

L'Appel de
CTHULHUTM
LES
ENFANTS DE LA PEUR

GUIDE DE RÉFÉRENCE POUR LE GARDIEN




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 : Michael O'Brien, James Lowder et Mike Mason

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 :

- ④ Le meneur de jeu est désigné **au masculin employé en tant que neutre**, à savoir « le Gardien ».
- ④ Les personnages sont désignés **au masculin employé de façon générique**, à savoir « les investigateurs ».
- ④ 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 matériel 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 déchue	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 égarés 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**

Glossaire

Ani	Nonne (en tibétain).
Babu	Classe de bureaucrates et de professionnels anglophiles qui travaillent pour des organisations britanniques en Inde, dont l'Indian Civil Service (ICS).
Baeyul	Vallée divine et secrète dont l'existence n'est révélée au monde qu'au moment adéquat (généralement pendant un grand danger).
Bodhisattva	Être qui s'est voué à guider les autres vers l'illumination plutôt que de l'atteindre pour soi (bouddhisme).
Chang	Bière d'orge (en tibétain).
Dakini	Être féminin possédant des pouvoirs spirituels et qui joue un rôle considérable dans le vajrayana.
Damaru	Tambour à deux têtes que l'on tient dans la main et dont on joue en secouant le poignet pour agiter deux billes reliées par des cordelettes à l'instrument afin qu'ils en frappent les peaux.
Dharma	Les lois ou enseignements (en sanscrit ; en tibétain : cho - la réalité telle qu'elle est véritablement). Pour les Tibétains, le terme désigne les enseignements du Bouddha comme leur religion ; pour les hindous, il qualifie le devoir envers la famille, les amis et la communauté.
Dharmapala	Esprits gardiens courroucés.
Dorjé	La foudre (en tibétain ; vajra en sanscrit) ; accessoire rituel que l'on tient dans la main droite et qui représente l'aspect masculin des rites tantriques.
Drilbu	Cloche rituelle (en tibétain) ; accessoire rituel que l'on tient dans la main gauche et qui représente l'aspect féminin des rites tantriques. Voir aussi ghanta.
Dzong	Une forteresse (en tibétain).
Ganachakra	(en sanscrit ; en tibétain : tsok) Grand festin organisé par les pratiquants du bouddhisme tantrique et les dakinis la nuit du 25 ^e jour lunaire.
Ghanta	Cloche rituelle (en sanscrit). Voir aussi drilbu.
Ghat	Volée de marches menant à l'eau ; également lieu où l'on peut charger et décharger les bateaux.
Gau	(en tibétain) boîte-amulette rituelle (et autel portatif) que l'on porte autour du cou. Peut contenir des prières ou des images du Bouddha et d'importants tulkus.
Gompa	Monastère (en tibétain).
Guru	Enseignant ou maître (en sanscrit). Voir aussi lama.
Kangling	Type de cor ou de trompette fabriqué avec un fémur humain (os de la cuisse) creux.
Kapala	Bol d'aumône ou rituel composé du sommet d'un crâne humain.
Katari	(en sanscrit ; en tibétain : grigug) Couteau rituel de dépeçage ; lame des dakinis.
Khatvanga	Bâton rituel tantrique généralement terminé par un trident.
Kora	Route de pèlerinage, souvent de nature circulaire. Les bouddhistes la parcourent dans le sens des aiguilles d'une montre, tandis que les pratiquants du Bön l'empruntent dans l'autre sens.
Kyilkhor	Mot tibétain désignant un mandala (voir ce mot).

Lama	Enseignant ou moine bouddhiste tibétain ; peut aussi être un tulku (réincarnation d'un précédent enseignant).
Mandala	« Plan » de méditation (et plus précisément, représentation symbolique de l'univers) qui aide le pratiquant à se concentrer. Voir aussi kyilkhor.
Mantra	Invocation rituelle ; prière.
Melong	Miroir (en tibétain).
Moffusil	À l'intérieur des terres, loin de la civilisation (Inde).
Moksha	Libération ; l'équivalent hindou du nirvana (voir ce mot).
Nirvana	Libération du cycle de réincarnation appelé samsara (voir ce mot). Voir moksha.
Phurba	Dague rituelle tibétaine à trois côtés.
Puja	Prière rituelle (hindou).
Rilbu	Pilule sacrée dont le contenu varie en fonction de ce que l'on veut obtenir.
Rten	Lieu de pouvoir (en tibétain).
Sadhu	Saint homme (hindouisme). La vocation religieuse des sadhus les place hors du système des castes traditionnel.
Sahib	Mot emprunté à l'arabe, et utilisé en Inde comme équivalent poli du titre masculin « monsieur ». Également utilisé pour désigner n'importe quel homme blanc européen.
Samsara	Cycle répété de la naissance, de la mort et de la réincarnation.
Sangha	Une association (en sanscrit). En pratique, désigne une communauté de moines et de nonnes bouddhistes (comprenant les pratiquants tantriques et sutriques).
Shi-sa	Littéralement « le lieu où l'on meurt ». Un lieu de grand pouvoir où les pratiquants jouent une mort symbolique.
Stupa	Monument commémoratif qui contient généralement d'importantes reliques religieuses (bouddhisme).
Sutra	Texte religieux généralement associé au bouddhisme monastique.
Tantra	Texte religieux généralement associé au bouddhisme du courant vajrayana.
Terma	Textes et objets rituels révélés, et censés avoir été cachés par la compagne de Padmasambhava, Yeshe Tsogyal.
Terre Pure	Lieu sans obstruction où la réalité est exactement telle qu'elle est plutôt que telle qu'on l'imagine.
Tertön	découvreur de textes anciens ; individu destiné à révéler un terma (voir ce mot).
Thangka	Image religieuse ou instructive peinte, imprimée ou brodée (bouddhisme, Tibet).
Trapa	Un moine (en tibétain).
Tsampa	Farine d'orge grillée ; désigne également les boules de pâte réalisées avec cette farine.
Tsok	Voir ganachakra.
Tulku	Émanation réincarnée d'un lama (voir ce mot) décédé.
Vihara	Centre monastique (bouddhisme).
Yangsang ney	Le niveau ou le lieu le plus secret d'un baeyul (voir ce mot).
Yidam	Divinité de méditation personnelle (bouddhisme).



CE QUE SAIT VOTRE INVESTIGATEUR

CETTE SECTION REGROUPE DES INDICES DÉTAILLANT CE QU'UN personnage vivant en 1923-1924 est censé savoir de l'histoire et de la culture de certains lieux s'il n'en est pas originaire.

Le Gardien devrait donner un exemplaire de chacune de ces Indices quand le texte des chapitres l'y invite.

1

Ce que sait votre investigateur La Chine et Pékin

Les conflits secouent la Chine tout au long du XX^e siècle. C'est d'abord la révolte des Boxers à Pékin en 1900, où une milice paysanne assiège le Quartier des légations étrangères. Ensuite, en 1912, la dynastie Ch'ing s'effondre et le pays devient une République. Actuellement, le gouvernement de Beiyang est censé diriger la Chine, mais ce sont en réalité les seigneurs de la guerre qui détiennent le pouvoir. Bien que ceux du Nord « soutiennent » officiellement le gouvernement de Beiyang, ce sont apparemment ces chefs de guerre qui font la loi. Ceux du Sud soutiennent quant à eux le Kuomintang, ancienne société secrète politique interdite.

Pékin, ancienne capitale impériale et nouveau foyer du régime de Beiyang, s'est ouverte aux puissances occidentales depuis 1860. Contrairement aux ports ouverts de Shanghai, de Canton, de Ningpo, de Fuchou et d'Amoy, le commerce avec l'étranger est étroitement circonscrit à l'intérieur de la ville. La plupart des résidents non chinois vivent dans le Quartier des légations, lourdement fortifié. S'écarter des grandes villes et voyager dans le pays peut s'avérer dangereux en raison de la conjoncture politique, et le banditisme est monnaie courante. Les coupables sont souvent des soldats des milices régionales, ce qui signifie que les victimes n'ont guère de chances d'obtenir réparation.

2

Ce que sait votre investigateur
Sian et le couloir de Kansu

Sian marquait autrefois le début des routes de la soie. Antique cité, métropole prospère, on la qualifiait aussi de « Rome de l'Asie ». Depuis Sian, les sinueuses routes de la soie traversaient le couloir de Kansu, un long passage étroit qui mène de la Chine centrale à l'Occident en passant par l'Asie centrale.

Le long du couloir de Kansu, on trouve en particulier la ville de Suchou, où l'on cultiva la rhubarbe pour la première fois, ainsi que les portes jumelles permettant de traverser la Grande Muraille de Chine dans le col de l'Excellente vallée. Comme les étrangers visitent rarement la région, on ne la connaît guère, bien que l'on sache que de nombreux réfugiés russes s'enfuirent par là une fois que la guerre civile russe eut éclaté en 1917. Elle est tristement célèbre pour le banditisme qu'y pratiquent les soldats des divers seigneurs de la guerre locaux.

3

Ce que sait votre investigateur
Le bassin du Tarim

Le bassin du Tarim est un lieu redoutable assorti d'une terrible réputation : il s'agit d'un des endroits les plus inhospitaliers de la planète. Plus communément connu sous le nom de Turkestan chinois, il abrite le désert du Taklamakan, décrit par l'explorateur suédois Sven Hedin comme « le pire désert du monde, et le plus dangereux ». Le bassin contient également le désert de Lop, et se trouve flanqué à sa bordure orientale par les étendues dépourvues de pistes du désert de Gobi. Ce n'est vraiment pas un endroit où aller si l'on a le cœur fragile !

Malgré tous les périls qu'il présente, le bassin du Tarim faisait jadis partie des anciennes routes de la soie, qui le longeaient au nord et au sud, profitant de la présence d'oasis commodément espacées sur le trajet. Bien que presque oubliées pendant ces derniers siècles, les routes de la soie jouissent d'un regain d'intérêt récent, en particulier après les découvertes des célèbres explorateurs Sir Marc Aurel Stein, Sven Hedin et Paul Pelliot pour n'en nommer que quelques-uns.

Ce que sait votre investigateur
La Frontière nord-ouest

Zone tampon montagneuse et agitée entre les tribus de l'Afghanistan et le reste de l'Inde britannique, la région de la Frontière nordouest est un fatras d'états princiers, d'agences britanniques et de provinces pour lesquelles on se bat sans arrêt depuis des millénaires. La Grand Trunk Road, immortalisée par Rudyard Kipling dans son roman Kim, traverse la région et la passe de Khyber, qui faisait aussi partie des anciennes routes de la soie.

Jadis connue sous le nom de Gandhara et centrée autour de Peshawar (capitale de la province de la Frontière nord-ouest), la zone présente aujourd'hui une immense richesse archéologique après avoir accueilli tant d'envahisseurs et les empires qu'ils établirent. La Frontière se trouvait également sur la route d'Alexandre le Grand lorsqu'il s'apprêtait à franchir l'Hyphase (le Beas actuel) où son armée se mutina, interrompant la conquête de l'Inde par la Macédoine.

Ce que sait votre investigateur
Inde, Bihar et Orissa

Même si les invasions étaient courantes en Asie centrale pendant toute l'histoire de l'Inde, ce ne fut qu'au XV^e siècle que l'Europe tourna le regard vers le sous-continent. Le premier Occidental à y arriver officiellement, par la mer, était l'explorateur portugais Vasco de Gama, qui débarqua à Goa. Aux Portugais succédèrent les Hollandais, les Britanniques et les Français. À la fin, ce furent les Britanniques qui dominèrent les affaires indiennes, d'abord par l'intermédiaire de la Compagnie des Indes orientales, puis au travers du Raj. Actuellement, ce sont eux qui dirigent le pays depuis leur capitale d'hiver à New Delhi. Pendant l'été, le pays est administré depuis Simla, dans les collines.

La province de Bihar et Orissa se trouve dans la partie supérieure de l'est du pays, voisine du Népal (qui, comme son voisin le Tibet, est officiellement fermé aux étrangers pendant cette période). En tant que berceau de la religion bouddhiste, elle abrite nombre de sites importants, comme Bodhgaya, où le prince Siddhârta Gautama atteignit l'illumination sous un figuier sacré (ou pipal), devenant le Bouddha Shakyamuni.

6

Ce que sait votre investigateur
Le Tibet

Situé sur le toit du monde, le Tibet était (et reste encore) essentiellement un mystère pour les pays qui s'étendent au-delà de ses frontières, sujet de nombreuses luttes. Difficile à atteindre et fermé aux étrangers pendant la majeure partie du siècle dernier, il cache ses secrets derrière la muraille que forme la chaîne de l'Himalaya au sud et la cordillère du Kunlun au nord. Régi par un prêtre-roi réincarné, le dalaï-lama, depuis la ville sainte de Lhassa, le pays pratique une version particulière de la religion bouddhiste et son obsession pour le thé rivalise avec celle des Britanniques.

De nombreuses nations, et en particulier la Chine, la Russie et la Grande-Bretagne, ont essayé d'établir une présence dans le pays : les Chinois en s'appuyant sur le précédent historique, les yeux rivés sur ses ressources naturelles (le pays abriterait des mines d'or) ; les Russes pour étendre leurs terres en Asie centrale ; et les Britanniques pour s'en servir de tampon face aux Russes (désormais soviétiques), dont ils craignent la convoitise dirigée vers le joyau qu'est l'Inde.

7

Ce que sait votre investigateur
Pémako

En dehors du célèbre voyage des capitaines Bailey et Morshead dans la région en 1913 alors qu'ils recherchaient les chutes de la gorge du Tsangpo, vous ne savez pas grand-chose de Pémako, excepté que la région se trouve à cheval sur la ligne McMahon (frontière disputée entre l'Inde, la Chine et le Tibet). Les rumeurs prétendent que ses jungles grouilleraient de féroces tribus et de dangereux animaux sauvages, mais on pourrait aussi bien écrire « Attention aux dragons ! » sur cette partie de la carte : le monde extérieur ignore presque tout de cet endroit.

Ce que sait votre investigateur
Assam et les North East Frontier Tracts
(« étendues de la Frontière Nord-est »)

Dirigé par la dynastie Ahom depuis près de 600 ans, Assam était à l'origine considérée comme trop éloignée et isolée pour attirer les regards de convoitise de British East India Company (Compagnie britannique des Indes orientales, ou BEIC). Mais lorsque l'invasion birmane de la région déborda sur le seuil de la BEIC au Bengale, la situation changea et entraîna la première guerre anglo-birmane (1824-1825). En 1825, la BEIC avait bouté les Birmans hors d'Assam et les avait forcés à lui céder la majorité du territoire. Bien qu'elle eût brièvement installé le prince Ahom, Purandar Singha, comme dirigeant d'un protectorat britannique en Haut-Assam, la BEIC passa les 20 années qui suivirent à annexer le territoire assamais jusqu'à ce qu'elle dispose du contrôle presque total sur la majeure partie de la région.

Après avoir fait partie de diverses autres provinces, dont la présidence du Bengale, l'Assam recouvra son statut provincial à part entière en 1912. En 1920, il comptait parmi les huit grandes provinces d'Inde britannique, même si certaines parties de son territoire avaient été réaffectées aux North East Frontier Tracts. Cette région se composait de divers domaines tribaux, ainsi que de secteurs cédés aux Britanniques selon les termes de la convention de Simla en 1914, qui donnait à l'Inde les régions du Tibet situées au sud de la ligne McMahon (ce que niait vigoureusement la République de Chine).

Souvent qualifiés de « frontière oubliée » de l'Inde britannique, l'Assam et les North East Frontier Tracts se révélèrent toutefois très lucratifs pour le Raj britannique, et les terres de la vallée de l'Assam, autour du fleuve Brahmapoutre, accueillirent une florissante industrie du thé, du charbon et du pétrole au début du XX^e siècle. Cela dit, les horribles récits que l'on fait de ce qui se passe dans les régions sauvages du Haut-Assam enflamment encore l'imagination des visiteurs, et les rumeurs de cannibalisme et de crimes rituels dans ce secteur abondent.

Résumé de la fabrication des instruments

Première partie : Préparation rituelle des matériaux

Si les investigateurs tannent eux-mêmes les peaux, Tenzin Kalsang chante et leur explique ce qu'ils doivent faire.

1. Les investigateurs allument des branches vertes de genévrier.
2. Les investigateurs creusent un trou et préparent des sels minéraux (si nécessaire).
3. Les investigateurs mâchent des herbes pour en libérer les ingrédients actifs (test de CON).
4. La peau est lavée à l'aide des trois substances blanches (lait, lait caillé et beurre clarifié), que l'on verse dans la fosse après usage.
5. Les investigateurs posent des couches de sels et d'herbes sur les trois substances blanches déposées dans le trou.
6. Le lama ajoute la peau.
7. Les investigateurs ajoutent de nouvelles couches de sels et d'herbes.
8. On comble le trou et on pose au-dessus les branches de genévrier fumantes.
9. Quarante-huit heures plus tard, la peau est prête à l'emploi.

Deuxième partie : Danse macabre

1. Tenzin Kalsang remet à chaque participant un parchemin décrivant le rituel (Indice : Os 5), puis distribue les tâches à accomplir.
2. Le lama explique les étapes du rituel aux investigateurs et :
 - enseigne à un ou plusieurs d'entre eux (Occultisme/POU 70+) un mantra à chanter pendant son déroulement;
 - montre à ceux qui disposent des compétences d'Arts et métiers (ou de Pickpocket, ou de la plus haute DEX) comment décorer les ossements durant le rituel;
 - montre aux investigateurs dotés de compétences de chasse (Naturalisme/Pister/Survie) comment préparer les peaux;
 - enseigne aux investigateurs comment réaliser le kangling (compétence Arts et métiers pertinente ou plus haute combinaison DEX + INT) et le damaru (compétence Arts et métiers pertinente ou plus haute combinaison FOR + CON).
3. Tout investigateur qui n'est pas affecté à une tâche particulière apprend à dégager un espace rituel circulaire avec des branches de genévrier, puis à allumer des feux et à disposer des tas de branches tout autour.
4. Tenzin Kalsang confie à au moins un investigateur le poste de gardien du cercle pendant le rituel.

Troisième partie : Premiers pas

1. Tenzin Kalsang rassemble les composants du rituel au centre du cercle dégagé.
2. Les investigateurs allument les feux et les tas de branches de genévrier, puis rejoignent le lama à l'intérieur du cercle.
3. Le ou les investigateurs choisis comme gardiens se positionnent hors du cercle en regardant vers l'extérieur.
4. Tenzin Kalsang plante son khatvanga au milieu du cercle et commence à chanter, accompagné par les investigateurs à qui il a enseigné le mantra (test d'INT).
5. Les investigateurs dont c'est la mission nettoient les ossements à l'aide des trois substances blanches.
6. Une fois lavés, les os sont décorés (test de compétence approprié pour déterminer combien de temps prend l'opération; cf. plus haut).
7. Lorsque les os ont été décorés, on prépare également les peaux (test de compétence approprié pour déterminer combien de temps prend l'opération; cf. plus haut).

Quatrième partie : De la compagnie

1. Des squelettes arrivent pour assister au rituel (test de Santé Mentale pour les gardiens; test de POU pour les chanteurs/artisans distraits, s'il y a lieu).
2. Tenzin Kalsang remet les matériaux préparés aux investigateurs responsables des dernières étapes de la fabrication.
3. Tenzin Kalsang entame un nouveau chant tandis que les investigateurs continuent à psalmodier le précédent.
4. L'investigateur dont c'est le rôle réalise le kangling (test d'Arts et métiers approprié ou test combiné de DEX/INT).
5. L'investigateur dont c'est le rôle réalise le damaru (test d'Arts et métiers approprié ou test combiné de FOR/CON).

Cinquième partie : Enchantement des instruments

1. Tenzin Kalsang change encore de chant tandis que les investigateurs dont c'est le rôle continuent à psalmodier le précédent.
2. L'investigateur qui a fabriqué le kangling joue de l'instrument pour l'enchanter.
3. Les observateurs squelettes se mettent à danser et sont rejoints par Shri Chitipati (test de Santé Mentale pour les gardiens; test de POU pour les chanteurs/artisans distraits s'il y a lieu).
4. Tenzin Kalsang montre le kangling enchanté à Shri Chitipati pour recevoir l'approbation du Seigneur et de la Dame, puis le rend à l'investigateur.
5. L'investigateur qui a fabriqué le damaru joue de l'instrument pour l'enchanter.
6. Tenzin Kalsang montre le damaru enchanté à Shri Chitipati pour recevoir l'approbation du Seigneur et de la Dame, puis le rend à l'investigateur.
7. Shri Chitipati et les squelettes poussent un hurlement avant de disparaître dans les ténèbres.

Résumé du rituel

Préparatifs

1. Tenzin Kalsang trace un grand triangle dans le sable.
2. Les investigateurs allument trois feux, un à chaque pointe du triangle.
3. On jette des branches de genévrier et de sapin dans le feu.
4. Les bols rituels sont remplis à moitié d'eau, déposés sur les feux, et on ajoute du thé.
5. Les bols restants sont remplis d'eau et placés sur la plage, au bord du lac.
6. Ceux qui tiennent le kangling et le damaru font de la musique.
7. Habilitation : chaque participant boit une gorgée symbolique dans un des bols pleins d'eau tandis que le lama lui touche le front, la gorge et le cœur avec ses trois gau.
8. Le melong est brièvement tenu à la hauteur du visage de chaque participant. L'habilitation est terminée.
9. Tenzin Kalsang donne à chaque participant une traduction des principaux gestes à accomplir (**Indice : Libération 2**).
10. Tenzin Kalsang répond à toutes les questions et précise bien que les actes du rituel sont symboliques, conçus pour être imaginés ou mimés plutôt qu'exécutés physiquement.
11. Le lama donne un aperçu de l'ensemble du rituel aux investigateurs. Au moment adéquat, il :
 - donne son khatvanga (bâton rituel) à l'investigateur doté de la plus haute valeur dans une compétence d'Arts et métiers pertinente ou en DEX;
 - donne une pilule de nectar à chaque investigateur;
 - donne la pâte de moutarde à l'investigateur choisi pour tracer les cinq syllabes germes;
 - donne le katari (dague rituelle) à la personne qui va entonner le mantra.
12. Tenzin Kalsang ajoute du chang (bière d'orge) aux bols rituels, ainsi que de la pomme épineuse.
13. Chaque investigateur ajoute la pilule de nectar à un bol rituel de son choix.
14. Chacun prend position autour du triangle, le lama se postant devant le feu le plus éloigné du lac.

Deuxième étape

L'investigateur qui tient le khatvanga s'avance dans le triangle pour tracer le symbole requis (test d'Arts et métiers ou de DEX).

Troisième étape

1. L'investigateur qui a dessiné le symbole reprend sa place autour du feu.
2. Tenzin Kalsang et les investigateurs boivent le contenu de leurs bols rituels (test de CON).

Quatrième étape

1. Ceux qui tiennent le kangling et le damaru continuent à faire de la musique.
2. Ceux qui ont pour mission de chanter le mantra le font pendant cinq heures.
3. L'investigateur muni du katari effectue un test de POU majeur (pour lancer le sortilège ouverture des Portes d'Agartha).
4. Si l'incantation est réussie, tous les investigateurs (lanceur de sort compris) font un test de POU opposé à celui qui tient le katari. Ceux qui échouent sont dorénavant forcés d'effectuer réellement les actes symboliques du rituel (Suggestion Mentale).

Cinquième étape

Les investigateurs reçoivent pour directive de visualiser le rituel (de l'imaginer/le mimer), celui qui a été désigné comme avatar de Dorje Phagmo conduisant le lama dans le triangle et l'oignant des cinq syllabes germes (test d'Arts et métiers ou de DEX si le Gardien le souhaite).

Sixième étape

1. Il est demandé à l'investigateur au katari d'imaginer/visualiser/mimer l'éventration du lama à l'aide de cette lame (test de POU opposé pour résister s'il est poussé à réaliser vraiment ce geste).
2. Il est demandé aux investigateurs d'imaginer/visualiser/mimer le fait de ligoter le lama avec ses intestins.
3. (Le Triumvirat apparaît dans un éclair vert, chaque membre prenant position devant l'un des trois feux.)

Septième étape

1. Tenzin Kalsang demande à l'investigateur qui joue le rôle de la déesse d'imaginer/visualiser/mimer le fait de s'avancer pour porter le coup fatal (décapitant le lama) afin que sa «goutte indestructible» soit libérée (test de POU opposé pour résister s'il ne s'agit pas de la même personne qui a réalisé la sixième étape).
2. Tenzin Kalsang meurt en comprenant que les disciples du Roi de la Peur l'ont dupé pour ouvrir les portes d'Agartha.
3. Les investigateurs voient une sphère rouge et blanche émerger du cou tranché du lama. Cette «goutte» reste en suspension dans l'air (test de DEX pour la saisir à ce moment).

Huitième étape

1. Tenzin Kalsang parle (test d'Écouter pour détecter la supercherie).
2. Ceux qui réalisent vraiment le rituel découpent la dépouille du lama et posent les morceaux dans les sept bols rituels. Si aucun des investigateurs n'est encore en train de réaliser le rituel, le Triumvirat intervient et dévore la chair du lama.
3. Les investigateurs qui sont encore sous l'influence de la drogue ou de la Suggestion Mentale doivent réussir un test de POU afin de s'abstenir de participer au festin du Triumvirat.
4. Hine Roimata appelle la goutte indestructible dans sa main (test majeur de DEX pour l'intercepter au passage).
5. Roimata transforme la goutte en clef (test opposé de FOR pour la saisir).
6. Tous les investigateurs redeviennent maîtres de leurs gestes et comprennent ce qu'ils ont fait (tests de Santé Mentale).
7. La clef s'élève dans les airs.
8. Si les investigateurs ne saisissent pas la clef (test majeur de DEX), elle explose et permet aux portes d'Agartha de s'ouvrir.

Résumé du rituel final

Préparatifs

1. Trouver la direction de l'est (test d'Orientation, de Survie ou de Naturalisme).
2. Balayer la zone du rituel.
3. Tracer le triangle extérieur.
4. Allumer trois feux.
5. Dissoudre les rilbus dans le chang.

Deuxième étape

Un investigateur entre dans le triangle rituel et utilise le vajra pour tracer le motif de kyilkhor figurant sur les rouleaux de Nalanda (test d'Arts et métiers ou de DEX si le Gardien le souhaite; dé bonus s'ils copient directement le motif).

Troisième étape

Tout le monde prend position autour du triangle et consomme les cinq nectars de la vache sacrée (test de CON).

Quatrième étape

1. L'investigateur doté de la ghanta commence à faire sonner la cloche (potentiellement, test de POU pour maintenir sa concentration).
2. L'investigateur qui va lancer le sortilège et qui tient le katari entame le chant.
3. Le chant continue pendant au moins une heure, puis le lanceur effectue un test majeur de POU; dé bonus pour la ghanta, des malus peuvent s'appliquer. Aucun test requis si l'incantateur a déjà réussi auparavant à lancer un sort de Fermeture de Portail.

Cinquième étape

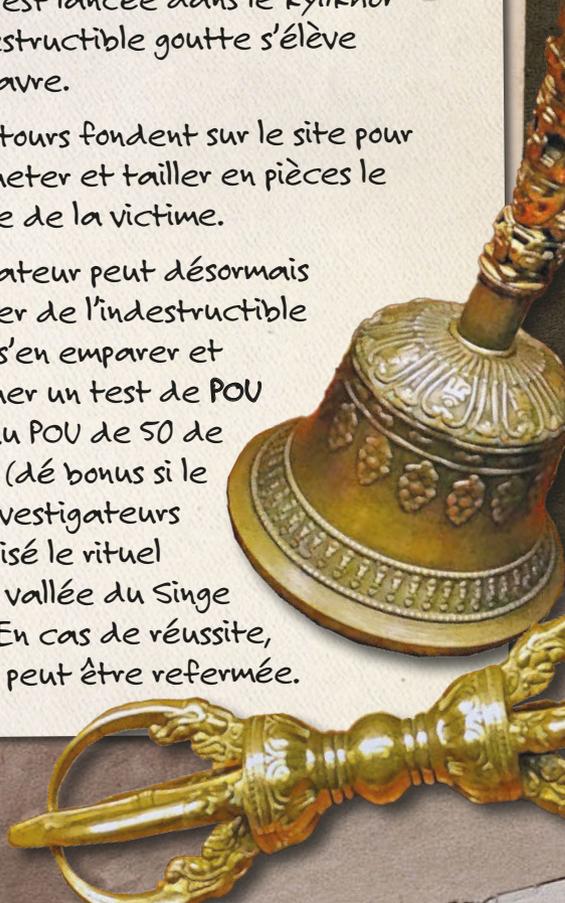
L'incantateur conduit la victime sacrificielle au centre du kyilkhor, la place face à l'est et l'oingt avec les cinq syllabes germes (test d'Arts et métiers ou de DEX si le Gardien le souhaite).

Sixième étape

L'incantateur utilise le katari pour ouvrir le ventre de la victime afin d'en sortir les intestins, dont il se sert pour la ligoter. Si la victime résiste, un test de Combat rapproché (Corps à corps) ou de Médecine peut être requis. Test de Santé Mentale pour l'incantateur (perte de 1/1D4 points) et pour ceux qui retiennent une victime consciente (perte de 1/1D2 points).

Septième et huitième étapes

1. L'incantateur tranche la tête de la victime; test de Santé Mentale (perte de 1D4/1D10 points; 1/1D6 pour ceux qui assistent à la scène).
2. La tête est lancée dans le kyilkhor et l'indestructible goutte s'élève du cadavre.
3. Des vautours fondent sur le site pour déchiqueter et tailler en pièces le cadavre de la victime.
4. L'incantateur peut désormais approcher de l'indestructible goutte, s'en emparer et effectuer un test de POU opposé au POU de 50 de la Porte (dé bonus si le ou les investigateurs ont réalisé le rituel dans la vallée du Singe blanc). En cas de réussite, la Porte peut être refermée.



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



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

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



8 435407 638525