



Cthulhu Hack

Guide de la gamme



Découvrez dans ce guide l'ensemble des produits Cthulhu Hack.

Les livres de la gamme Cthulhu Hack

Cthulhu Hack est une gamme forte de nombreux suppléments. À ce jour, en 2024, voici

ce qui est disponible dans le commerce ou prochainement disponible.

Bestiaire

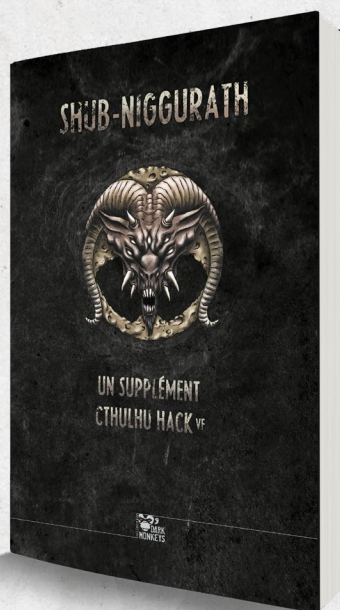
Grâce aux feuillets illustrés du professeur Krijn, découvrez les monstres du Mythe de Cthulhu... et bien plus encore ! Contient la description de 48 monstres répartis en trois sections : Créatures du Mythe, Créatures des Contrées du Rêve et Créatures du Folklore. Chaque entité est décrite, illustrée et accompagnée d'un court synopsis à développer.

Contient le scénario
Les Mangeuses de mémoire.

172 pages grand format couverture rigide
Référence : REDMKL102ND
Prix TTC : 39€



COMMANDER



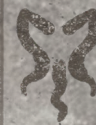
COMMANDER

Shub-Niggurath

Plongez en profondeur dans les secrets de la Mère des monstres, l'entité cosmique Shub-Niggurath. Ce livre contient un générateur de monstres, pour engendrer des créatures ex-nihilo ou ajouter des capacités aux monstres du Bestiaire, quelques exemples d'entités générées, des précisions autour des cultes et des aspects de Shub-Niggurath, et plusieurs synopsis de scénarios.

Contient les scénarios *De profondes racines*, *Ggantija*, *Les dons de la chair* et *Les toiles noires*!

172 pages grand format couverture rigide
Référence : REDMKL09
Prix TTC : 39€.



Wendigo

Le Wendigo est un monstre mythique associé au froid, au mal et aux appétits inavouables. Cinq auteurs proposent chacun un scénario autonome, adapté à une ou deux sessions de jeu, sur ce thème.

Contient les scénarios *Des loups dans la montagne*, *Charmants, sombres et profonds*, *Souillure*, *Wendy* et *Grand froid*.

124 pages grand format couverture rigide

Référence : REDMKL11

Prix TTC : 29€



COMMANDER



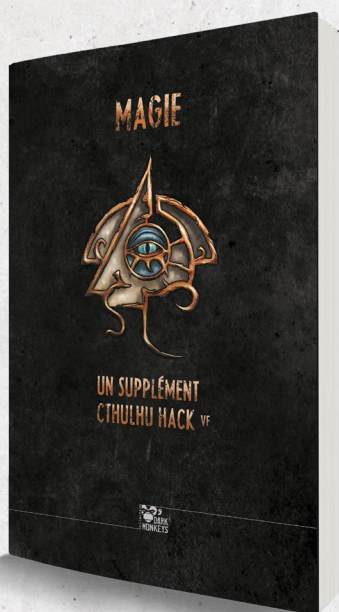
Magie

Que les investigateurs luttent contre des sorciers ou qu'ils enquêtent à propos de rituels impies, ce supplément est idéal pour ajouter de la magie à vos parties de Cthulhu Hack VF. Il contient un système simple pour gérer la magie et le déclenchement des Sortilèges et Rituels, la description de dix-huit tomes impies recelant des vérités indicibles et des pouvoirs, un grand nombre de nouveaux sorts, la description de plusieurs symboles magiques, un tour d'horizon de six dates emblématiques pour les sorciers, une liste d'artefacts et d'objets enchantés, un générateur aléatoire de PNJ sorciers et une galerie de six sorciers.

172 pages grand format couverture rigide

Référence : REDMKL15

Prix TTC : 39€



COMMANDER

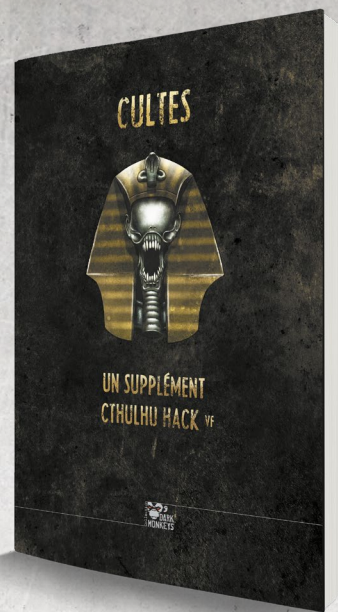
Cultes

Ce supplément de contexte contient un générateur aléatoire de cultes ainsi que la description détaillée de cinq d'entre eux : le Soleil noir, un culte égyptien nationaliste ; le Voile blême, un culte anglais qui cherche à découvrir un reflet du Roi en jaune ; les Moorvolk, un culte isolé de la forêt noire allemande aux origines antiques ; les Fils de l'Écorché, un culte chinois à San Francisco inféodé à un fanatique ; 222, un culte en quête d'élus liés à la Grande race de Yith.

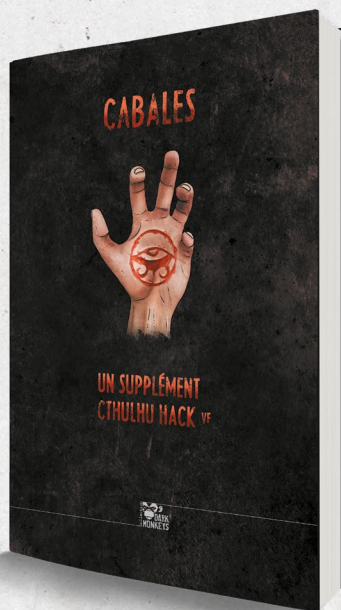
172 pages grand format couverture rigide

Référence : REDMKL16

Prix TTC : 39€



COMMANDER



COMMANDER

Cabales

Ce supplément contient quatre scénarios pour Cthulhu Hack ayant pour thème la magie. Il se conclut par des synopsis permettant d'exploiter et mettre en scène les cultes présentés dans le supplément *Cultes*.

Contient les scénarios : *Tout condamné à mort aura la tête tranchée*, *Les traits du visage*, *Nuées* et *La Sororité*.

124 pages grand format couverture rigide

Référence : REDMKL17

Prix TTC : 29€



Royaumes chtoniens

Découvrez trois mondes souterrains dissimulés dans les entrailles de la Terre : K'n-yan, un monde ancien où vivent des proto-humains vénérant Cthulhu ; Yoth, un lieu souterrain lié au Peuple serpent et N'kai, un endroit étrange associé à Tsathoggua.

Contient les scénarios *Les abysses du cauchemar*, *Mémoire enfouie*, *esprits fracturés*, *L'Inexorable*.

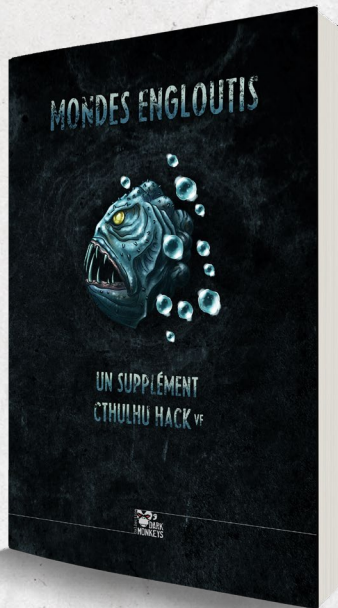
172 pages grand format couverture rigide

Référence : REDMKL22

Prix TTC : 39€



COMMANDER



COMMANDER

Mondes engloutis

Découvrez trois mondes ancestraux en lien avec les océans : les cités des Profonds, colonies réparties sur le globe ; l'Atlantide, structure géologique autonome apparue sur Terre il y a des éons ; le continent de Mu, perdu depuis des lustres et révélé par l'auteur James Churchward.

Contient les scénarios *Et pour quelques fins du monde de plus*, *L'île des brumes* et *Le carnet 109*.

172 pages grand format couverture rigide

Référence : REDMKL23

Prix TTC : 39€

Terres indicibles

Découvrez trois mondes étranges situés à la frange de la réalité : les Domaines de Pan sont des lieux cauchemardesques de haine et de peur ; la Cité sans Nom est un mythe protéiforme dissimulant une horrible vérité ; l'Outremonde est le royaume des morts où ne se trouve aucun salut.

Contient les scénarios *Les disparus de Vaulnes*, *Le vajra d'or* et *Concerto pour l'Outremonde*.

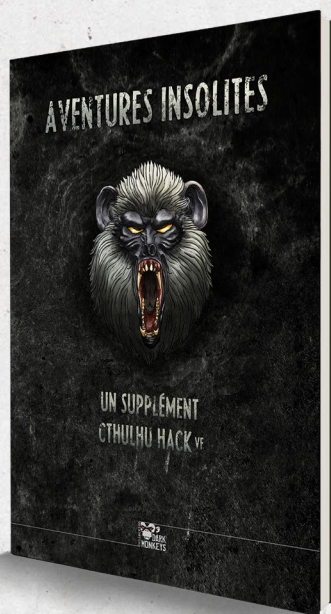
172 pages grand format couverture rigide

Référence : REDMKL24

Prix TTC : 39€



COMMANDER



COMMANDER

Aventures insolites

Le temps d'un scénario, proposez à vos joueurs d'incarner autre chose que des investigateurs : des singes, des descendants de Profonds, ou des drones !

Contient les scénarios *Cynocéphales*, *Entre deux eaux* et *Valkyrie-9*.

112 pages grand format couverture rigide

Référence : REDMKL25

Prix TTC : 29€



Accessoires

Vous pouvez agrémenter vos parties de plusieurs accessoires ludiques.

Initiative !

Faites vos premiers pas dans l'univers lovecraftien de *Cthulhu Hack* grâce à ce livret petit format accompagné d'aides de jeu et de prêtirés. Règles simplifiées, scénario de découverte, tout pour découvrir *Cthulhu Hack* en une ou deux séances de jeu.

Contient le scénario *L'Awa Maru*.

32 pages petit format couverture souple
accompagné de 8 feuilles

Référence : INIF09

Prix TTC : 10€



COMMANDER



COMMANDER

Pochettes d'aides de jeu

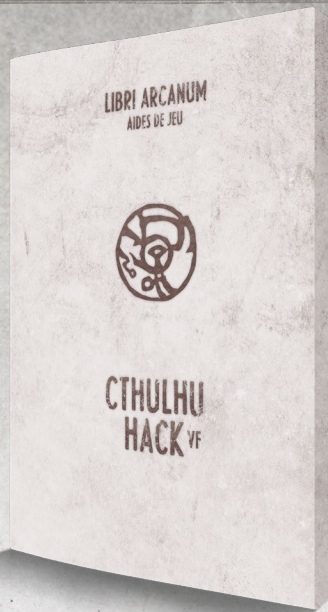
Pour chaque trilogie de livres de la gamme, vous trouverez une pochette qui contient, sur 30 feuilles recto, les aides de jeu tirées à part. Elles sont expurgées des informations sensibles pour que vous puissiez la donner à vos joueurs.

Libri Monstrorum - Aides de jeu contient les aides de jeu du *Bestiaire*, de *Shub-Niggurath* et de *Wendigo*.

30 feuilles volantes grand format
dans une pochette cartonnée souple

Référence : DMKF03

Prix TTC : 10€



COMMANDER

Libri Mundorum – Aides de jeu contient les aides de jeu des *Royaumes chtoniens*, *Mondes engloutis* et *Terres indicibles*.

30 feuilles volantes grand format dans une pochette cartonnée souple

Référence : DMKF13

Prix TTC : 15€



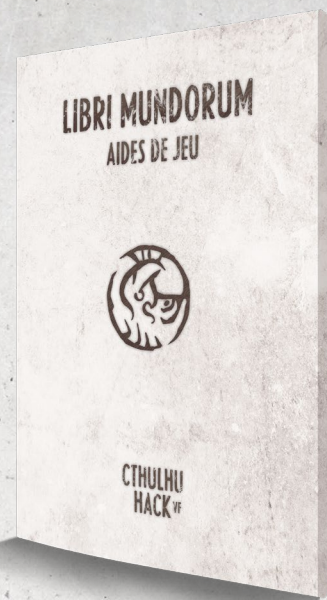
COMMANDER

Libri Arcanorum – Aides de jeu contient les aides de jeu de *Magie*, *Cultes* et *Cabales*.

30 feuilles volantes grand format dans une pochette cartonnée souple

Référence : DMKF09

Prix TTC : 10€



COMMANDER

Cthulhu Hack – Aides de jeu contient les aides de jeu de la campagne *Les secrets de Milo* du livre de base *Cthulhu Hack* et des scénarios d'*Aventures insolites*.

30 feuilles volantes grand format dans une pochette cartonnée souple

Référence : DMKF20

Prix TTC : 15€



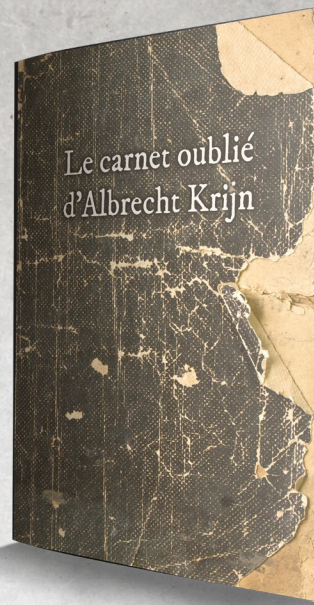
Le carnet oublié d'Albrecht Krijn

Albrecht Krijn est un cryptozoologue. Ce carnet de 16 pages contient des notes du chercheur, à propos de ses voyages et de ses découvertes. Il peut constituer une aide de jeu dévoilant plusieurs éléments secrets liés au *Bestiaire* de *Cthulhu Hack* ou aux trois tomes *Libri Mundorum : Royaumes chtoniens, Mondes engloutis et Terres indicibles*.

16 pages petit format couverture souple

Référence : COAK

Prix TTC : 10€



COMMANDER



Set de dés

Le set de dés officiels pour *Cthulhu Hack* contient 6 dés polyédriques conçus pour faciliter vos parties de *Cthulhu Hack*. Les dés à 4, 6, 8, 10 et 12 faces ont deux faces particulières : les chiffres « 1 » et le « 2 » sont faciles à distinguer des autres numéros, ce qui permet de voir rapidement lorsqu'une Ressource s'épuise. Le dé 20 a deux faces particulières : le 1 (Signe des Anciens) et le 20 (tentacule).

Référence : DMKD01

Prix TTC : 19€

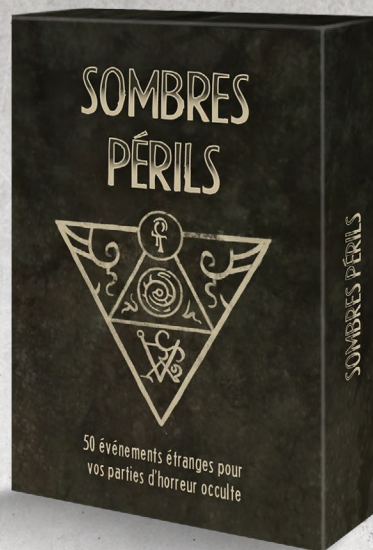


COMMANDER

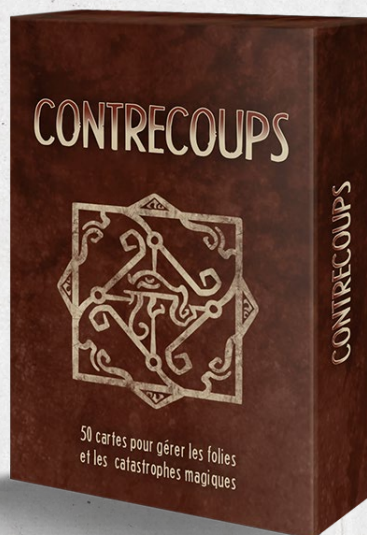
Sombres périls

Les cartes Sombres périls sont associées à des entités du Mythe de Cthulhu. Elles décrivent des situations étranges, associées à des effets de jeu. Elles sont conçues pour fonctionner selon deux modes : le mode surnaturel vous permet de déclencher des événements étranges lorsqu'une Ressource d'investigation baisse, ou lorsque vous souhaitez ajouter une péripétie surnaturelle. Le mode scénario est conçu pour vous aider à imaginer un scénario en stimulant votre créativité grâce au tirage de cartes.

55 cartes au format poker
Référence : DMKC01
Prix TTC : 15€



COMMANDER



COMMANDER

Contrecoups

Les cartes Contrecoups permettent de gérer les blessures mentales, physiques et magiques. Lorsqu'un investigateur est Hors Jeu, piochez une carte Contrecoup physique. Lorsqu'un personnage perd un niveau de dé en Santé mentale, piochez une carte Contrecoup mental. Lorsqu'un Sortilège ou un Rituel provoque un incident, piochez une carte Contrecoup magique.

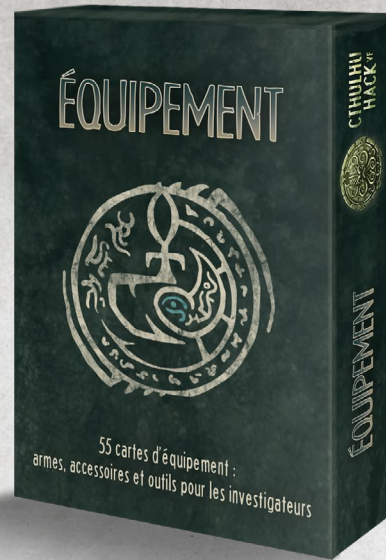
55 cartes au format poker
Référence : DMKC02
Prix TTC : 15€



Équipement

Les cartes Équipement matérialisent les objets notables que peuvent avoir les personnages des joueurs : armes, rations de survie, lampes-torches, vêtements. Tous les objets indiqués dans la création de personnage de ce livre sont matérialisés sous forme de cartes.

55 cartes au format poker
Référence : DMKC03
Prix TTC : 15€



COMMANDER



Un tarot lovecraftien

Le tarot Mythos est un jeu de tarot présentant une vision d'artiste du Mythe de Cthulhu, développé par l'auteur américain Howard

Phillips Lovecraft et plusieurs de ses confrères qui s'inspirèrent de la mythologie originale de l'écrivain de Providence.



Découvrez le tarot Mythos, un tarot comprenant 78 lames de tarot ainsi que 6 lames supplémentaires inédites.

84 cartes format tarot
Référence : DMKC05
Prix : 29€





Ce guide propose une explication détaillée du tarot Mythos à travers une présentation de ses arcanes majeurs, de ses familles d'arcanes mineurs et de six lames inédites, spécialement conçues pour ce jeu.

Des textes du professeur Krijn émaillent l'ouvrage, relatant le contenu des entretiens entre cet universitaire hollandais et le Comte Vodionov, possesseur du tarot Mythos.

64 pages grand format couverture rigide
Référence : DMKF18
Prix : 19€



COMMANDER

Des campagnes emblématiques

Le système de jeu Cthulhu Hack est un socle, à partir duquel des auteurs ont proposé leurs propres histoires.

Les Encagés

Les Encagés est une enquête policière contemporaine au format XXL, écrite par Tristan Lhomme. Les joueurs incarnent des membres de la Section de Recherches Aquitaine, basée à Bordeaux. À la tête de l'équipe d'enquêteurs, les PJ devront fouiller les scènes de crime, interroger les suspects, demander des analyses à leurs collègues, le tout dans une atmosphère de plus en plus pesante au fur et à mesure qu'ils démêlent l'écheveau de l'intrigue.

La boîte des Encagés contient l'ensemble de la campagne : un livre de 300 pages, cinq dossiers de prêtirés vierges, un agenda de suivi, 80 portraits prédécoupés, plus de 90 pages d'aides de jeu, un poster de la région de Bordeaux et un écran de jeu rigide. Des livrets de personnages vierges sont également disponibles en vente séparément.

Référence : DMKB01

Prix TTC : 120€

COMMANDER





Rouge Delaware

Philadelphie et Camden sont deux villes sœurs de part et d'autre du fleuve Delaware. La première est un festival de lumières, d'or, de drogue, de stupre, alors que la seconde pourrit, remuée par la danse des gangs qui s'entretuent au milieu des ruines. Les deux ont en commun un lourd secret tapi au plus profond de leurs entrailles.

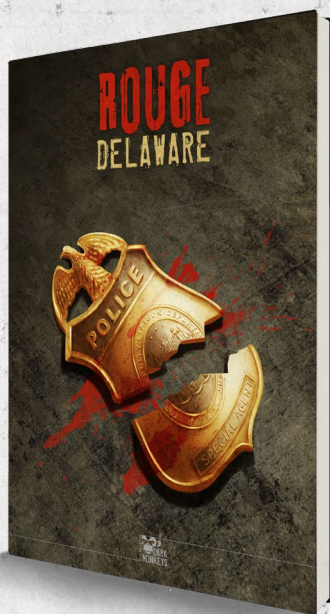
Les personnages de Rouge Delaware vont jouer des flics travaillant à cheval sur les deux villes (et donc sur les deux États, ce qui com-

plique la situation par rapport au FBI). Ils vont être confrontés à des affaires au mieux étranges, au pire indicibles.

Avec Rouge Delaware, Benoît Attinost nous entraîne dans un univers d'anticipation sombre et mature. Dans ce contexte de jeu en nuances de gris dans un style polar noir les enquêtes, même résolues, laissent un goût amer.

Rouge Delaware est constitué d'un livre de contexte, *Rouge Delaware*, d'une campagne *Le Sixième Sceau*, d'un supplément de contexte *Affaires connexes*.

112 pages grand format
couverture rigide
Référence : DMKL07
Prix TTC : 29€



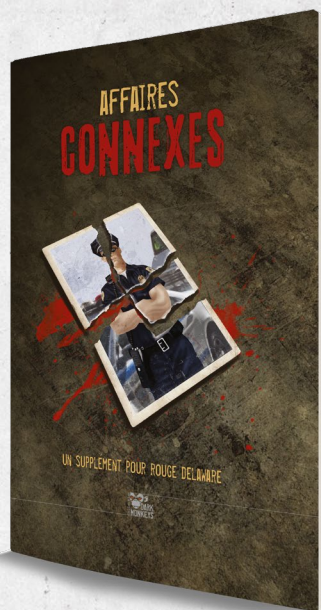
COMMANDER

112 pages grand format
couverture rigide
Référence : DMKL18
Prix TTC : 29€



COMMANDER

64 pages grand format
couverture rigide
Référence : DMKF11
Prix TTC : 19€



COMMANDER

La Ville en Jaune

La Ville en Jaune est une campagne pour Cthulhu Hack VF, écrite par Éric Dédalus. Elle se déroule à Strasbourg dans les années 1920 et a pour décor le projet d'urbanisme de la Grande Percée et deux cultes rivaux qui tentent de faire surgir Carcosa au cœur de Strasbourg.

La Ville en Jaune est constituée de plusieurs éléments. Le livre de campagne présente les trois actes du jeu. Le Guide occulte de Stras-

bourg dresse un portrait de la ville dans les années 1920. Le pack du MJ comprend tous les accessoires utiles (écran de jeu rigide, trombinoscope de 8 pages de PNJ et créatures, aides de jeu de la campagne, livrets de personnages vierges, brochure guide touristique, deux posters de Strasbourg). Enfin, Aventures strasbourgeoises présente deux scénarios one-shot indépendants se déroulant à Strasbourg. Des livrets de personnages vierges sont également disponibles en vente séparément.



COMMANDER



La Lisière

La Lisière est une campagne de Maxime Plasse, illustrée par Gabriel Bulik, pour Cthulhu Hack. Elle se déroule dans les années 1920 à Salem et ses environs proches. Un culte, dont l'origine remonte au fameux procès des sorcières de Salem Village en 1692, tente de procéder à un rituel. Les investigateurs vont tenter de le contrer. Classique, certes, mais il y a un twist !

La Lisière est constituée de plusieurs éléments. Le livre de campagne présente les sept scénarios. Le Guide de Salem dresse un portrait

de la Lisière et de Salem dans les années 1920. Le pack du MJ comprend tous les accessoires utiles (écran de jeu rigide, trombinoscope de 11 pages de PNJ, pochette contenant toutes les aides de jeu, cinq livrets de personnages vierges, une brochure guide pratique de Salem, trois posters de la ville et de ses environs et un livret d'intrigues transverses pour agrémenter la campagne). Des livrets de personnages vierges sont également disponibles en vente séparément. Enfin, Aventures à Salem présente trois scénarios et une courte intrigue one-shot indépendants se déroulant à Salem.

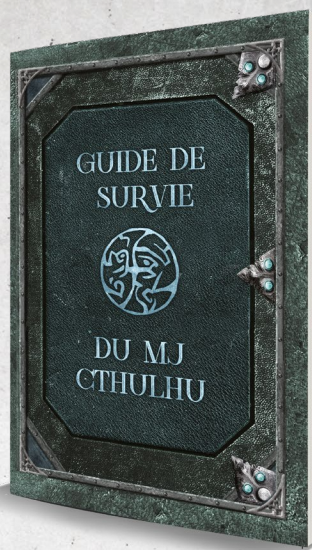


COMMANDER

Les guides de survie

La gamme *Guide de survie* est constituée de plusieurs livrets de 64 pages, au format A5, en noir et blanc. Ils contiennent des tables aléatoires ou des éléments à piocher pour inspirer lors de la création de scénarios ou pour rebon-

dir suite aux questions des joueurs. Il existe de nombreux thèmes (Super-héros, Auberges, Steampunk, Médiéval) et quatre en particulier ont été conçus pour les univers lovecraftiens.



COMMANDER

Guide de survie du MJ Cthulhu

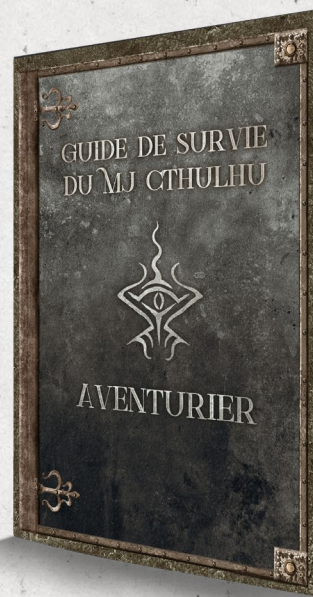
Ce guide contient des éléments lovecraftiens génériques : 40 ouvrages liés au Mythe de Cthulhu, 100 objets dans l'antre d'un cultiste, 100 phénomènes dans un manoir, 100 cachettes où trouver un indice et 100 détails intrigants.

64 pages petit format couverture souple
Référence : DMKF10
Prix TTC : 14,90€

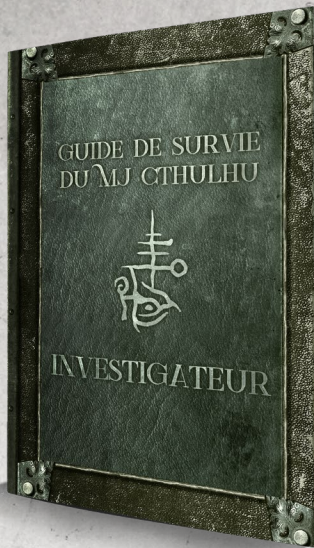
Guide de survie du MJ Cthulhu - Aventurier

Ce guide contient des éléments lovecraftiens liés au voyage ou à l'aventure, appropriés pour des scénarios plus *pulp* : 100 ruines à découvrir, 100 phénomènes dans un véhicule, 100 choses à découvrir en forêt, 100 phénomènes effrayants dans la nature et 100 objets dans un temple perdu.

64 pages petit format couverture souple
Référence : DMKF17
Prix TTC : 14,90€



COMMANDER



Guide de survie du MJ Cthulhu - Investigateur

◀ Ce guide contient des éléments lovecraftiens liés à des intrigues urbaines : 100 rumeurs entendues en ville, 100 rues ou places, 100 façades de bâtiments, 100 personnes à rencontrer en ville, 100 messages ou notes, 26 articles de journaux.

64 pages petit format couverture souple
Référence : DMKF19
Prix TTC : 14,90€

COMMANDER



Les modules Foundry

Le système *Cthulhu Hack* est disponible gratuitement sur la plateforme de jeu en ligne Foundry Virtual Tabletop.

Certains suppléments ou scénarios sont disponibles en modules Foundry Premium : ils incluent l'intégralité du texte du scénario, ainsi que les images, plans et aides de jeu.

Initiative ! (scénario)

Prix TTC : 6,90€

COMMANDER

Limbes (campagne)

Prix TTC : 19,90€

COMMANDER

Scénarios Cabales (scénarios)

Prix TTC : 18€

COMMANDER

La Ville en Jaune (campagne)

Prix TTC : 49,90€

COMMANDER

Scénarios Libri Monstrorum (scénarios)

Prix TTC : 19,90€

COMMANDER

Les Encagés (campagne)

Prix TTC : 49,90€

COMMANDER

Aventures à Salem (scénarios)

Prix TTC : 19,90€

COMMANDER

La Lisière (campagne)

Prix TTC : 49,90€

COMMANDER