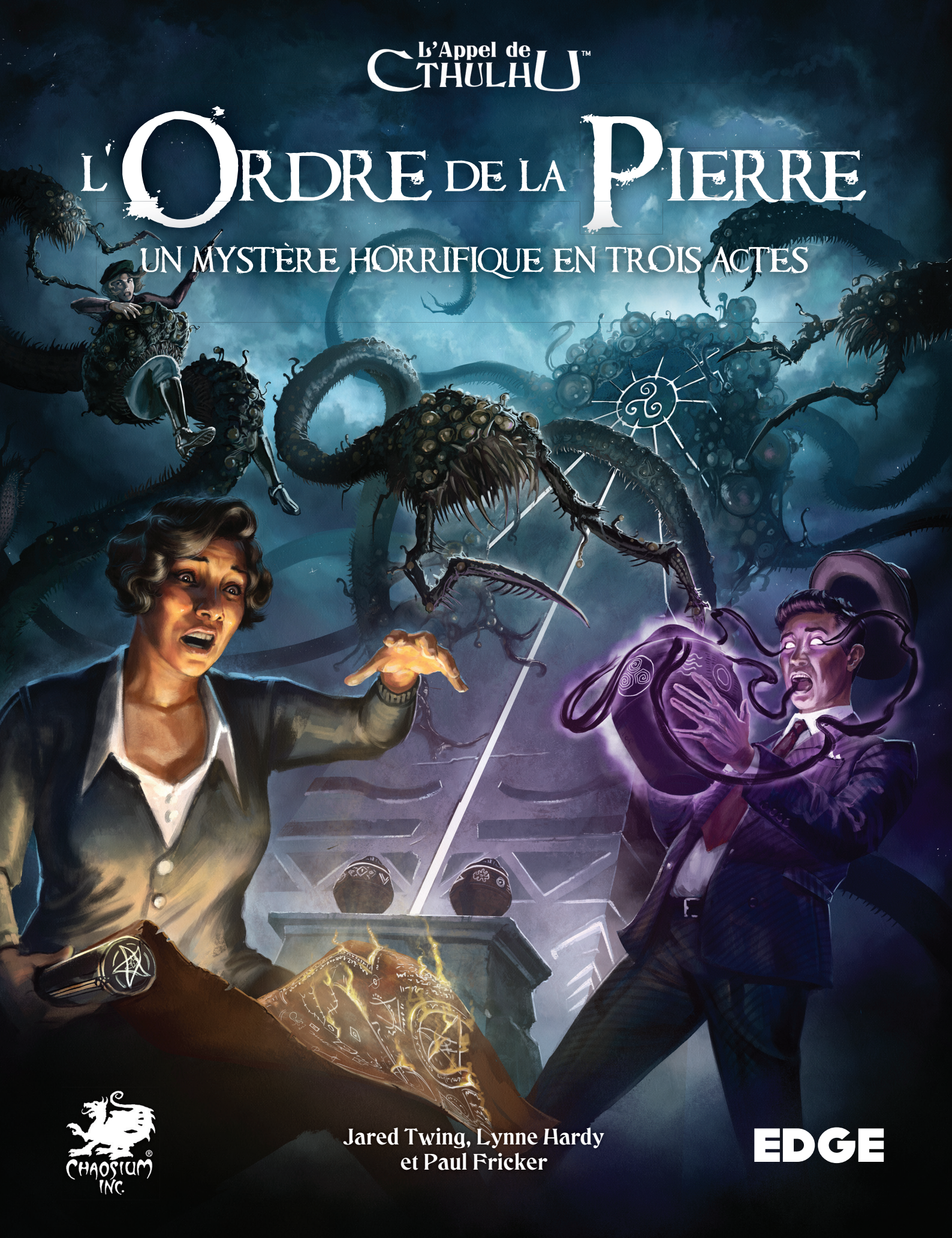


L'Appel de
CTHULHU™

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 Villaroy, 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**



NOM : BERNARDA « BERNIE » GREENE
ÂGE : 41 ans
OCCUPATION : Capitaine de chalutier
NATIONALITÉ : Américaine, d'origine mexicaine

FOR 65	CON 55	TAI 65	DEX 50	INT 65
APP 40	POU 75	ÉDU 60	SAN 75	PV 12
IMP +1D4	CARRURE 1	MVT 7	PM 15	CHANCE *

* Chance : lancez 3D6 et multipliez le résultat par 5.

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 40% (20/8)	1D3+Impact ou couteau 1D4+2+Impact
Esquive 35% (17/7)	-

COMPÉTENCES

Conduite	35% (17/7)
Crédit	30% (15/6)
Discretion	60% (30/12)
Grimper	40% (20/8)
Histoire naturelle	40% (20/8)
Langues (Anglais)	60% (30/12)
Langues maternelle (Espagnol)	60% (30/12)
Mécanique	40% (20/8)
Nager	50% (25/10)
Orientation	50% (25/10)
Pilotage (Bateaux)	60% (30/12)
Persuasion	50% (25/10)
Premiers soins	50% (25/10)
Psychologie	45% (22/9)
Trouver Objet Caché	45% (22/9)

HISTORIQUE

En tant que capitaine du *Foggy Sea*, Bernie a passé beaucoup de temps en mer. Increvable, le cuir tanné par les embruns, elle gère ses hommes avec efficacité sans négliger leur sécurité, ce qui lui vaut le respect de son équipage. Elle délègue souvent à Paul Garrett, son second, surtout s'il s'agit de garder un œil sur son fils, Gaspar. Elle nourrit certains soupçons à l'égard de Joe Evans, bien qu'il n'ait encore rien fait qui justifierait de le balancer par-dessus bord... pour l'heure.



DESCRIPTION : une Latino-Américaine solidement charpentée, aux cheveux gris coupés courts et à la peau tannée comme du cuir. Fait vingt ans de plus que son âge.

TRAITS : déterminée et têtue. Bernie n'hésite pas à donner des ordres à son entourage, qu'il soit placé sous son autorité ou pas.

IDÉOLOGIES ET CROYANCES : tous les hommes et les femmes sont égaux.

BIENS PRÉCIEUX : un pendentif contenant une photo de son mari décédé.

ÉQUIPEMENT

Couteau, lampe torche, pendentif.

MODIFICATIONS POUR PULP CTHULHU

CARACTÉRISTIQUES : CON 95

POINTS DE VIE : 32

COMPÉTENCES (AJOUTER OU AUGMENTER) : CORPS À CORPS (BAGARRE) 55%, HISTOIRE NATURELLE 50%, PERSUASION 60%, SURVIE (EN MER) 60%, TROUVER OBJET CACHÉ 60%

TALENTS PULP

- ENDURANTE : dé bonus aux tests de CON.
- VOLONTÉ DE FER : dé bonus aux tests de POU.

NOM : PAUL GARRETT

ÂGE : 35 ans

OCCUPATION : second

NATIONALITÉ : Américain

FOR 60	CON 60	TAI 65	DEX 50	INT 50
APP 60	POU 70	ÉDU 60	SAN 70	PV 12
IMP +1D4	CARRURE 1	MVT 7	PM 14	CHANCE *

* Chance : lancez 3D6 et multipliez le résultat par 5.

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 55% (27/11)	1D3+Impact ou couteau 1D4+2+Impact
Esquive 25% (12/5)	-

COMPÉTENCES

Crédit	20% (10/4)
Discretion	40% (20/8)
Écouter	30% (15/6)
Histoire naturelle	25% (12/5)
Intimidation	45% (22/9)
Grimper	40% (20/8)
Lancer	50% (25/10)
Langue maternelle (Anglais)	60% (30/12)
Mécanique	20% (10/4)
Nager	50% (25/10)
Orientation	40% (20/8)
Pilotage (Bateaux)	40% (20/8)
Premiers soins	40% (20/8)
Trouver Objet Caché	50% (25/10)

HISTORIQUE

L'ancienneté de Garrett au sein de l'équipage de la capitaine Bernie lui a permis de gagner son respect et ses galons de second. Le fils du capitaine, Gaspar, ayant récemment intégré l'équipage à plein temps, c'est à Garrett qu'a échu le rôle de mentor, bien que ni lui ni Gaspar n'en conçoivent la pertinence. Il partage les soupçons de la capitaine au sujet de Joe Evans, mais respecte le reste de l'équipage pour son ardeur au travail.



DESCRIPTION : les cheveux bruns, le teint pâle et les yeux verts. Son visage respire l'enthousiasme et la curiosité.

TRAITS : fiable et loyal, Garrett est un vrai fils du Sud comme en atteste un accent de l'Alabama à couper au couteau.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : une insatiable soif d'apprendre et d'acquérir des connaissances.

BIENS PRÉCIEUX : une balle « fétiche » avec son nom gravé dessus.

ÉQUIPEMENT

Couteau, lampe torche, balle porte-bonheur.

MODIFICATIONS POUR PULP CTHULHU

CARACTÉRISTIQUES : CON 95

POINTS DE VIE : 32

COMPÉTENCES (AJOUTER OU AUGMENTER) : CORPS À CORPS (BAGARRE) 65%, HISTOIRE NATURELLE 35%, PSYCHOLOGIE 50%, SURVIE (EN MER) 50%

TALENTS PULP

- CORIACE : PEUT DÉPENSER 10 POINTS DE CHANCE POUR ANNULER LES DÉGÂTS ALLANT JUSQU'À 5 POINTS DE VIE SUBIS LORS D'UN MÊME ROUND.
- RÉSILIENT : PEUT DÉPENSER DES POINTS DE CHANCE POUR RÉDUIRE UNE PERTE DE SANTÉ MENTALE, À RAISON DE 1 POUR 1.

NOM : GASPAR GREENE
ÂGE : 18 ans
OCCUPATION : marin
NATIONALITÉ : Américaine, d'origine mexicaine

FOR 60	CON 55	TAI 60	DEX 60	INT 55
APP 60	POU 40	ÉDU 50	SAN 40	PV 11
IMP 0	CARRURE 0	MVT 8	PM 8	CHANCE *

* Chance : lancez 3D6 et multipliez le résultat par 5.

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 35% (17/7)	1D3 ou couteau 1D4+2
Esquive 40% (20/8)	-

COMPÉTENCES

Charme	40% (20/8)
Crédit	15% (7/3)
Discretion	50% (25/10)
Histoire naturelle	30% (15/6)
Grimper	40% (20/8)
Langues (Anglais)	50% (25/10)
Langues maternelle (Espagnol)	50% (25/10)
Mécanique	35% (17/7)
Nager	60% (30/12)
Orientation	35% (17/7)
Pilotage (Bateaux)	35% (17/7)
Psychologie	30% (15/6)
Trouver Objet Caché	45% (22/9)

HISTORIQUE

Fils du capitaine, Gaspar n'a que récemment intégré l'équipage à plein temps, même s'il passe tous ses étés à bord du *Foggy Sea* depuis qu'il est en âge de marcher. Il brûle de faire ses preuves auprès de ses camarades, en particulier Joe Evans, dont l'aura de mystère et de danger le fascine. Il sait que sa mère a chargé le second Paul Garrett de veiller sur lui, ce qui ne fait que le renforcer sa détermination à montrer de quel bois il est fait.



DESCRIPTION : un jeune homme latino-américain maigrichon, mais plutôt avantage. Son bonnet de marin peine à retenir ses mèches de cheveux bouclés blonds cendrés.

TRAITS : ambitieux et têtu.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : persuadé que son défunt père veille sur lui.

BIENS PRÉCIEUX : un vieux exemplaire tout corné des *Aventures de Huckleberry Finn*.

ÉQUIPEMENT

Couteau, lampe torche, *Les aventures de Huckleberry Finn*.

MODIFICATIONS POUR PULP CTHULHU

Caractéristiques : DEX 85

Points de vie : 23

Compétences (ajouter ou augmenter) : Discretion 70%, Grimper 60%, Orientation 50%, Pister 55%

TALENTS PULP

- Volonté de fer : dé bonus aux tests de POU.
- Vigilant : ne peut être surpris en combat.

NOM : LUCY MCALLISTER

ÂGE : 24 ans

OCCUPATION : mécanicienne

Nationalité : Américain, d'origine irlandaise

FOR 65	CON 60	TAI 65	DEX 50	INT 65
APP 60	POU 55	ÉDU 60	SAN 55	PV 12
IMP +1D4	CARRURE 1	MVT 8	PM 11	CHANCE *

* Chance : lancez 3D6 et multipliez le résultat par 5.

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 45% (12/9)	1D3+Impact, clé à molette 1D8+Impact ou couteau 1D4+Imp
Esquive 30% (15/6)	-

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Soudure)	45% (22/9)
Crédit	20% (10/4)
Discretion	45% (22/9)
Électricité	50% (25/10)
Histoire naturelle	60% (30/12)
Intimidation	40% (20/8)
Grimper	40% (20/8)
Lancer	40% (20/8)
Langue maternelle (Anglais)	60% (30/12)
Mécanique	70% (35/14)
Nager	50% (25/10)
Premiers soins	40% (20/8)
Sciences (Ingénierie)	70% (35/14)
Serrurerie	25% (12/5)
Trouver Objet Caché	35% (17/7)

HISTORIQUE

Ayant passé le plus clair de sa vie à bord de toutes sortes de navires, McAllister en connaît un rayon en matière de moteurs. Elle bossait avec son père jusqu'à ce que ce dernier ne périsse en mer le jour où son navire fut emporté par une tempête. McAllister aurait dû être à bord ce jour-là, mais elle était restée à terre pour s'occuper de sa mère souffrante. De fait, elle souffre du syndrome du survivant. Si elle avait été là, peut-être aurait-elle pu le sauver. Lorsqu'elle y réfléchit posément, elle sait que c'est faux, ce qui n'empêche pas cette idée de la tourmenter.



DESCRIPTION : une jeune femme d'origine irlandaise de taille et de corpulence moyenne, aux yeux noisette. Ses cheveux châtain lui tombent sur les épaules bien qu'elle les attache afin d'éviter qu'ils se prennent dans les moteurs. Elle affiche souvent un air distrait et son regard semble parfois tourmenté.

TRAITS : hantée par le passé. Son esprit vagabonde fréquemment.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : les bonnes manières ne mangent pas de pain. Ne supporte pas la grossièreté ni les attitudes agressives.

BIENS PRÉCIEUX : un vieux canif au manche en os.

ÉQUIPEMENT

Canif au manche en os, clé à molette, lampe torche, trousse à outils.

MODIFICATIONS POUR PULP CTHULHU

CARACTÉRISTIQUES : INT 75

POINTS DE VIE : 25

COMPÉTENCES (AJOUTER OU AUGMENTER) : ARTS ET MÉTIERS (SOUDURE) 60%, ÉLECTRICITÉ 70%, LANCER 60%, MÉCANIQUE 90%, SERRURERIE 50%

TALENTS PULP

- HABILE : RÉDUISEZ D'UN CRAN OU BÉNÉFICIEZ D'UN DÉ BONUS (À LA DISCRETION DU GARDIEN) LORS DES TESTS DE CONDUITE D'ENGINS LOURDS, D'ÉLECTRICITÉ ET DE MÉCANIQUE.
- DÉBROUILLARDE : PEUT DÉPENSER 10 POINTS DE CHANCE POUR TROUVER UN OBJET UTILE

NOM : JOE EVANS

ÂGE : 34 ans

OCCUPATION : contrebandier

NATIONALITÉ : Afro-Américain

FOR 50	CON 45	TAI 65	DEX 65	INT 60
APP 45	POU 60	ÉDU 45	SAN 60	PV 11
IMP 0	CARRURE 0	MVT 8	PM 11	CHANCE *

* Chance : lancez 3D6 et multipliez le résultat par 5.

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 25% (12/5)	1D3 ou couteau 1D4
Revolver cal.38 40% (20/8)	1D10
Esquive 35% (17/7)	-

COMPÉTENCES

Baratin	35% (17/7)
Conduite d'engins lourds	30% (15/6)
Crédit	20% (10/4)
Discretion	50% (25/10)
Écouter	50% (25/10)
Langue maternelle (Anglais)	45% (22/9)
Occultisme	35% (17/7)
Orientation	50% (25/10)
Pilotage (Bateaux)	50% (25/10)
Psychologie	30% (15/6)
Serrurerie	30% (15/6)
Trouver Objet Caché	65% (32/13)

HISTORIQUE

Joe Evans, de son vrai nom Chester Johnson, a été obligé de tirer sa révérence car beaucoup trop de gens étaient à sa recherche. Il y a deux ans, Johnson était l'un des meilleurs contrebandiers de la côte ouest. Aujourd'hui c'est un fugitif en cavale. Son boulot à bord du *Foggy Sea* lui assure à peine de joindre les deux bouts, mais lui permet surtout de passer pas mal de temps en mer loin des fouineurs. Conscient des soupçons de certains membres d'équipage à son égard, il sait qu'il sera bientôt temps de repartir.



DESCRIPTION : un Afro-Américain de stature moyenne, arborant un visage étroit aux joues creuses et aux yeux en amande.

TRAITS : essaie toujours de manipuler les gens et de les amener à faire ce qu'il souhaite.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : puisque l'on vient au monde comme on le quitte, à savoir seul, autant en tirer son parti.

BIENS PRÉCIEUX : une boîte à musique de la taille d'une boîte d'allumettes qui l'accompagne depuis son enfance.

ÉQUIPEMENT

Couteau, lampe torche, boîte à musique.

MODIFICATIONS POUR PULP CTHULHU

Caractéristiques : CON 90

Points de vie : 31

Compétences (ajouter ou augmenter) : Corps à corps (Bagarre) 45%, Discretion 60%, Pister 40%, Survie (en mer) 50%

TALENTS PULP

- Endurci : Ignore les pertes de Santé mentale subies pour avoir attaqué d'autres êtres humains ainsi que pour avoir vu des cadavres ou des blessures atroces.
- Ouïe fine : bénéficie d'un dé bonus à tous les tests d'Écouter.

NOM : ANNIE JONES

ÂGE : 25 ans

OCCUPATION : plongeuse

Nationalité : Américaine

FOR 65	CON 65	TAI 50	DEX 65	INT 65
APP 55	POU 60	ÉDU 65	SAN 60	PV 11
IMP 0	CARRURE 0	MVT 9	PM 12	CHANCE *

* Chance : lancez 3D6 et multipliez le résultat par 5.

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 40% (20/8)	1D3 ou couteau 1D4+2
Revolver cal.38 40% (20/8)	1D8
Esquive 35% (17/7)	-

COMPÉTENCES

Archéologie	40% (20/8)
Charme	40% (20/8)
Crédit	25% (12/5)
Discretion	40% (20/8)
Langues maternelle (Anglais)	65% (32/13)
Mécanique	35% (17/7)
Nager	70% (35/14)
Pilotage (Bateaux)	40% (20/8)
Plongée	55% (27/11)
Persuasion	25% (12/5)
Premiers soins	50% (25/10)
Sauter	40% (20/8)
Sciences (Biologie)	40% (20/8)
Trouver Objet Caché	60% (30/12)

HISTORIQUE

Jones est avant tout une plongeuse, mais contrairement à la pêche, la plongée ne paye pas les factures. Par conséquent, elle bosse souvent pour le capitaine Greene dès que cette dernière a besoin d'une paire de bras en renfort. Toujours prête pour la bagarre, cette fille du Sud est tout sauf distinguée. Son père lui a appris à nager, à plonger,



à cogner et à tirer, et elle entend bien lui faire honneur. La seule chose qu'elle apprécie plus que de prendre la mer, c'est d'évoluer endessous.

DESCRIPTION : une femme athlétique dotée de grands yeux et d'une longue tignasse châtain qu'elle maintient en place sous son chapeau. Elle affiche en permanence un charmant sourire, fréquemment accompagné d'un air malicieux.

TRAITS : ne dit jamais de mal de personne.

IDÉOLOGIE ET CROYANCES : nous ne sommes pas seuls. Les esprits et les fées existent, ainsi que les sirènes si ça se trouve.

BIENS PRÉCIEUX : une petite boussole qu'elle tient de son père.

ÉQUIPEMENT

Boussole, couteau, revolver cal.32, lampe torche.

MODIFICATIONS POUR PULP CTHULHU

CARACTÉRISTIQUES : DEX 95

POINTS DE VIE : 23

COMPÉTENCES (AJOUTER OU AUGMENTER) : DISCRETION 50%, GRIMPER 60%, PILOTAGE (BATEAUX) 50%, PLONGÉE 75%, SAUTER 60%

TALENTS PULP

- ENDURANTE : BÉNÉFICIE D'UN DÉ BONUS AUX TESTS DE CON.
- ESPRIT VIF : BÉNÉFICIE D'UN DÉ BONUS AUX TESTS D'INT (MAIS PAS D'IDÉE)

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



EDGE-STUDIO.NET

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 Villaroy, 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.

L'ORDRE DE LA PIERRE
SKU : ESCTH32FR

PRINT ID : 04/2026 PBT 2026-A
ISBN : 3558380102465

