

L'Appel de
CTHULHUTM
LES
ENFANTS DE LA PEUR

INVESTIGATEURS PRÉTIRÉS




CHAOSIUM
INC.

EDGE
STUDIO

Lynne Hardy



LES ENFANTS DE LA PEUR

UNE CAMPAGNE DANS L'ASIE DES ANNÉES 1920

Autrice : Lynne Hardy

Développement : Mike Mason

Édition : Sam Riordan et Mike Mason

Direction artistique : Lynne Hardy

Illustration de couverture : Caleb Cleveland

Illustrations intérieures : Kristina Carroll, Caleb Cleveland, Mariusz Gandzel, Doruk Golcu, Katy Grierson, Sija Hong, Victor Leza, Pat Loboyko, Magda Mieszczak et Mali Ware

Cartographie : Vandel J. Arden, Matt Ryan et Olivier Sanfilippo

Aides de jeu : Matt Ryan

Maquette : Nicholas Nacario

Développement supplémentaire : Cris Watkins et Jo Watkins

Relecture : Joshua Henreckson et Sam Riordan

Franchisés : Daria Pilarczyk

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

Version française par Edge Studio

Traduction : Sandy Julien

Relecture : Mathieu Tortuyaux et Olivier Larue

Mise en page et design additionnel : Sonia Gallardo Márquez

Révision : Mai R. C.

Responsables de localisation : Élodie Nelow et Jean-Pascal Molus

Responsables de publication : Curro Marín et Luis E. Sánchez

Responsable éditorial : CROC

Coordinateur du studio : Stéphane Bogard

Directeur du studio : Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



Crédits détaillés

La campagne *Les Enfants de la Peur* a été conçue et imaginée par Lynne Hardy. Les dakinis et le cor désintégrateur des mi-go ont été adaptés de l'ouvrage *Secrets of Tibet*, écrit par Jason Williams. Tous nos remerciements à nos testeurs, nos artistes, nos relecteurs et à tous ceux qui ont contribué à donner vie à cette grande aventure. Les images issues de Wikimedia Commons sont toutes libres de droits. *Kampa Dzong* (page 10), auteur : John Claude White, est utilisée selon les termes de la licence générique Creative Commons Attribution 2.0. *La tour de garde en ruines* (page 88) est adaptée de l'image originale de son auteur, Real Bear, selon les termes de la licence générique Creative Commons Attribution 2.0. *Surya Kund, Rajgir* (page 170) est adaptée de l'image originale de son auteur, Juggadery, selon les termes de la licence générique Creative Commons Attribution 2.0. *Buddha Shakyamuni and Prajnaparamita* (page 191), dont l'auteur est le Walters Art Museum, est utilisé sous marque du domaine public 1.0. *Attelage à dromadaires* (page 354) est utilisée selon les termes de la licence Creative Commons License CC0 1,0 Universal Public Domain Dedication.

Remerciements

Nous aimerions remercier les testeurs de la campagne : Russell Angeledes, Adelaïde Blair, Io Blair-Freese, Aaron Burke, Sean Callahan, Paul Crame, Scott Dorward, Elina Gouliou, Matt Hawkes, Jema Hewitt, Morgan Hua, David Jones, Joe Lowdon, Kirsty Lea Lowdon, Mike Mason, Rosul Mokhtar, Matt Nott, Crazy Sheep, Rebecca Swainston, Sean Toland, David Villa, and Ross Williams. Merci aussi à Tim Wiseman et Maria Pettersson pour leur aide dans la traduction de la langue russe, et à Jo et Cris Watkins pour leurs connaissances en matière de bouddhisme vajrayana.

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

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. *The Children of Fear* © 2023 Chaosium Inc. *Pulp Cthulhu* © 2016 Chaosium Inc. Tous droits réservés. *L'Appel de Cthulhu*, *Les enfants de la peur* et *Pulp Cthulhu* sont TM Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc.

© 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distribution par Asmodee France, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Imprimé par PBTisk en République Tchèque.

Le symbole ésotérique de Chaosium (Signe des Anciens) © 1983 Chaosium Inc. Utilisé avec autorisation.

Note pour la version française

Afin de prendre au mieux en compte le traitement des genres et de nous assurer que les textes s'adressent de façon égale à toutes et tous, nous avons décidé d'adopter les règles suivantes dans la rédaction de nos ouvrages :

- ⑤ Le meneur de jeu est désigné **au masculin employé en tant que neutre**, à savoir « le Gardien ».
- ⑤ Les personnages sont désignés **au masculin employé de façon générique**, à savoir « les investigateurs ».
- ⑤ Les joueuses et joueurs sont désignés **au féminin employé de façon générique**, à savoir « les joueuses ».

Nyoghta ©2023 Carole Ann Rodriguez. Utilisé avec autorisation. Certains éléments tirés des ouvrages d'Henry Kuttner peuvent être dans le domaine public.

Les rejets d'Ubbo-Sathla © 2023 the Estate of Clark Ashton Smith. Utilisé avec autorisation.

Chaosium a conscience que les droits et les copyrights concernant le Mythe de Cthulhu peuvent être difficiles à identifier, et que certains éléments pourraient appartenir au domaine public. Si vous avez des ajouts ou des modifications à apporter aux présents crédits, n'hésitez pas à contacter l'équipe à l'adresse mythos@chaosium.com.

Ceci est une œuvre de fiction. Des noms de personnes, des toponymes et des événements peuvent apparaître, mais toute ressemblance de lieux et d'individus apparaissant dans les scénarios et le jeu avec des lieux ou des personnes vivantes ou mortes n'est que pure coïncidence. Tout le matériau inclus relève d'une fiction décrite par le filtre du Mythe de Cthulhu et du jeu *L'Appel de Cthulhu*, et aucun outrage à des personnes vivantes ou mortes, ou aux habitants des lieux décrits, n'est volontaire.

Ce document est protégé par les lois américaine et française des droits d'auteurs. Toute reproduction de ce travail par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation écrite de Chaosium Inc., hormis celle de courts extraits dans le cadre d'articles critiques, ainsi que la photocopie des fiches de personnages et des indices pour les utiliser pendant la partie, est strictement interdite.

ISBN : 8435407638525]

Code produit : ESCTH20FR

Impression : octobre 2023-1

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos	6
Introduction	7
Aperçu de la campagne	9
Pour le Gardien.....	15
Personnages.....	17
Motivations des investigateurs.....	17
Une tapisserie complexe et variée.....	22
Glossaire.....	24
Chapitre 1 : La cité de la splendeur d'ochue	29
La Chine : l'empire du Milieu.....	29
Pékin, capitale du Nord.....	31
Mise en place : une instructive invitation.....	35
Personnages.....	36
Démarrage : la conférence.....	38
Préparatifs.....	44
Sur la route.....	47
Personnages non joueurs.....	48
Chapitre 2 : Vers les portes du Soleil	51
Première partie : Chang'an.....	51
Mise en place : recrutement et licenciement.....	53
Personnages (première partie).....	53
Démarrage : une réception humide.....	57
Suite des opérations.....	58
Entre Sian et Hun-tuang.....	69
Seconde partie : le fanal brillant.....	72
Mise en place : trésors secrets.....	73
Personnages (deuxième partie).....	73
Démarrage : un chaleureux accueil.....	76
Personnages et monstres.....	90
Chapitre 3 :	
Le chant des ogars et des oubliés	97
Première partie : le pays de la mort.....	98
La route du nord.....	102
La route du sud.....	105
Deuxième partie : la traversée des montagnes.....	110
Troisième partie : en eaux calmes.....	119
Mise en place : illusions.....	120
Personnages.....	120
Démarrage : reflets.....	124
Suite des événements.....	140
Personnages et monstres.....	143
Chapitre 4 : De vieux os	151
Le joyau de maintes couronnes.....	151
Mise en place : le chaud et le froid.....	153
Personnages.....	153
Se rendre à Sitavana.....	156
Démarrage : sous les arbres (Rajgir).....	158
Le sadhu couvert de cendres.....	162
Les moissonneurs d'os.....	166
Macabre récolte.....	170
Le fifre et le tambour.....	171
Suite des événements.....	181
Personnages et monstres.....	182

Chapitre 5 : Festin et famine..... **187**

Le pays des neiges.....	187
Le pays de la bienveillance.....	195
Mise en place : dans les hauteurs.....	195
Personnages.....	196
Se rendre à Dergé.....	197
Démarrage : le sanctuaire des livres.....	203
Changement de décor.....	207
Une pilule à avaler.....	209
Rendez-vous avec une dakini.....	210
Suite des événements.....	218
Personnages et monstres.....	219

Chapitre 6 : Libération..... **223**

L'écrin du lotus.....	223
Mise en place : là où repose la déesse.....	227
Personnages.....	228
Se rendre à Pémako.....	232
Démarrage : à l'ombre du météore ardent.....	234
Les abominables hommes des neiges (optionnel).....	236
Supposé simien (optionnel).....	239
Un calice empoisonné (optionnel).....	239
Le lieu secret entre tous.....	240
Déjouer les plans des Tokabhaya.....	253
Le paradis retrouvé?.....	256
Suite des événements.....	260
Personnages et monstres.....	261

Chapitre 7 : Les esprits de la Terre..... **267**

Le cœur d'un empire.....	267
Mise en place : rude apprentissage.....	269
Personnages.....	270
Démarrage : l'arbre de la vie.....	274
Le paradis et l'enfer.....	282
Descente aux Enfers.....	286
Suite des événements.....	292
Personnages et monstres.....	294

Chapitre 8 : Le Cœur du monde..... **299**

Au pays des montagnes qu'illumine le point du jour.....	299
Mise en place : l'ultime choix.....	302
Personnages.....	302
Se rendre au lac de Danakosha.....	302
Tous les ports sont bons.....	304
Démarrage : un visage dans la foule.....	305
La marée rouge.....	309
La fin est proche.....	314
Personnages non joueurs.....	319

Appendices

A : Personnages non joueurs.....	321
B : Sortilèges.....	336
C : Ce que sait votre investigateur.....	343
D : Voyage.....	348
E : Ressources.....	354
F : Plans pour les joueuses.....	356
G : Investigateurs prêtirés.....	369

Index..... **376**

Biographies des auteurs..... **381**

INVESTIGATEURS PRÉTIRÉS

Cette annexe contient six investigateurs prétirés, spécialement conçus pour cette campagne. Deux d'entre eux, Timur Repin et Sofian Bazaz-Wain, ont reçu des bagages d'expérience militaire (page 57 du *Manuel de l'Investigateur*) qui représentent leurs acquis après avoir vécu la Grande Guerre.

Si le Gardien le souhaite, il peut accorder 70 points d'expérience supplémentaires à dépenser comme les joueuses le souhaitent à Chang Mei, au D^r Lockhart et à son époux, ainsi qu'à Michael Li.



NOM : CHANG MEI

ÂGE : 24 ans

OCCUPATION : Linguiste, université Yenching

FOR 40 CON 50 TAI 50 DEX 85 INT 70
APP 60 POU 70 ÉDU 80 SAN 70 PV 10
IMP : 0 Carrure : 0 MVT : 8 PM : 14 Chance : *

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

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 25 % (12/5)	1D3
Esquive 55 % (27/11)	-

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Calligraphie) 35 % (17/7)

Bibliothèque 70 % (35/14)

Crédit 30 % (15/6)

Histoire 50 % (32/13)

Langue (Anglais) 50 % (27/11)

Langue (Chinois) 80 % (40/16)

Langue (Sanskrit) 60 % (30/12)

Langue (Tibétain) 40 % (20/8)

Persuasion 50 % (30/12)

Savoir (Bouddhisme) 30 % (15/6)

Trouver Objet Caché 75 % (37/15)

Note : plus une autre langue au choix de la joueuse à 35 % (17/7).

PROFIL

Mademoiselle Chang est l'une des premières femmes diplômées de l'université de Pékin après que cette dernière leur a ouvert les portes en 1920. Son don pour les langues, anciennes comme modernes, en fait un atout précieux pour l'école américaine d'archéologie de l'université Yenching, où elle collabore étroitement avec le Dr Eudora Lockhart lorsqu'il faut traduire et cataloguer les manuscrits et autres découvertes issues de sites antiques de toute la Chine.

Surnommée «Mei Mei» [«petite sœur»] par ses amis, Mei est une érudite consciencieuse et compétente. Elle a tout à fait conscience du risque qu'a pris sa famille en la laissant poursuivre une carrière universitaire, en particulier en ces temps troublés. Étant l'aînée d'une vieille et respectueuse famille de Pékin, elle aurait pu se marier pour sceller des alliances financières ou pour assouvir les ambitions politiques des siens, mais son père affectueux préféra laisser cette enfant intelligente suivre la voie qu'elle souhaitait, et Mei travaille dur pour payer cette dette.

Mei n'a jamais quitté Pékin, mais le monde qui s'étend au-delà des frontières chinoises la fascine. Elle brûle de visiter les sites archéologiques d'où viennent «ses» manuscrits, ainsi que ceux qu'a parcourus le Dr Lockhart aux quatre coins du globe. Ignorant quel effet pourrait



avoir son absence sur son père, elle se contente jusqu'ici de voyager par procuration grâce à son travail. Toutefois, si l'occasion se présentait, elle sait qu'elle serait bien bête de refuser.

DESCRIPTION : mince et menue, sourire étincelant. Mei porte généralement ses longs cheveux bruns attachés en chignon impeccable sur son cou. Elle porte des tenues occidentales élégantes, comme l'y oblige le code vestimentaire de l'école américaine d'archéologie.

IDÉOLOGIES ET CROYANCES : comme le reste de sa famille Mei pratique avec une dévotion discrète la religion bouddhiste.

PERSONNES IMPORTANTES : son père, Chang Chou, qui l'a toujours soutenue dans sa quête pour devenir une universitaire respectée. Elle est reconnaissante au Dr Lockhart de l'avoir employée comme assistante de recherche, mais cette patronne bagarreuse l'impressionne parfois au point de l'effrayer un peu.

LIEUX SIGNIFICATIFS : le temple du Lama à Pékin. Même s'il ne représente pas exactement la même forme de bouddhisme que celle à laquelle adhère sa famille, les chants des moines lui apportent le réconfort.

BIENS PRÉCIEUX : le splendide nécessaire à calligraphie antique que son père lui a offert lorsqu'elle a reçu son diplôme.

TRAITS : une fois que quelqu'un a gagné la confiance et le respect de Mei, elle se bat pour lui quoi qu'il advienne.

ÉQUIPEMENT

Carnet et crayons, mala (rosaire) bouddhiste en bois de rose, nécessaire de calligraphie

AJUSTEMENTS PULP

ARCHÉTYPE : Érudit

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE : faites passer l'ÉDU à 90

POINTS DE VIE : 20

COMPÉTENCES À AJOUTER/AJUSTER : Bibliothèque 90 %, Histoire 70 %, Langue (Anglais) 70 %, Langue (Sanskrit) 80 %, Langue (Tibétain) 60 %.

TALENTS

- LINGUISTE : capable de déterminer la langue de l'interlocuteur (ou celle d'un document) ; dé bonus aux tests de Langue.
- LECTURE ACCÉLÉRÉE : temps requis pour la lecture initiale et l'étude complète des tomes du Mythe ainsi que des autres ouvrages réduit de moitié.

NOM : D^{re} EUDORA LOCKHART

ÂGE : 40 ans

OCCUPATION : Archéologue, université Yenching

FOR 60 CON 45 TAI 60 DEX 45 INT 75

APP 70 POU 65 ÉDU 90 SAN 65 PV 10

IMP : 0 Carrure : 0 MVT : 7 PM : 13 Chance : *

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

COMBAT

DÉGÂTS

Corps à corps 25 % (12/5)

1D3

Fusil de chasse Purdey (cal 12) 55 % (27/11)

4D6/2D6/1D6

Esquive 45% (22/9)

-

COMPÉTENCES

Archéologie 70 % (35/14)

Bibliothèque 65 % (32/13)

Crédit 40 % (20/8)

Équitation 40 % (20/8)

Estimation 50 % (25/10)

Histoire 65 % (32/13)

Langue (Anglais) 90 % (45/18)

Langue (Chinois) 25 % (12/5)

Langue (Italien) 40 % (20/8)

Mécanique 20 % (10/4)

Orientation 40 % (20/8)

Survie (Désert) 40 % (20/8)

Trouver Objet Caché 60 % (30/12)

PROFIL

Le docteur Lockhart est une femme redoutable : elle a travaillé dur pour se faire une place en commençant au bas de l'échelle, dans une discipline dominée par des hommes qui ne considèrent pas que les femmes ont assez de cran pour encaisser sur le terrain. Ayant été formé à l'University College de Londres sous la férule du professeur William Flinders Petrie, qui ne jouissait pas d'une réputation facile, le Dr Lockhart s'y connaît un tant soit peu en survie.

Fille du riche industriel britannique Jeremiah Jessop et de sa deuxième épouse Isabelle, la jeune Eudora ne manqua de rien en matière de confort et d'éducation. Elle voyagea énormément durant son enfance et visita souvent Venise, d'où venait sa mère, et où elle s'imprégna de la riche histoire de l'Italie. Elle décida alors qu'un jour, elle ferait elle aussi de grandes découvertes comme son idole, Marco Polo. Tenace et brillante, elle excella sous la direction de ses tuteurs à l'université, prenant exemple aussi bien sur Petrie que sur la première femme archéologue et conférencière de l'UCL, Margaret Murray (*Manuel de l'Investigateur*, page 201). Elle ne tomba jamais vraiment sous le charme de l'Égypte, contrairement à ses homologues étudiants, même si les fouilles sur place lui donnèrent une excellente occasion d'affiner ses compétences professionnelles.

Pendant ses voyages autour du monde après son diplôme, Eudora se retrouva happée par l'enivrante scène sociale



de Shanghai, où elle rencontra un jeune diplomate américain très plaisant, Charles Lockhart, dont elle tomba amoureuse. Ils se marièrent peu de temps après, à la grande surprise de leur entourage. Après le transfert de son époux à la Légation américaine de Pékin, Eudora intégra la toute nouvelle école américaine d'archéologie de la ville, où elle obtint son doctorat et devint l'une des premières conférencières archéologues féminines.

À l'origine attirée par la Chine par les œuvres de Marco Polo et les découvertes de Sir Marc Aurel Stein et de ses associés, le Dr Lockhart éprouva une immense jalousie lorsque son ancien employeur, Langdon Warner, annonça son expédition sur le site des grottes des mille Bouddhas. Elle espère bien s'y rendre et rêve d'y faire elle aussi ses propres trouvailles.

DESCRIPTION : ses cheveux bruns (où commencent à apparaître les premiers fils d'argent) et sa peau olivâtre trahissent ses origines italiennes. Bien qu'elle respecte le code vestimentaire de l'école quand elle s'y trouve, elle opte pour une culotte masculine plus pratique sur le terrain.

IDÉOLOGIES ET CROYANCES : Eudora travaille dur pour permettre l'accès des Chinoises à l'éducation et à l'avantage de droits.

PERSONNES IMPORTANTES : son mari, Charles, dont elle est toujours amoureuse après toutes ces années.

LIEUX SIGNIFICATIFS : l'école américaine d'archéologie de Pékin, qui lui a donné la chance de réaliser ses rêves.

BIENS PRÉCIEUX : un exemplaire du *Livre des merveilles de Marco Polo*, cadeau de sa défunte mère.

TRAITs : une fois qu'Eudora s'est décidée à faire quelque chose, il faut énormément de temps et d'efforts pour l'en dissuader.

ÉQUIPEMENT

Instruments archéologiques, médaillon contenant un portrait de son mari, fusil Purdey calibre 12, exemplaire souvent feuilleté et abondamment annoté du *Livre des merveilles de Marco Polo*.

AJUSTEMENTS PULP

ARCHÉTYPE : Explorateur

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE : faites passer soit la DEX soit le POU à 90

POINTS DE VIE : 21

COMPÉTENCES À AJOUTER/AJUSTER : Archéologie 90 %, Langue (Chinois) 65 %, Orientation 60 %, Survie (Désert) 60 %.

TALENTS

- RECHARGEMENT RAPIDE : ignore le dé malus lorsqu'elle charge et tire avec un fusil de chasse lors d'un même round.

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

NOM : CHARLES LOCKHART

ÂGE : 41 ans

OCCUPATION : Diplomate

FOR 61 CON 55 TAI 75 DEX 60 INT 75
APP 70 POU 70 ÉDU 70 SAN 70 PV 13
IMP : +1D4 Carrure : 1 MVT : 6 PM : 14 Chance : *

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

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 35 % (17/7)	1D3+1D4
Esquive 30% (15/6)	-

COMPÉTENCES

Baratin 65 % (32/13)

Charme 55 % (27/11)

Crédit 40 % (20/8)

Écouter 60 % (30/12)

Histoire 60 % (30/12)

Intimidation 50 % (25/10)

Langue (Chinois) 55 % (32/11)

Langue (Anglais) 75 % (37/15)

Persuasion 65 % (32/13)

Psychologie 60 % (30/12)

PROFIL

Athlète compétent, à l'université, Charles préférait passer son temps sur le terrain... quand il n'était pas occupé à fréquenter ses homologues. Véritable boute-en-train, Charles était toujours très populaire dans les soirées, où qu'il se rende, et il savait se faire apprécier, quelle que soit l'origine de ses interlocuteurs. Pourvu d'un esprit brillant, il ne s'intéressait pourtant pas aux affaires et semblait satisfait de se laisser porter par le courant, jusqu'à ce que le sort en décide autrement.

Fils dévoué, Charles se fiança à la fille d'une des plus anciennes familles de Boston, en particulier parce que c'est ce que souhaitaient ses parents. La jeune femme, guère enthousiaste elle aussi, s'enfuit avec un autre homme le jour de leur mariage, suscitant l'horreur et la honte chez leurs familles respectives. Pour échapper au scandale et se libérer de l'emprise de ses parents, Charles profita de ce qu'il considérait comme une bonne occasion : il intégra le corps diplomatique des États-Unis avec l'aide de son oncle.

Peu de temps après, il se retrouva sur un bateau en partance pour Shanghai, en Chine, comme employé débutant de la Légation américaine locale. La vie nocturne de cette ville lui convenait à la perfection, et à sa grande surprise, il trouva son travail et le pays fascinants. Peu après son arrivée, il rencontra l'aventurière britannique Eudora Jessop, dont il tomba amoureux. Après ce coup de foudre, tous deux se marièrent. Ils vivent et travaillent côte à côte depuis ce jour.



Le transfert de Lockhart à Pékin marqua le début d'une brève ascension dans la hiérarchie du service diplomatique. Malheureusement, son attachement à l'impartialité, sa nature affable et la façon qu'il avait de toujours traiter tous ceux qu'il rencontrait comme des égaux exaspéra certains de ses supérieurs parmi les plus guindés à la Cité Impériale. Charles demeure très compétent et se satisfait de la place qu'il occupe, où il croit pouvoir aider davantage ceux qu'il sert.

DESCRIPTION : grand, athlétique et séduisant malgré ses cheveux gris. Certains considèrent Lockhart comme l'image idéale du service diplomatique des États-Unis à l'étranger.

IDÉOLOGIES ET CROYANCES : Charles est persuadé que tous les humains naissent égaux, et par conséquent, il ne supporte pas ceux qui traitent leur prochain comme quelqu'un d'inférieur.

PERSONNES IMPORTANTES : son épouse Eudora Lockhart. Même si la nature obstinée de cette dernière détourne parfois son attention, il ne pourrait pas se passer d'elle.

LIEUX SIGNIFICATIFS : le restaurant du Shanghai Race Club, où il demanda sa main à Eudora.

BIENS PRÉCIEUX : une balle de baseball signée par un membre des Boston Beaneaters après un home run, et que Charles attrapa pendant un match auquel il assistait enfant.

TRAITS : Charles jouit d'une réputation d'homme honnête et juste dans ses affaires. Ce qui explique probablement pourquoi il n'a pas énormément progressé dans la hiérarchie diplomatique.

ÉQUIPEMENT

Flasque, sa balle de baseball fétiche, cartes de visite, étui à cigarettes dont lui a fait cadeau Eudora.

AJUSTEMENTS PULP

ARCHÉTYPE : Incorruptible

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE : faites passer la CON à 90

POINTS DE VIE : 33

COMPÉTENCES À AJOUTER/AJUSTER : Histoire 80 %, Persuasion 85 %, Psychologie 80 %, Trouver Objet Caché 65 %.

TALENTS

- ENDURANT : de bonus aux tests de CON (y compris pour déterminer la valeur de MVT lors des poursuites).
- PIED LÉGER : peut dépenser 10 points de Chance pour éviter d'être en « sous-nombre » lors d'une rencontre de combat rapproché.

NOM : MICHAEL LI

ÂGE : 26 ans

OCCUPATION : Missionnaire chrétien

FOR 60 CON 60 TAI 65 DEX 45 INT 65
APP 60 POU 65 ÉDU 65 SAN 65 PV 12
IMP : +1D4 Carrure : 1 MVT : 7 PM : 13 Chance : *

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

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 25% (12/5)	1D3+1D4
Esquive 45% (22/9)	-

COMPÉTENCES

Anthropologie 25% (12/5)
Crédit 10% (5/2)
Langue (Anglais) 65% (32/13)
Langue (Chinois) 55% (27/11)
Médecine 30% (15/6)
Naturalisme 30% (15/6)
Persuasion 50% (25/12)
Premiers soins 45% (22/9)
Psychologie 50% (25/12)
Savoir (Autres religions) 30% (15/6)
Savoir (Bouddhisme) 25% (12/5)
Savoir (Christianisme) 50% (25/10)
Survie (Désert) 30% (15/6)
Trouver Objet Caché 50% (25/12)

PROFIL

Né Li Jianyu dans une famille pauvre de la province de Shantung (Shandong), ce petit garçon perdit ses parents biologiques lors de la révolte des Boxers qui prenait pour cible (entre autres) les convertis au christianisme et leurs familles. Sauvé par une missionnaire protestante écossaise, Grace Strachan, le petit Jianyu se retrouva terré dans le quartier des Légations étrangères de Pékin pendant le siège tristement célèbre auquel il survécut par chance.

Sous la tutelle de sa mère adoptive, Michael (le nom qu'on lui donnait dorénavant) apprit rapidement tout ce qu'il y avait à savoir de la religion que celle-ci pratiquait. Une fois évanouies les conséquences politiques de la révolte des Boxers, il parcourut le Kokonor (Qinghai) et le Sinkiang (Xinjiang) aux côtés de Miss Strachan, l'aidant dans son travail de missionnaire pour la China Inland Mission.

Malgré son éducation et sa vocation, Michael s'intéresse de près aux religions de ceux qui l'entourent et a pris le temps d'apprendre tout ce qu'il pouvait sur les religions musulmane, bouddhiste et taoïste qu'il a croisées durant ses voyages. Il trouve fascinants les parallèles entre les diverses doctrines et apprécie par-dessus tout de discuter de questions pointues avec les aînés les plus érudits des villes où il se rend. Par conséquent, son prosélytisme manque sans doute d'enthousiasme, au grand désarroi de sa mère.



Michael se trouve actuellement à Pékin, où il rend visite à de vieux amis missionnaires, dont plusieurs travaillent pour l'université Yenching. Il en profite pour découvrir les divers sites religieux, y compris le temple du Lama et les diverses cathédrales catholiques de la ville. Il travaille en secret à la rédaction d'un manuscrit consacré à ses voyages en Chine et aux personnes intéressantes qu'il y a rencontrées.

DESCRIPTION : conformément au protocole de la China Inland Mission, Michael porte une tenue chinoise traditionnelle, composée d'une longue tunique couverte d'un gilet de style chinois. Il porte ses cheveux en queue de cheval à l'ancienne.

IDÉOLOGIES ET CROYANCES : Michael croit qu'il existe bien un dieu, mais il ne sait pas vraiment lequel... ils sont tous tellement fascinants!

PERSONNES IMPORTANTES : sa mère adoptive, Grace Strachan, à qui il doit la vie.

LIEUX SIGNIFICATIFS : la Légation britannique de Pékin. Si elle ne lui avait pas donné asile, lui et sa mère auraient péri lors de la révolte des Boxers.

BIENS PRÉCIEUX : un oiseau chanteur que Michael a élevé après l'avoir recueilli lorsqu'il était tombé du nid. L'oiseau vit dans une antique cage ouvragée.

TRAITS : en accord avec les préceptes de la religion chrétienne, Michael s'efforce de se montrer généreux et bon, et partage tout ce qu'il a avec ceux qui sont dans le besoin.

ÉQUIPEMENT

Une Bible (la version King James) très usée, des marque-pages.

AJUSTEMENTS PULP

ARCHÉTYPE : Fidèle compagnon

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE : faites passer la DEX ou la CON à 90
POINTS DE VIE : 25 (ou 31)

COMPÉTENCES À AJOUTER/AJUSTER : Discrétion 40%, Écouter 60%, Orientation 30%, Premiers soins 65%.

TALENTS

- **RÉSILIENT :** peut dépenser des points de Chance pour réduire une perte de Santé Mentale, à raison de 1 pour 1.
- **DÉBROUILLARD :** semble toujours avoir ce qu'il faut sous la main. Peut dépenser 10 points de Chance (plutôt que d'effectuer un test de Chance) pour trouver un objet utile à l'endroit où il est : une lampe-torche, de la corde, une arme, etc.

NOM : TIMUR STEPANOVICH REPIN

ÂGE : 26 ans

OCCUPATION : Réfugié russe de l'Armée blanche

FOR 60 CON 60 TAI 70 DEX 90 INT 70
APP 50 POU 70 ÉDU 60 SAN 58 PV 13
IMP : +1D4 Carrure : 1 MVT : 8 PM : 14 Chance : *

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

Note : immunisé contre les pertes de Santé mentale liées à la vue d'un cadavre ou de blessures affreuses.

COMBAT	DÉGÂTS
Corps à corps 55% (27/11)	1D3+1D4
Pistolet Mauser C96 65% (32/13)	1D10+2
Esquive 55% (27/11)	-

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Comédie) 50% (25/10)

Combat à distance (Fusils) 40% (20/8)

Crédit 20% (10/4)

Discretion 50% (25/10)

Écouter 60% (30/12)

Histoire (Art) 45% (22/9)

Intimidation 65% (32/13)

Lancer 35% (17/7)

Langue (Chinois) 35% (17/7)

Langue (Anglais) 25% (12/5)

Langue (Russe) 60% (30/12)

Orientation 30% (15/6)

Premiers soins 50% (25/10)

Psychologie 60% (30/12)

Survie (Désert) 30% (15/6)

Trouver Objet Caché 45% (22/9)

PROFIL

Ce jeune Russe espérait à une époque rejoindre le ballet impérial mais, enrôlé au début de la Grande Guerre, il se distingua en luttant sur le front Est. Comprenant que tout était perdu près de la fin de la guerre, il s'enfuit finalement, traversant la frontière chinoise à bord du Transsibérien express en 1920, et aboutit à Pékin à la mission spirituelle russe. Après des années de dur labeur, d'abord en tant que concierge à l'université Yenching, puis comme assistant et expert en histoire de l'art occasionnel auprès du Dr Eudora Lockhart, Repin s'est bâti une nouvelle vie en Chine. L'arrivée imminente du premier ambassadeur soviétique à Pékin le remplit d'effroi, et il se demande si le moment n'est pas venu de partir trouver des ciels plus cléments... peut-être même ceux des États-Unis d'Amérique.

Du moins c'est ce qu'il prétend. En réalité, si les récits de sa vie avant la Révolution sont authentiques,



Repin était écoeuré par la décadence et la cruauté dont il était témoin pendant son enfance. Il a donc rejoint en secret les bolchéviques, et ce sont les Soviétiques qui l'emploient. Il ne fuit personne : on l'a envoyé à Pékin pour espionner la communauté des Russes blancs expatriés pour ses maîtres à Moscou, et aussi pour glaner des informations utiles sur les activités étrangères en Chine.

DESCRIPTION : robuste, souple et athlétique, Repin aurait fait un bon danseur. Il est par ailleurs assez quelconque (un avantage compte tenu de son travail), même s'il a un regard un peu hagard parfois.

IDÉOLOGIES ET CROYANCES : Repin est un communiste pur jus, mais il doit garder ses opinions pour lui s'il ne veut pas compromettre sa couverture.

PERSONNES IMPORTANTES : sa jeune fille Manua. Repin veut faire du monde un endroit meilleur pour sa petite. La mère de la gamine, Tamara Aleksandrovna Tyutcheva, est une vraie réfugiée russe blanche, contrairement à son mari. Était donné que Repin considère son mariage avec Tamara comme un simple atout pour préserver sa couverture, elle ne fait pas partie des Personnes importantes pour lui.

LIEUX SIGNIFICATIFS : l'Ermitage à Petrograd (Saint-Petersbourg). Bien qu'il méprise le régime tsariste, Repin se souvient avec émotion du terrain de jeu de son enfance.

BIENS PRÉCIEUX : son pistolet Mauser. Cette arme lui a sauvé la vie à maintes occasions.

TRAITS : Repin est prêt à mourir pour ses convictions si ses maîtres soviétiques l'estiment nécessaire.

PHOBIES ET MANIES : ligyrophobie (peur des bruits forts et soudains).

ÉQUIPEMENT

Pistolet Mauser C96 «manche à balai».

AJUSTEMENTS PULP

ARCHÉTYPE : Sans-cœur

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE : faites passer l'INT à 90

POINTS DE VIE : 26

COMPÉTENCES À AJOUTER/AJUSTER : Arts et métiers (Comédie) 70%, Combat à distance (Armes de poing) 85%, Discretion 70%, Intimidation 85%, Survie (Désert) 50%.

TALENTS

- ENDURCI : ignore les pertes de Santé Mentale subies pour avoir attaqué d'autres humains, mais aussi pour avoir vu d'horribles blessures et des cadavres.
- ATTAQUE RAPIDE : peut dépenser 10 points de Chance pour disposer d'une attaque de corps à corps supplémentaire lors d'un même round de combat.

NOM : SOFIAN BAZAZ-WAIN

ÂGE : 49 ans

OCCUPATION : Photojournaliste et explorateur

FOR 60 CON 45 TAI 70 DEX 60 INT 70

APP 50 POU 50 ÉDU 87 SAN 44 PV 11

IMP : +1D4 Carrure : 1 MVT : 6 PM : 10 Chance : *

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

Note : immunisé contre les pertes de Santé mentale liées à la vue d'un cadavre ou de blessures affreuses.

COMBAT

Corps à corps 25% (12/5)

Revolver Webley calibre 38 50% (25/10)

Esquive 30% (15/6)

DÉGÂTS

1D3+1D4

1D10

-

COMPÉTENCES

Arts et métiers (Photographie) 65% (32/13)

Arts et métiers (Rédaction) 35% (17/7)

Charme 65% (32/13)

Crédit 30% (15/6)

Discrétion 40% (20/8)

Grimper 30% (15/6)

Histoire (Exploration) 45% (22/9)

Langue (Anglais) 90% (45/18)

Langue (Français) 35% (17/7)

Langue (Hindoustani) 55% (27/11)

Naturalisme 40% (20/8)

Orientation 40% (20/8)

Premiers soins 40% (20/8)

Psychologie 60% (30/12)

Sciences (Chimie) 40% (20/8)

Survie (Désert) 30% (15/6)

Trouver Objet Caché 60% (30/12)

PROFIL

Fasciné par les explorateurs et leurs aventures, Sofian et son petit frère Adem préparaient souvent leurs propres expéditions depuis leur foyer de Srinagar, dans l'état princier du Jammu-et-Cachemire, dans le but de traverser le Karakoram et d'accéder aux contrées mystérieuses d'où venait la fortune de leurs ancêtres. Quand ils grandirent, tous deux traversèrent bel et bien le désert du Taklamakan pour aller jusqu'à Sian. En fait, ils y parvinrent peu après que Sir Marc Aurel Stein eut fait sa célèbre découverte à Tun-Huang. L'article publié de Sofian et les photos qui l'accompagnaient assurèrent la célébrité des frères et donnèrent à sa carrière de journaliste indépendant le coup de pouce dont elle avait bien besoin.

D'autres voyages autour du monde, seul à l'instigation de diverses organisations (comme la Société Asiatique) ou comme photographe et reporter pour des expéditions,



s'ensuivirent bientôt. Mais l'arrivée de la Grande Guerre bouleversa sa carrière : trop âgé pour s'enrôler, Sofian devint correspondant de guerre. La mort d'Adem sur le front de l'Ouest en 1917 porta un coup dévastateur à sa famille et à Sofian en particulier. L'espace d'un instant, il envisagea d'abandonner complètement les voyages. Mais au bout du compte, il se sentit forcé de continuer en l'honneur de son frère.

DESCRIPTION : grand et bien bâti, Sofian commence tout de même à prendre du ventre maintenant que sa carrière d'aventurier arrive à son terme. En dehors de quelques rides («d'expression», insiste-t-il), il pourrait facilement passer pour un homme de dix ans de moins. Il porte généralement des costumes à l'occidentale, mais adopte les tenues des autochtones lors de ses expéditions.

IDÉOLOGIES ET CROYANCES : fidèle musulman, Sofian s'efforce de respecter au mieux les cinq piliers de sa religion.

PERSONNES IMPORTANTES : Adem, son plus jeune frère, tué au front pendant la Grande Guerre. Adem était un rêveur qui voulait voir le monde et tout ce qu'il avait à offrir. Sofian voyage pour honorer sa mémoire.

LIEUX SIGNIFICATIFS : bien que Sofian habite désormais à Delhi, ses visites dans son ancien foyer de Srinagar, avec ses lacs, ses jardins et ses bateaux, le remplissent toujours d'une grande sérénité.

BIENS PRÉCIEUX : son fidèle appareil-photo, un Thornton Pickard Royal Ruby.

TRAITS : Sofian a toujours été ambitieux, même si son désir d'explorer et de documenter les régions désertes du monde s'estompent un peu avec l'âge.

PHOBIES ET MANIES : ecdémomanie, besoin de voyager ou de vagabonder.

ÉQUIPEMENT

Appareil-photo de terrain Thornton Pickard Royal Ruby, équipement associé (flash, trépied, produits de développement, etc.), plaques photographiques, carnet de voyage et crayon.

AJUSTEMENTS PULP

ARCHÉTYPE : Explorateur

CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE : faites passer la DEX ou le POU à 90

POINTS DE VIE : 23

COMPÉTENCES À AJOUTER/AJUSTER : Naturalisme 60 %, Orientation 60 %, Pister 50 %, Survie (Désert) 60 %.

TALENTS

- ENDURCI : ignore les pertes de Santé Mentale subies pour avoir attaqué d'autres humains, mais aussi pour avoir vu d'horribles blessures et des cadavres.

- MÉTABOLISME ROBUSTE : peut dépenser 10 points de Chance pour réduire de moitié les dégâts et effets des poisons et des maladies.

LES ENFANTS DE LA PEUR

L'Appel de CTHULHU™

UNE CAMPAGNE DANS L'ASIE DES ANNÉES 1920

Septembre 1923 : un "télégramme urgent et mystérieux" envoyé par un aventurier américain lance les investigateurs dans un voyage épique qui les emmènera en Chine, en Asie centrale, dans le nord de l'Inde et dans les régions secrètes du Tibet. Sur les traces du célèbre moine bouddhiste et explorateur Hiuen-Tsiang (Xuanzang), immortalisé par la saga fantastique chinoise *La Pérégrination vers l'Ouest*, ils visiteront des temples de jadis, des lacs perdus, des musées poussiéreux, des charniers, de vénérables monastères et des vallées secrètes dans leur quête pour empêcher le « Roi de la Peur » et ses lieutenants de détruire tout ce qui leur est cher.

Les Enfants de la Peur est une campagne en plusieurs parties qui se déroule dans les années 1920 et explore certains des mythes et légendes de l'Asie centrale et du nord de l'Inde. Elle est conçue pour laisser toutes les décisions aux joueuses, dont les investigateurs seront libres de choisir leur itinéraire. En outre, l'intrigue, très souple, permet d'intégrer les créatures du Mythe de Cthulhu à diverses échelles, que le Gardien souhaite faire intervenir les Dieux Extérieurs eux-mêmes ou qu'il vise une aventure plus feutrée, concentrée sur l'occultisme. Vous y trouverez des conseils pour l'adapter à votre groupe.

Huit chapitres couvrent tous les lieux à visiter, les rencontres et les dangers que le groupe découvrira à Pékin, à Sian, au Taklamakan, à Peshawar et au Kham, pour ne citer que quelques-uns des endroits où se déroule la campagne, laquelle les fera passer par la Chine, le nord de l'Inde et le Tibet. L'ouvrage contient des appendices détaillés consacrés au voyage, aux personnages non joueurs, aux sortilèges, aux œuvres de référence, etc.

QU'EST-CE QUE L'APPEL DE CTHULHU?

L'Appel de Cthulhu est le jeu de rôle de Chaosium consacré aux enquêtes et à l'horreur dans le monde du Mythe de Cthulhu. Les joueuses y endossent le rôle d'investigateurs de l'étrange, de l'occulte et de l'inconnu : des personnes ordinaires qui résistent au péril de leur vie et de leur âme. Face aux sectes singulières, aux sortilèges bizarres et aux monstres d'un autre monde, eux seuls peuvent sauver l'humanité et le monde des abominations qui les menacent.

- Une campagne détaillée, avec un décor et une intrigue fouillés et des suggestions pour incorporer des investigateurs préexistants.
- Une quantité de cartes, de plans et d'indices qui enrichissent la description de ces contrées lointaines.
- Six investigateurs prêtirés, prêts à jouer.
- Un vaste éventail de personnages non joueurs, tous animés par leurs propres motivations.
- De nouveaux monstres et créatures ainsi que quelques horreurs familières.
- Des conseils pour jouer la campagne en mode pulp.

Réservé à des lecteurs adultes

Cet ouvrage évoque des thèmes adultes et s'adresse à un public mûr.

Ce supplément est destiné au jeu *L'Appel de Cthulhu*, et optionnellement au supplément *Pulp Cthulhu*, tous deux disponibles séparément.

EDGE
S T U D I O



Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. *The Children of Fear* © 2023 Chaosium Inc. *Pulp Cthulhu* © 2016 Chaosium Inc. Tous droits réservés. *L'Appel de Cthulhu*, *Les enfants de la peur* sont TM Chaosium Inc. Tous droits réservés. *Call of Cthulhu*, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc. © 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Distribution par Asmodee France, 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, France. Imprimé par PBTisk en République Tchèque.

EDGE-STUDIO.NET

LES ENFANTS DE LA PEUR
SKU : ESCTH20FR - 2023-1
EAN : 8435407638525

