



Ne peut être vendu.
Édité par Jeux Descartes
1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

Le Guide du Joueur de L'APPEL DE CTHULHU

Par Jean Balczesak, traducteur du jeu et de nombreux suppléments depuis 1983.

Préambule

CEn 1983, alors que je fouillais les rayons d'une grande boutique de jeux de simulation d'Oxford Street, à Londres, je suis tombé par le plus grand des hasards sur une boîte verte, barrée d'un titre coloré : *Call of Cthulhu*. Il s'agissait de la première édition anglaise du jeu. En tant que fan de longue date de H.P. Lovecraft, j'aurais dû bondir de joie et me précipiter à la caisse pour emporter chez moi ma trouvaille. Pourtant, j'ai longuement hésité.

En effet, j'avais du mal alors à imaginer comment un jeu de rôle pourrait rendre l'atmosphère mystérieuse et menaçante caractéristique des œuvres du Maître de Providence. Il faut quand même rappeler que *L'Appel de Cthulhu* était l'un des premiers du genre à sortir du traditionnel schéma donjons-monstres-trésors auquel étaient jusqu'alors habitués les rôlistes.

Bref, je me suis finalement décidé à acheter ma boîte verte et, une fois rentré en France, je me suis fait un devoir de tester ma nouvelle acquisition avec mes amis, histoire de rentabiliser un peu ma dépense.

Là, ce fut LA claque !

Au bout de deux heures de partie autour du scénario *La Maison de Corbitt* (proposé, encore aujourd'hui, dans le livre de règles), je devais découvrir qu'un Meneur de Jeu – pardon, un *Gardien des Arcanes* – pouvait, lui aussi, avoir les mains moites et la gorge nouée par l'angoisse. Jamais auparavant, je n'avais vécu des émotions d'une telle intensité avec mes amis ! Autant dire que, depuis ce jour, je suis devenu un incondicional du jeu...

Par la suite, j'ai eu le bonheur de traduire avec passion trois éditions de *L'Appel de Cthulhu* pour Descartes Éditeur, et j'en suis fier.

Parce que, près de 20 ans après ma propre initiation, je me souviens encore de cette première partie qui a changé à jamais ma vision du jeu de rôle.

Vous qui vous apprêtez aujourd'hui à emboîter vos pas dans les miens sur les pistes sinieuses et incertaines du Mythe de Cthulhu, je vous envie. Vraiment.

Cthulhu ftagn !



Jean Balczesak

INTRODUCTION

L'Appel de Cthulhu n'est pas un jeu de rôle comme les autres. C'est ce qu'on appelle un "jeu d'ambiance", et c'est sans doute l'un des meilleurs. Pour l'apprécier à sa juste valeur et en tirer la quintessence, vous avez tout intérêt à l'aborder sans idées préconçues et à observer quelques principes simples. Le présent guide du joueur vous y aidera, en vous proposant une série de conseils clairs et simples, susceptibles de vous être utiles que vous soyez débutant ou MJ confirmé. Il vous permettra également de vous faire une idée des suppléments et aventures qui conviennent le mieux à vos goûts et à votre degré d'expérience. N'oubliez cependant jamais que les principes énoncés dans ces quelques pages n'ont pas vocation d'être des "paroles d'évangile". Dans le domaine ludique, l'important reste le plaisir du joueur, aussi n'hésitez jamais à agir comme vous l'entendez ou à "torturer" les règles, si vous estimez que cela peut avoir un effet bénéfique sur vos parties. Néanmoins, essayez au moins une fois de pratiquer le jeu en respectant les conseils prodigués ci-dessous. Qui sait ? Vous pourriez très bien avoir d'heureuses surprises.

L'ART DE L'AMBIANCE

A lors, comme ça, L'Appel de Cthulhu est un jeu d'ambiance? C'est bien beau, mais qu'est-ce que ça veut dire, dans les faits?

Tout simplement que les règles de L'AdC ont été spécialement conçues pour permettre au Gardien des Arcanes et aux joueurs de développer une atmosphère de mystère et d'épouvante, propice à la recreation de l'univers effroyable imaginé par Lovecraft. Il ne s'agit donc ni d'un jeu de combat (Pan! Pan!), ni d'un jeu d'exploration ni même d'un jeu d'aventure au sens classique du terme. En fait, L'AdC intègre bien tous ces éléments, mais dans un but bien précis : faire peur!

Pour atteindre cet objectif, plusieurs moyens sont à votre disposition. Certains sont détaillés dans le livre de règles et d'autres relèvent plutôt de l'intuition et du talent de chacun. Il n'est pas inutile de les passer en revue...

Le cadre de jeu : essayez toujours d'organiser vos parties dans des lieux sombres, silencieux et plus ou moins sinistres (caves, greniers, etc.). N'utilisez pas des sources d'éclairage traditionnelles et limitez-vous à quelques chandelles vacillantes placées à des endroits "stratégiques" (ex. : une chandelle placée en contrebas du visage du Gardien



donne un impact dramatique à ses expressions). En clair, faites tout pour dépayser vos joueurs et leur faire oublier l'univers réel. On peut y parvenir même dans une cuisine de HLM, mais cela demandera quelques efforts...

Accessoires secondaires : quelques bâtonnets d'encens, une musique sinistre (jouée à très faible volume!), des pos-

ters évocateurs, des objets un peu "magiques" (comme des reproductions d'objets archéologiques)... sont autant d'éléments qui peuvent renforcer l'ambiance de vos parties.

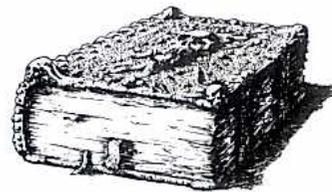
Le Gardien des Arcanes est aussi un comédien : en tant que meneur de jeu, il vous incombe d'être à la fois un conteur et l'interprète des personnages non-joueurs (PNJ). Dans ces deux domaines, vous devez

vous efforcer d'être un véritable comédien capable d'utiliser de toutes les ressources de son art. Ainsi, par exemple, pensez à moduler votre voix. Chuchotez quand une menace plane sur les investigateurs, hurlez quand un monstre du Mythe passe à l'attaque, prenez un accent gouailleux quand les joueurs interrogent un shérif du Middle West, montrez-vous cassant lorsque vous incarnez un représentant de la bonne société d'Arkham... La palette dont vous disposez est pratiquement illimitée. Et puis ne vous contentez pas de parler. Sachez aussi bouger, faire de grands gestes, vous accroupir derrière votre paravent pour mieux bondir sur le joueur qui s'apprête à commettre une grosse bêtise. En deux mots : soyez vivant! N'hésitez pas, d'ailleurs, à en faire un peu "trop". Le grotesque a souvent été l'un des traits caractéristiques de l'horreur gothique chère à HPL (pensez au jeu outré des acteurs des vieux Frankenstein).

N'en dites jamais plus qu'il ne faut : vos joueurs vont être confrontés à "l'inconnu"... alors arrangez-vous pour qu'ils

n'en sachent jamais trop sur ce qui leur arrive. Ne leur révélez des informations qu'au compte-gouttes, laissez-les "s'imaginer des choses" sans essayer de les détromper, ne répondez jamais aux questions dont ils ne devraient pas avoir les réponses, écarter de la table de jeu les joueurs qui ne devraient pas y être (ex. : quand un groupe d'investigateurs interroge un témoin, les joueurs dont l'alter ego n'est pas présent devraient aller faire un tour), etc.

Amusez-vous avec les folies : la Santé Mentale et les folies sont des éléments primordiaux de L'AdC, alors sachez bien les exploiter. N'exécutez jamais devant les joueurs les tirages de dés permettant de savoir si un personnage sombre ou non dans la démence. Et si le joueur concerné n'est pas censé se rendre compte que son investigateur lui échappe, faites-lui croire qu'il est seulement victime d'une phobie bénigne, alors, qu'en fait, il a sombré dans la paranoïa. Imaginez l'ambiance autour de la table quand, plus tard dans l'aventure, vous prendrez brusquement le contrôle du "paranoïaque" pour tirer à coups de fusil sur



ses compagnons! Évidemment, si un investigateur devient schizophrène, par exemple, c'est à vous qu'il conviendra de juger si son joueur peut continuer à le contrôler ou s'il relève désormais de l'univers des PNJ...

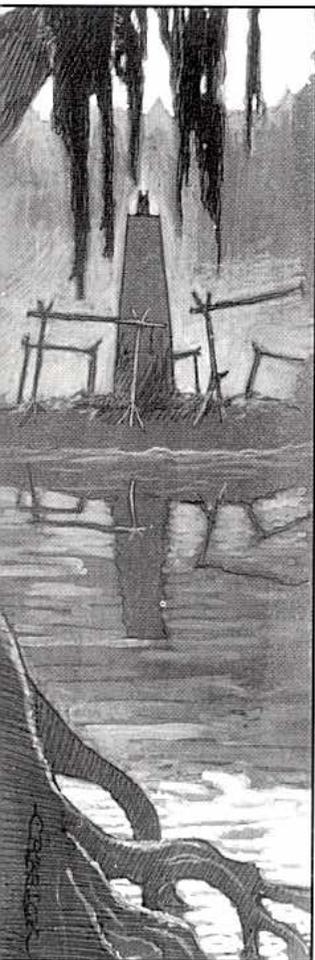
Jouez certaines scènes "grandeur nature" : certains moments cruciaux d'une aventure (ex. : une entrevue avec Nyarlathotep... brrr!) méritent vraiment d'être joués comme de véritables petites pièces de théâtre en un acte. Écartez-vous donc un instant de la table pour incarner le PNJ majeur de la scène et demandez à vos joueurs d'endosser pleinement le rôle de leurs investigateurs. Vous vivrez des moments inoubliables!

Ne laissez pas vos parties dégénérer en fusillades : on ne le répétera jamais assez : les armes ne devraient jamais constituer un bon moyen de résoudre une aventure. Aussi, pénalisez systématiquement les joueurs qui persistent à croire que Cthulhu peut être abattu avec une mitraillette. À l'inverse, soyez "sympa" (quitte à tricher) avec ceux qui jouent leur rôle à fond et s'exposent courageusement à des terreurs abyssales. Un investigateur de qualité ne devrait jamais mourir bêtement parce qu'un jet de dés en a décidé ainsi...



LES VARIANTES

Les règles de L'Appel de Cthulhu sont assez simples et "généralistes" pour se prêter à toutes sortes de variantes. En effet, rien n'interdit de les employer pour simuler des aventures de toutes sortes dans un univers plus conventionnel. Voici quelques exemples que des centaines de joueurs français ont déjà essayés...



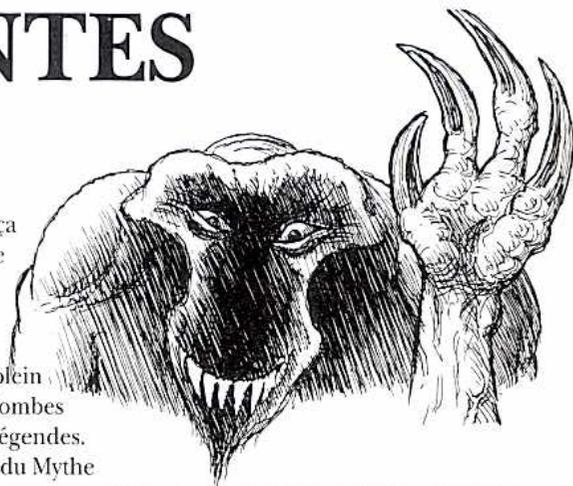
L'Appel de l'Aventure :

Indiana Jones, ça vous dit quelque chose? Eh bien, essayez d'imaginer des scénarios pleins de mystère, de tombes antiques et de légendes.

Ici, les monstres du Mythe sont remplacés par des bêtes sauvages, de vilains nazis et des savants fous désireux de conquérir le monde. Cette variante est très facile à mettre en œuvre et vous remarquerez que certaines aventures "officielles" flirtent ouvertement avec cet univers.

L'Appel de l'Horreur : vous trouvez que Lovecraft "date" un peu? Vous préférez les films de Clive Barker ou Dario Argento? Qu'à cela ne tienne, l'Appel de Cthulhu dans sa version "moderne" vous permet aisément de concevoir une suite à *Scream II* ou aux *Griffes de la Nuit*. À ce propos, pensez à jeter un œil sur les recueils de scénarios *Frères de Sang* et *Frères de Sang II* qui sont tout à fait dans le ton *films-d'horreurs-série-b*. Notez que la SAN fonctionne aussi bien avec Cthulhu qu'avec un bon vieux zombie amateur de cervelles...

L'Appel des Espions : vous êtes un fan de John le Carré ou de Ian Fleming? Vous avez envie de parler d'une histoire de ter-



rorisme ou d'un complot international? Encore une fois, vous n'êtes limité que par votre imagination. Les règles de L'Appel de Cthulhu, elles, ne vous poseront aucun problème pour ce genre d'aventure.

L'Appel de l'Espace : votre truc c'est plutôt *The Thing* de John Carpenter ou *Alien* de Ridley Scott? Vous vous êtes toujours demandé ce qu'un héros galactique pourrait faire face à Azathoth? Tentez l'expérience! Bien sûr, il vous faudra fournir un petit effort pour définir votre univers de Space Opera, mais l'aventure en vaut bien la chandelle, non? Quelques joueurs français ont déjà arpenté les routes stellaires à la poursuite des créatures du Mythe et ils ont apprécié...

Autres variantes : rien ne vous empêche d'imaginer d'autres univers à explorer. Mais, attention, si vous vous éloignez trop du thème de base de L'AdC, vous perdrez une grande partie du charme du jeu.

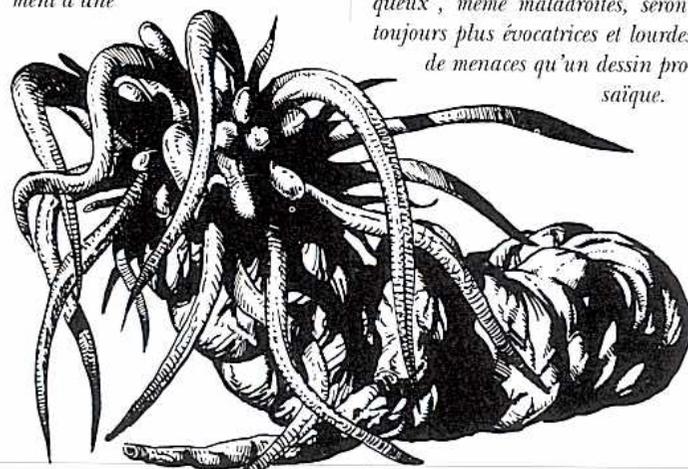
FOIRE AUX QUESTIONS

Q : A-t-on absolument besoin de figurines pour jouer à L'Appel de Cthulhu?

R : Non, définitivement non. L'AdC étant avant tout un jeu "d'action psychologique", des figurines ne sont pas indispensables, même si elles peuvent constituer un "plus" pour certains joueurs. Si jamais vous vous retrouvez dans une situation qui exige quelques éléments de tactique (ex. : un échange de coups de feu), un schéma succinct sur une feuille volante devrait largement suffire à dissiper les malentendus avec les joueurs.

Q : Pourquoi est-il si difficile de trouver des figurines de monstres du Mythe de Cthulhu?

R : Cette question revient souvent et témoigne d'une incompréhension de la nature même de l'univers lovecraftien. Les figurines des créatures du Mythe ne peuvent rien apporter au jeu lui-même, dans le sens où celui-ci n'est pas axé sur les combats. Pire : elles peuvent être nuisibles au développement d'une



atmosphère de mystère en transformant – dans l'esprit des joueurs – des entités apocalyptiques en de vulgaires morceaux de plomb. Laissez plutôt le champ libre aux délires de leur imagination...

Q : Puis-je montrer à mes joueurs les illustrations des monstres que l'on trouve dans le livre de règles?

R : Cette question rejoint un peu la précédente et nous vous déconseillons de le faire. Vos descriptions de "machins tentaculaires et visqueux", même maladroitement, seront toujours plus évocatrices et lourdes de menaces qu'un dessin prosaïque.

Q : Je trouve les règles sur la folie un peu compliquées, est-ce que je peux les simplifier?

R : Vous avez TOUS les droits! Vous êtes le grand ordonnateur de vos aventures, alors si vous voulez modifier quelques points de règles, libre à vous! Veillez toutefois à tester vos changements pour vous assurer qu'ils ne déséquilibrent pas trop le jeu dans son ensemble.

Q : Je n'aime pas Lovecraft, je le trouve ennuyeux. Croyez-vous que je pourrai quand même m'amuser avec L'Appel de Cthulhu?

R : Absolument! HPL est à la base de l'univers du jeu, mais ce que vous retrouverez avant tout dans les aventures, c'est l'ambiance et les intrigues propres à la littérature fantastique. Considérez un peu le jeu comme une sorte de "tremplin" pour vos envies et votre imaginaire. Vous verrez, même un joueur réfractaire au Maître de Providence peut y trouver son compte.



Q : N'est-il pas trop difficile de concevoir des scénarios pour L'Appel de Cthulhu ?

R : C'est un "coup de main" à prendre. Les techniques à acquérir sont détaillées de long en large dans le livre de règles. Vous constaterez vite qu'en jouant quelques parties et en lisant une paire de scénarios du commerce, vous n'aurez plus d'appréhension quand il s'agira pour vous de mettre la main à la pâte...

Q : Quels scénarios et suppléments sont nécessaires pour bien jouer à L'Appel de Cthulhu ?

R : Aucun ! Votre imagination peut vous suffire à concevoir des cen-

taines d'aventures. Maintenant, sachez aussi que la gamme AdC est d'une fabuleuse richesse et vous y trouverez une mine inépuisable d'inspiration. Reportez-vous à la prochaine section du présent Guide du Joueur pour en savoir plus.

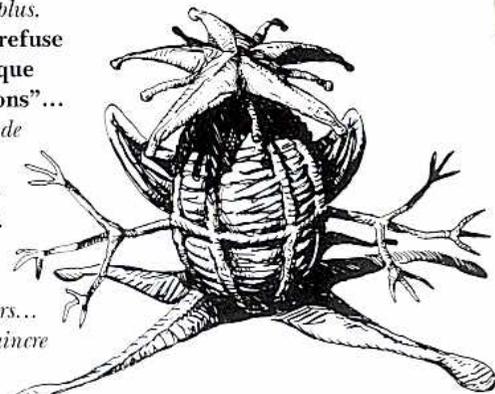
Q : Ma copine/femme refuse de jouer sous prétexte que c'est un "jeu pour garçons"...

R : Elle a tort. L'Appel de Cthulhu est sans conteste le jeu de rôle le plus apprécié par les filles. Certains des meilleurs Gardiens des Arcanes de notre pays sont d'ailleurs... des femmes. Pour convaincre une joueuse qui renâcle,

sachez mettre en avant des arguments qui la toucheront. Ainsi, par exemple, offrez-lui de jouer des archétypes classiques, comme une star hollywoodienne, une suffragette ou une vedette de la chanson. Arrangez-vous pour qu'une portion de votre aventure se déroule dans le milieu de la mode ou aux alentours du Café de Flore dans les années 50. Vous l'avez compris, il va vous falloir séduire la récalcitrante en tenant compte de ses goûts personnels. Vous verrez : passée la première aventure, elle ne se fera plus tirer l'oreille pour combattre les monstres du Mythe.

Q : Mes joueurs s'endorment au bout d'une heure de partie, que se passe-t-il ?

R : Aïe, aïe, aïe ! Vous êtes manifestement victime d'un ennui endémique et c'est très grave. D'autant que l'AdC est le dernier jeu dans lequel on devrait s'ennuyer. Quelques conseils, en vrac : jouez des parties plus courtes, changez de type d'aventure, demandez à vos joueurs de vous dire ce qu'ils désirent vraiment ou essayez de jouer avec un autre Gardien des Arcanes pour déterminer ce qui cloche chez vous.



LE GUIDE DU PASSIONNÉ



L'Appel de Cthulhu, c'est aujourd'hui une profusion de scénarios et de suppléments, dont la plupart ont été traduits en français par Descartes Éditeur. Pour savoir ceux qui conviennent le mieux en fonction de votre niveau et de vos aspirations, suivez le guide...

Pour les initiés

Vous venez d'acheter L'Appel de Cthulhu ? Vous n'avez joué qu'une ou deux parties de jeu de rôle. Voici une liste de produits qui vous sont plus particulièrement adressés.



L'écran du Gardien

Indispensable pour avoir toujours sous les yeux les éléments de règles les plus utiles en cours de partie. Vendu avec un mini scénario.



Le Manuel de l'Investigateur

Le "manuel de survie" du joueur éclairé. Une foule de conseils utiles, agrémentée de descriptions de matériels, de nouveaux métiers et de compétences originales... Un supplément qui intéressera aussi les Gardiens débutants.



L'Asile d'Aliénés et Autres Contes

Sept scénarios jouables rapidement, qui s'éloignent parfois du Mythe. Un bon moyen d'injecter un peu de fraîcheur dans vos campagnes les plus terrifiantes.



Expériences Fatales

Trois grandes aventures, dont deux ont été écrites spécialement à l'intention des débutants.

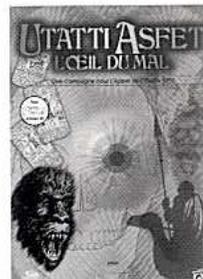
Destination Épouvante

Une collection d'aventures qui vous permettront de tout savoir sur les moyens de transport des années 20. Pour grands voyageurs et aventuriers au long cours.



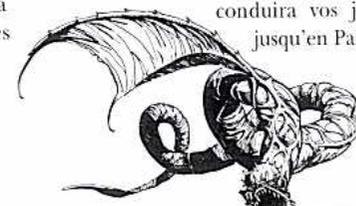
Utatti Asfet

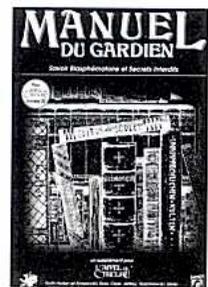
Une campagne dans les années 1990. La meilleure façon d'apprendre à jouer dans notre univers et notre temps. Nouveaux grimoires, nouveaux sortilèges... L'Enfer est à notre porte !



La Chose sur le Seuil

Une grande campagne, accessible aux débutants, qui conduira vos joueurs jusqu'en Palestine.





Pour les Maîtres

Vous maîtrisez bien L'Appel de Cthulhu et vous avez envie de découvrir de nouvelles choses? Essayez donc ces produits...

Le Manuel du Gardien

Approfondissez vos connaissances sur le Mythe avec ces 64 pages bourrées d'informations. Grimoires interdits, cultes secrets, races extraterrestres, lieux mystérieux... Vous saurez tout.

La Malédiction des Chthoniens

Quatre scénarios qui comptent parmi les "classiques" du jeu, plus un article sur la cabalistique. À noter l'excellentissime aventure "La Malédiction de Chaugnar Faugn".

Frères de Sang

Treize aventures inspirées directement des classiques du film d'épouvante. Humour et dépaysement pour un recueil de scénarios qui a fait un "tabac" auprès des initiés. De quoi clouer le bec à ceux qui pensent encore que Cthulhu se prend trop au sérieux.

Frères de Sang II

Neuf nouvelles aventures cinématographiques dans la lignée du premier recueil, avec, notamment, un scénario "muet" à jouer sans prononcer une parole. Éclats de rire et frissons? Un cocktail détonnant!

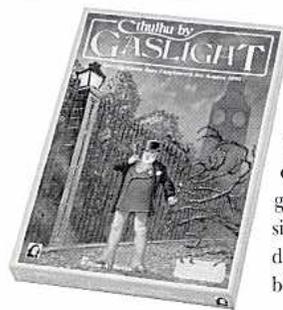
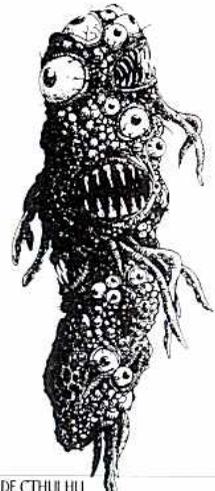
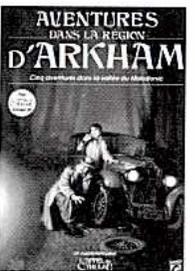
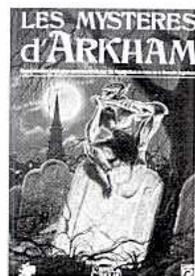
Les Demeures de l'Épouvante

Cinq maisons effroyables et autant d'aventures terrifiantes à jouer en une soirée ou à insérer dans une campagne en cours.

Le Pays de Lovecraft

(Les Mystères d'Arkham, Retour à Dunwich, Kingsport Cité des Brumes, Contes de la Vallée du Miskatonic, L'Évasion d'Innsmouth, Aventures dans la région d'Arkham)

Six suppléments/recueils de scénarios qui abordent des lieux inventés par H.P. Lovecraft jusque dans leurs moindres détails. Un travail de passionnés pour les passionnés. Si vous êtes un fanatique du Mythe "classique", vous trouverez dans ces ouvrages matière à des aventures dignes du Mythe "classique".



Cthulhu by Gaslight

Et si Sherlock Holmes avait combattu Cthulhu? Vivez des aventures palpitantes dans l'Angleterre victorienne grâce à cette boîte très accessible, bourrée d'accessoire et de cartes. Jack l'Éventreur est, bien sûr, au rendez-vous...



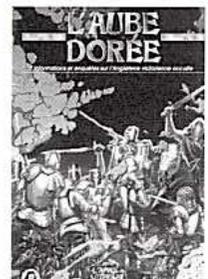
La Trace de Tsathogghua

Trois scénarios pour Gardien expérimenté. À noter : l'une des meilleures histoires de maison hantée jamais adaptée à un jeu de rôle.



Les Sacrements du Mal

Six aventures ayant pour cadre le Londres des années 1890. Poursuivez votre découverte de l'horreur victorienne.



L'Aube Dorée

Quatre scénarios et une grande quantité d'informations portant sur la société secrète de l'Aube Dorée, à l'époque de l'Angleterre victorienne.



Le Guide du Caire

Cthulhu et l'Égypte ont toujours fait bon ménage. Ce guide vous permettra, grâce à une foule d'informations et de documents, de mettre sur pied des aventures ayant pour cadre le pays des pyramides.

Le Guide de Londres

Tout savoir sur la capitale de l'Empire britannique à la fin des années 20. Une mine d'idées, d'information et d'aides de jeu.



Les Grands Anciens

176 pages et six scénarios mettant en scène des entités majeures du Mythe. Laissez le menu fretin lovecraftien aux jeunes investigateurs, voici des adversaires à la mesure des joueurs les plus blasés.



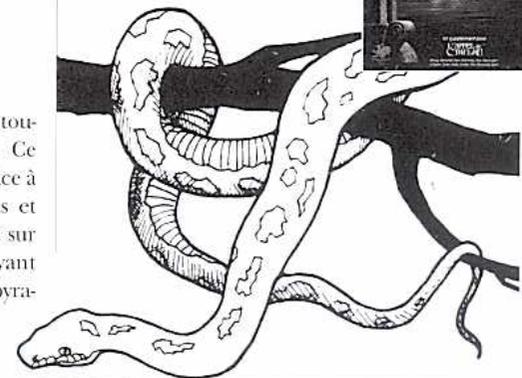
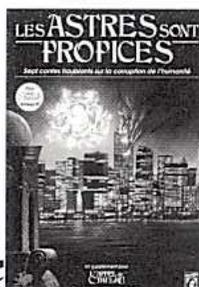
Trois Ombres

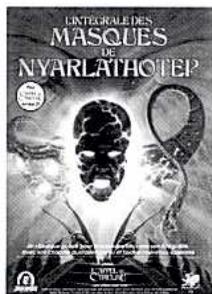
Trois aventures jouées lors de nombreuses conventions américaines et qui s'attachent à démontrer qu'il faut se méfier des apparences...



Les Astres sont Propices

Sept aventures indépendantes se déroulant à notre époque, plus un cours d'astrologie lovecraftienne. Nombreuses aides de jeu.





Pour les Grands Anciens

Vous êtes un Gardien des Arcanes accompli et vous rêvez de Cthulhu toutes les nuits. Vous aimeriez en savoir plus et atteindre de nouvelles sphères de plaisir de jeu? C'est possible...

Les Masques de Nyarlathotep

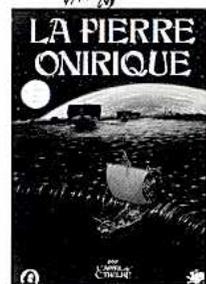
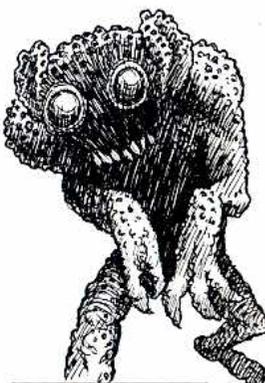
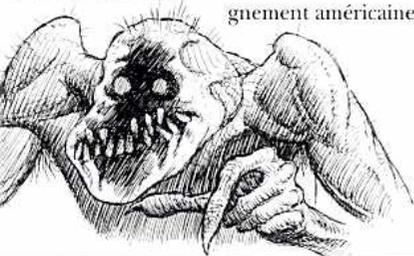
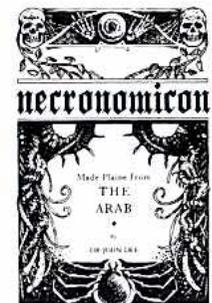
Une fabuleuse campagne qui est toujours considérée comme un des fleurons de l'histoire des jeux de rôle. Découvrez le monde des années 20 dans toute son horreur. D'une richesse inépuisable, cette "œuvre" est à réserver à des joueurs et Gardiens expérimentés qui y prendront un plaisir effroyable.

Les Contrées du Rêve

Même le sommeil n'est pas un refuge! C'est ce que démontre cette réédition d'un des suppléments les plus appréciés de la gamme AdC. Découvrez un nouvel univers sans limites où le rêve est aussi menaçant que la réalité et où le grotesque se le dispute au monstrueux. Résultat d'un fabuleux travail d'analyse et de recherche sur la partie "onirique" du Mythe, cet épais livre vous entraînera dans des aventures comme aucun autre jeu n'en a jamais proposé. En plus de deux grandes aventures, vous trouverez un journal de voyage, un guide géographique conséquent, les descriptions de plus de trente PNJ, un bestiaire de plus de soixante monstres, un catalogue des dieux des Contrées et de leurs cultes, une carte grande taille, etc...

Delta Green

Le plus imposant supplément jamais écrit pour L'Appel de Cthulhu! À la frontière entre X-Files et Millenium, avec une pointe de cyberpunk, découvrez les mystères du monde actuel dans cet énorme ouvrage richement documenté. De nouvelles compétences, de nouveaux sortilèges, de nouvelles armes, de nouveaux ouvrages occultes, les descriptions de 36 agences policières ou de renseignement, chacune accompagnée d'archétypes de personnalités, un survol de la biologie, la philosophie des Mi-Go, une analyse du mythe de Cthulhu dans le monde contemporain, un historique de la communauté du renseignement américaine, etc.



La Pierre Onirique

Une grande aventure située dans les Contrées du Rêve, dans laquelle les investigateurs doivent déjouer les projets du Chaos Rampant, Nyarlathotep en personne.

Terreur sur L'Orient Express

Une énorme campagne se déroulant principalement à bord du célèbre train. Des aides de jeu à profusion pour un délicieux voyage sans retour que n'aurait pas renié Agatha Christie.



Nightmare Agency

Une campagne dans l'ambiance "polard des années 30" conçue méticuleusement par un groupe de passionnés français. Vous aimez les "privés" et les enquêtes à la Chandler/Hammet? Voici de quoi vous satisfaire.



Le Livre des Monstres (vol. 1)

Une soixantaine de nouvelles créatures décrites en détail. Vous vous sentez un peu à l'étroit dans le Mythe? Donnez-lui une nouvelle dimension!



Étranges Époques

Le Mythe transcende l'espace et le temps, comme le prouvent ces trois aventures situées, comme leur titre l'indique, à "d'étranges époques".



Les Monstres de Cthulhu

Vous vous demandez à quoi "ils" ressemblent? Maintenant vous pouvez le savoir. Évitez de montrer ce recueil d'illustrations à vos amis, ils pourraient avoir peur de jouer.



Créatures des Contrées du Rêve

Un recueil similaire au titre précédent, mais consacré aux Créatures de l'univers oniriques de *Démons et Merveilles*...

Les Œufs de Karlatt

Une campagne de conception 100 % française qui démarre à notre époque et va entraîner les investigateurs dans un autre espace-temps. Qui a dit que seuls les Américains savaient faire de grandes choses?



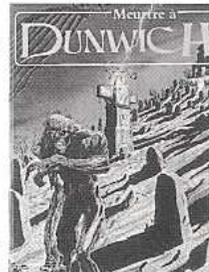
Terror Australis

136 pages consacrées à l'Australie et à ses mystères. En plus de descriptions détaillées et d'une grande carte en couleurs, ce recueil vous propose trois grands scénarios accompagnés d'aides de jeu.



Meurtre à Dunwich

Une enquête policière et une course contre la montre.



Terreur sur Arkham

Retrouvez les plaisirs du "Cthulhu à l'ancienne" avec trois scénarios classiques se déroulant à Arkham.



POUR ALLER PLUS LOIN

Pour toute question concernant l'Appel de Cthulhu, consultez notre hot line AdC sur notre site internet :

www.descartes.editeur.com