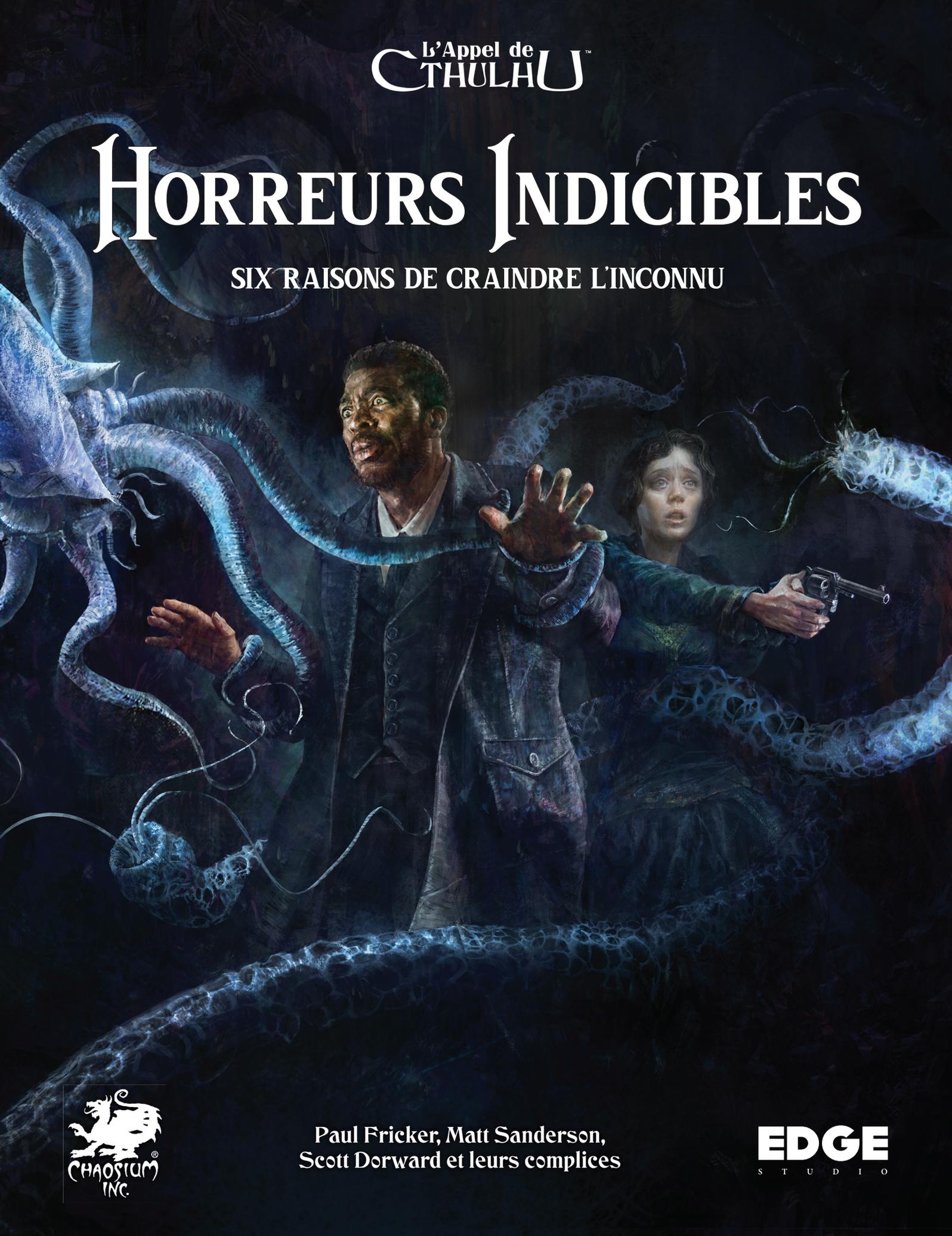


L'Appel de
CTHULHU™

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

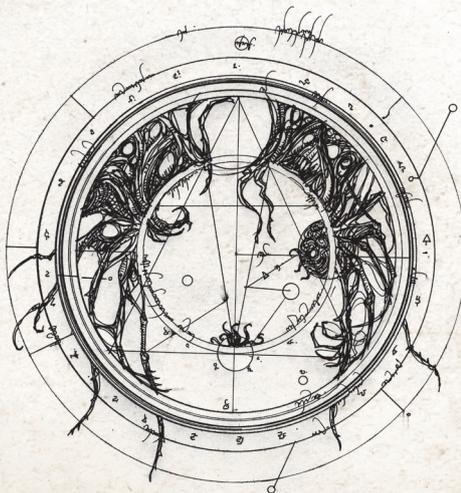


TABLE DES MATIÈRES

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		

Aide de jeu: Un désir impérissable 1



Un désir impérissable Mise en place



25 janvier 1895. La contrebande était autrefois une activité très prospère en Angleterre, mais c'était il y a deux siècles, quand d'importantes taxes pesaient sur les marchandises importées afin de financer les guerres menées en Europe. La contrebande est moins répandue désormais, mais le trafic existe toujours, concernant principalement les alcools et le tabac.

Vous participez à une opération de contrebande transportant une cargaison de tabac depuis la Hollande, qui doit être déchargée sur la côte du Suffolk, près de la petite ville de Dunwich, à cinq kilomètres au sud du port de Walberswick. Une poignée de gars du coin, accompagnés d'un agent des douanes véreux, sont réunis pour transporter la marchandise, tandis qu'un des chefs de l'opération, le capitaine Louis Gerd, se charge avec son équipage et quelques bras en renfort de débarquer à terre la cargaison depuis son vapeur, le Wave Rider.

Il est près de deux heures du matin et la traversée a été pour l'essentiel paisible. Le vent forçit, annonçant peut-être une tempête. Dunwich vient d'apparaître à l'horizon, réduit à quelques points lumineux dans la nuit. Alors que la mer grossit, la nervosité gagne l'équipage. Un instant après, les lampes destinées à guider le navire vers la côte s'allument au sommet de la falaise dominant la grève, un peu au sud de la ville.

Aide de jeu: Un désir impérissable 2

La légende des trois couronnes pour Tobias Levett

Il y a là l'occasion d'obtenir un pouvoir immense. En 1895, une grande partie de Dunwich a disparu sous les eaux et il y a de fortes chances que ce soit aussi le cas de la couronne. Récupérer la couronne en 1287 et la rapporter à votre époque, si sa magie est encore effective, vous donnera le pouvoir de décider de la sécurité de l'Est Anglie. Voilà de quoi obtenir de l'argent, du pouvoir politique, et bien d'autres choses encore. Il suffit de mettre la main sur la couronne et de la garder à votre profit, et à votre profit seulement.

Aide de jeu: Un désir impérissable 3

La légende des trois couronnes pour Elizabeth Devereux

Votre famille possède des terres en Est Anglie depuis la conquête normande. C'est ici votre terre natale, votre héritage. Si la légende dit vrai, la couronne est une force tangible qui protège tout ce qui vous est cher. En 1895, une grande partie de Dunwich a disparu sous les eaux et il y a de fortes chances que ce soit aussi le cas de la couronne. Mais si vous pouviez rapporter cette couronne dans votre monde, ou si vos actes ici pouvaient changer le futur, alors protéger cette relique et veiller à ce qu'elle reste enterrée assurera la sécurité de votre héritage familial. Ceux qui voudraient s'approprier la couronne menacent tout ce qui vous tient à cœur.

*Aide de jeu: Un désir impérissable 4***La légende des trois couronnes pour Marie Martindale**

Les rêves que vous avez faits prennent soudain tout leur sens. Aider les contrebandiers sur la plage n'avait pour but que de vous permettre de vous retrouver ici, en cet instant. Ce n'était pas Dieu qui répondait à vos prières, mais la couronne. Elle protège l'Est Anglie, et elle a protégé votre fils en lui rendant la vie. En échange, vous êtes destinée à la retrouver et à la sauver de ce purgatoire afin de la rapporter dans votre monde pour qu'elle puisse continuer à y jouer son rôle. En 1895, une grande partie de Dunwich a disparu sous les eaux et il y a de fortes chances que ce soit aussi le cas de la couronne. Ce sera votre manière à vous de défier la force de l'océan et de renforcer les défenses de votre terre natale. Rapportez-la chez vous, enterrez-la, et qu'elle poursuive sa mission comme elle l'a fait durant des siècles. Ainsi, vous aurez payé votre dette.

*Aide de jeu: Un désir impérissable 5***La légende des trois couronnes pour Theodore Maynard**

Vous avez déjà entendu des histoires à propos de ces trois couronnes. L'une aurait supposément disparu sous la mer dans un ancien royaume saxon qui, vous le devinez à présent, est sans doute Dunwich. Une autre, censée être la couronne du roi Redwald, souverain des Angles de l'Est, fut découverte à Rendlesham en 1687 et fondu pour en récupérer l'argent. Elle a rapporté un beau paquet à ceux qui l'avaient trouvée. Soit ils ignoraient son pouvoir surnaturel, soit ils s'en moquaient, ne pensant qu'à ce qu'ils en tireraient. Ce qui est exactement ce que vous avez en tête en cet instant. Une relique en argent aussi ancienne pourrait rembourser plusieurs fois votre dette auprès du gang de Londres. Pas besoin de trahir les contrebandiers, pas besoin que quiconque soit blessé. Tout ce que vous avez à faire, c'est de prendre cette couronne et de la rapporter à Londres.

*Aide de jeu: Un désir impérissable 6***La légende des trois couronnes pour Emmanuel Beaulieu**

En 1895, une grande partie de Dunwich a disparu sous les eaux et il y a de fortes chances que ce soit aussi le cas de la couronne. Mais ce n'est plus 1895. Peut-être la magie de la couronne continue-t-elle, même engloutie par les eaux ? Peut-être vos actions en 1287 auront-elles un impact sur le futur ? Et si jamais quelqu'un essayait de rapporter la couronne dans votre monde afin que sa magie protectrice y joue à nouveau son rôle ? C'est l'occasion que vous attendiez pour porter un coup fatal à l'Angleterre et affaiblir ses défenses si une invasion finissait enfin par se produire. Tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de détruire cette couronne, ou au moins de vous assurer qu'elle ne reparte pas d'ici. Ce n'est pas compliqué à faire, et vous aurez enfin goûté à la saveur d'une véritable vengeance.

*Aide de jeu: Un désir impérissable 7***La légende des trois couronnes pour Richard Garrett**

Comme celle d'Elizabeth, votre famille habite l'Est Anglie depuis des siècles. C'est ici votre terre natale, votre héritage. Si la légende dit vrai, la couronne est une force tangible qui protège tout ce qui vous est cher. En 1895, une grande partie de Dunwich a disparu sous les eaux et il y a de fortes chances que ce soit aussi le cas de la couronne. Mais si vous pouviez rapporter cette couronne dans votre monde, ou si vos actes ici pouvaient changer le futur, alors protéger cette relique et veiller à ce qu'elle reste enterrée assurera la sécurité de votre héritage familial. Ceux qui voudraient s'approprier la couronne menacent tout ce qui vous tient à cœur, à Elizabeth et vous.

Aide de jeu : Message 1

Un message de l'art: mise en place

Dimanche 10 avril 1892. Paris. La Belle Époque, une période de paix en Europe, durant laquelle fleurissent les découvertes scientifiques et les progrès technologiques, ainsi que les nouveaux courants artistiques. À Paris, les arts sont en plein essor.

Le Salon de la Rose-Croix, organisé par Joséphin Péladan, est un nouveau salon artistique qui se tient du 10 mars au 10 avril 1892, et dont l'exposition principale a lieu à la Galerie Durand-Ruel, au 11 rue Le Peletier, dans le 9^e arrondissement de Paris. Le quartier, qui compte plusieurs galeries d'art et opéras, forme le cœur vibrant de la communauté artistique de la ville.

Le Salon de la Rose-Croix est une émanation de l'Ordre mystique de la Rose-Croix, dont Péladan est également à l'origine. L'Ordre mystique est un mouvement religieux, presque un culte, que Péladan a fondé après avoir quitté l'ordre des martinistes. L'essentiel des artistes du Salon sont des artistes symbolistes, peintres, écrivains ou compositeurs, jouissant déjà d'une certaine notoriété.

Péladan lui-même est un critique d'art reconnu qui met en avant les œuvres aux thèmes mythologiques, oniriques et allégoriques. Péladan professe l'idée que l'art doit nécessairement contenir une dimension ésotérique. Il espère que ce nouveau courant artistique finira par enterrer le « matérialisme européen », personnifié par les artistes influents de l'Académie des Beaux-Arts qui continuent à promouvoir l'impressionnisme. Le Salon de la Rose-Croix est pour lui le moyen de faire de ce rêve une réalité.



Évocations du Dieu intérieur

Un mince volume relié de cuir, d'environ 200 pages, sans titre sur la couverture ni le dos. Imprimé à 300 exemplaires en 1799, l'ouvrage est anonyme, bien que la page de garde indique « Tirés des écrits de Jacques de Livron Joachim de la Tour de la Casa Martinez de Pasqually, morceaux choisis par un des Réaux-Croix ». Le sceau martiniste est imprimé sous le titre.

Ce livre prétend réunir des notes exclues de la rédaction finale du *Traité sur la réintégration des êtres* de Martinez de Pasqually. Il présente les croyances des Réaux-Croix concernant les royaumes spirituels et affirme, à travers le concept du Dieu intérieur, que le chemin qui mène à Dieu se trouve en soi, et non hors de soi. En concentrant sa force de volonté dans la contemplation intérieure et avec l'aide des rituels théurgiques décrits dans ce livre, le fidèle est alors en mesure d'accéder à la vision béatifique.

Un signet marque un rituel qui détaille le processus par lequel le ritualiste peut canaliser la puissance du Dieu intérieur en lui et l'instiller dans un réceptacle. Le livre affirme que cette pratique était courante parmi les artistes éclairés de la Renaissance qui infusaient leurs œuvres d'une puissance divine, pour qu'à son tour celles-ci inspirent d'autres artistes, et que c'était là l'étincelle qui avait déclenché la révolution créatrice de cette période de l'histoire.

Le rituel nécessite de longues heures de psalmodie et la création précise du réceptacle destiné à recevoir le pouvoir du Dieu intérieur. La cérémonie doit se dérouler dans un espace rituel soigneusement préparé, décoré d'images et de figures géométriques sacrées. La psalmodie et l'énergie psychique investie dans la création du réceptacle éveillent le Dieu intérieur, et la géométrie sacrée attire et concentre son pouvoir dans celui-ci.

Notes sur le texte :

Le **martinisme** est une branche ésotérique du christianisme, nommé d'après son fondateur, Martinez de Pasqually. Sa doctrine s'intéresse à la chute du premier homme et à l'espoir de trouver le moyen d'atteindre à la « réintégration » ou à « l'illumination », une réunification d'avec le divin dont l'homme procède à l'origine.

Martinez de Pasqually (1727-1774) était une figure célèbre des milieux occultistes français au XVIII^e siècle. Très engagé dans la franc-maçonnerie depuis l'âge de 28 ans, il fonda en 1765 l'Ordre des Chevaliers Maçons Élus Cohen de l'Univers. L'ordre comprend trois degrés d'initiation, commençant par de la franc-maçonnerie conventionnelle, pour culminer sur des pratiques magiques inspirées de la doctrine élaborée par Pasqually. Le plus haut degré de l'ordre était celui des Réaux-Croix. Ces derniers étudiaient la théurgie dans le but d'établir le contact avec les royaumes spirituels qui existeraient par-delà le monde matériel.

La **théurgie** est la pratique de rituels, généralement assimilés à de la magie, destinés à invoquer des esprits ou des êtres divins. L'objectif de ces rituels est d'atteindre à l'« henosis » (l'unité) avec le divin, et d'accroître ainsi la perfection intérieure du pratiquant.

Le *Traité sur la réintégration des êtres* de Pasqually diffusa sa pensée au-delà du cercle restreint de ses disciples. Le but de son ordre était d'atteindre la vision béatifique par le truchement d'expériences et de rituels théurgiques. Après la mort de Pasqually, les Élus Cohens poursuivirent leur quête, jusqu'à ce que des divisions se produisent entre différents temples dans la première moitié du XIX^e siècle. L'ordre disparut complètement peu après.

En théologie chrétienne, la **vision béatifique** désigne une communication directe entre Dieu et un être humain. Cela se produit généralement quand l'individu en question atteint une forme de rédemption et s'intègre à la communion des saints, obtenant le Salut sous sa forme la plus pure.

Le concept de **Dieu intérieur** (on parle aussi de présence divine, ou de présence de Dieu) est en rapport avec l'omnipotence de Dieu. Dieu étant présent en toutes choses, il est par conséquent directement présent dans l'humanité. La plupart des doctrines religieuses professent que les dieux peuvent interagir avec le monde par l'intermédiaire de cette présence, et que par conséquent l'homme peut trouver en lui une voie directe d'accès à Dieu. Toutefois, cette interaction est d'ordinaire subtile et discrète, Dieu influençant les individus par petites touches pour faire en sorte que sa volonté s'accomplisse.

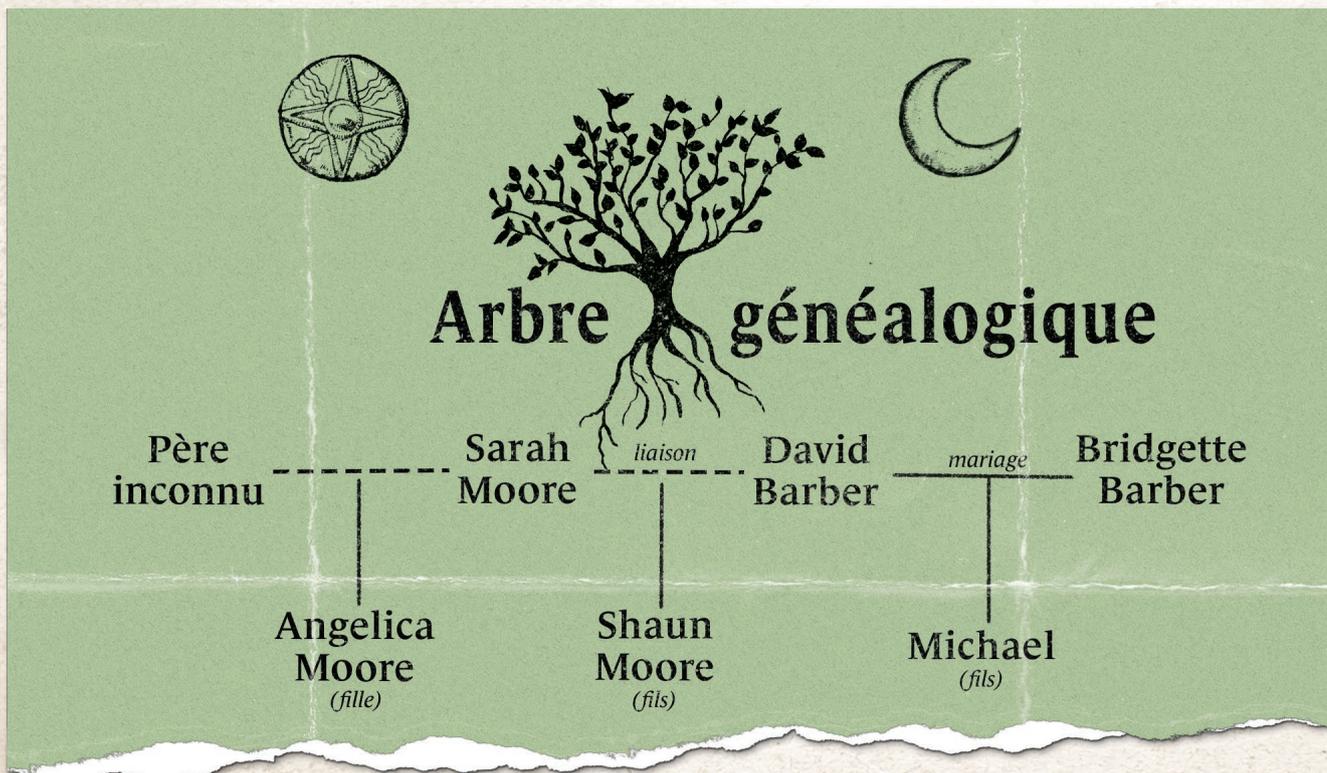
Aide de jeu : *Enfant-lune 1*

Introduction pour les joueurs

Ce scénario se déroule de nos jours, à Milton Keynes et à Northampton, en Angleterre. Vous avez toutes et tous la quarantaine. Il y a fort longtemps, vous avez étudié ensemble à l'université de Northampton et étiez même membres d'un club occulte au sein de l'établissement. Cela restait avant tout un prétexte pour vous retrouver dans des pubs, boire des coups et écouter du métal !

Vous avez bien entendu quitté l'université et perdu tout contact ou presque. Au fil des années, avec l'avènement des réseaux sociaux, vous avez vu resurgir les noms de camarades d'école et d'université. Lequel, laquelle a eu l'idée d'organiser ces retrouvailles ?

Votre vieille amie Sarah Moore est entrée en contact avec chacun d'entre vous, manifestement déterminée à vous revoir. Cette histoire débute alors qu'elle vous livre son récit à la table d'un café.

Aide de jeu : *Enfant-lune 2*

FLASH INFO

Vous avez été **ÉVIDÉ !**

À votre réveil, vous sentez que quelque chose a changé. Le maelstrom d'émotions qui vous habitait autrefois semble distant, comme le brouhaha d'une pièce voisine, derrière une porte. Vous vous souvenez de qui vous êtes, ou étiez, mais que reste-t-il encore vraiment de vous ?

Vous avez toujours la même apparence, sauf que vous n'avez plus d'yeux. En vous regardant dans le miroir, vous ne parvenez à distinguer au fond de vos orbites creuses que la noirceur étoilée du vide spatial. De même, votre bouche n'est plus qu'un abîme de ténèbres, dépourvu de dents ou de langue. Vous ne contenez plus qu'un Vide Insatiable. Votre peau semble plus souple, comme un ballon à demi dégonflé. Une légère pression suffit à plier vos membres de façon inhumaine.

On vous a promis la paix en acceptant le Vide, mais c'était un mensonge. Vous sentez encore quelques dernières bribes d'humanité s'accrocher à votre âme, tout en ayant la certitude qu'en fin de compte, le Vide Insatiable finira par les dévorer. Que restera-t-il de vous, alors ?

Existe-t-il un moyen de se raccrocher à ce qu'il vous reste d'humanité ? Y a-t-il quiconque qui puisse vous aider ? Vous devez trouver un moyen de vous réconcilier avec ce qu'on vous a infligé.

Conservez vos caractéristiques actuelles, à l'exception de ces changements :

- Réduisez votre Santé mentale de moitié, en arrondissant à l'inférieur.
- Réduisez votre Constitution et votre Force de moitié, en arrondissant à l'inférieur.
- Gagnez 50 points de Pouvoir.
- Ajustez vos points de vie en conséquence (Constitution + Taille, divisé par 10)



FLASH INFO

Vous avez atteint le **VIDE PARFAIT !**

Vous connaissez parfaitement le nom, les souvenirs et les nuances de la personnalité de l'humain dont vous habitez désormais la peau, et n'avez aucune difficulté à jouer son rôle, mais vous n'êtes plus cette personne. Votre peau n'est qu'une coquille vide abritant un fragment du Vide Insatiable. Vous êtes l'incarnation de l'infini, à travers l'espace et le temps, et ne conservez pas plus de familiarité avec l'humanité qu'un humain n'en a avec les bactéries qui composent sa flore intestinale.

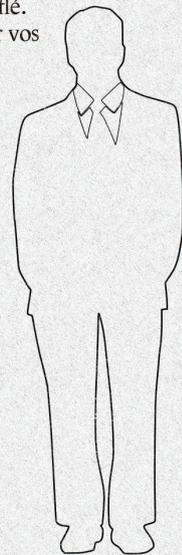
Les humains vous ont supplié, vous et les vôtres, de leur apporter la paix, et vous avez le pouvoir d'exaucer leur souhait, en annihilant tout ce qui compose leur être. Le même vide qui vous habite emplit aussi la peau de Craig Steele et Brian Musgrove, et vous partagez avec eux une conscience et les mêmes objectifs. Vous devez faire en sorte que le film Interstices soit vu par autant de monde que possible, afin d'assouvir la faim qui vous anime.

Vous avez toujours l'apparence de l'humain dont vous avez volé la peau, mais vous n'avez plus d'yeux. Vos orbites creuses montrent l'immensité du vide spatial qui vous emplit désormais. De même, votre bouche n'est plus qu'un abîme de ténèbres, dépourvu de dents ou de langue. Votre épiderme ne contient plus que le Vide Insatiable.

Votre peau semble plus souple, comme un ballon à demi dégonflé. Une légère pression suffit à plier vos membres de façon inhumaine.

Conservez vos caractéristiques actuelles, à l'exception de ces changements :

- Réduisez votre Santé mentale à 0.
- Votre Pouvoir passe à 150.
- Réduisez votre Constitution et votre Force de moitié, en arrondissant à l'inférieur.
- Ajustez vos points de vie en conséquence (Constitution + Taille, divisé par 10)



Indice : Interstices 1A

INFO CINÉ HOLLYWOOD

UN APERÇU DU SCRIPT

À première vue, *Interstices* raconte l'histoire de Clarissa Hollows, une femme récemment divorcée qui déménage dans une nouvelle ville pour refaire sa vie. Dans son isolement et la tourmente émotionnelle qu'elle traverse, elle commence à remettre en cause certains aspects de sa vie. C'est aussi l'occasion pour elle de se lier d'amitié avec sa voisine de palier, une certaine Yvette Sommers. Cette dernière va apprendre à Clarissa à « faire le vide » et se libérer de ses « afflications », grâce à des techniques étonnamment semblables aux pratiques de l'Église de Sunyata, bien que celle-ci ne soit jamais explicitement mentionnée. Clarissa commence alors à rêver d'Yvette. Dans ces visions, les allégories et techniques que lui a enseignées cette mystérieuse voisine se changent en réalités concrètes, l'aidant à purger son esprit et sa vie de ce qui la tourmente. Lors du dénouement, Clarissa se rend compte que, depuis tout ce temps, l'appartement voisin était en fait vide.

Indice : Interstices 4

INFO CINÉ HOLLYWOOD

LA VÉRITÉ DERRIÈRE INTERSTICES

Les notes que vous avez découvertes sont confuses, brouillonnes et remplies de termes inconnus, mais vous parvenez à en extraire quelques informations clés.

- Il existe un état de Vide littéral dont Craig Steele est certain d'avoir découvert le secret.
- Steele est persuadé que cela implique l'oblitération de toute notion d'individualité par ce qu'il appelle « le Vide Insatiable ».
- L'objectif principal du film *Interstices* est d'apporter au spectateur cet état de « Vide Parfait ».
- Des images subliminales de nature rituelle sont censées être incluses dans le film.
- Le rituel en question a nécessité le sacrifice de Verity Harrow.
- Steele et Woodward sont convaincus que le simple visionnage du film suffira à mettre les spectateurs en contact avec une intelligence venue de l'espace interstitiel entre les astres.

ENQUÊTE EXCLUSIVE

LE JARGON DE L'ÉGLISE

- **Sunyata** : le concept bouddhiste de vacuité.
- **Sunyata Central** : le QG de l'Église, sur Ventura Boulevard.
- **Afflications** : les tracas et considérations humaines qui encombrant l'esprit et empêchent d'atteindre l'illumination.
- **Vide** : état de libération des afflications et autres considérations humaines.
- **Évidement** : processus de méditation assistée à travers lequel un fidèle est censé examiner ses Afflications et les neutraliser.
- **Plein** : état de trop-plein d'afflications ; une séance d'évidement est nécessaire pour recommencer à opérer de façon optimale.
- **Ombres** : individus extérieurs à l'Église.
- **Infections** : ennemis de l'Église.
- **Purge** : le processus de se débarrasser d'une Infection par tous les moyens nécessaires.

Indice : Interstices 1B

INFO CINÉ HOLLYWOOD

DISTRIBUTION ET ÉQUIPE DE TOURNAGE

Même si plusieurs dizaines de personnes travaillent sur le plateau, ceux avec qui vous avez le plus de chances d'interagir sont listés ci-dessous. Dans le cas où vous utilisez les personnages prêtirés fournis, ceux-ci sont marqués d'un symbole (*).

Jared Woodward, scénario, réalisation, montage

Après s'être fait connaître comme prodige du cinéma indépendant, Woodward s'est distingué à Hollywood pendant 20 ans de carrière, avec des films généralement rentables et bien reçus par la critique. Il serait assez haut placé dans la hiérarchie de l'Église de Sunyata.

Woodward n'a pas mis les pieds sur le plateau depuis la disparition de Harrow, quatre jours plus tôt, et se serait apparemment isolé dans son studio de montage privé pour travailler. Une projection test d'un montage préliminaire du film est prévue pour le lendemain soir (9 avril). Vous êtes invités, ainsi que d'autres fidèles triés sur le volet et quelques journalistes en bons termes avec l'Église.

Woodward est parfois erratique et difficile à satisfaire, mais sa position au sein de l'Église et les nombreuses carrières prestigieuses qu'il a aidé à lancer lui confèrent une aura de respect.

Craig Steele, production

Ancienne star de films d'action à la retraite et membre éminent de l'Église de Sunyata, on murmure qu'il serait le bras droit de Musgrove. Pour la plupart des gens, Steele est pratiquement le porte-parole officiel de l'Église. Tout le monde sait à quel point ce film est important à ses yeux et la rumeur voudrait qu'il ait activement participé à l'écriture du script, ou en ait au moins tracé les grandes lignes pour Woodward. Il n'apparaît pas à l'écran et n'a visité le plateau qu'en deux occasions, mais son influence se ressent dans le moindre aspect de la production. En cas de problème majeur, tout le monde sait que c'est à lui qu'il faut s'adresser.

Verity Harrow, actrice principale

Une étoile montante du cinéma, d'environ vingt-cinq ans, qui a quitté le monde de la télévision il y a seulement quelques années, mais qui attend encore son premier rôle d'importance sur grand écran. Certaines personnes, extérieures à l'Église, critiquent durement ses talents d'actrice, prétendant qu'elle ne doit ses rôles qu'à ses contacts.

Il y a quatre jours, Harrow a disparu après avoir quitté le plateau. Depuis, personne n'a de nouvelles d'elle, et la police considère sa disparition comme suspecte. Les rumeurs vont bon train : elle aurait quitté l'Église, serait retombée dans la drogue ou se serait suicidée. L'Église refuse de gratifier ces suppositions malséantes d'une quelconque réponse.

David Otera (*), acteur principal

Comme Harrow, Otera est un acteur encore peu reconnu dont la carrière pourrait être transformée par *Interstices*. Le rôle qu'il joue – l'ex-mari de Clarissa Hollows, Trent – est assez secondaire, mais comprend quelques scènes intenses où il tente de faire chanter son ex-femme pour la forcer à revenir. Otera est bien vu au sein de l'Église et, même s'il n'a pas encore atteint les échelons supérieurs, il est censé avoir du potentiel.

Otera, qui entretenait une liaison avec Harrow, s'est vu harcelé par la presse et la police depuis la disparition de la jeune femme. Il continue de maintenir qu'il n'a aucune idée de ce qui a pu lui arriver.

Julia Cortese (*), assistante personnelle de Jared Woodward

Jeune, brillante et volontaire, Cortese s'est elle aussi fait remarquer au sein de l'Église. Tout le monde s'accorde sur le fait qu'un brillant avenir l'attend. Sa dévotion à l'Église et la facilité avec laquelle elle gère les humeurs de Jared Woodward lui ont attiré beaucoup de respect. Lorsque le réalisateur est particulièrement obsédé par son travail, il refuse de communiquer avec qui que ce soit d'autre. Au cours des derniers jours, Cortese joue le rôle d'intermédiaire pour Woodward.

Amanda Stennett (*), assistante de production

Stennett est assistante de production et, à ce titre, coordonne les communications entre toutes les personnes impliquées dans la production du film. Elle se trouve au centre de toutes les activités sur le plateau et bien qu'elle ne donne pas les ordres, tout le monde sait qu'on peut compter sur elle.

Stennett est une recrue assez récente au sein de l'Église. Elle n'a pas les connaissances et le statut de membres mieux établis, mais fait preuve d'une grande motivation.

Tekroop Singh, assistant-réalisateur

Collègue de longue date de Woodward, ce dernier a récemment convaincu Singh de rejoindre l'Église. Celui-ci est donc encore un novice, même si sa proximité avec Woodward lui confère un certain degré de respect.

En l'absence du réalisateur, Singh a pris l'initiative de filmer des *reshoots* additionnels, mais la plupart de l'équipe se rend bien compte qu'il cherche surtout à maintenir le moral et à ne pas complètement abandonner le tournage.

Tom Bolender, chef de la sécurité

Bolender est un ancien agent de la police de Los Angeles. Bien que dévoué à l'Église, il a les pieds sur terre et admet ouvertement que les séances d'évidement sont davantage pour lui une façon de se sentir mieux dans sa peau qu'un chemin vers l'illumination spirituelle. C'est lui qui assure la sécurité sur le plateau et la disparition de Harrow l'a beaucoup affecté.

**AIDE DE JEU POUR
WESLEY FROST**

Votre sœur Glenda Ferguson vit à Stowell avec son mari Donald et leurs deux jumelles, Shirley et Maxine. Quand vous les avez appelés pour les inviter à dîner ce soir, c'est l'une de vos nièces (vous n'êtes pas sûr de pouvoir dire laquelle) qui a décroché et décliné votre proposition, en disant qu'ils avaient autre chose de prévu. Quand vous lui avez demandé de vous passer votre sœur, la fillette s'est mise à rire et vous a dit de rappeler plus tard. Depuis, vos appels sont restés sans réponse, ce qui est des plus inhabituels.

**AIDE JEU POUR
BETTY CONSIDINE**

Depuis près d'un an déjà, vous entretenez une liaison avec Arnold McDermott, un homme marié. La semaine dernière, il vous a promis qu'il allait tout dire à sa femme Gladys et demander le divorce, mais vous n'avez plus eu aucune nouvelle depuis. Vous avez essayé de l'appeler à son travail (Arnold est employé de bureau à la scierie), mais apparemment il n'est pas venu travailler de la semaine. Sa voiture n'est pas garée devant leur maison; Arnold et Gladys seraient-ils partis? Tout cela vous laisse bien perplexe.

**AIDE DE JEU POUR
BERT LOWRY**

Votre père, Raymond Lowry, a toujours été un homme respectable, employé de la Banque commerciale de Stowell. Votre mère, Lucile, vous a appelé il y a quelques jours pour vous faire part de son inquiétude à son sujet. Elle vous a raconté qu'il s'enfermait dans le salon et passait tout son temps à faire de la musique. En plus du piano, il a un violon et des tas «d'autres instruments», dont elle n'a pas précisé la nature exacte.

AIDE DE JEU POUR ELOIS BIRCHER

Vous connaissez le révérend Fitzgerald depuis de nombreuses années, et vous avez toujours estimé que c'était un homme sage et pieux. Vous avez été très choquée par son sermon de dimanche. Le pasteur a discoursé sur l'esclavage et cité notamment un passage du *Lévitique* (25, 44-46): «Les esclaves que tu auras viendront des païens qui vous entourent; c'est d'eux que vous pourrez acquérir serviteurs et servantes. De plus vous en pourrez acquérir parmi les enfants des étrangers qui résident chez vous ainsi que de leurs familles qui vivent avec vous et qu'ils ont engendrées sur votre sol: ils seront votre propriété et vous les laisserez en héritage à vos fils après vous pour qu'ils les possèdent à titre de propriété perpétuelle. Vous les aurez pour esclaves, mais sur vos frères bénis, nul n'exercera un pouvoir de contrainte.»

Certains membres de la congrégation parurent adhérer à ce message, tandis que d'autres quittèrent l'église avec colère. Vous êtes restée jusqu'à la fin du service, espérant que le message du révérend avait peut-être été mal interprété. En sortant, vous avez vu le révérend faire signe à deux de ses ouailles les plus fidèles et les entraîner à l'écart pour leur parler en privé.

AIDE DE JEU POUR ANNABELLE HEARN

Ces derniers temps, vous avez du mal à joindre les deux bouts, et vous avez accepté un emploi de commis de cuisine au restaurant Chez Elmer. C'est un formidable établissement, qui sert une cuisine de grande qualité. Mais quand vous êtes arrivée au travail aujourd'hui, vous avez été refoulée par le maître d'hôtel, Feliks Taaramae, qui vous a informée qu'on se passerait désormais de vos services. Quand vous avez demandé à être payée, il a simplement haussé les épaules et vous a claqué la porte au nez.

À l'évidence, quelque chose ne tourne pas rond. Peut-être devriez-vous essayer de parler directement au patron, Leonard Elmer?

AIDE DE JEU POUR FRED SHENCK

Lorsque vous vous êtes rendu à la Banque commerciale de Stowell, vous avez été informé que vous deviez rembourser votre prêt. Puisque vous n'avez pas l'argent pour ce faire, la banque va vous prendre votre maison et vous jeter à la rue. C'est une injustice flagrante. Le directeur de la banque, M. Bingham, est pourtant connu pour sa gentillesse et le soutien qu'il apporte à ses concitoyens. Peut-être que quelqu'un d'autre l'a remplacé à la tête de l'établissement?

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.

- ① **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.
- ② **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.
- ③ **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?
- ④ **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?
- ⑤ **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.
- ⑥ **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

