

L'Appel de
CTHULHUTM
LES
ENFANTS DE LA PEUR

GUIDE DE RÉFÉRENCE POUR LES INVESTIGATEURS




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 Lobyko, 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**

INDICES : SPLENDEUR DÉCHUE

Indice : Splendeur déchue 1

LA CHINA
LECTURE
ASSOCIATION

Vous invite cordialement à

**Une longue route à faire :
De Srinagar à Sian
sur les traces de mes ancêtres**

Une conférence de
M. Sofian Bazaz-Wain,
Photojournaliste

Jeudi 20 septembre 1923
Salle d' examen 5
19 h 30 pour 20 h 30

Tenue habillée non requise, mais un cocktail aura lieu
à la réception dans le hall, avant et après la conférence.

RSVP

Indice : Splendeur déchue 2

Très chère, très cher,

Je serais honoré si vous acceptiez de vous joindre à moi pour ce qui
promet d'être une soirée des plus instructives.

Avec mon éternelle gratitude,

Professeur Wang Enlai

Directeur de l'école américaine d'archéologie
Université Yenching, Pékin

Bien qu'on la désigne au singulier, il y eut toujours plus d'une route de la soie. Les anciens réseaux de commerce, auxquels le Baron Ferdinand von Richthofen (l'oncle de l'as de l'aviation de la Grande Guerre, le Baron rouge) attribua leur titre moderne en 1877, suivaient plusieurs chemins différents, et relièrent la Chine à la Perse, à Byzance et à l'Europe pendant plus d'un millénaire. Définie à l'origine par la dynastie Han aux environs du II^e siècle avant Jésus-Christ, la route de la soie se ferma au milieu du XV^e siècle apr. J.-C. et déclencha en occident l'époque des Grandes découvertes, les puissances européennes étant alors forcées de découvrir de nouveaux itinéraires maritimes pour se procurer les produits de luxe dont elles étaient devenues si friandes.

Une grande partie du négoce que permettaient ces routes était liée à la soie (dont la production demeura pendant bien des siècles l'un des secrets industriels les mieux gardés), mais on vendait et achetait bien d'autres articles dans les oasis du désert qui avaient permis leur existence. En plus de l'argent et des produits, elles faisaient circuler la culture et les langues d'est en ouest, et vice-versa.

Depuis l'ancienne capitale chinoise de Chang'an (aujourd'hui Sian), la route de la soie traversait le couloir de Kansu jusqu'à la ville-oasis de Tun-huang, où elle se séparait en trois. Le chemin le plus au nord évitait les périls du redoutable désert du Taklamakan en passant au-delà de la chaîne de montagnes du Tian Shan. Les deux autres, souvent qualifiées de « routes de la soie du nord et du sud », longeaient le bassin du Tarim et s'appuyaient essentiellement sur les villes-oasis éparpillées sur sa bordure.

La route du nord traversait la Porte de Jade pour gagner Tourfan et pour suivre jusqu'à Kashgar, à l'extrémité du Taklamakan (encore qu'il existât un

raccourci qui traversait le désert de Lop Nor depuis Tun-huang en passant par Lou-lan). Un embranchement passant par Dihua menait en Mongolie, une route que nombre de réfugiés russes utilisèrent ultérieurement pour échapper aux Soviétiques après la révolution.

La route du sud quittait la Chine par le Yang-kuan, la porte du Soleil, et longeait la cordillère du Kunlun par Khotan et Yarkand avant de rejoindre la route du nord à Kashgar. Un important embranchement commercial se séparait de l'itinéraire principal à Yarkand pour traverser les montagnes du Karakoram et se rendre en Inde.

À l'ouest de Kashgar, la route se séparait de nouveau. Les diverses branches donnaient sur les villes commerciales de Balkh, Samarcande et Boukhara avant de se rejoindre à Merv. Après avoir traversé Hamadan (anciennement Ecbatane) et Palmyre, la route se dirigeait vers Antioche et Tyr sur la Méditerranée, et de là, se poursuivait jusqu'à Venise et au-delà...

Revenons à présent à Tun-huang et aux grottes des mille Bouddhas. Quand Sir Marc Aurel Stein les visita en 1907, il découvrit une énorme réserve de livres et d'œuvres d'art : quelque 40 000 manuscrits parmi lesquels le sutra du diamant, ainsi que cinq grandes caisses pleines de statues et de peintures. Il rémunéra le gardien des grottes en échange avant de les transporter jusqu'au British Museum de Londres. Malgré le volume de cette première prise, il restait encore quantité de reliques historiques inestimables à récupérer sur place pour d'autres archéologues. Le Français Paul Pelliot et le Russe Sergei Oldenburg comptaient parmi ceux qui continuèrent à fouiller les grottes. Et je crois que le professeur Warner s'y trouve en ce moment même pour en examiner les splendides fresques bouddhistes...

Indice : Splendeur déchue 4

DATE DE RÉCEPTION Au bureau central du télégraphe		 POST OFFICE TELEGRAM		N.º _____ OFFICE STAMP
<u>Mercredi</u> <u>19 septembre</u> <u>1923</u>				
Préfixe	Date de remise 16 h	Bureau d'origine et instructions Souhou, Province de Kansu	Message.	
Expéditeur	_____			
Destinataire	Wang Enlai, Université Yenching _____			
Wang besoin aide urgente... STOP...				
Envoyez aide immédiatement... STOP...				
Peu importe qui... STOP...				
Envoyez-les à Tun-huang... STOP...				
Urgence absolue... STOP...				
Warner _____				
<small>Pour toute réclamation concernant ce télégramme, présenter obligatoirement ce document. Pour obtenir la répétition des mots ambigus, merci de s'adresser aux bureaux de la compagnie, et non pas DIRECTEMENT à l'expéditeur.</small>				

Indice : Portes 1

Huien-Tsiang, aussi connu sous le nom de Hsuan-tsang ou Xuanzang, naquit dans la province du Henan en l'an 602 de notre ère. Après avoir reçu son ordination de moine bouddhiste, il se rendit à Chang'an avant de se faufiler hors de la ville en 629 sans permission officielle (les empereurs T'ang interdisaient les déplacements sans autorisation à l'époque). Après avoir emprunté la route de la soie du nord vers l'Inde, il passa les 15 années qui suivirent à parcourir tout le subcontinent, rassemblant les écrits bouddhistes pour améliorer la qualité intellectuelle de l'interprétation chinoise de sa foi.

Ses voyages inspirèrent la saga de la Pérégrination vers l'Ouest, publiée pour la première fois au XVI^e siècle et largement considérée comme une des quatre œuvres majeures de la littérature chinoise classique. Elle relate l'aventure mi-allégorique mi-fantastique du Roi des Singes et de sa rébellion contre les Cieux, après laquelle il fut recruté comme disciple de Huien-Tsiang pour l'aider à retrouver des manuscrits sacrés en Inde. L'histoire véritable du périple de Huien-Tsiang figure dans le récit qu'il en rédigea, *Rapport du voyage en Occident à l'époque des Grands Tang*.

Bien qu'on l'ait longtemps cru mort pendant ses errances, le saint homme voyageur décéda en réalité en 664. Ses cendres reposent dans une pagode de brique, à l'intérieur du temple de Hsing-Chiao (Xingjiao), à 19 km au sud-est du centre de Sian.

*Indice : Portes 2*

ENTRE LE DIEU ROUGE DANS SON ROYAUME OBSCUR
ET LE CHAMEAU DU MARCHAND OBÈSE
LA PORTE DU PARADIS

- Shambhala est un lieu paisible, une Terre Pure, un paradis perdu, caché du reste du monde par une chaîne circulaire de monts enneigés.
- Ses Seigneurs sont très âgés et très sages. Ils supervisent la cité dorée qui occupe le cœur du royaume et lui tiennent lieu de régents jusqu'à ce que le Roi Kulika se dresse pour défendre le monde contre le mal.
- Le Roi de la Peur est l'antique ennemi du Roi Kulika et des Seigneurs de Shambhala. Il cherche à condamner l'humanité à l'esclavage et à la barbarie pendant que ses armées agarthiennes dévastent le monde.
- Le monde a déjà été détruit auparavant, puis il est né de nouveau, et le cycle se reproduira : tel est le destin de tous les êtres et de toutes les choses jusqu'à ce qu'ils atteignent la véritable illumination. Mais si le Roi de la Peur, l'ennemi de Shambhala et de l'humanité, s'empare du pouvoir, le nouveau monde qui naîtra ne sera que douleur et souffrance.
- La plongée du monde dans la violence, le massacre et le chaos annonce la fin du Kali Yuga.
- Bien que les Seigneurs de Shambhala ne puissent pas directement intervenir dans les affaires du monde tant que la voie du Pays du Feu Vivant ne sera pas ouverte à l'heure prévue, ils peuvent communiquer par des songes et des visions avec ceux qu'ils ont choisis pour les représenter sur Terre.
- Il en va de même pour le Roi de la Peur, mais quelque chose est allé de travers dans ce cycle : les Seigneurs de Shambhala n'auraient jamais eu l'audace d'utiliser un humble lama et de l'immobiliser ainsi pour qu'il attende les investigateurs si tel n'était pas le cas.
- Le problème, c'est que les portes d'Agartha s'ouvrent avant le terme prévu, ce qui signifie que le Roi de la Peur va émerger dans le monde avant que le Roi Kulika ne soit prêt à l'affronter, condamnant l'humanité à un terrible Âge des Catastrophes plutôt qu'à l'âge d'or du Krita Yuga promis par les Seigneurs.
- Shambhala pourrait accueillir certains réfugiés fuyant cet anéantissement, puisqu'elle existe à la fois dans le monde réel et au-delà, mais la majorité de l'espèce humaine disparaîtrait.
- Ceux qui auraient le malheur de survivre en dehors des murs de Shambhala seraient forcés de servir le Roi de la Peur jusqu'à ce que le prochain Kali Yuga donne au Roi Kulika la chance de recréer le monde à l'image de Shambhala.

Padmasambhava, que les Tibétains appellent Guru Rinpoché (« le précieux maître/enseignant ») était un personnage historique de premier plan, même si on ignore presque tout de lui. On sait seulement qu'il s'agissait d'un maître tantrique indien qui aida à bâtir le premier monastère bouddhiste à Samyé. Il quitta le Tibet dans un contexte d'intrigues de cour. Pour remplir les blancs, de nombreuses légendes sont nées au sujet de Padmasambhava, de ses pouvoirs et de ses trésors.

Censé être né sous la forme d'un enfant de 8 ans au milieu d'un lotus aux couleurs de l'arc-en-ciel sur les eaux du lac Danakosha, le garçon miraculeux manifestait des qualités que le roi Indrabhuti, souverain d'Oddiyana, fut le premier à remarquer : il fit de lui son héritier. Après avoir été banni du royaume, Padmasambhava visita les charniers d'Inde, dont Sitavana ; il accumula le savoir tantrique et soumit à sa volonté les esprits qui résidaient là.

Après un incident lors duquel le roi de Rewalsar tenta (en vain) de l'immoler pour avoir enseigné en secret les pratiques tantriques à sa fille, Mandarava, Padmasambhava s'enfuit au Tibet. Là, il vainquit les démons et les dieux rebelles du pays lors d'une bataille à la montagne sacrée Hepo Ri, puis il les convertit au bouddhisme, ouvrant la voie à la construction du monastère de Samyé.

Le guru, qui avait alors plus de 1000 ans, traversa le Tibet et la chaîne de l'Himalaya avec une autre de ses compagnes, Yéshé Tsogyal, que les Tibétains considèrent comme la mère de leur religion et la réincarnation de la mère du Bouddha Shakyamuni. Yéshé Tsogyal dissimula les enseignements de Padmasambhava ainsi que ses objets précieux (terma) dans tout le pays, prêts à être découverts par de futurs chercheurs de trésors (tertöns) quand le besoin s'en ferait sentir. Le Bardo Thödol (le livre des morts tibétain) fait partie de ces terma.

Émanation d'Amitabha, Bouddha de la lumière infinie, Guru Rinpoché est considéré par l'école Nyingma du bouddhisme tibétain comme sa divinité tutélaire et son fondateur. Ses membres pensent qu'il ne quitta pas le Tibet en raison de la méfiance dont il faisait l'objet à la cour du roi tibétain, comme l'histoire veut nous le faire croire, mais pour combattre une horde de démons cannibales qui menaçaient d'envahir l'Inde et le Tibet. Désormais, il vit pour l'éternité dans sa Terre Pure, Zangdok Pelri, la montagne couleur de cuivre, où il enseignera les tantras aux démons dont il a triomphé jusqu'à la fin de cet âge.



Indice : Portes 5

À l'ouest de l'endroit où le soleil se couche sur un empire, le dernier d'une longue série, ou à l'est pour accueillir l'aube d'une compréhension nouvelle? Tel est le choix qui s'offre à vous : se tourner vers le passé ou, au contraire, aller de l'avant, vers la nouveauté. Aucun de ces choix n'est plus valable que l'autre, car nous devons les faire tous les deux, tôt ou tard.

Indice : Chant 1

Les tempêtes de sable les plus redoutées du désert du Taklamakan sont les « kara-buran », les « ouragans noirs » : le ciel devient noir comme la nuit tandis que les vents soulèvent sable et pierres pour les faire tourbillonner à une vitesse périlleuse et les projeter sur les voyageurs malchanceux. Selon Albert von Le Coq, en 1905, un kara-buran retourna toute une caravane dont les charrettes transportaient de lourds lingots d'argent.

Les étranges bruits de choc et les gémissements qui accompagnent le phénomène sont censés rendre fous ceux qui les entendent. Certains pensent qu'il s'agit des cris des spectres de ceux que les tempêtes ont tués autrefois. D'autres les tiennent pour les hurlements de monstres mangeurs d'hommes, les pisachas, qui rôdent lorsque frappe la tempête, en quête de chair fraîche. Ces créatures sont peut-être à l'origine de la formule de Marco Polo, qui qualifiait la région « d'infestée de goules ».



Indice : Chant 2

Shri Badat est considéré comme le dernier roi bouddhiste de Gilgit au VIII^e siècle. On le tenait pour un puissant magicien (ayant peut-être du sang de démon), et on racontait qu'il était devenu friand de chair humaine après avoir mangé un agneau nourri de lait humain, ce qui le rendait pratiquement immortel. Il exigeait que tous les foyers de son royaume se relaient pour lui donner de la viande humaine afin de satisfaire ses appétits malsains. Courroucé par ses exigences et sa cruauté croissante, son peuple finit par implorer l'aide de sa fille Miyokhay. Assistée du wazir du roi, Miyokhay persuada Shri Badat de lui révéler sa faiblesse : on ne pouvait le tuer que par le feu, qui ferait fondre son cœur composé de beurre au lieu de chair. Miyokhay et son amant, un prince perse mi-féérique du nom d'Azu Jamsher, fabriquèrent un piège pour Shri Badat et le brûlèrent vif. Dans certaines versions, le roi s'échappa pour se réfugier sous un glacier des environs en attendant que l'heure vienne pour lui de reprendre son royaume. Miyokhay épousa son prince, se convertit à l'Islam et adopta le nom de Nur Bakht. Tous deux fondèrent une dynastie royale qui, selon les autochtones, existe encore dans les vallées entourant Gilgit à ce jour.

Shri Badat n'était peut-être pas le seul cannibale de la famille, cependant. Une histoire raconte que sa sœur Yathini avait elle aussi développé une dépendance envers la chair humaine. Un Danyal local du nom de Soglio parvint à la piéger et à la neutraliser : il la captura grâce à un chant avant de la river à une falaise avec des clous de fer et de la transformer en pierre. Mais Yathini eut le dernier mot. Le Danyal avait insisté pour qu'on l'enterre dans les environs pour empêcher Yathini de se libérer. Craignant que leur sauveur ne meure au loin en les abandonnant de nouveau aux appétits de la princesse cannibale, les villageois assassinèrent Soglio et l'enterrèrent près de sa victime pour garantir à jamais leur sécurité.



Indice : Chant 3

On pense que le royaume de Gandhara subsista plus de 2 000 ans. État indépendant à l'origine, il fut ensuite dirigé par l'Empire perse et les Grecs avant d'être remis à Chandragupta, dirigeant de l'empire Maurya, en échange de 500 éléphants. Le dernier grand Maurya à avoir régné sur le Gandhara était le petit-fils de Chandragupta, Ashoka, qui introduisit le bouddhisme dans la région. Après sa mort, l'empire s'écroula, mais Gandhara perdura. Son style artistique inhabituel, mélange de ceux de ses conquérants, y compris les Gréco-Bactriens, les Scythes, les Perses et les Kouchan, attirait l'attention de tout le monde connu. Le commerce prospérait, et l'empire kouchan prolongea la route de la soie dans la vallée de l'Indus jusqu'à l'océan Indien et l'Empire romain qui s'étendait au-delà.

Le royaume se fragmenta après l'arrivée des Shvetahuna (les « Huns blancs ») au V^e siècle. À partir du XI^e siècle, il assista à l'arrivée de l'Islam, des Moghols, des Afghans, des Sikhs et finalement, au milieu du XIX^e siècle, des Britanniques. Gandhara, ou ce qui en restait, fut intégré aux provinces de la Frontière Nord-ouest en 1901, quand on les sépara du Pendjab.



Indice : Chant 4

BOLS À AUMÔNE

ALLIAGE DE CUIVRE/ÉTAIN
ET DE FER MÉTÉORIQUE
ÉPOQUE DE GANDHARA,
AUTOUR DU III^e SIÈCLE AV. J.-C.

ANDAN DHERI, CHAKDARA

LOUÉ PAR M. ROBERT F. MOORCROFT, ICS

En dehors de sa propre description dans ses carnets de voyage, on ne sait pas grand-chose du moine bouddhiste chinois Fa Hsien (Faxian). Lui et quatre de ses collègues quittèrent la province chinoise de Shan-hsi (Shanxi) en l'an 399 de notre ère pour un pèlerinage qui les mena sur la route de la soie du sud jusqu'à Gandhara, où ils arrivèrent trois ans plus tard. Après avoir visité ce qu'il décrivit comme un « paradis bouddhiste », les collègues de Fa Hsien rentrèrent chez eux et le laissèrent poursuivre seul. Il erra dans le nord de l'Inde, visitant les quatre sites les plus sacrés du bouddhisme (Lumbini, Bodhgaya, Sarnath et Kushinagar), rassemblant des écrits religieux sur sa route. En 407, il entama enfin le voyage de retour, passant deux ans dans le royaume de Singhala (Sri Lanka). Il fit naufrage à plusieurs reprises sur le chemin, mais finit par regagner la Chine près de 15 ans après son départ.

Il existait déjà des pèlerins chinois qui avaient cherché les enseignements du bouddhisme dans son pays d'origine, mais Fa Hsien fut le premier dont le récit de voyage connut un vaste lectorat, et son contenu influença énormément ceux qui lui succédèrent, comme Hsien-Tsiang. Son livre, *Relations des royaumes bouddhiques*, fut traduit en français en 1836 et en anglais en 1869.



Frères chers collègues,

Je dois vous avertir que vous courez sans doute un grave danger. Des cambrioleurs ont pillé mon domicile la nuit passée. Ils cherchaient les mêmes objets que vous. Si vous les avez désormais, je vous invite à la plus grande prudence.

Bien à vous,

Robert Maarscraft

Indice : Os 1

Les légendes nous rapportent l'histoire du féroce et redoutable démon Rudra, réincarnation d'un pratiquant bouddhiste qui pervertit les enseignements des tantras pour arriver à ses propres fins. Après maintes terribles batailles, le démon fut tué et son corps découpé en huit morceaux soigneusement enfouis aux quatre coins de l'Inde. Sa tête, son cœur, son nombril et ses organes génitaux furent placés aux points cardinaux, et on enterra ses membres aux principaux sites entre ces points. De chaque partie de son corps poussa un grand arbre d'une espèce particulière, et autour de ces arbres se développèrent les huit charniers de l'Inde antique, les Astamahasmashana. Bien qu'on ait oublié depuis l'endroit où se trouvaient les huit charniers légendaires, Hiuen-Tsiang affirme que l'un d'entre eux, Sitavana, se trouvait à Rajgriha.

Le moine voyageur chinois rapporte un étrange récit consacré à des créatures « non humaines » qui harcelaient les habitants d'une ville des environs et incendiaient leurs maisons. Le roi insista pour que tous ceux qui perdaient leur domicile de la sorte le rebâtissent au frais bosquet, à Sitavana. Quand la résidence royale fut elle aussi calcinée, le roi bâtit le premier d'une série de nombreux palais sur la terre sacrée de Sitavana, d'où le nom d'origine de la ville : Rajagriha, la maison du roi. Au fil du temps, Rajagriha fut abrégé en Rajgriha, puis simplement en Rajgir.



Indice : Os 2

C'est dans les charniers, souvent situés près des cours d'eau, que les cadavres des bouddhistes, des hindous, des jaïns et des sikhs sont incinérés lorsque c'est indiqué. Divers aspects religieux interdisent en effet de brûler certains cadavres, comme ceux des saints hommes et des enfants n'ayant pas encore atteint la puberté. En outre, des familles n'ont tout simplement pas les moyens de payer le bois nécessaire à la crémation. Dans les régions où cette denrée manque, les corps sont enterrés ou abandonnés aux animaux sauvages afin qu'ils les dévorent. Les « inhumations célestes » de ce genre font partie des traditions bouddhiste et parsie, pour des raisons à la fois pratiques et spirituelles. Si le charnier se trouve près d'un cours d'eau, c'est là qu'on jette non seulement les cendres des morts, mais aussi certains cadavres dont la crémation ne serait pas convenable (ceux des pauvres et des indésirables en général).

En dehors de l'usage qu'ils en font pour cette fonction essentielle, les habitants évitent d'ordinaire de se rendre dans les charniers, réputés abriter de féroces dieux, spectres et esprits maléfiques. Shiva, sous son aspect de Seigneur des Fantômes, Bhutesvara, fréquente les charniers avec sa compagne Kali. Les adeptes tantriques des cultes bouddhiste et hindou recherchent également ces endroits pour y obtenir le pouvoir et le savoir occultes.



Qualité	Damaru	Kangling
Parfait (on ne peut pas trouver mieux)	Fille ou garçon brahmane de 15-16 ans	Fémur gauche d'une fille brahmane de 16 ans
Bien (presque parfait)	Garçons de 16 ans et fille de 12 ans, de n'importe quelle caste ou religion; le crâne d'un lama ou d'une ani (ou d'une personne sainte du sexe adéquat)	Fémur droit d'un garçon brahmane de 16 ans; os d'un lama ou d'une personne sainte
Raisnable (convenable, mais tout juste)		Fémur d'une victime de meurtre, d'une mort accidentelle/liée à une arme, ou issu d'une personne emportée par une maladie contagieuse
Médiocre (totalement inapproprié)	Individu mort de vieillesse ou de causes naturelles après la puberté.	

Les aghoris (ceux qui suivent la voie de l'Aghora) sont de saints ascètes qui vénèrent Shiva sous son incarnation de Bhairava, le tueur de démons. Ils vivent et méditent dans des charniers sans jamais couper leurs cheveux ni leurs barbes, seulement vêtus de cendres crématoires qui les protègent selon eux des maladies. Lorsqu'ils portent des vêtements, ceux-ci se limitent souvent aux suaires pris sur les cadavres. Respectés mais craints du public, ils portent un nom que l'on peut traduire par « l'absence de peur », et qui vient de leur refus d'accepter l'existence d'une différence entre le pur et l'impur, ou entre ce qui est convenable et ce qui est tabou.

Pour un aghori, l'existence est non dualiste, les vrais opposés n'existent pas, et adopter activement des pratiques taboues accélère l'obtention de la moksha, l'équivalent hindou du nirvana des bouddhistes. On les considère un peu partout comme de puissants magiciens et guérisseurs, qui utilisent les cadavres à la fois comme autels et comme composants lors de leurs plus puissants rituels. Ils se livrent en outre à des actes de cannibalisme et de coprophagie (consommation d'excréments).



Indice : Os 5

Premièrement : nettoyer le site choisi avec des branches de genévrier, l'arbre apprécié des dieux. L'espace préparé doit être de forme circulaire et assez vaste pour que tous les participants y remplissent leurs fonctions.

Deuxièmement : enflammer et brûler des branches de genévrier au bord du cercle pour sanctifier et purifier la terre qu'il entoure. Sans cette consécration, le cercle resterait impur et le rituel aurait peu de chance d'aboutir.

Troisièmement : que les gardiens se mettent en position, dos tourné à leurs camarades situés à l'intérieur du cercle. Ceux qui se tiennent au bord du cercle de lumière ne doivent pas broncher face aux observateurs. Tenez bon et tout ira bien.

Quatrièmement : que celui qui a été choisi fixe le nombril du monde avec son bâton sacré, puis en fasse le tour à mesure que l'on récite les chants.

Cinquièmement : ceux qui sont à l'intérieur doivent laver les os à l'aide des trois substances

blanches, puis les imprégner des saints mantras comme indiqué, afin qu'ils reçoivent leur dû le moment venu. Que ceux à qui n'a pas été confiée de fonction joignent leur voix à celui qui effectue le tour de la montagne sacrée, afin que leurs chants soutiennent le sien.

Sixièmement : une fois que tout est prêt, que le chant de l'âme émane de celui qui a été choisi pour jouer du cor en os afin de lui octroyer le souffle de vie.

Septièmement : quand le souffle de vie a été transmis et approuvé, que le battement du cœur résonne dans le tambour sacré afin que lui aussi connaisse la vie et soit approuvé.

Si tout se passe bien et s'il plaît aux dieux, vous disposerez alors d'un précieux cadeau à utiliser dans tous vos rituels.

Surtout, n'oubliez pas de témoigner votre respect envers ceux qui protègent la terre sacrée. Car au bout du compte, chacun doit rejoindre leur danse à moins de trouver un moyen de se libérer du samsara.

Indice : Festin 1

Le bouddhisme tantrique tibétain comprend beaucoup de rites de « libération ». L'un des plus célèbres et des plus macabres est Chöd, la « pratique de découpage », une sorte de mystère effectué dans un charnier ou un lieu assez lugubre ou terrifiant, comme une croisée de chemins hantée. Là, le pratiquant solitaire se visualise en train de se faire décapiter par une déesse courroucée, puis dévoré par les démons qu'il a invoqués au moyen d'un kangling et d'un damaru spécifique qui ne sert qu'aux rites de libération. Lors de ce rituel, aussi appelé « repas écarlate », le pratiquant offre son corps en festin en échange du pouvoir spirituel ou du paiement de ses dettes karmiques. Il arrive que ceux qui ne se sont pas assez préparés mentalement deviennent fous en essayant de mener à bien le rituel : il ne faut pas l'entreprendre à la légère.

Une autre forme de rite de libération implique un sacrifice humain, même si les érudits débattent encore pour savoir si ce genre de sacrifice se produisait réellement par le passé ou non. La victime, généralement masculine, est d'ordinaire coupable d'un des cinq grands crimes contre le bouddhisme (dont le meurtre ou l'instigation de troubles au sein du culte). Le rituel est censé assurer une bonne réincarnation à la victime (dans un exemple issu des documents rapportés par Aurel Stein de Tun-huang, la renaissance a lieu dans le royaume des dieux) plutôt que de la voir condamnée à de nombreux séjours parmi les Narakas (les enfers) pour payer ses méfaits karmiques.



Indice : Festin 2

Également connue sous le nom de « truie de diamant », Dorje Phagmo est une importante déesse du panthéon tantrique tibétain, ainsi que la reine de toutes les dakinis. Incarnation de Tara et compagne de Demchok (Chakrasamvara), c'est à la fois une divinité courroucée et un yidam (une divinité de méditation personnelle) plus étroitement associée à l'école Kagyu du bouddhisme tibétain.

Le tulku vivant (l'incarnation) de la déesse, Samding Dorje Phagmo, est toujours une femme : sa lignée est la seule à présenter cette particularité. Elle commença au XV^e siècle avec une princesse du nom de Chokyi Dronma, et c'est la troisième plus puissante au Tibet après celles du Dalaï-lama et du Panchen-Lama. Une légende célèbre affirme que la 6^e Samding Dorje Phagmo de la lignée, dont le monastère se trouve près du lac sacré de Yandrok Tso, protégea ses moines et ses nonnes contre les envahisseurs mongols en les transformant tous en cochons et en truies, ce qui effraya les soldats.

La région de Pémako au Tibet constitue une incarnation physique d'un type différent. Le fleuve Yarlung Tsangpo forme sa colonne vertébrale et coule au travers de ses chakras (centres d'énergie), encore que les diverses écoles ne s'accordent pas tout à fait quant à la position de ces derniers. Certains affirment que le monastère Kagyupa de Rinchenpung, où dakinis et dakas se rassemblent en abondance, occupe son nombril. La montagne du Namche Barwa, qui se trouve à l'entrée de la grande beyul (vallée cachée) de Pémako, serait son sein droit.



Indice : Festin 3

En plus de désigner les pratiquantes tantriques expérimentées ayant atteint l'illumination (comme la compagne de Padmasambhava Yeshe Tsogyal, qui cacha ses trésors), les dakinis (khandromas en tibétain) sont des créatures mystiques des légendes dotées d'une nature enjouée. Ce sont des messagères des dieux, des enseignantes, des guides, des tertöns et même des créatures capables de duplicité quand le besoin s'en fait sentir. Elles tiennent fréquemment le rôle de dharmapalas, esprits protecteurs courroucés qui peuvent aussi bien susciter des obstacles que les éliminer. Il existe deux types de dakinis : les dakinis de sagesse, qui ont atteint l'illumination, et les dakinis ordinaires ou « mondaines », qui sont encore prisonnières du cycle infini du samsara. Ces dakinis circulent entre le monde des humains et le monde céleste pour accomplir leurs missions. Les Tibétains affirment que leur Terre Pure est Khechari, tandis que leur royaume terrestre est celui d'Oddiyana, qui se trouve abriter le lac Danakosha, lieu de naissance de Padmasambhava.



Indice : Libération 1

Issu d'un glacier de la chaîne du Kailash dans l'ouest du pays, le Yarlung Tsangpo, le plus long fleuve du Tibet, mesurerait un peu plus de 2800 km de long. Après un parcours sinueux sur le plateau tibétain dans de vastes vallées planes, il tombe abruptement dans le pays des gorges de l'est en passant entre les montagnes jumelles de Namche Barwa et Gyala Pelri. Le fleuve forme alors ce que l'on qualifie de son « grand méandre », où il rencontre son affluent, la rivière du Po Tsangpo, avant de faire demi-tour sur lui-même sur environ 96 km. Il finit par se jeter en Assam, où il devient le Brahmapoutre. Il se dirige alors jusqu'au golfe du Bengale pour se jeter dans l'océan Indien.

Les Britanniques se mirent à étudier clandestinement le Yarlung Tsangpo en 1874, persuadés qu'il était relié au Brahmapoutre, mais sans savoir quel affluent majeur du fleuve il constituait. Grâce aux pandits (l'équipe secrète d'agents autochtones à la solde de l'Empire britannique, et en particulier Nain Singh Rawat, Keshan Singh et un tailleur du Sikkim appelé Kinthup), il fut confirmé qu'il alimentait le Dihang en Assam, mais une grande partie du canyon qu'il traversait pour arriver jusque-là demeura un mystère en raison du terrain accidenté et des tribus qui le protégeaient.

En 1913, le capitaine Frederick Marsham « Eric » Bailey et le capitaine Henry Morshead se rendirent en visite non officielle dans la région après une étude en territoire des Chulikata Mishmis autour de Mipi, à l'est de la rivière Dibang en Assam. Malgré la météo et les tentatives des fonctionnaires locaux pour les arrêter, tous deux parvinrent à décrire le grand méandre du fleuve et à réduire la section inexplorée de son cours à 64 km seulement. Ils échouèrent toutefois à vérifier ou infirmer la rumeur qui voulait qu'une gigantesque chute d'eau rompe le cours du fleuve, une cascade qui aurait justifié son énorme chute d'altitude entre le plateau tibétain et sa résurgence dans les plaines de l'Inde en tant que Brahmapoutre.



Pour fermer la Porte

Premièrement : le sol doit être nettoyé et purifié par la fumée et le feu pour retirer tout obstacle matériel et spirituel. Il convient de se rappeler que l'odeur du sapin et du genévrier agréée tout particulièrement aux dieux. Et tout comme la déesse a trois assistants, qu'il y ait trois feux disposés en triangle.

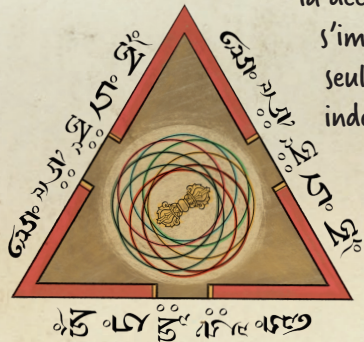
Deuxièmement : une fois la terre préparée, le *kyilkhor* doit être tracé dans l'espace consacré au moyen du bâton sacré.

Troisièmement : ceux qui vont participer au rituel doivent se placer hors du *shi-sa*, boire les cinq nectars et manger les cinq viandes, afin que leurs sens soient réellement libres de faire appel à la déesse et à ses compagnons.

Quatrièmement : ceux qui ont été bénis et vont invoquer les esprits doivent jouer de leurs instruments tandis que celui qui a été choisi pour diriger le sacrifice prononce le mantra destiné à attirer la déesse et ses assistants. Les yeux mi-clos, les suppliants élaborent mentalement l'image de ce qui va se produire, tendant chaque souffle et chaque pensée vers sa réalisation.

Cinquièmement : quand le mantra s'achève et que les instruments font silence, celui choisi par la déesse pour être son avatar doit imaginer qu'il conduit la victime sacrificielle au centre du *kyilkhor* et l'allonge sur le dos, la tête en direction de l'est. La victime doit être consentante : son présent ne sera d'aucune utilité si elle ne s'offre pas d'elle-même. L' élu doit s'imaginer en train de tracer les cinq syllabes germes (*om, hrih, hum, drang* et *a*) sur le front du sacrifié, sur sa langue, sur son cœur, sur son lieu secret et sur la plante de ses pieds avec de la pâte de moutarde afin que son esprit se réincarne dans le royaume des dieux pour le remercier de la pureté de cet acte altruiste.

Sixièmement : avec la lame des *dakinis* en main, l'avatar doit se représenter en train d'ouvrir le ventre de la victime et d'en extraire les entrailles, dont lui et ses compagnons doivent se servir pour la ligoter à genoux face à l'est. Une fois la victime liée, les participants appellent les assistants de la déesse à se manifester : trois esprits affamés et vigilants.



Septièmement : l'avatar doit adopter la forme de la déesse et, prenant la victime par les cheveux, s'imaginer en train de lui couper la tête d'un seul coup. Tous doivent alors voir la goutte indestructible – pas plus grande qu'un grain de moutarde, rouge en dessous, et blanche au-dessus, le plus précieux présent de la victime sacrificielle – émerger de la gorge tranchée et flotter en direction des trois gardiens. On ne peut pas employer son pouvoir pour le moment, car ces invités doivent d'abord festoyer.

Huitièmement : l'incarnation de la déesse et ceux qui l'assistent doivent à présent se visualiser jetant de côté la tête de la victime (sans qu'elle sorte des limites du *kyilkhor*, sans quoi le rituel échouerait), puis séparant son corps en sang, en os, en chair et en organes placés dans les sept bols sacrés qui chantent sans voix. Ces bols, qui débordent des cinq poisons que sont le désir, la colère, l'ignorance, l'orgueil et la jalousie, sont désormais prêts à être présentés aux esprits afin de les nourrir. L'avatar et ceux qui l'assistent doivent se représenter les esprits descendant dans les bols comme des vautours lors d'une inhumation céleste et dévorant à satiété l'ultime cadeau de la victime afin qu'elle et l'avatar soient purifiés.

Après cette sanctification, on peut voir les gardiens approcher la goutte indestructible, dont le pouvoir est la clef permettant de clore la porte.

Indice : Libération 3a

Là où les très saints qui apportèrent le divin savoir au Pays des Neiges aiguisèrent pour la première fois leur compréhension, cherchez les pots contenant la clef qui permet de verrouiller ce qu'aucune main mortelle n'aurait jamais dû ouvrir.

De là, rendez-vous au portail de l'Empereur ouvrant sur les Narakas, bâti avant qu'il n'atteigne l'illumination. Vous y trouverez les accessoires nécessaires à votre quête : ce qui, tenu en main droite, représente les moyens habiles, ainsi que ce qui, tenu en main gauche, représente la sagesse.

Ensemble, le bruit du vide, la goutte indestructible du seigneur des pierres et les paroles du Précieux Maître forment un instrument puissant contre le Roi de la Peur. Maniez-les dans le lieu qui partage le nom de l'endroit où le Grand Guru naquit mais ne naquit pas, un miroir reflétant ce qui est perdu et ce qui ne peut plus être approché, là où repose le Cœur du monde, en espérant qu'il ne soit pas trop tard pour sceller les portes d'Agartha.

Indice : Libération 3b

Là où les très saints qui apportèrent le divin savoir au Pays des Neiges aiguisèrent pour la première fois leur compréhension, cherchez les pots contenant la clef qui permet de verrouiller ce qu'aucune main mortelle n'aurait jamais dû ouvrir.

De là, rendez-vous au portail de l'Empereur ouvrant sur les Narakas, bâti avant qu'il n'atteigne l'illumination. Vous y trouverez les accessoires nécessaires à votre quête : ce qui, tenu en main droite, représente les moyens habiles, ainsi que ce qui, tenu en main gauche, représente la sagesse.

Ensemble, le bruit du vide, la goutte indestructible du seigneur des pierres et les paroles du Précieux Maître forment un instrument puissant contre le Roi de la Peur. Maniez-les dans le lieu qui partage le nom de l'endroit où le Grand Guru naquit mais ne naquit pas, un miroir reflétant ce qui est perdu et ce qui ne peut plus être approché, là où repose le Cœur du monde, en espérant qu'il ne soit pas trop tard pour sceller les portes d'Agartha.

Indice : Esprits 1

Officiellement baptisé « la Magnifique Prison », le palais des tortures créé par le roi Ashoka pour punir ses ennemis est mieux connu sous le nom d'Enfer d'Ashoka. De tous ceux qui y entraient, personne ne ressortait vivant, un décret que le bourreau du roi, Chandagirika, se faisait un grand plaisir d'appliquer. Un jour, un moine s'égara dans les jardins et, comprenant où il se trouvait, tenta de s'enfuir. Malheureusement, Chandagirika le surprit et le condamna à mort. Le moine qui venait de recevoir l'illumination était toutefois si pieux qu'il survécut au supplice mortel qu'on lui avait infligé (et qui consistait à le bouillir vivant dans un chaudron rempli de sang, de moelle et d'excréments humains) : non seulement ses prières empêchèrent Chandagirika de réussir à faire bouillir le répugnant mélange, mais elles firent apparaître une feuille de lotus où le moine s'installa, préservé de ces substances impures.

La rumeur de ce miracle se répandit, et le roi en personne vint voir ce moine exceptionnel qui lui ouvrit les yeux sur quelques vérités pénibles. Il lui fit comprendre que, par ses actes malveillants, le roi se privait du rôle que lui attribuait une prophétie rapportée par le bouddha Shakyamuni lui-même. Remué par les paroles du moine, Ashoka renonça à ses habitudes ignobles et se convertit aux enseignements du bouddha, faisant serment de devenir le meilleur dirigeant que l'Empire Maurya eût jamais connu. Mais lorsqu'il tenta de repartir, Chandagirika essaya de l'arrêter, conformément à ses propres instructions. Les gardes d'Ashoka se saisirent du bourreau et le brûlèrent vif dans ses propres salles de torture, puis on abattit la Magnifique Prison. Il n'en resterait aujourd'hui qu'un seul vestige : le puits de l'Agam Kuan à Patna.



Indice : Esprits 2a

Pour fermer la porte

Premièrement : il convient de nettoyer et purifier le sol par la fumée et le feu pour retirer tout obstacle, matériel comme spirituel. Il est bon de se rappeler que l'odeur du sapin et du genévrier agréée particulièrement aux dieux. Puisqu'il s'agit d'un labour de colère, destiné à dissiper de puissants sortilèges malfaisants, que l'on allume trois feux disposés en triangle.

Deuxièmement : une fois le terrain prêt, il convient de tracer le kyilkhor dans l'espace consacré au moyen de l'immuable trait de foudre afin d'assurer l'illumination de ceux qui en franchissent les limites ;

Troisièmement : ceux qui s'appêtent à participer au rituel doivent se placer hors du shi-sa et boire les cinq nectars de la vache sacrée, afin de purifier leurs sens et leur esprit pour recevoir la déesse.

Quatrièmement : que sonne la cloche sacrée pour libérer le son du vide, pendant que celui qui a été choisi pour diriger le sacrifice prononce le mantra qui attirera la déesse. Que ceux qui le soutiennent transmettent eux aussi leurs voix dans le vide. Les yeux mi-clos, les suppliants élaborent mentalement l'image de ce qui va se produire, tendant chaque souffle et chaque pensée vers sa réalisation.

Cinquièmement : quand le mantra s'achève, que résonne la voix de la ghanta jusqu'à ce que tout soit définitivement accompli. Celui choisi par la déesse pour être son avatar doit conduire la victime sacrificielle au centre du kyilkhor et l'allonger sur le dos, la tête en direction de l'est. La victime doit être consentante : son présent ne sera d'aucune utilité si elle ne s'offre pas en sachant clairement qu'elle mourra. L'élue doit tracer les cinq syllabes (om, hrih, hum, drang et a) sur le front du sacrifié, sur sa langue, sur son cœur, sur son lieu secret et sur la plante de ses pieds avec de la pâte de moutarde afin que son esprit se réincarne dans le royaume des dieux pour le remercier de la pureté de cet acte altruiste.

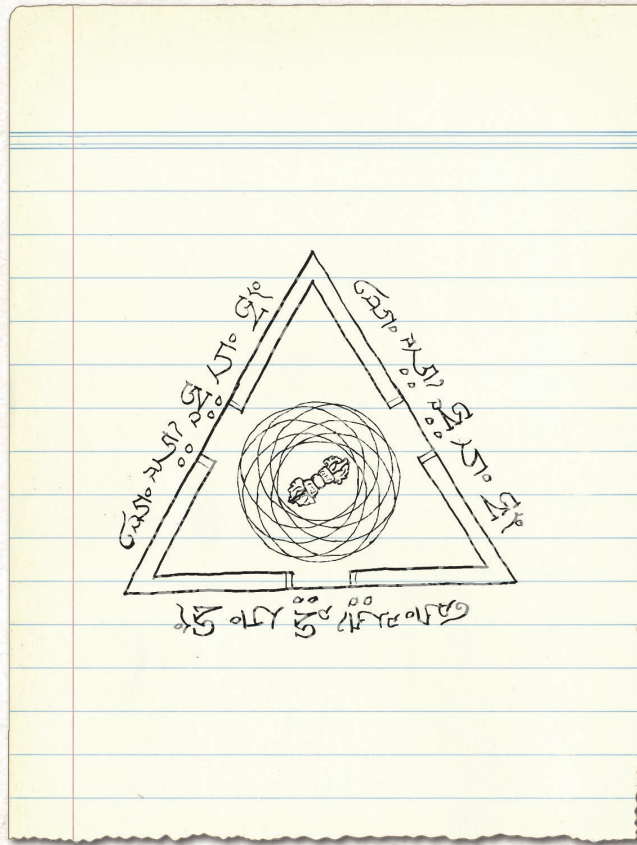
Sixièmement : avec la lame des dakinis en main, l'avatar doit ouvrir le ventre de la victime et en extraire les entrailles, dont lui et ses compagnons doivent se servir pour la ligoter à genoux face à l'est. Une fois la victime liée, les participants appellent les assistants de la déesse à se manifester, afin qu'elle puisse porter le coup de grâce et soit assouvie.

Septièmement : à présent, l'avatar doit adopter la forme de la déesse et, prenant la victime par les cheveux, lui couper la tête d'un seul coup. Tous doivent alors voir la goutte indestructible – pas plus grande qu'un grain de moutarde, rouge en dessous, et blanche au-dessus, le plus précieux présent de la victime sacrificielle – émerger de la gorge tranchée et flotter librement. L'avatar de la déesse ne peut pas employer son pouvoir pour le moment, pas avant qu'un festin n'ait eu lieu.

Huitièmement : l'incarnation de la déesse doit jeter de côté la tête de la victime (sans qu'elle sorte des limites du kyilkhor, sans quoi le rituel échouerait) et abandonner sa dépouille sur place pour que les animaux, les démons et les esprits affamés s'en repaissent comme des vautours lors d'une inhumation céleste, afin que par son don ultime, les cinq poisons que sont le désir, la colère, l'ignorance, l'orgueil et la jalousie, contenus dans ses os, sa chair et ses organes puissent être purifiés.

Sanctifiée, la déesse en son avatar peut désormais approcher de la goutte indestructible, dont le pouvoir est la clef requise pour fermer la Porte et sceller la brèche.

Indice : Esprits 2b



L'Appel de CTHULHU™

LES ENFANTS DE LA PEUR

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

