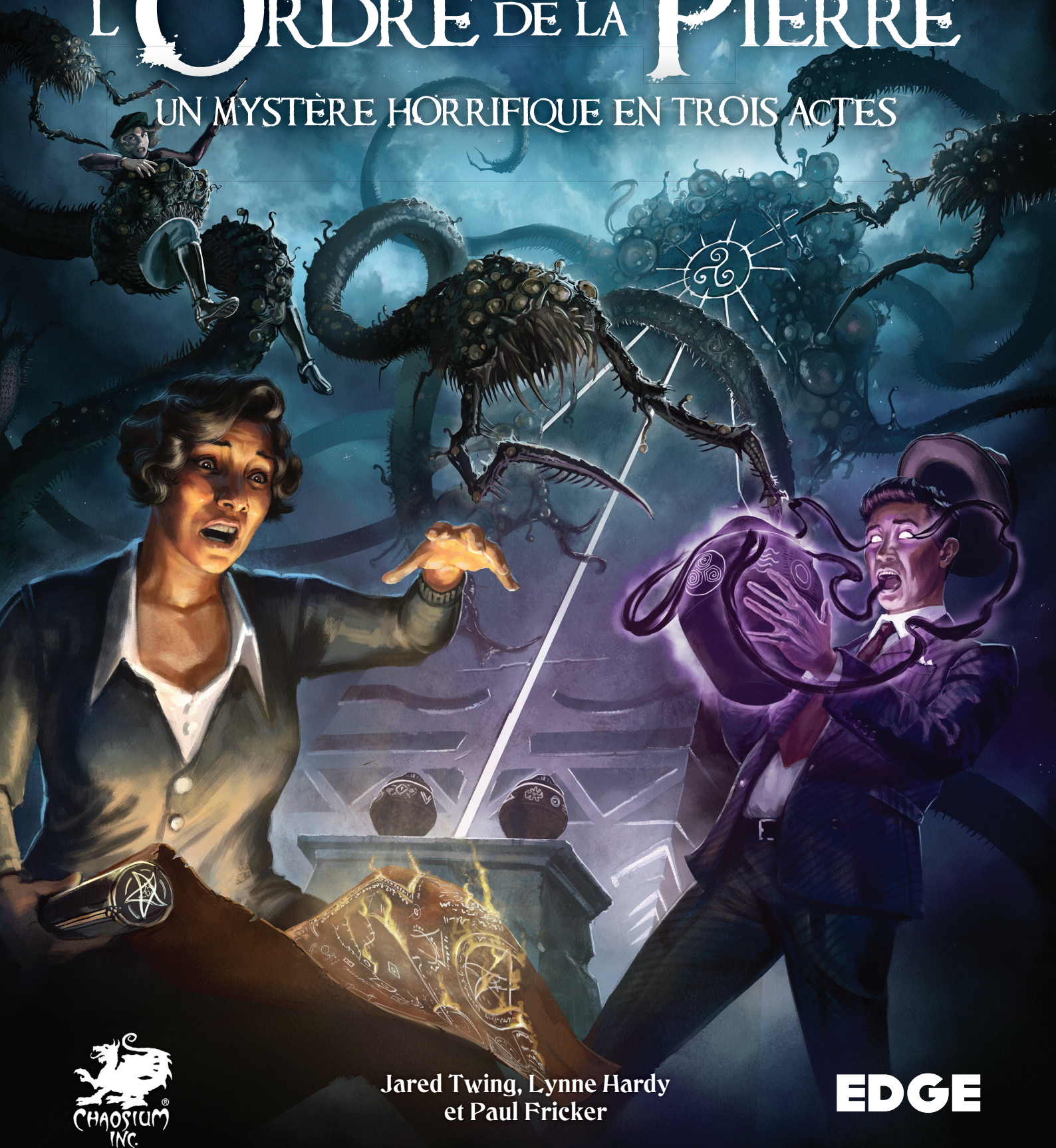


L'Appel de
CTHULHU™

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**



TERREUR SUR LE CHAMPAGNE

Les profils des différents PNJs rencontrés au cours de cet Acte figurent ci-dessous, qu'ils soient humains ou pas. Veuillez noter que pour les besoins de *Pulp Cthulhu*, certains PNJs possèdent une valeur de Chance dont on ne tiendra pas compte dans le cadre des règles classiques, à moins d'utiliser la règle intitulée **Chance et personnages non-joueurs**, *Manuel du Gardien*, p. 205).

Les profils des marins du *Foggy Sea* sont décrits dans l'**Appendice B**.

DR ABRAM BETHNELL,

54 ans, professeur d'anthropologie

FOR 50 **CON** 60 **TAI** 65 **DEX** 65 **INT** 70
APP 50 **POU** 50 **ÉDU** 90 **SAN** 50 **PV** 12
Imp 0 **Carrure** 0 **MVT** 5 **PM** 10

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 30% (15/6)

Compétences

Anthropologie 90%, Archéologie 50%, Bibliothèque 80%, Crédit 60%, Écouter 40%, Histoire 80%, Langue maternelle (Anglais) 90%, Langues (Latin) 70%, Occultisme 70%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 60%.

THOMAS MOOREHOUSE,

43 ans, capitaine du port

FOR 65 **CON** 65 **TAI** 70 **DEX** 55 **INT** 60
APP 50 **POU** 70 **ÉDU** 65 **SAN** 70 **PV** 13
Imp +1D4 **Carrure** 1 **MVT** 6 **PM** 14

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 55% (27/11), dégâts 1D3+Impact

Esquive 40% (20/8)

Compétences

Comptabilité 70%, Conduite d'engins lourds 45%, Crédit 45%, Écouter 60%, Intimidation 45%, Langue maternelle (Anglais) 65%, Mécanique 55%, Pilotage (Bateaux) 60%, Premiers soins 50%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 45%

DOCKER

FOR 70 **CON** 65 **TAI** 70 **DEX** 60 **INT** 55
APP 55 **POU** 60 **ÉDU** 55 **SAN** 60 **PV** 13
Imp +1D4 **Carrure** 1 **MVT** 8 **PM** 12

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 65% (32/13), dégâts 1D3+Impact ou couteau 1D4+2+Impact

Esquive 50% (25/10)

Compétences

Conduite d'engins lourds 55%, Crédit 25%, Grimper 50%, Intimidation 45%, Lancer 60%, Langue maternelle (Variable) 55%, Langues (Autres) 50%, Mécanique 40%, Sauter 45%, Trouver Objet Caché 45%

BERNARDA GREENE DITE « BERNIE »,

41 ans, capitaine de chalutier

FOR 65 **CON** 55 **TAI** 65 **DEX** 50 **INT** 65
APP 40 **POU** 55 **ÉDU** 60 **SAN** 55 **PV** 12
Imp +1D4 **Carrure** 1 **MVT** 7 **PM** 11

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 40% (20/8), dégâts 1D3+Impact ou couteau 1D4+2+Impact

Esquive 35% (17/7)

Compétences

Conduite 35%, Crédit 30%, Écouter 60%, Histoire naturelle 40%, Langue maternelle (Anglais) 60%, Langues (Espagnol) 60%, Mécanique 40%, Nager 50%, Orientation 50%, Pilotage (Bateaux) 65%, Persuasion 50%, Premiers soins 50%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 45%

CADE THOMPSON,

37 ans, survivant fou à lier

FOR 65 **CON** 60 **TAI** 70 **DEX** 50 **INT** 50
APP 55 **POU** 40 **ÉDU** 65 **SAN** — **PV** 13
Imp +1D4 **Carrure** 1 **MVT** 7 **PM** 8 **Chance** 30

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3+Impact

Hache 35% (17/7), dégâts 1D8+2+Impact

Esquive 30% (15/6)

Compétences

Comptabilité 65%, Crédit 50%, Discrétion 50%, Écouter 40%, Intimidation 35%, Lancer 35%, Langue maternelle (Anglais) 65%, Mythe de Cthulhu 5%, Psychologie 30%, Sauter 50%, Trouver Objet Caché 40%

Combat Pulp

FOR 80 PV 26

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3+Impact

Hache 55% (27/11), dégâts 1D8+2+Impact

Esquive 50% (25/10)

Talents Pulp

- **Coriace** : dépenser 10 points de Chance pour annuler les dégâts allant jusqu'à 5 points de vie subis lors d'un même round.
- **Effrayant** : réduit la difficulté d'un cran ou bénéficie d'un dé bonus (à la discrétion du Gardien) lors des tests d'Intimidation.

MICHELLE O'SHANNESY,

32 ans, chef de l'Ordre de la Pierre

FOR 55 CON 50 TAI 55 DEX 60 INT 65

APP 65 POU 60 ÉDU 65 SAN 20 PV 10

Imp 0 Carrure 0 MVT 8 PM 12 Chance 70

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Esquive 30% (15/6)

Compétences

Archéologie 35%, Baratin 50%, Charme 40%, Crédit 60%, Discrétion 60%, Écouter 60%, Langue maternelle (Anglais) 65%, Langues (Gaélique irlandais) 45%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 60%, Persuasion 60%, Psychologie 35%, Trouver Objet Caché 40%

Sortilèges : Sceau de protection contre Agran'Talan'Tsoth

Combat Pulp

INT 85 PV 21

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Esquive 50% (25/10)

Talents Pulp

- **Connaissance du Mythe** : commence la partie avec 10 points dans la compétence Mythe de Cthulhu. Augmentez par conséquent sa compétence Mythe de Cthulhu à 15%.
- **Débrouillarde** : dépenser 10 points de Chance (plutôt que d'effectuer un test de Chance) pour trouver un objet utile à l'endroit où vous êtes.

Monstres

AGRAN,

Héraut de la corruption

Il se présente comme une masse visqueuse de couleur noire, bardée de plaques de chitines rigides, presque deux fois plus imposante qu'un être humain. Des volutes fuligineuses tourbillonnent autour de lui dans l'espace normalement occupé par ses deux autres symbiotes.

FOR 150 CON 120 TAI 100 DEX 70 INT 50

APP — POU 70 ÉDU — SAN — PV 22

Imp +2D6 Carrure 3 MVT 4 PM 25

Pouvoirs Spéciaux

Télépathie : (coûte 1 point de magie tous les 5 rounds) permet d'établir un contact télépathique avec un humain situé en ligne de vue. La cible peut tenter de résister à ce lien en réussissant un test majeur de POU. En d'autres termes, chaque round, et ce pendant 5 rounds, le monstre pourra tenter d'établir le contact auquel la victime pourra tenter de résister chaque round.

Contrôle mental : si le lien télépathique est établi, Agran peut envahir l'esprit de la cible et recourir aux moyens décrits ci-dessous pour agir sur son comportement. La cible peut renoncer à toutes ses actions chaque round pour tenter de rompre le contact (et les effets associés) moyennant une réussite majeure de POU.

- **Fascination** : (coût : 5 points de magie par round d'utilisation) la victime est charmée au point d'être incapable d'effectuer la moindre action, ni même de parler. Cet état se poursuivra de round en round jusqu'à ce que le monstre cesse de cibler la victime ou que celle-ci réussisse un test majeur de POU en guise d'action durant le round.

Combat

Nombre d'attaques par round : 2 (tentacule, agripper, absorption, contrôle mental*)

Attaque en cinglant ou frappant à l'aide de ses tentacules ou bien utilise l'une de ses attaques pour agripper une victime en plantant les aiguillons hérissant ses tentacules dans sa chair (voir plus loin).

* La créature ne peut utiliser son pouvoir de contrôle mental (voir plus haut) qu'à condition d'avoir établi un contact télépathique avec la victime.

Agrapper (manœuvre) : fouette la victime avec ses tentacules noirs et visqueux hérissés de chitine. Une cible frappée par une attaque de tentacule hérissé d'aiguillons doit réussir un test de DEX sous peine de d'être agrippée du fait des aiguillons fichés dans sa chair. Lors des rounds suivants,

Agran pourra utiliser deux de ses attaques pour Absorber les fluides de la cible ainsi agrippée.

Absorption (manœuvre) : (utilise deux attaques) vampirise l'essence d'une victime agrippée en aspirant automatiquement ses fluides vitaux, lui infligeant 1D6 points de dégâts et absorbant 2D6 points de FOR et 2D6 points de CON par round.

Les survivants d'une telle attaque récupèrent la FOR et la CON perdues au rythme de 1D10 points par jour.

Pour chaque point de FOR et de CON ainsi absorbé, Agran peut régénérer 1 point de vie ou 1 point de magie. Ses points de magie peuvent ainsi dépasser sa valeur de POU (comme c'est d'ailleurs le cas dans son profil). De plus, Agran peut dépenser tous les points absorbés lors d'une unique attaque d'absorption pour faire pousser temporairement un nouvel appendice, augmentant ainsi le nombre de ses attaques lors du prochain round de 1. Ce tentacule supplémentaire agira pendant ce round avant de se résorber.

Attaque 50% (25/10), dégâts 1D3+Impact

Esquive 35% (17/7)

Sortilèges : Aucun. Utilise ses capacités spéciales.

Protection : 2 points de plaques chitineuses (n'offrent aucune protection contre le feu)

Perte de Santé mentale : il en coûte 1D3/1D8 points de poser les yeux sur Agran.

MEURTRE À GREYPORT

Vous trouverez ci-dessous les profils des différents PNJs rencontrés au cours de l'acte, qu'ils soient humains ou pas. Veuillez noter que pour les besoins de *Pulp Cthulhu*, certains PNJs possèdent une valeur de Chance qui peut être ignorée dans le cadre des règles classiques, à moins que vous n'utilisiez la règle intitulée **Chance et personnages non-joueurs**, *Manuel du Gardien*, p. 205).

Les habitants

CITOYEN LAMBDA

Membre de la foule en colère

FOR 50	CON 50	TAI 60	DEX 50	INT 50
APP 50	POU 55	ÉDU 60	SAN 55	PV 11
Imp 0	Carrure 0	MVT 7	PM 11	

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3 ou godin 1D8* ou couteau 1D4+2*

Revolver cal.32 40% (20/8), dégâts 1D8*

Carabine de chasse 40% (20/8), dégâts 2D6*

Fusil de chasse cal.12 (2C) 40% (20/8), dégâts 4D6/2D6/1D6*

Esquive 30% (15/6)

* Six des membres de la foule brandissent des gourdins, trois possèdent des couteaux, l'un est armé d'un revolver cal.32, un autre d'une carabine de chasse et le dernier d'un fusil de chasse.

Compétences

Condamner les étrangers 80%, Crédit 15%, Écouter 40%, Vociférer en permanence 90%, Langue maternelle (Anglais) 60%, Persuasion 50%, Psychologie 50%, Trouver Objet Caché 55%

GALE ARMAND

62 ans, logeuse

FOR 40	CON 30	TAI 65	DEX 50	INT 70
APP 55	POU 55	ÉDU 65	SAN 55	PV 9
Imp 0	Carrure 0	MVT 4	PM 11	

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 25% (12/5)

Compétences

Arts et métiers (Cuisine) 65 %, Arts et métiers (Ménage) 75 %, Charme 65%, Comptabilité 55%, Crédit 65%, Écouter 60%, Langue maternelle (Anglais) 65%, Premiers soins 50%, Psychologie 40%, Savoir local 70%

MARK HOLBRINGER

49 ans, commerçant

FOR 60	CON 65	TAI 80	DEX 50	INT 65
APP 50	POU 65	ÉDU 65	SAN 65	PV 14
Imp +1D4	Carrure 1	MVT 6	PM 13	

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 55% (27/11), dégâts 1D3+Imp.

Fusil de chasse cal.12 (2C) 45% (22/9), dégâts 4D6/2D6/1D6

Esquive 45% (22/9)

Compétences

Comptabilité 55%, Conduite 60%, Crédit 35%, Écouter 60%, Intimidation 45%, Langue maternelle (Anglais) 65%, Mécanique 40%, Nager 60%, Persuasion 50%, Psychologie 45%, Savoir local 75%, Trouver Objet Caché 55%

PERSONNAGES ET MONSTRES

JERRY OSLAND

27 ans, adjoint du shérif

FOR 45 **CON** 50 **TAI** 60 **DEX** 60 **INT** 50
APP 45 **POU** 40 **ÉDU** 60 **SAN** 40 **PV** 11
Imp — **Carrure** 0 **MVT** 8 **PM** 8

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3 ou bâton 1D6

Revolver cal.32 40% (20/8), dégâts 1D8

Esquive 30% (15/6)

Compétences

Conduite 30%, Crédit 30%, Droit 30%, Écouter 20%, Intimidation 50%, Langue maternelle (Anglais) 60%, Nager 60%, Persuasion 30%, Premiers soins 30%, Savoir local 70%, Trouver Objet Caché 40%

PÈRE MALCOLM NATHANS

47 ans, prêtre

FOR 50 **CON** 65 **TAI** 65 **DEX** 80 **INT** 85
APP 65 **POU** 85 **ÉDU** 80 **SAN** 85 **PV** 13
Imp — **Carrure** 0 **MVT** 7 **PM** 17

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3.

Esquive 40% (20/8)

Compétences

Bibliothèque 70%, Comptabilité 45%, Charme 55%, Conduite 40%, Crédit 40%, Écouter 70%, Histoire 65%, Langue maternelle (Anglais) 80%, Langues (Latin) 50%, Persuasion 60%, Psychologie 60%, Religion 80%

TOMMY « BIG TOM » ANDERS

49 ans, propriétaire du diner

FOR 65 **CON** 70 **TAI** 80 **DEX** 60 **INT** 55
APP 55 **POU** 40 **ÉDU** 65 **SAN** 40 **PV** 15
Imp +1D4 **Carrure** 1 **MVT** 6 **PM** 8

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 45% (22/9), dégâts 1D3+Imp.

Esquive 30% (15/6)

Compétences

Arts et métiers (Cuisine) 75 %, Arts et métiers (Pâtisserie) 75 %, Comptabilité 45%, Crédit 40%, Écouter 60%, Histoire 65%, Langue maternelle (Anglais) 60%, Mécanique 40%, Persuasion 60%, Psychologie 40%, Savoir local 65%, Trouver Objet Caché 45%

MARY CARTER

34 ans, serveuse en chef

FOR 50 **CON** 75 **TAI** 65 **DEX** 70 **INT** 85
APP 70 **POU** 70 **ÉDU** 60 **SAN** 70 **PV** 14
Imp 0 **Carrure** 0 **MVT** 8 **PM** 14

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 65% (32/13)

Compétences

Charme 75%, Comptabilité 55%, Crédit 15%, Discrétion 50%, Écouter 70%, Intimidation 65%, Langue maternelle (Anglais) 60%, Premiers soins 60%, Psychologie 50%, Savoir local 60%, Trouver Objet Caché 55%

KATIE NORTH

46 ans, bibliothécaire

FOR 45 **CON** 50 **TAI** 60 **DEX** 60 **INT** 85
APP 55 **POU** 75 **ÉDU** 80 **SAN** 75 **PV** 11
Imp 0 **Carrure** 0 **MVT** 7 **PM** 15

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 25% (12/5), dégâts 1D3

Esquive 30% (15/6)

Compétences

Archéologie 50%, Bibliothèque 80%, Comptabilité 55%, Connaissance (Folklore de la Nouvelle-Angleterre) 60%, Crédit 25%, Discrétion 50%, Écouter 70%, Histoire 75%, Histoire naturelle 60%, Langue maternelle (Anglais) 80%, Langues (Italien) 40%, Persuasion 50%, Psychologie 50%, Savoir local 55%, Trouver Objet Caché 55%

JACOB LINDEN

28 ans, matelot en colère

FOR 70 **CON** 60 **TAI** 70 **DEX** 65 **INT** 45
APP 55 **POU** 60 **ÉDU** 40 **SAN** 60 **PV** 13
Imp +1D4 **Carrure** 1 **MVT** 8 **PM** 12 **Chance** 30

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3+Imp. ou couteau 1D4+2+Imp.*

Esquive 35% (17/7)

* La lame de ce couteau n'a qu'un seul tranchant, contrairement à l'arme qui a tué Marco Torres.

Compétences

Charme 60%, Crédit 30%, Discrétion 40%, Grimper 30%, Histoire Naturelle 30%, Intimidation 50%, Langue maternelle (Anglais) 40%, Nager 70%, Orientation 50%, Persuasion 60%, Pilotage (Bateaux) 60%, Trouver Objet Caché 40%

JEFF NORTHMAN

32 ans, matelot manquant d'assurance

FOR 55 CON 50 TAI 65 DEX 45 INT 50

APP 45 POU 40 ÉDU 40 SAN 40 PV 11

Imp — Carrure 1 MVT 7 PM 8 Chance 15

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 40% (20/8), dégâts 1D3 ou tuyau 1D6

Esquive 25% (12/5)

Compétences

Crédit 30%, Discrétion 45%, Grimper 30%, Histoire naturelle 40%, Langue maternelle (Anglais) 40%, Nager 60%, Orientation 40%, Persuasion 40%, Pilotage (Bateaux) 50%, Trouver Objet Caché 30%

BOBBY NORTHMAN

30 ans, matelot musculeux

FOR 85 CON 70 TAI 80 DEX 40 INT 25

APP 35 POU 30 ÉDU 25 SAN 30 PV 15

Imp +1D6 Carrure 2 MVT 8 PM 6 Chance 15

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 65% (32/13), dégâts 1D3+Imp.

Esquive 30% (15/6)

Compétences

Crédit 20%, Discrétion 30%, Grimper 50%, Intimidation 60%, Langue maternelle (Anglais) 25%, Nager 75%

MATT HODGES

24 ans, matelot criminel

FOR 45 CON 50 TAI 50 DEX 70 INT 55

APP 45 POU 40 ÉDU 50 SAN 40 PV 10

Imp — Carrure 0 MVT 8 PM 8 Chance 20

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 70% (35/14), dégâts 1D3 ou cran d'arrêt* 1D4

Esquive 50% (25/10)

* La lame est dotée d'une lame à un seul tranchant, contrairement à celui qui a tué Marco Torres.

Compétences

Baratin 50%, Charme 40%, Crédit 20%, Discrétion 60%, Estimation 30%, Langue maternelle (Anglais) 50%, Nager 40%, Pickpocket 40%, Trouver Objet Caché 50%

L'ordre de la pierre

TOBIAS O'SHANNESY

30 ans, membre de l'Ordre de la Pierre

FOR 65 CON 60 TAI 55 DEX 55 INT 50

APP 55 POU 50 ÉDU 60 SAN 45 PV 11

Imp — Carrure 0 MVT 8 PM 10 Chance 50

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Esquive 45% (22/9)

Compétences

Anthropologie 40%, Archéologie 40%, Combat à distance (Armes de poing) 40%, Crédit 60%, Discrétion 50%, Écouter 55%, Histoire 45%, Langue maternelle (Anglais) 60%, Langues (Gaélique irlandais) 40%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 50%, Persuasion 40%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 50%

Sortilèges : Sceau de protection contre Agran'Talan'Tsoth, Flamme des Anciens

Combat Pulp

FOR 85 PV 28

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Esquive 55% (27/11)

Talents Pulp

- **Connaissance du Mythe** : commence la partie avec 10 points dans la compétence Mythe de Cthulhu. Augmentez par conséquent sa compétence Mythe de Cthulhu à 15%.
- **Coriace** : dépenser 10 points de Chance pour annuler les dégâts allant jusqu'à 5 points de vie subis lors d'un même round.

FIDÈLE DE L'ORDRE DE LA PIERRE LAMBDA

Le profil du membre de l'Ordre de la Pierre type est celui d'un gamin issu d'une bonne famille de Dublin qui, à l'issue d'une jeunesse mouvementée, a décidé de mettre son énergie au service de la secte. Si le combat reste une option, il évitera néanmoins de tuer s'il a le choix. Il fera peut-être une exception à la règle s'il met la main sur l'un des Invokeurs.

FOR 55 CON 50 TAI 65 DEX 50 INT 65
APP 65 POU 55 ÉDU 65 SAN 50 PV 11
Imp — Carrure 0 MVT 7 PM 11

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Esquive 25% (12/5)

Compétences

Anthropologie 30%, Archéologie 30%, Crédit 60%, Discrétion 50%, Écouter 50%, Estimation 20%, Histoire 30%, Intimidation 30%, Langue maternelle (Anglais) 65%, Langues (Gaélique irlandais) 45%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 45%, Persuasion 50%, Psychologie 20%, Trouver Objet Caché 40%

Sortilèges : Sceau de protection contre Agran'Talan'Tsoth

Monstres

SERVITEUR D'AGRAN'TALAN,

zombie armé de tentacules buccaux

Les serviteurs sont créés à partir des victimes tuées ou mortellement blessées par Agran'Talan. Ayant reçu une injection de son ichor alors que leur corps était encore chaud, elles sont imprégnées d'une fraction de l'essence vitale de la créature. La victime est alors réanimée sous la forme d'une horreur mort-vivante similaire à un zombie dont les yeux sont des abîmes de ténèbres. Lorsque le serviteur ouvre la bouche, des vrilles de fumée noire s'en échappent pour se solidifier et former des tentacules sinueux bardés d'aiguillons chitineux.

FOR 100 CON 90 TAI 70 DEX 60 INT —
APP — POU 10 ÉDU — SAN — PV 16
Imp +1D6 Carrure 2 MVT 7 PM 2

Attaques par round : 1 (tentacule ou poing)

Agripper (manœuvre) : la victime frappée par une attaque de tentacules barbelés doit réussir un test de DEX sous peine de d'être agrippée du fait des aiguillons fichés dans sa chair. Lors des rounds suivants, le serviteur obtiendra un dé bonus pour attaquer la victime ainsi agrippée. Cette dernière peut tenter de se dégager chaque round en réussissant un test de DEX en guise d'action.

Attaque 40% (20/8), dégâts 1D3+Imp.

Agripper (manœuvre) 40% (20/8), voir ci-dessus

Esquive 30% (15/6)

Sortilèges : Aucun.

Protection : 2 points

Perte de Santé mentale : rencontrer un serviteur d'Agran'Talan occasionne une perte de 1/1D6 points de Santé mentale.

LA TRAQUE

Qu'ils soient humains ou pas, les profils des différents PNJs rencontrés au cours du présent Acte figurent ci-dessous. Veuillez noter que pour les besoins de *Pulp Cthulhu*, certains PNJs possèdent une valeur de Chance qui peut être ignorée dans le cadre des règles classiques, à moins que vous n'utilisiez la règle intitulée **Chance et personnages non-joueurs**, *Manuel du Gardien*, p. 205).

L'Ordre de la Pierre

MICHELLE O'SHANNESY

32 ans, chef de l'Ordre de la Pierre

FOR 55 CON 50 TAI 55 DEX 60 INT 65
APP 65 POU 60 ÉDU 65 SAN 40 PV 10
Imp 0 Carrure 0 MVT 8 PM 12 Chance 60

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Revolver cal.38 30% (15/6), dégâts 1D10

Esquive 30% (15/6)

Compétences

Archéologie 35%, Baratin 50%, Charme 40%, Crédit 60%, Discrétion 60%, Écouter 60%, Langue maternelle (Anglais) 65%, Langues (Gaélique irlandais) 45%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 60%, Persuasion 60%, Psychologie 35%, Trouver Objet Caché 40%

Sortilèges : Sceau de protection contre Agran'Talan'Tsoth

Combat Pulp

INT 85 PV 21

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Esquive 50% (25/10)

Talents Pulp

- **Connaissance du Mythe** : commence la partie avec 10 points dans la compétence Mythe de Cthulhu. Augmentez par conséquent sa compétence Mythe de Cthulhu à 15%.
- **Débrouillarde** : dépenser 10 points de Chance (plutôt que d'effectuer un test de Chance) pour trouver un objet utile à l'endroit où vous êtes.

TOBIAS O'SHANNESY

30 ans, membre de l'Ordre de la Pierre

FOR 65 CON 60 TAI 55 DEX 55 INT 50
APP 55 POU 50 ÉDU 60 SAN 40 PV 1 (blessé)
Imp — Carrure 0 MVT 8 PM 10 Chance 50

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Revolver cal.38 40% (20/8), dégâts 1D10

Esquive 45% (22/9)

Compétences

Anthropologie 40%, Archéologie 40%, Combat à distance (Armes de poing) 40%, Crédit 60%, Discrétion 50%, Écouter 55%, Histoire 45%, Langue maternelle (Anglais) 60%, Langues (Gaélique irlandais) 40%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 50%, Persuasion 40%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 50%

Sortilèges : Sceau de protection contre Agran'Talan'Tsoth, Flamme des Anciens

Combat Pulp

CON 85 PV 1 (blessé)

Corps à corps 60% (30/12), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Esquive 55% (27/11)

Talents Pulp

- **Connaissance du Mythe** : commence la partie avec 10 points dans la compétence Mythe de Cthulhu. Augmentez par conséquent sa compétence Mythe de Cthulhu à 15%.
- **Coriace** : dépenser 10 points de Chance pour annuler les dégâts allant jusqu'à 5 points de vie subis lors d'un même round.

MEMBRE DE L'ORDRE DE LA PIERRE

FOR 55 CON 50 TAI 65 DEX 50 INT 65
APP 65 POU 55 ÉDU 65 SAN 50 PV 11
Imp — Carrure 0 MVT 7 PM 11

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Esquive 25% (12/5)

Compétences

Anthropologie 30%, Archéologie 30%, Crédit 60%, Discrétion 50%, Écouter 50%, Estimation 20%, Histoire 30%, Intimidation 30%, Langue maternelle (Anglais) 65%, Langues (Gaélique irlandais) 45%, Mythe de Cthulhu 5%, Occultisme 45%, Persuasion 50%, Psychologie 20%, Trouver Objet Caché 40%

Sortilèges : Chaque membre de l'Ordre connaît 1D2 sortilèges parmi : Sceau de protection contre Agran'Talan'Tsoth, Flamme des Anciens, Asservir Agran'Talan'Tsoth.

Les indépendants

SAMUEL JOHNS

30 ans, chasseur terrifié

FOR 55 CON 60 TAI 65 DEX 50 INT 50
APP 45 POU 50 ÉDU 55 SAN 45 PV 12
Imp — Carrure 0 MVT 7 PM 10

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 40% (20/8), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Carabine de chasse 50% (25/10), dégâts 2D6+4

Esquive 25% (12/5)

Compétences

Arts et métiers (Soudure) 50%, Charme 45%, Conduite 60%, Conduite d'engins lourds 50%, Crédit 30%, Discrétion 60%, Écouter 60%, Électricité 55%, Langue maternelle (Anglais) 55%, Mécanique 55%, Mythe de Cthulhu 5%, Pister 50%, Trouver Objet Caché 50%

NED JOHNS

22 ans, chasseur terrifié

FOR 40 CON 40 TAI 70 DEX 60 INT 65
APP 55 POU 65 ÉDU 60 SAN 60 PV 11
Imp — Carrure 0 MVT 7 PM 13

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Carabine de chasse 40% (20/8), dégâts 2D6+4

Esquive 35% (17/7)

Compétences

Arts et métiers (Classement) 50%, Bibliothèque 50%, Comptabilité 50%, Crédit 25%, Discrétion 40%, Écouter 50%, Langue maternelle (Anglais) 60%, Persuasion 45%, Pister 40%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 60%

Les invocateurs

MICKEY SPILL

20 ans, invocateur déséquilibré

FOR 65 CON 70 TAI 70 DEX 45 INT 55

APP 40 POU 35 ÉDU 70 SAN — PV 14

Imp +1D4 Carrure 1 MVT 8 PM 7

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 50% (25/10), dégâts 1D3+Imp. ou couteau 1D4+2+Imp.

Hache d'incendie 50% (25/10), dégâts 1D8+2+Imp.

Esquive 40% (20/8)

Compétences

Anthropologie 35%, Archéologie 35%, Baratin 45%, Bibliothèque 45%, Crédit 10%, Discrétion 50%, Écouter 40%, Langue maternelle (Anglais) 70%, Langues (Latin) 35%, Mythe de Cthulhu 10%, Occultisme 15%, Persuasion 40%, Trouver Objet Caché 50%

Sortilèges : Invoquer Agran'Talan'Tsoth

TERRANCE BAKER

25 ans, invocateur malgré lui

FOR 55 CON 60 TAI 65 DEX 55 INT 45

APP 55 POU 55 ÉDU 85 SAN 45 PV 12

Imp — Carrure 0 MVT 7 PM 11

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 40% (20/8), dégâts 1D3

Esquive 35% (17/7)

Compétences

Anthropologie 55%, Archéologie 55%, Bibliothèque 65%, Crédit 25%, Discrétion 40%, Écouter 45%, Histoire 50%, Langue maternelle (Anglais) 85%, Langues (Gaélique irlandais) 20%, Langues (Latin) 40%, Occultisme 15%, Persuasion 45%, Sciences (Géologie) 50%, Trouver Objet Caché 40%

Sortilèges : Invoquer Agran'Talan'Tsoth

DR NICOLUS SEBASTIAN

53 ans, invocateur en chef

FOR 40 CON 40 TAI 55 DEX 65 INT 75

APP 50 POU 60 ÉDU 90 SAN — PV 9

Imp — Carrure 0 MVT 6 PM 12

Combat

Attaques par round : 1

Corps à corps 30% (15/6), dégâts 1D3 ou couteau 1D4+2

Fusil de chasse cal.20 45% (22/9), dégâts 2D6/1D6/1D3

Esquive 45% (22/9)

Compétences

Anthropologie 65%, Archéologie 65%, Bibliothèque 70%, Charme 60%, Crédit 70%, Écouter 60%, Histoire 65%, Langue maternelle (Anglais) 90%, Langues (Gaélique irlandais) 50%, Langues (Grec ancien) 30%, Mythe de Cthulhu 25%, Occultisme 60%, Persuasion 55%, Psychologie 45%, Trouver Objet Caché 50%

Sortilèges : Flamme des Anciens, Invoquer Agran'Talan'Tsoth

Monstres

SERVITEUR D'AGRAN'TALAN

Zombie armé de tentacules buccaux

Les serviteurs sont créés à partir des victimes tuées ou mortellement blessées par Agran'Talan. Après avoir reçu une injection de son ichor alors que leur corps était encore chaud, elles sont imprégnées d'une fraction de l'essence vitale de la créature. La victime est alors réanimée sous la forme d'une horreur mort-vivante apparentée à un zombie dont les yeux sont des abîmes de ténèbres. Lorsque le serviteur ouvre la bouche, des vrilles de fumée noire s'en échappent pour se condenser en tentacules sinueux bardés d'aiguillons chitineux.

FOR 100 CON 90 TAI 70 DEX 60 INT —

APP — POU 10 ÉDU — SAN — PV 16

Imp +1D6 Carrure 2 MVT 7 PM 2

Combat

Attaques par round : 1 (tentacule ou poing)

Agripper (manœuvre) : la victime frappée par une attaque de tentacule hérissé d'aiguillons doit réussir un test de DEX sous peine de d'être agrippée du fait des aiguillons fichés dans sa chair. Lors des rounds suivants, le serviteur obtiendra un dé bonus pour attaquer la victime ainsi agrippée. Cette dernière peut tenter de se dégager chaque round en réussissant un test de DEX en guise d'action.

Attaque 40% (20/8), dégâts 1D3+Imp.

Agripper (manœuvre) 40% (20/8), voir ci-dessus

Esquive 30% (15/6)

Sortilèges : Aucun.

Protection : 2 points

Perte de Santé mentale : rencontrer un serviteur d'Agran'Talan occasionne une perte de 1/1D6 points de Santé mentale.

AGRAN'TALAN

La Double Abomination

Une masse noire et visqueuse, bardée de plaques de chitines rigides. Quatre pattes, chacune épaisse comme un tronc d'arbre, soutiennent la partie centrale de son corps. Des volutes fuligineuses tourbillonnent autour de lui dans l'espace normalement occupé par son dernier symbiote, Tsoth.

FOR 150 **CON** 140 **TAI** 110 **DEX** 60 **INT** 60
APP — **POU** 80 **ÉDU** — **SAN** — **PV** 25
Imp +2D6 **Carrure** 3 **MVT** 6 **PM** 30

Pouvoirs spéciaux

Télépathie : (coûte 1 point de magie tous les 5 rounds) permet d'établir un contact télépathique avec un humain situé en ligne de vue. La cible peut tenter de résister à ce lien en réussissant un test majeur de POU. En d'autres termes, chaque round, et ce, pendant 5 rounds, le monstre peut tenter d'établir le contact, auquel la victime peut tenter de résister chaque round.

Contrôle mental : si le lien télépathique est établi, Agran'Talan peut envahir l'esprit de la cible et recourir aux moyens décrits ci-dessous pour agir sur son comportement. Chaque round, la cible peut renoncer à toutes ses actions du round pour tenter de rompre le contact (et les effets associés) en réussissant un test majeur de POU.

- **Fascination** : (coût : 5 points de magie par round d'utilisation) la victime est charmée au point d'être incapable d'effectuer la moindre action, voire de parler. Cet état se prolonge de round en round jusqu'à ce que le monstre cesse de cibler la victime ou que celle-ci réussisse un test majeur de POU en guise d'action durant le round.

- **Instiller la peur** : (coût : 6 points de magie par round d'utilisation) la cible est submergée par une terreur intense, brisant toute concentration et interrompant toute action en cours. Cet effroi impose un unique test de Santé mentale (perte de 0/1D6 points) et oblige à battre en retraite pour chercher un abri où se mettre en sécurité. Cet état persistera chaque round jusqu'à ce que le monstre y mette un terme ou que la victime réussisse un test majeur de POU en guise d'action du round.

Combat

Nombre d'attaques par round : 2 (tentacule, agripper, absorption, contrôle mental*)

Attaque en cinglant ou frappant à l'aide de ses tentacules ou utilise l'une de ses attaques pour agripper une victime en plantant les aiguillons hérissant ses tentacules dans sa chair. À compter du round suivant, il peut absorber les fluides d'une victime agrippée.

* La créature ne peut utiliser son pouvoir de contrôle mental (voir plus haut) qu'à condition d'avoir établi un contact télépathique avec la victime.

Attaque 55% (27/11), dégâts 1D3+Impact

Esquive 40% (20/8)

Agripper (manœuvre) : fouette la victime avec ses tentacules noirs et visqueux hérissés de chitine. Une cible frappée par une attaque de tentacule hérissé d'aiguillons doit réussir un test de DEX sous peine de d'être agrippée du fait des aiguillons fichés dans sa chair. Lors des rounds suivants, Agran'Talan pourra utiliser deux de ses attaques pour Absorber les fluides de la cible ainsi agrippée.

Absorption (manœuvre) : (utilise deux attaques) vampirise l'essence d'une victime agrippée en aspirant automatiquement ses fluides vitaux, lui infligeant 1D6 points de dégâts et absorbant 2D6 points de FOR et 2D6 points de CON par round. Les survivants d'une telle attaque récupèrent la FOR et la CON perdues au rythme de 1D10 par jour.

Pour chaque point de FOR et de CON ainsi absorbé, Agran'Talan peut régénérer 1 point de vie ou 1 point de magie. Ses points de magie peuvent ainsi dépasser sa valeur de POU (comme c'est le cas dans son profil). De plus, Agran'Talan peut dépenser tous les points absorbés lors d'une unique attaque d'absorption pour faire pousser temporairement un nouvel appendice, augmentant ainsi son nombre d'attaques lors du prochain round de 1. Ce tentacule supplémentaire agira pendant ce round avant de se résorber.

Sortilèges : Aucun. Utilise ses capacités spéciales.

Protection : 4 points de plaques chitineuses (n'offrent aucune protection contre le feu)

Perte de Santé mentale : poser les yeux sur Agran'Talan occasionne une perte 1D4/1D8 points.

AGRAN'TALAN'TSOOTH

Seigneur du Chaos

Une masse grouillante de tentacules mue par quatre puissantes pattes bardées de plaques osseuses protégeant les flancs et l'avant de la partie centrale de son anatomie. La créature est affublée d'une paire d'étranges appendices sensoriels jaillissant de son corps. Chacun d'eux est constitué d'une sorte de triple tige s'élevant en corolles garnies de crocs et d'une sorte de pédoncule se terminant par un énorme globe oculaire.

FOR 170 **CON** 160 **TAI** 130 **DEX** 50 **INT** 60
APP — **POU** 100 **ÉDU** — **SAN** — **PV** 29
Imp +3D6 **Carrure** 4 **MVT** 8 **PM** 30

Pouvoirs spéciaux

Télépathie : (coût : 1 point de magie tous les 5 rounds) permet d'établir un contact télépathique avec un humain situé en ligne de vue. La cible peut tenter de résister à ce lien en réussissant un test majeur de POU. En d'autres termes, chaque round, et ce, pendant 5 rounds, le monstre peut tenter d'établir le contact auquel la victime peut tenter de résister chaque round.

Contrôle mental : si le lien télépathique est établi, Agran'Talan'Tsoth peut envahir l'esprit de la cible et recourir aux moyens décrits ci-dessous pour agir sur son comportement. Chaque round, la cible peut renoncer à toutes ses actions du round pour tenter de rompre le contact (et les effets associés) en réussissant un test majeur de POU.

- **Fascination** : (coût : 5 points de magie par round d'utilisation) la victime est charmée au point d'être incapable d'effectuer la moindre action voire de parler. Cet état se poursuit de round en round jusqu'à ce que le monstre cesse de cibler la victime ou que celle-ci réussisse un test majeur de POU en guise d'action durant le round.
- **Instiller la peur** : (coût : 6 points de magie par round d'utilisation) la cible est submergée par une terreur intense, brisant toute concentration et interrompant toute action en cours. Cette peur impose un unique test de Santé mentale (perte de 0/1D6 points) et oblige à battre en retraite pour chercher un abri où se mettre en sécurité. Cet état persistera chaque round jusqu'à ce que le monstre y mette un terme ou que la victime réussisse un test majeur de POU en guise d'action du round.
- **Domination** : (coût : 6 points de magie par round d'utilisation) la cible obéit à une injonction qu'elle met à exécution lors de son tour d'action, telle que « fuis », « attaque cette personne », « ne bouge plus », etc. Si l'injonction est en contradiction avec la nature de la cible (comme ordonner à un être humain de voler), la cible en proie à un conflit intérieur sera incapable d'agir.

Combat

Nombre d'attaques par round : 4 (tentacule, morsure, manœuvre, contrôle mental*)

Attaque en cinglant ou frappant à l'aide de ses tentacules ou utilise l'une de ses attaques pour agripper la victime en plantant les aiguillons hérissant ses tentacules dans sa chair. À compter du round suivant, il peut absorber les fluides d'une victime agrippée.

* La créature ne peut utiliser son pouvoir de contrôle mental (voir plus haut) qu'à condition d'avoir établi un contact télépathique avec la victime.

Agripper (manœuvre) : fouette la victime avec ses tentacules noirs et visqueux hérissés de chitine. Une cible frappée par une attaque de tentacule hérissé d'aiguillons doit réussir un test de DEX sous peine de d'être agrippée à cause des aiguillons fichés dans sa chair. Lors des rounds suivants, Agran'Talan'Tsoth pourra utiliser deux de ses attaques pour Absorber les fluides de la cible ainsi agrippée.

Absorption (manœuvre) : (utilise deux attaques) vampirise l'essence d'une victime agrippée en aspirant automatiquement ses fluides vitaux, lui infligeant 1D6 points de dégâts et absorbant 2D6 points de FOR et 2D6 points de CON par round.

Les survivants d'une telle attaque récupèrent la FOR et la CON perdues au rythme de 1D10 par jour.

Pour chaque point de FOR et de CON ainsi absorbé, Agran'Talan'Tsoth peut régénérer 1 point de vie ou 1 point de magie. Ses points de magie peuvent ainsi dépasser sa valeur de POU (comme c'est le cas dans son profil). De plus, Agran'Talan'Tsoth peut dépenser tous les points absorbés lors d'une unique attaque d'absorption pour faire pousser temporairement un nouvel appendice, augmentant ainsi son nombre d'attaques lors du prochain round de 1. Ce tentacule supplémentaire agira pendant ce round avant de se résorber.

Engendrer un serviteur (manœuvre) : (coût : 5 points de magie) Agran'Talan'Tsoth peut utiliser une de ses attaques pour insuffler la vie dans le cadavre d'une victime tuée par son attaque d'Absorption. Il procède en emplant le corps de la victime à l'aide d'une vrille de fumée avant d'y déverser sa malveillante noirceur. Le round suivant, la victime se relève en tant que Serviteur d'Agran'Talan'Tsoth. Assister à la création d'un serviteur d'Agran'Talan'Tsoth provoque un test de Santé mentale (perte de 1/1D4 points).

Attaque 60% (30/12), dégâts 1D3+Impact

Esquive 45% (22/9)

Sortilèges : Aucun. Utilise ses capacités spéciales.

Protection : 8 points de plaques chitineuses (n'offrent aucune protection contre le feu)

Perte de Santé mentale : poser les yeux sur Agran'Talan'Tsoth occasionne une perte 1D4/1D10 points.

~ Chronologie des évènements ~

À moins que les investigateurs ne leur mettent des bâtons dans les roues, le plan des Invokeurs consistant à libérer Agran'Talan'Tsoth portera ses fruits. La chronologie ci-dessous précise la date à laquelle certains évènements clés sont censés avoir lieu, tout en suggérant leurs conséquences, faute d'une intervention des investigateurs.

Jour	Événement
0	Premier rituel d'invocation à la nouvelle lune, à bord du <i>Champagne</i> .
2	L'essentiel de l'équipage et des passagers du <i>Champagne</i> sont morts, la majorité d'entre eux vidés de leurs fluides vitaux pour assouvir la faim dévorante d'Agran. Les Invokeurs contactent Barnes par radio. Ce dernier les rejoint à bord de son chalutier quelques heures plus tard. Les Invokeurs quittent le <i>Champagne</i> .
3	Barnes, le Dr Sebastian et le reste des Invokeurs arrivent chez Barnes, à la sortie de Greyport, où ils se terrent en attendant la prochaine nouvelle lune.
4	Début de l' Acte 1 . Les investigateurs bravent la tempête pour retrouver le <i>Champagne</i> à la dérive.
28	Découverte du corps de Marco Torres à Greyport.
30	À la faveur de la nouvelle lune, le second rituel a lieu dans la cave de la maison de Lucas Barnes, ce dernier étant offert en sacrifice.
31	Le meurtre de Marco Torres fait l'objet d'un article dans l' <i>Arkham Gazette</i> . Les Invokeurs chargent Agran'Talan à bord d'un fourgon de location et prennent la route des collines situées au-delà d'Arkham.
32	Date la plus avancée pour amorcer l' Acte 3 (en fonction du déroulement de l' Acte 2).
45	Si rien n'est mis en œuvre pour l'empêcher, le troisième rituel est accompli lors de la nouvelle lune suivant la seconde invocation. Le monstre se présente désormais sous sa forme définitive : Agran'Talan'Tsoth ! La réalité commence à vaciller dans les environs.
60	Les effets de distorsion de la réalité d'Agran'Talan'Tsoth s'étendent jusqu'à Arkham.
200	Le monde entier est désormais soumis à la présence corruptrice d'Agran'Talan'Tsoth !

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 : ECSTH32FR

PRINT ID : 04/2026 PBT 2026-A

ISBN : 3558380102465

