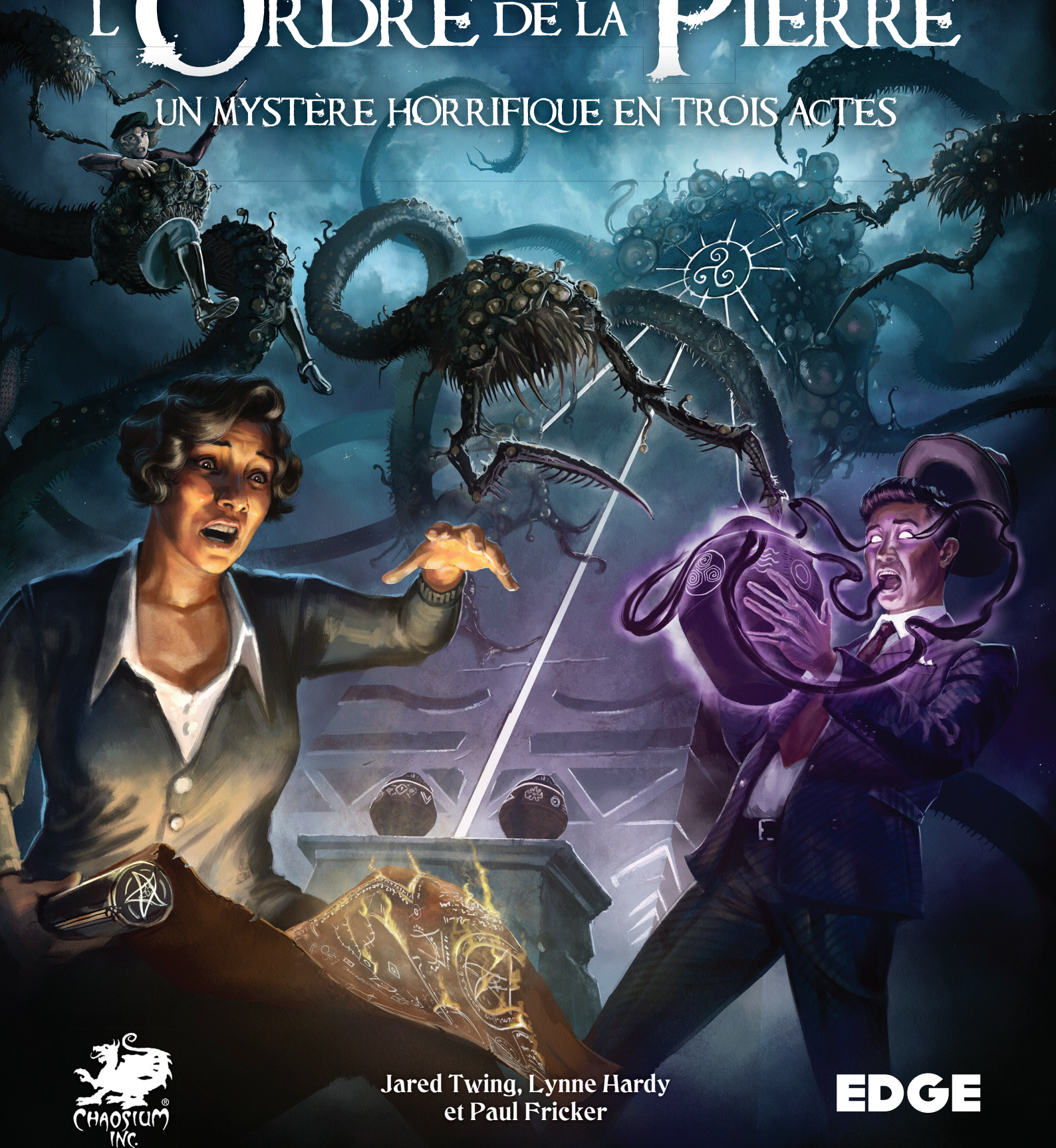


L'Appel de
CTHULHU™

L'ORDRE DE LA PIERRE

UN MYSTÈRE HORRIFIQUE EN TROIS ACTES



Jared Twing, Lynne Hardy
et Paul Fricker

EDGE



L'ORDRE DE LA PIERRE

UN MYSTÈRE HORRIFIQUE EN TROIS ACTES

Auteurs : Jared Twing, Lynne Hardy et Paul Fricker

Révision et rédaction : Lynne Hardy, Paul Fricker et Mike Mason

Révision de l'ouvrage : Meredith Katz

Relecture : Lynne Hardy et Susan O'Brien

Direction artistique : Lucia Versprille en collaboration avec Lynne Hardy et Mike Mason

Illustration de couverture : Nicola Silvani

Illustrations intérieures : Hannah Elizabeth Baker, Bloom Baireseach, John Barry Ballaran, Franz Michael A. Bautista, János Brumár, Massimiliano Bruni, Gabriel Campagnolo, Andrew Clark, Erik Davis-Heim, Gabriel Fecury, Susanah Grace, Heikki Korhonen, Nikoloz Kuparadze, Herman Lau, Pat Loboyko, Stjepan Lukac, Luke Marcatili, João Henrique Mileski, Kelsey Phillips, Raphael Lucchini, Nicola Silvani, John Sumrow, Kathyne Emily Wilson, Nathaniel Pilgrim

Mise en page : Chandler Kennedy

Cartographie : Riku Similä et Matt Ryan

Conception des aides de jeu : Riku Similä et Susanah Grace

Directeur de marketing : Brian Holland

Responsable en chef des licences Chaosium : Daria Pilarczyk

Responsable des licences : Michael O'Brien et Mike Mason

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

Version française par Edge Studio

Traduction : Stéphane Marsaudon

Relecture : Mathieu Tortuyaux

Conception graphique : Paco Dana

Graphisme supplémentaire : Antonio Maínez et Paco Dana

Mise en page : Adela Cuetos

Révision de mise en page : Paco Dana, Mai R. C. et Sonia Gallardo Márquez

Coordinatrices de la ligne éditoriale : Sonia Gallardo Márquez et Mai R. C.

Responsable de production JDR : Curro Marin

Responsable éditorial : Croc

Directeur des opérations : Stéphane Bogard

Directeur du studio : Michael Croitoriu

EDGE



Détails des crédits

L'Ordre de la Pierre a été écrit d'après une idée originale de Jared Twing, dont le manuscrit a bénéficié d'un développement et de révisions signés Paul Fricker. La rédaction définitive et les modifications ultérieures sont à mettre au crédit de Lynne Hardy. Le personnage d'Abram Bethnell est une création originale de Keith « Doc » Herber apparue pour la première fois dans « *Arkham Unveiled* » (1990), bien que le profil figurant dans le présent ouvrage soit dû à Lynne Hardy.

Les cartes ont été tracées par Riku Similä et Matt Ryan, d'après les esquisses fournies par Jared Twing et Lynne Hardy. Les aides de jeu ont été conçues par Riku Similä et Susanah Grace (Aide de jeu : Meurtre 2).

Remerciements spéciaux

Tous nos remerciements à nos playtesteurs : Damien Frees, Corey Graley, Sebrina Jeffers, LeeAnn McDade, Mike McDade, Scott Lambert, and Jacob Wilkinson.

Ce supplément nécessite un exemplaire des règles du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu* (qu'il s'agisse du *Manuel du Gardien* pour *L'Appel de Cthulhu* 7^e édition ou de la *Boîte de base de L'Appel de Cthulhu*) ou éventuellement du supplément *Pulp Cthulhu* disponibles séparément.

The Order of the Stone © 2024 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

L'Ordre de la Pierre © 2026 Edge Studio – Asmodee Group. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu © 1981-2026 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Pulp Cthulhu © 2016-2026 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

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

La police de caractère Cthulhu Font © 2014 Stacey Marshall et le symbole ésotérique de Chaosium (le Signe des Anciens) © 1983 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., and le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc. Miskatonic University est une marque déposée de Chaosium Inc.

© 2026 Edge Studio - Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP40119, 78041 Guyancourt, France, sous license Chaosium Inc. et distribué par Asmodee France - www.asmodee.fr. Distributed to/ distribué au Canada, by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion, J7V 5V5. Quebec, Canada. Imprimé en République tchèque par PBTisk.

Chaosium reconnaît que les crédits et copyrights relatifs au Mythe de Cthulhu sont délicats à définir dans la mesure où certains éléments du Mythe relèvent désormais du domaine public. Pour toute rectification ou amendement aux crédits figurant ci-dessous, veuillez nous contacter à mythos@chaosium.com

Ceci est une œuvre de fiction. Le présent ouvrage contient des descriptions de personnes, lieux et événements réels dont la représentation peut différer ou ne pas refléter avec exactitude la nature de ces mêmes personnes, lieux et événements dans le monde réel, du simple fait de leur réinterprétation par le prisme du Mythe de Cthulhu et plus généralement du jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*. Les auteurs tiennent à assurer leurs lecteurs qu'un éventuel outrage envers des personnes ou des habitants de ces lieux, qu'ils soient vivants ou décédés, ne saurait qu'être involontaire.

Ce document est protégé par la législation américaine et française en matière de droits d'auteurs. Toute reproduction de la présente œuvre par quelque moyen que ce soit, sans l'autorisation écrite de Chaosium Inc., à l'exception de courts extraits dans le cadre d'articles critiques, ainsi que la photocopie ou l'impression des fiches de personnage et aides de jeu à des fins purement ludiques, est strictement interdite.

Pour plus d'informations sur *L'Appel de Cthulhu*, visitez notre site Internet : edge-studio.net

ISBN : 3558380102465

Code produit : ESCTH32FR

Première impression : Avril 2026



TABLE DES MATIÈRES

Introduction..... 7

La campagne.....	9
Contexte de la campagne.....	11
Chronologie des événements	15

Acte 1 : Terreur sur le *Champagne*..... 17

Informations pour le Gardien.....	17
Dramatis Personae	19
Prologue 1 : Miskatonic à l'appareil.....	23
Prologue 2 : Heureux qui comme Ulysse	24
Prologue 3 : De vieux loups de mer	27
En eaux troubles	27
À bord du <i>Champagne</i>	30
Événements à bord	44
Épilogue	50
Personnages et monstres	53

Acte 2 : Meurtre à Greyport..... 57

Informations pour le Gardien.....	57
Dramatis Personae	61
Chapitre 1 : Bienvenue à Greyport.....	68
Événements en ville.....	81
Chapitre 2 : Le repaire des Invokeurs	87
Épilogue	94
Personnages et monstres	94

Acte 3 : La traque..... 99

Informations pour le Gardien.....	99
Dramatis Personae	102
Prologue : De vieilles connaissances	106
Effectuer des recherches sur la région	108
Chopactaw Ridge.....	111
Le grand final	125
Épilogue	129
Personnages et monstres	130

Appendices..... 137

Appendice A : Grimoires et sortilèges.....	137
Appendices B : L'équipage du <i>Foggy Sea</i>	141
Biographies des auteurs	148
Index.....	149

Téléchargement gratuit

Toutes les cartes et aides de jeux figurant dans le présent ouvrage peuvent être téléchargées gratuitement, de même que les plans destinés aux joueuses et les fiches des six investigateurs pré-tirés (l'équipage du *Foggy Sea*) sur le site **edge-studio.net**



... avec cela j'en suis certain.
Les inscriptions ornant les urnes deviennent chaque jour plus limpides, à l'instar du chœur de voix angéliques qui les accompagne.

Tout s'éclaire à présent.

Seuls mes fidèles Invocateurs et moi-même sommes en mesure de voir la vérité.
Le troupeau bêlant qui m'entoure ne peut comprendre, mais voilà qui changera lorsque le rituel sera enfin achevé.

De là, il faudra compter 30 jours avant que le niveau d'énergie n'ait suffisamment remonté pour entamer le second rituel.
ritual may commence.

Voilà qui est fait. La première étape du processus.
Loué soit l'avènement du Maître !

En consommant leur chair dans son intégralité, la vitalité des défunts ne fera que renforcer la cohésion de son enveloppe et, par contraste, souligner l'absolue réalité de ce qui réside à l'intérieur.

Il s'avérera impossible de briser la forme, car ce qui a été libéré ne saurait être occis, faute de quoi les anciens eurent utilisé l'épée, la hache et la flamme pour détruire ce qui ne saurait l'être, plutôt que d'enfermer la triade dans trois réceptacles impies.

Les images s'imposent à mon esprit, aussi clairement qu'elles apparaissent sur les réceptacles, gravées à même mon âme comme elles le sont dans la pierre. Traverser le voile de la réalité revient à traverser celui de la chair en absorbant l'âme en même temps que celle-ci.

La venue du Maître prophétise le retour de la réalité absolue dont l'avènement adviendra grâce à...

REGISTRES DES PASSAGERS À DESTINATION DES ÉTATS-UNIS

S.S. Champagne

Provenance : *Dublin, Irlande*

Nom	Prénom	Sexe	Âge	Activité	Cabine
Minunez	Bernindo	M	46	Ouvrier	L131
Minunez	Cora	F	38	Femme au foyer	L131
Minunez	Benecia	F	13	Enfant	L131
Minunez	Ioaquin	M	5	Enfant	L131
Sebastian	Nicolus	M	53	Professeur	A5
Tores	Marco	M	28	Ouvrier	A5
Spill	Mickey	M	20	Étudiant	A5
Baker	Terrance	M	25	Doctorant	A5
Ferris	Octavius	M	30	Ouvrier	A5
Vostor	Illiaro	M	54	Philanthrope	A17
Vostor	Miriva	F	32	Femme au foyer	A17
Posichi	Julia	F	21	Nourrice	A18
Vostor	Maria	F	2	Enfant	A18

Aide de jeu : Terreur 2

OL. 62
O. 202

Arkham Gazette

MEURTRE À GREYPORT

Les autorités de la petite ville côtière de Greyport, Massachusetts, ont ouvert une enquête sur le meurtre d'un homme pourtant présumé mort au cours de la tragédie survenue à bord du Champagne au large du Boston Harbor il y a quelques semaines.

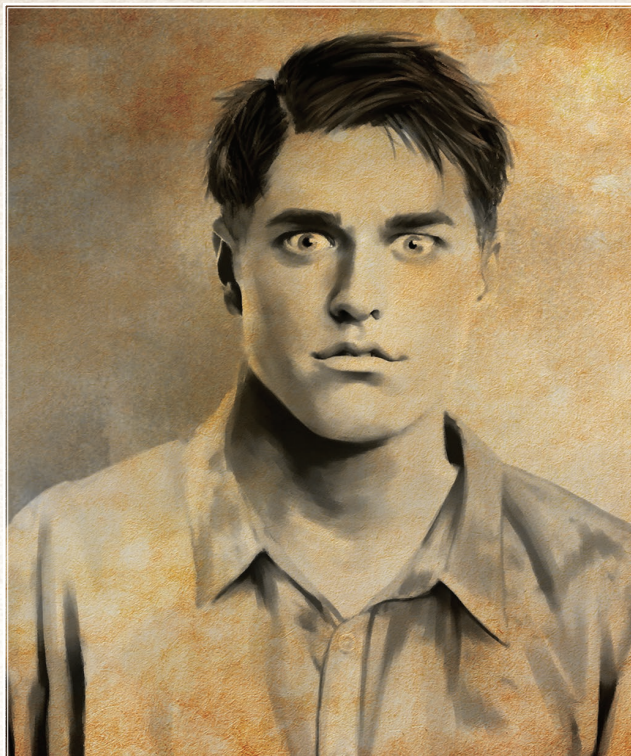
Feu M. Marco Torres, résidant à Arkham, aurait été poignardé en plein cœur dans un pré isolé situé derrière le magasin général de la ville. L'arme responsable de la blessure fatale serait un couteau pourvu d'une lame large à double tranchant.

Pour reprendre les propos du shérif local, Ethan Barrett, « quelle ironie que M. Torres ait survécu à son calvaire en mer pour finir victime d'un meurtre. » Interrogé au sujet de l'arrestation d'un suspect éventuel ou des légitimes inquiétudes des habitants de Greyport quant à leur propre sécurité, le shérif Barrett a répondu que « rien ne nous autorise à penser que le meurtrier de M. Torres soit toujours dans les parages. La population de Greyport ne court plus aucun danger. »

Les principaux concernés semblent toutefois moins convaincus et la tension reste palpable. M. Jacob Linden, matelot de son état, a d'ailleurs déclaré « On trouvera celui qui a fait ça et on s'arrangera pour qu'il ne cause plus de tort à personne dans notre ville. »

Aide de jeu : Meurtre 1

Aide de jeu : Meurtre 2



Rendez-vous à la conserverie,
porte arrière, ce soir à 22 : 00

Aide de jeu : Meurtre 3

Du pouvoir qui n'attend que d'être saisi, dois prendre le contrôle.

Agran est affamé, Talan s'impatiente. Ils ont besoin de Tsoth. La chair ne les sustentera qu'aussi longtemps que le calvaire de leur enveloppe imparfaite attisera leur ténacité.

L'ultime urne marque le bout du tunnel. L'accomplissement du troisième rituel sonnera le glas de la cruelle et douloureuse trahison. Tsoth doit se réveiller.

Omniprésente est la Voix de Tsoth. Perpétuellement furieux et insatiable. Il brûle d'être libre et appelle de tout son être la fureur de Talan. Agran dévorera de nouveau si au temps de la scission ne succède pas le néant de l'extase éternelle.

Talan m'a révélé les lignes telluriques ! Toutes convergent vers Chopactaw Ridge. C'est là que sera brisée la tierce urne, en ce lieu reculé et oublié de tous et c'est là, sous la lune rouge brillant dans toute sa majesté, qu'Agran'Talan'Tsoth ne fera qu'un à nouveau !

Gloire à la Trinité de la Bête ! Que soient dévorées toute humanité et toute souffrance et qu'ainsi la paix advienne enfin sur la Terre, pour son plus grand bien et celui de sa progéniture !



LE CAMP DU LAC CHOPACTAW !

**Vos adolescents ne tiennent plus en place durant la période estivale ?
Vous souhaitez qu'ils acquièrent des valeurs tout en prenant du bon temps ?
Offrez-leur une semaine d'évasion au camp du lac Chopactaw !**

Nichée dans les collines forestières de Chopactaw Ridge, Massachusetts, notre colonie de vacances d'été propose une expérience idéale pour vos fils et vos filles. Sortez-les de leur environnement urbain afin qu'ils bénéficient de tout ce que notre nature majestueuse peut offrir : pêche, travail du bois, promenade en canoë, courses d'orientation, tir à l'arc et bien plus encore !

Non contents de développer de précieuses compétences, ils se feront des amis pour la vie en gagnant leurs plumes de Faucons de Chopactaw !

Comme nous aimons à le répéter, « *Faucon un jour, Faucon toujours !* »

**N'ATTENDEZ PLUS !
Réservez dès aujourd'hui une place pour
vos enfants au Camp du lac Chopactaw !**

VOL. 78
NO. 259

Arkham Gazette

15 juin
1906

DES JEUNES GENS DÉCÈDENT DANS UN CAMP DE VACANCES

Cette magnifique semaine estivale a pris hier un tour funeste lorsque quatre jeunes gens se sont retrouvés en détresse sur les eaux jouxtant le Camp du lac Chopactaw. Les adolescents se sont tous noyés à la suite de ce qui a été décrit comme un tragique accident de canoë, en dépit des tentatives répétées des moniteurs du camp pour leur porter secours. Par conséquent, le camping a fermé ses portes et les enfants, originaires de toute la région, ont été renvoyés chez eux.

Des témoins affirment qu'un tel drame aurait pu être évité. « Ils sont partis sans qu'aucun adulte n'en ait été avisé et aucun d'eux ne portait son gilet de sauvetage en liège, au mépris du règlement s'appliquant aux sorties en canoë, » selon les déclarations de Joseph Hall, le responsable du camp. « Nous avons à cœur de leur inculquer les bonnes pratiques, mais une fois livrés à eux-mêmes, ils n'en font qu'à leur tête. »

Préférant conserver l'anonymat, l'un des jeunes gens présents a confié à notre reporter avoir été témoin de l'accident.

« Ils s'amusaient à s'éperonner. C'est alors que j'ai entendu un cri et, en jetant un œil dans leur direction, j'ai constaté que les deux canoës avaient chaviré et qu'ils se débattaient tous les quatre en plein milieu du lac. C'était affreux. J'imagine qu'aucun d'eux n'était bon nageur car les moniteurs ont tenté de les rejoindre, mais ils sont arrivés trop tard. »

Le sort du camp de vacances est désormais en suspens. Un des parents en colère, un certain Mr. Thomson, a d'ailleurs déclaré que « cet endroit devrait être fermé une bonne fois pour toutes. Ils ne devraient pas être en contact avec des gamins s'ils ne sont pas fichus de garantir leur sécurité. Il faudrait jeter tous ces moniteurs en prison ! »

Aide de jeu : Traque 2

VOL. 82
NO. 224

Arkham Gazette

4 août
1906

FERMETURE DU CAMPEMENT PRIS DANS LA TOURMENTE JUDICIAIRE

Objet de vives polémiques depuis le tragique accident de bateau ayant coûté la vie de quatre jeunes gens cet été, le camp de vacances du lac Chopactaw ferme définitivement ses portes.

D'après les propos recueillis auprès du propriétaire Pete Merrill, le camp n'était manifestement plus le bienvenu dans la région. « L'accident de cet été est une véritable tragédie. Les moniteurs recrutés par nos soins ont été triés sur le volet et nul n'est à blâmer. Pourtant, mon nom, ainsi que celui de tous les Faucons du lac Chopactaw, qu'ils soient moniteurs ou campeurs, ont été trainés dans la boue. Les habitants du Massachusetts ayant clairement exprimé qu'ils ne souhaitent plus que le camping poursuive son activité, j'en prends acte et respecte leur décision. »

Interrogé sur le fait qu'une telle fermeture puisse relever d'une décision visant à se protéger financièrement, Merrill a balayé l'argument. « Ceci n'a rien à voir avec l'argent, la justice ou toute forme de malversation.

À quoi bon proposer des services dont personne ne veut. Par conséquent, je concentrerai mes efforts à l'avenir sur les deux autres campings que nous possédons et gérons ailleurs en Nouvelle-Angleterre. » « Cet homme n'est qu'un lâche, ». Tels sont les termes employés par Marcus Holeman, l'un des parents endeuillés. « Ma Betty est morte du fait de sa négligence. Les moniteurs qui travaillaient là-bas étaient à peine plus âgés que les gosses sur lesquels ils étaient censés veiller. Et maintenant, au lieu de regarder les gens du Massachusetts droit dans les yeux et d'assumer ses responsabilités, il se taille la queue entre les jambes. »

Mr. Merrill s'est abstenu de tout commentaire. Le camp du lac Chopactaw est fermé depuis l'accident survenu le 14 juin.

Aide de jeu : Traque 3

Revue historique d'Arkham
Septembre 1899

NELVILLE À L'ÉPOQUE COLONIALE

Le massif de Chopactaw Ridge s'étend au nord-ouest d'Arkham. À l'époque coloniale, cette splendide région de collines boisées attira l'attention des colons puritains alors en quête d'un havre où s'établir. C'est ainsi qu'en 1635 naquit l'enclave de Nelville, baptisée en l'honneur de son chef, un certain Milton Nelville. Entre sa fondation et son abandon définitif, la population de cette communauté compta jusqu'à 200 âmes.

À l'instar de nombreux colons puritains, les habitants de Nelville cherchaient un lieu pour échapper aux persécutions religieuses. Les documents d'époque révèlent que leurs exigences en matière de tolérance ne s'appliquaient pas aux autres.

Ainsi, des quakers en quête d'asile furent poursuivis et emprisonnés par les villageois. De même, les procès qui embrasèrent Salem n'épargnèrent pas davantage Nelville, dont de nombreuses habitantes furent accusées de sorcellerie.

En fin de compte, ce ne fut pas l'hérésie, mais bien la maladie qui scella le destin de Nelville. La communauté fut frappée par une épidémie d'une sorte de fièvre débilitante à la fin de l'année 1698. Les chercheurs actuels estiment qu'il aurait pu s'agir d'une forme de tuberculose. Aujourd'hui il ne reste de Nelville que ses ruines et quelques notes de bas de page dans les livres d'histoire.

Aide de jeu : Traque 4

L'Appel de
CTHULHU™

L'ORDRE DE LA PIERRE

UN MYSTÈRE HORRIFIQUE EN TROIS ACTES

L'Erin, l'Île d'Émeraude : l'Irlande a de nombreux noms... Et son lot de créatures monstrueuses. Lorsqu'une équipe d'archéologues exhume trois pierres étranges, elle ignore qu'elle s'apprête à relâcher une entité cauchemardesque sur le monde !

Au-delà de l'Atlantique, de la campagne du Massachussets à la Nouvelle-Angleterre, ses fidèles feront tout pour la libérer de sa prison minérale.

Les Investigatrices et les Investigateurs parviendront-ils à empêcher la venue du Maître ? Quels secrets de l'Ordre de la Pierre découvriront-ils ?

Vous trouverez dans cet ouvrage :

- ⑨ Un mystère en trois actes, durant les Années 20 ;
- ⑨ Idéal pour des personnages qui se situent à Arkham et ses environs ;
- ⑨ 6 Investigatrices et Investigateurs prêts à jouer.

Ce supplément est destiné à être utilisé avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7^e Édition* et/ou avec la version *Pulp Cthulhu*, tous deux disponibles séparément. Au moins un exemplaire du *Manuel du Gardien* est nécessaire pour jouer.

Qu'est-ce que L'Appel de Cthulhu ?

Tiré des nouvelles d'épouvante de H.P. Lovecraft, ce jeu de rôle vous permet d'incarner des personnes ordinaires, confrontées à des forces occultes et des monstruosité du Mythe de Cthulhu.

POUR LECTRICES ET LECTEURS AVERTIS

Les scénarios de cet ouvrage abordent des thèmes adultes et sont destinés à des joueuses et des joueurs matures.



EDGE



Call of Cthulhu © 1981–2026 Chaosium Inc. Tous droits réservés. L'Appel de Cthulhu et Pulp Cthulhu sont TM Chaosium Inc. Tous droits réservés. Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont TM réservés de Chaosium Inc. © 2026 Edge Studio - Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP40119, 78041 Guyancourt, France, sous licence Chaosium Inc. et distribué par Asmodee France - www.asmodee.fr. Distributed to/ distribué au Canada, by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil-Dorion, J7V 5V5. Quebec, Canada. Imprimé en République tchèque par PBTisk.

EDGE-STUDIO.NET

L'ORDRE DE LA PIERRE
SKU : ECSTH32FR
PRINT ID : 04/2026 PBT 2026-A
ISBN : 3558380102465

