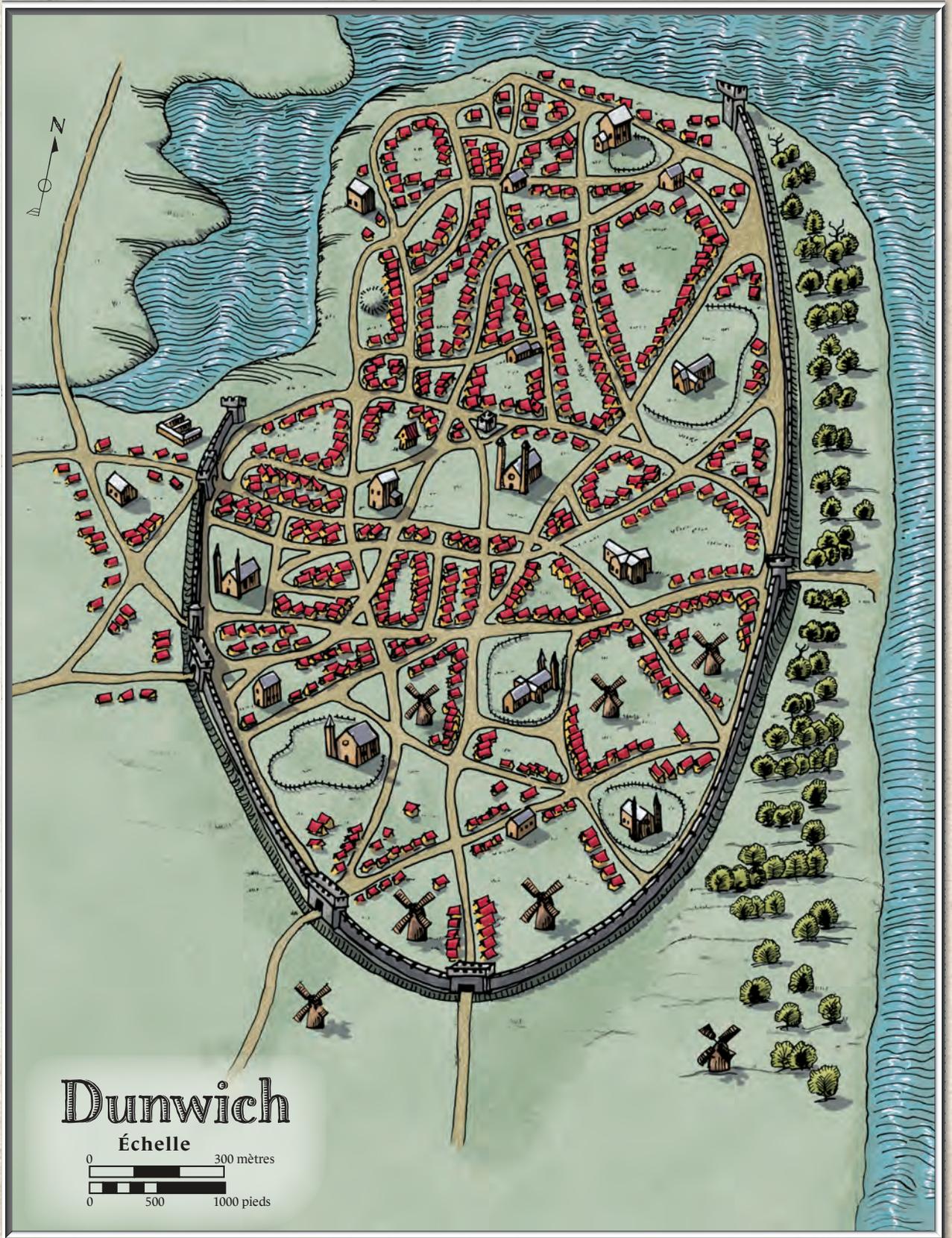
- 26. Maison Dieu
- 27. Chapelle Saint-James

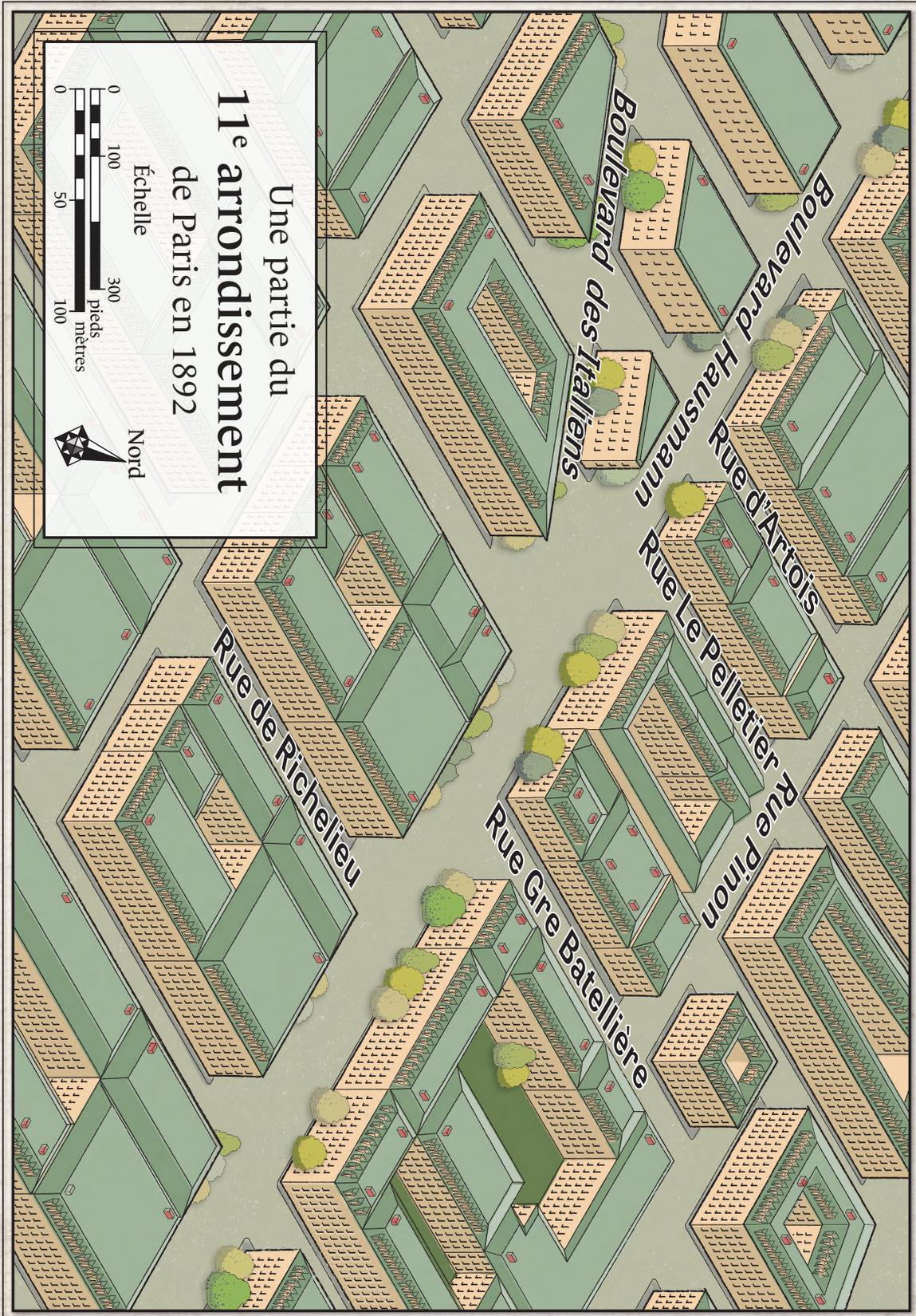
Portes de la ville

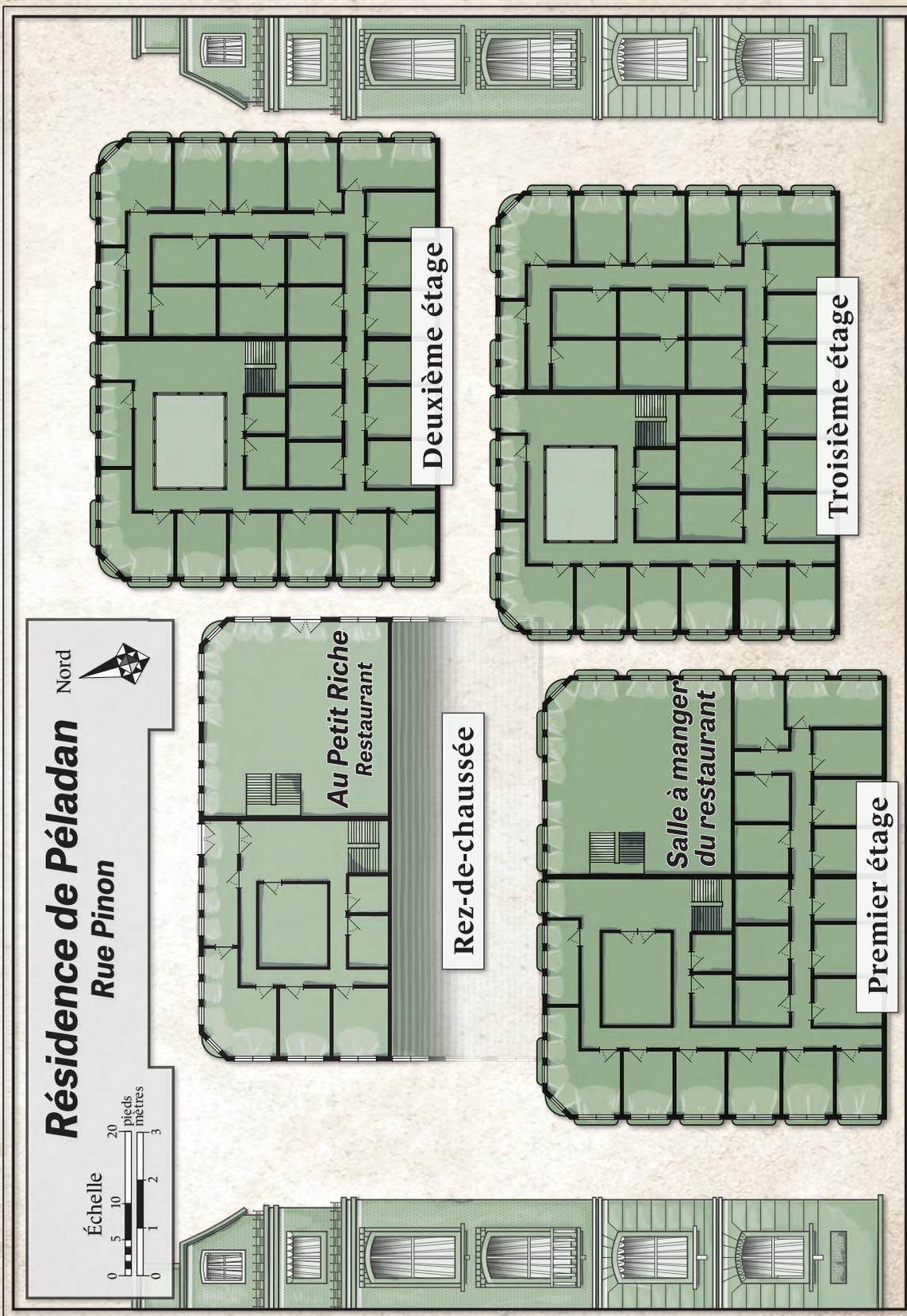
- 28. Bridge Gate
- 29. Middle Gate
- 30. Gilden Gate
- 31. South Gate
- 32. East Gate

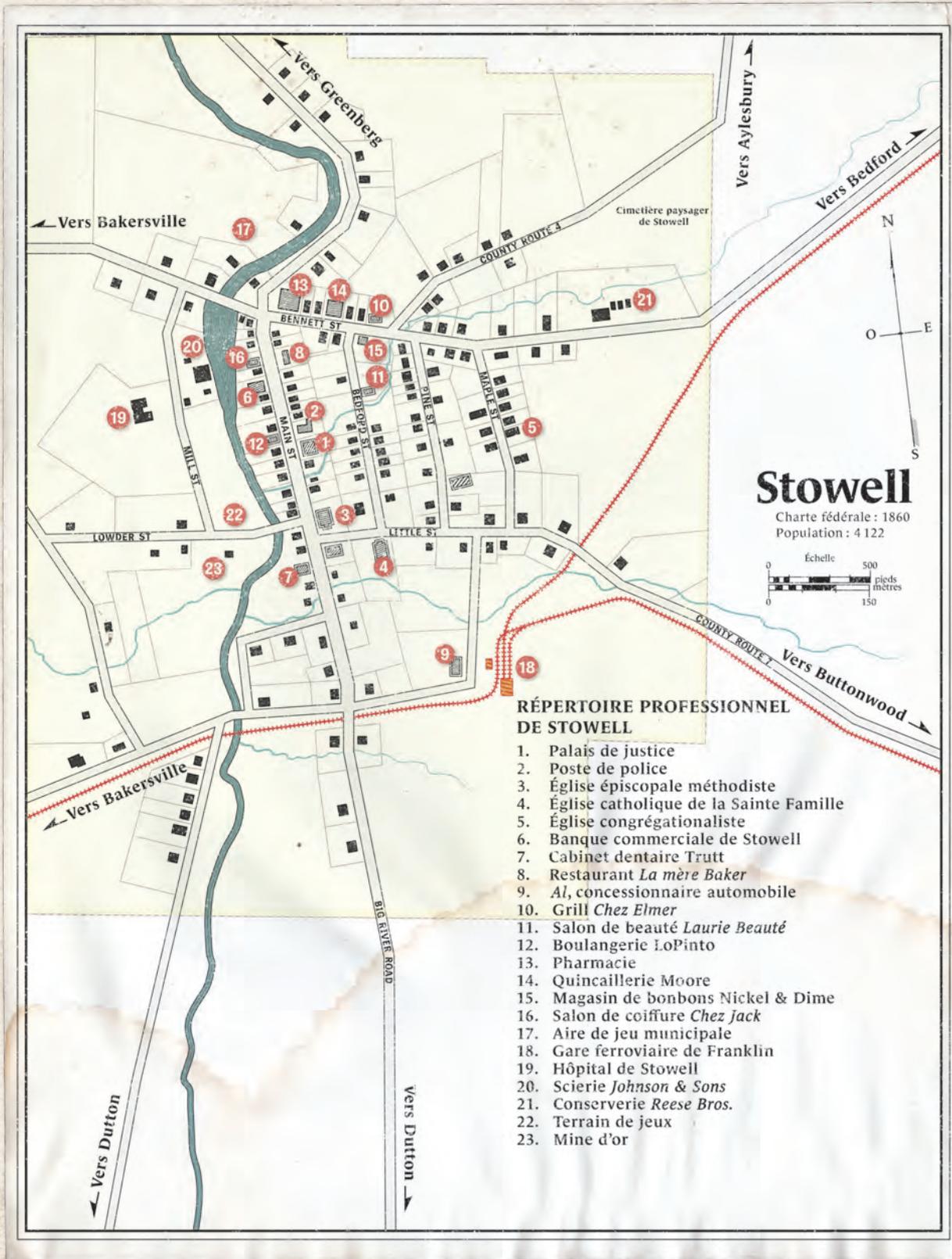
Échelle



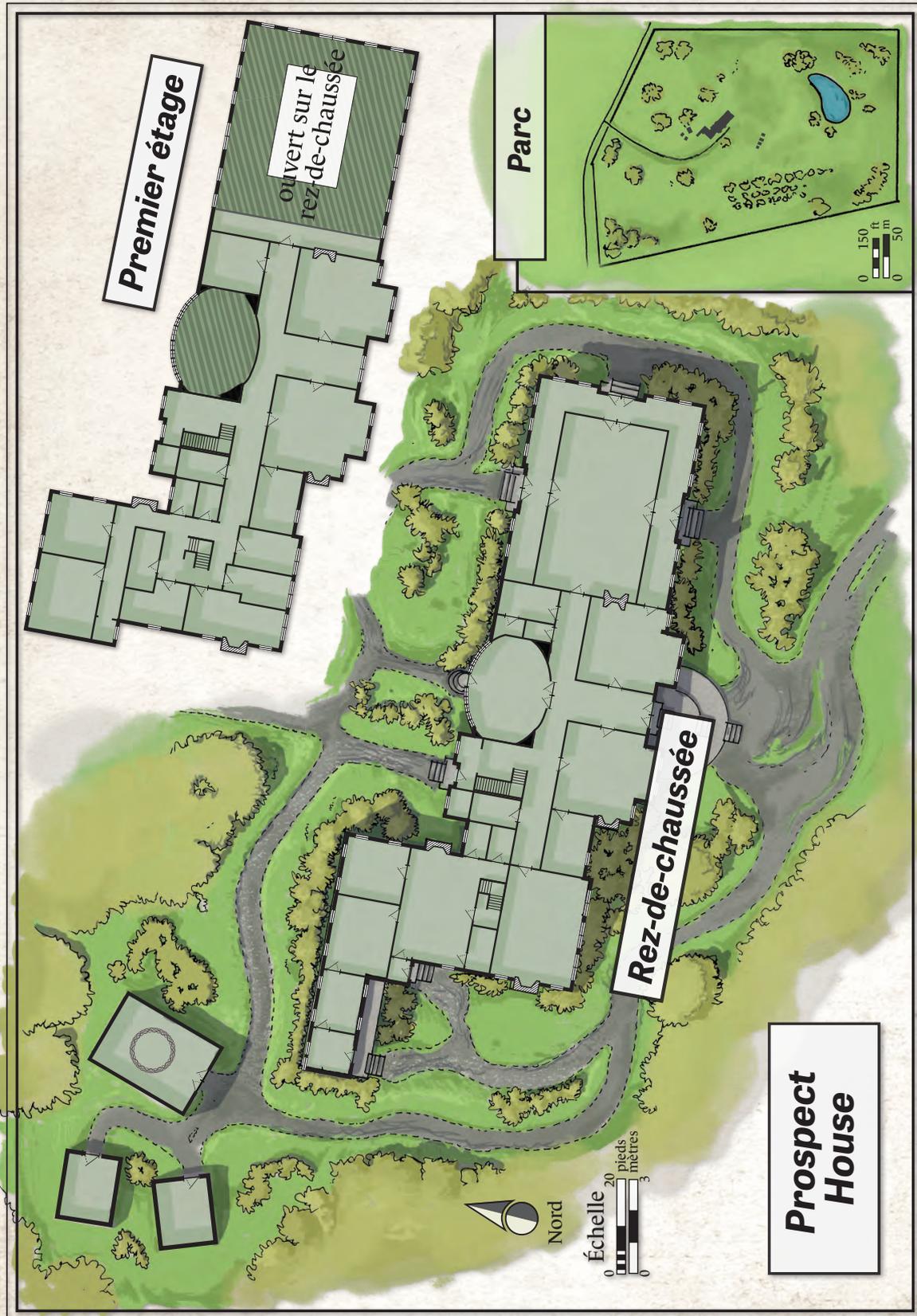


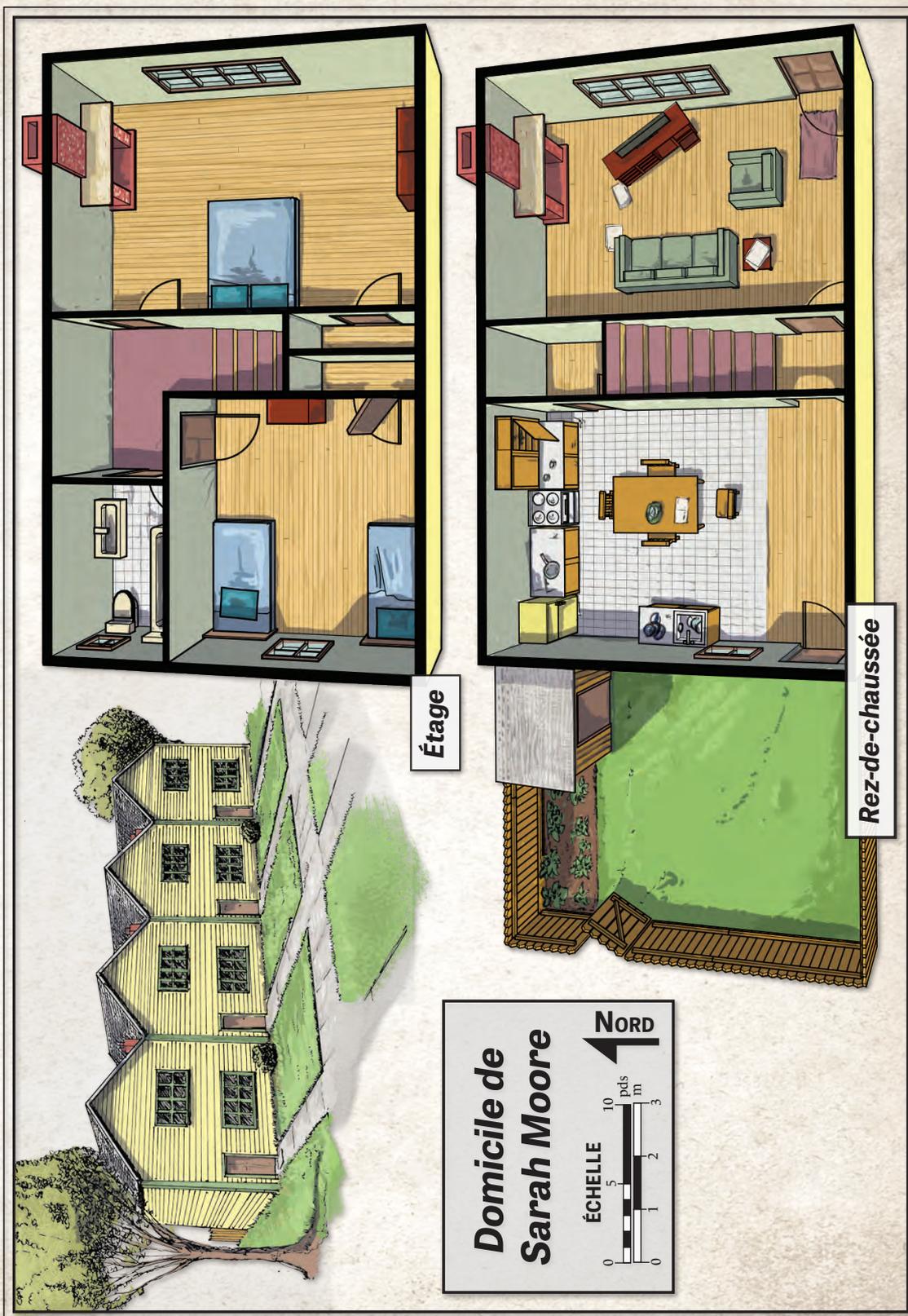




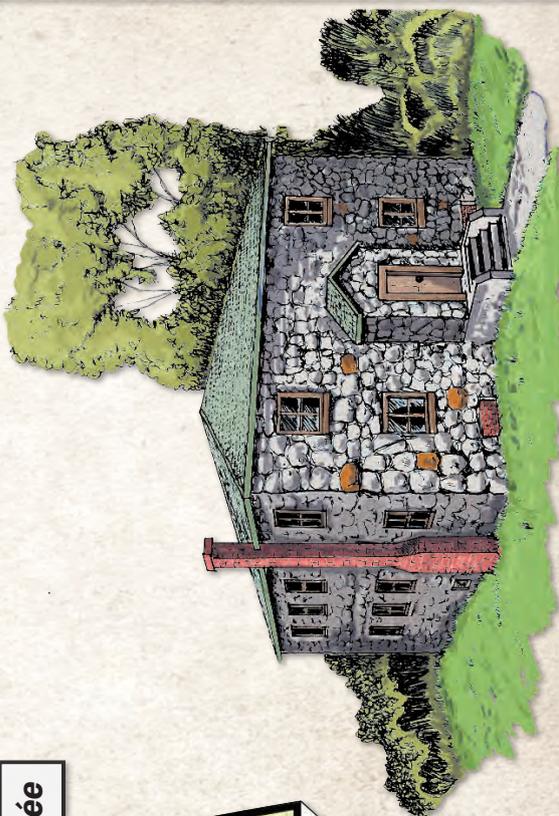


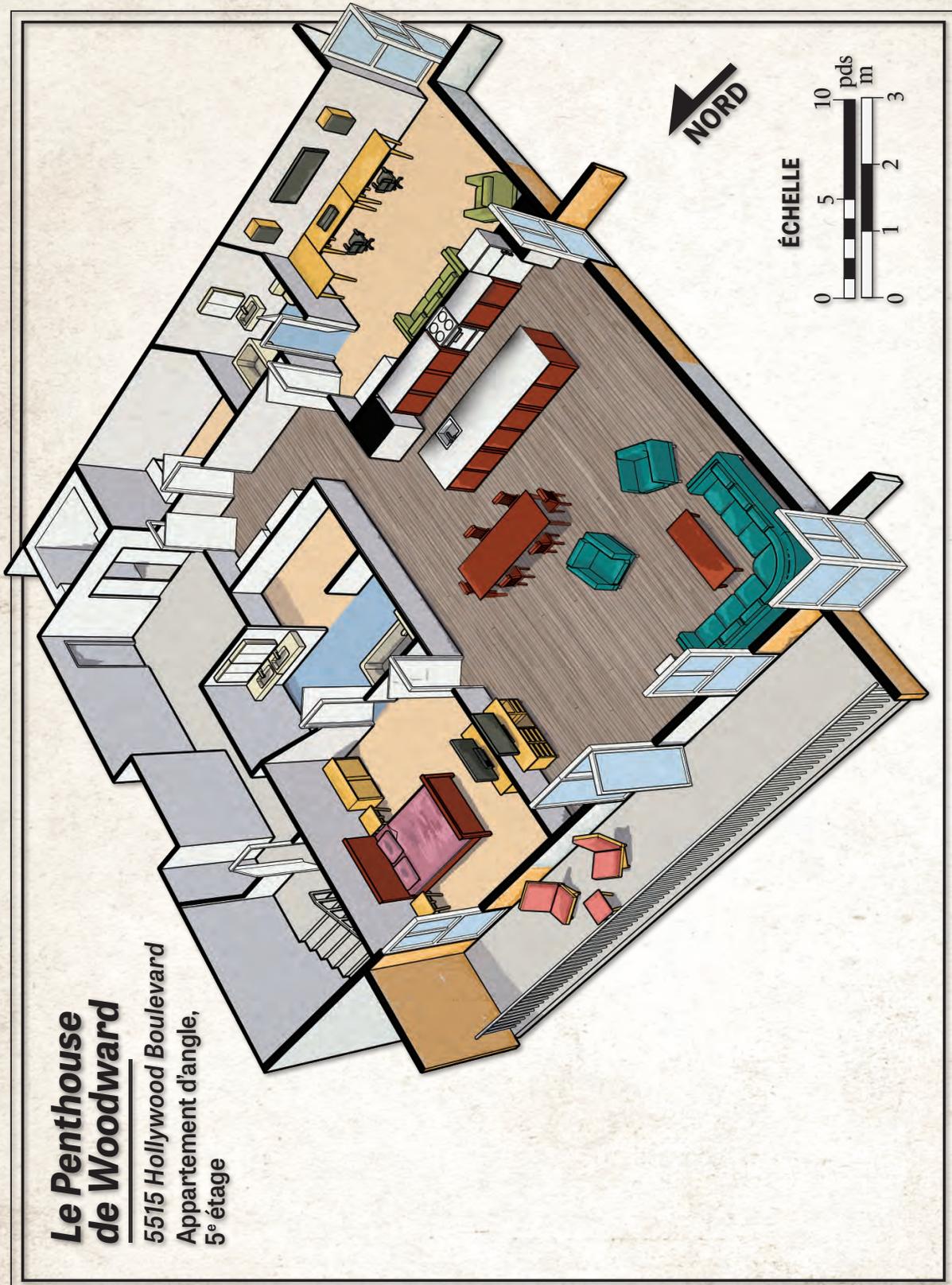


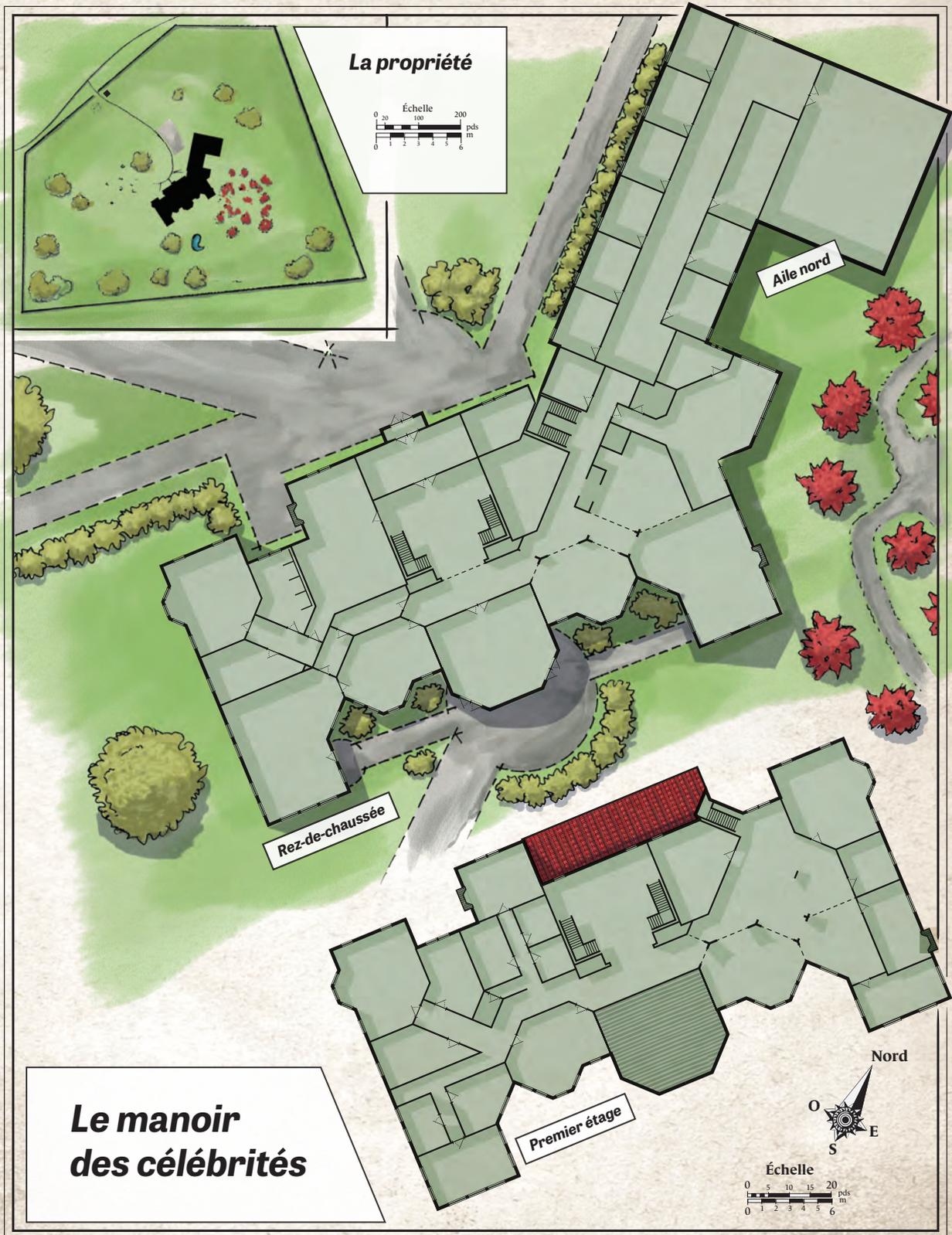












L'Appel de
CTHULHU™

HORREURS INDICIBLES

SIX RAISONS DE CRAINDRE L'INCONNU

Le Mythe de Cthulhu recèle des horreurs bien pires que la mort...

Vous ne rencontrerez ici ni goules, ni profonds, ni aucune autre entité existante du Mythe. Les horreurs de ce supplément n'ont pas de nom, et vos joueurs n'en auront jamais rencontré de semblables; dès lors, personne n'aura le réconfort de se sentir en terrain connu.

Horreurs indicibles vous propose six scénarios qui glaceront le sang des joueurs de *L'Appel de Cthulhu* les plus chevronnés, en leur donnant de bonnes raisons de craindre l'inconnu.

- ⑨ **Un désir impérissable** – Les investigateurs se retrouvent piégés dans le port anglais de Dunwich, confrontés à d'étranges échos de la nuit qui ont scellé le sort de la petite ville côtière.
- ⑨ **Un message de l'art** – Les investigateurs sont invités à la soirée de clôture du Salon de la Rose-Croix en compagnie de l'élite artistique parisienne, où ils finiront par découvrir que le véritable chef-d'œuvre se paie parfois au prix de sa vie.
- ⑨ **Le bon grain et l'ivraie** – Pour les habitants de Stowell, la vie paisible d'une petite ville d'Amérique dans les années 1920 n'est plus ce qu'elle était. Les gens se mettent à se conduire bizarrement et la situation ne fait qu'empirer. Les investigateurs réussiront-ils à percer le mystère avant que la ville tout entière ne bascule dans une frénésie meurtrière et sanguinaire?
- ⑨ **Sombres perspectives** – Les habitants d'un bidonville du Massachusetts au temps de la Grande Dépression voient leur communauté assaillie par des forces inconnues. Qui sont ces gens qui s'en prennent à elle? Les investigateurs réussiront-ils à le découvrir avant de voir périr ceux qui leur sont chers?
- ⑨ **L'Enfant-lune** — David Barber s'est vu contraint de signer un pacte odieux pour sauver la vie de son fils, et ce faisant a permis à un mal terrible d'entrer dans ce monde. Rassemblés par une connaissance commune, les investigateurs vont devoir unir leurs forces pour éviter de tomber sous l'emprise de l'Enfant-lune.
- ⑨ **Interstices** – Le tournage d'un nouveau long métrage fantastique se transforme rapidement en cauchemar. L'actrice tenant le rôle principal a disparu, le réalisateur s'est cloîtré et la police vient fouiner autour du plateau. Les investigateurs sont chargés de s'assurer que le tournage reprenne afin que le film puisse sortir et transmettre son message au monde.

L'Appel de Cthulhu est un jeu de rôle basé sur les nouvelles de H.P. Lovecraft dans lequel des gens ordinaires se retrouvent confrontés aux entités et aux forces démoniaques du Mythe de Cthulhu.

La gamme *Chaosium Fiction* compte à ce jour plus de trente ouvrages. Certains titres retracent l'évolution des concepts du Mythe ou reprennent les écrits d'auteurs renommés, tandis que d'autres sont de tout nouveaux romans ou anthologies de nouvelles.

EDGE
S T U D I O



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

EDGE-STUDIO.NET

HORREURS INDICIBLES
SKU : ESCTH21FR
PRINT ID : 2024-1
EAN : 8435407629622

