

L'Appel de  
**CTHULHU**<sup>TM</sup>  
LES  
**ENFANTS DE LA PEUR**

CARTES 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 :** Daria Pilarczyk

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

## Version française par Edge Studio

**Traduction :** Sandy Julien

**Relecture :** Mathieu Tortuyaux et Olivier Larue

**Mise en page et design additionnel :** Sonia Gallardo Márquez

**Révision :** Mai R. C.

**Responsables de localisation :** Élodie Nelow et Jean-Pascal Molus

**Responsables de publication :** Curro Marín et Luis E. Sánchez

**Responsable éditorial :** CROC

**Coordinateur du studio :** Stéphane Bogard

**Directeur du studio :** Michael Croitoriu

**EDGE**  
S T U D I O





## Crédits détaillés

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

## Remerciements

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

Ce supplément est conçu pour être utilisé avec le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu 7<sup>e</sup> 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](mailto:mythos@chaosium.com).

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

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

ISBN : 8435407638525]

Code produit : ESCTH20FR

Impression : octobre 2023-1



# TABLE DES MATIÈRES

<b>Avant-propos</b> .....	<b>6</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>7</b>
<b>Aperçu de la campagne</b> .....	<b>9</b>
Pour le Gardien.....	15
Personnages.....	17
Motivations des investigateurs.....	17
Une tapisserie complexe et variée.....	22
Glossaire.....	24
<b>Chapitre 1 : La cité de la splendeur déchue</b> .....	<b>29</b>
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
<b>Chapitre 2 : Vers les portes du Soleil</b> .....	<b>51</b>
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
<b>Chapitre 3 :</b>	
<b>Le chant des égarés et des oubliés</b> .....	<b>97</b>
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
<b>Chapitre 4 : De vieux os</b> .....	<b>151</b>
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**



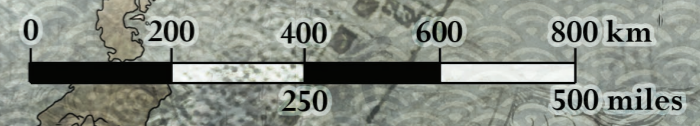
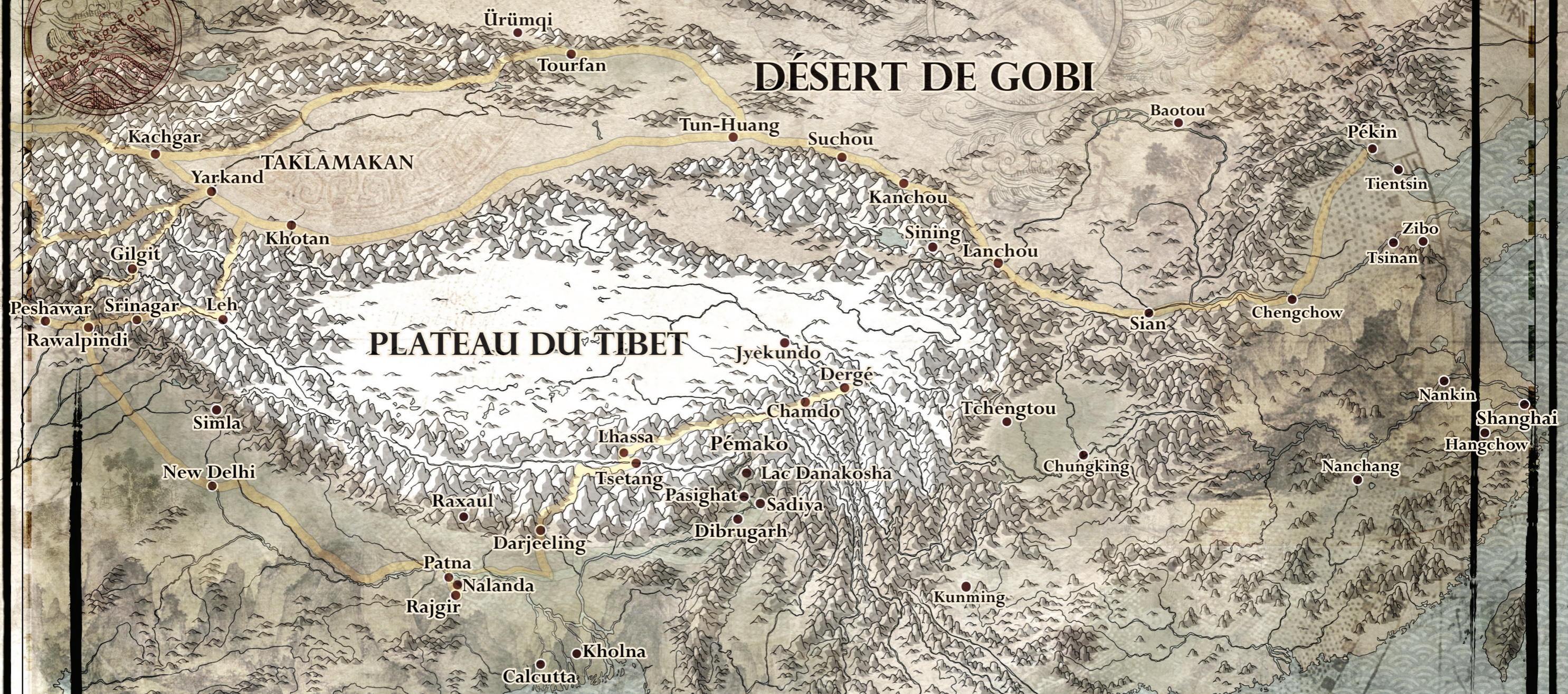
# ASIE CENTRALE

Plateau du Tibet et nord de l'Inde  
1923

## DÉSERT DE GOBI

## PLATEAU DU TIBET

TAKLAMAKAN







**LE COULOIR DE KANSU  
EN 1923**

**Sites**

- 1 - Kumbum
- 2 - Tankar
- 3 - Pantuk'ou
- 4 - Col de la vallée fertile
- 5 - Col de Yumen (Porte de Jade)
- 6 - Vallée étoilée
- 7 - Col de Yang
- 8 - Trouée de Tang-chin

**Routes terrestres**

**Grande Muraille**

**MONGOLIE**

**CHINE**

**TIBET**

Tourfan, Hami, Tun-Huang, Kuachou, Yü-men, Suchou, Kanchoü, Ejin, Fjin, Couloir de Kansu, Chin-ch'ang, Liangchou, Yin-chu'an, Yü-ling, Pao-t'ou, Yen-an, Sining, Lanchoü, Tingchsi, Pal-yin, T'ien-shui, Pao-chi, Sian.





LES ROUTES DE LA SOIE DU NORD ET DU SUD  
ET LE CHEMIN DE L'INDE, 1924





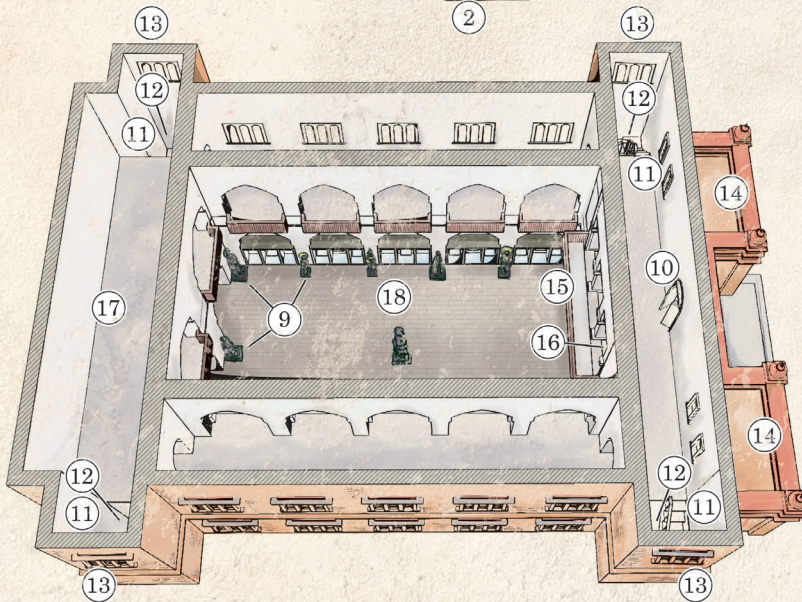
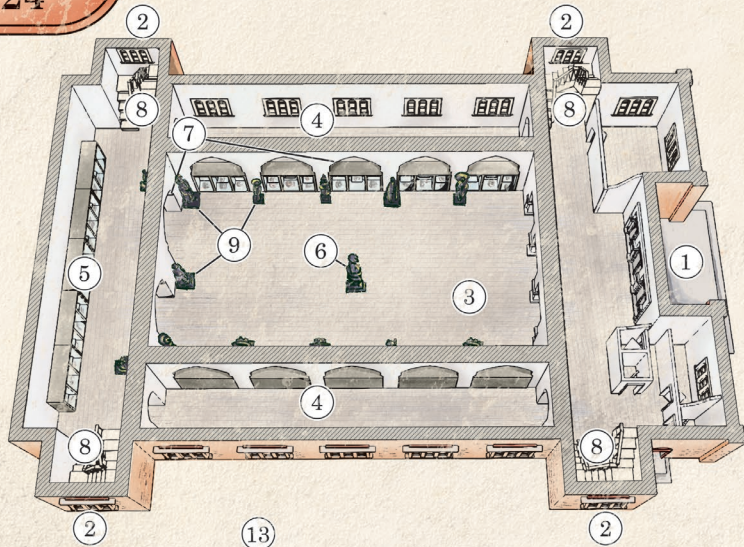


# MUSÉE DE PESHAWAR

## Autour de 1924

### Rez-de-chaussée

1. Entrée
2. Tours
3. Hall principal
4. Galeries latérales
5. Galerie du fond
6. Statue centrale
7. Arches
8. Escalier
9. Statues



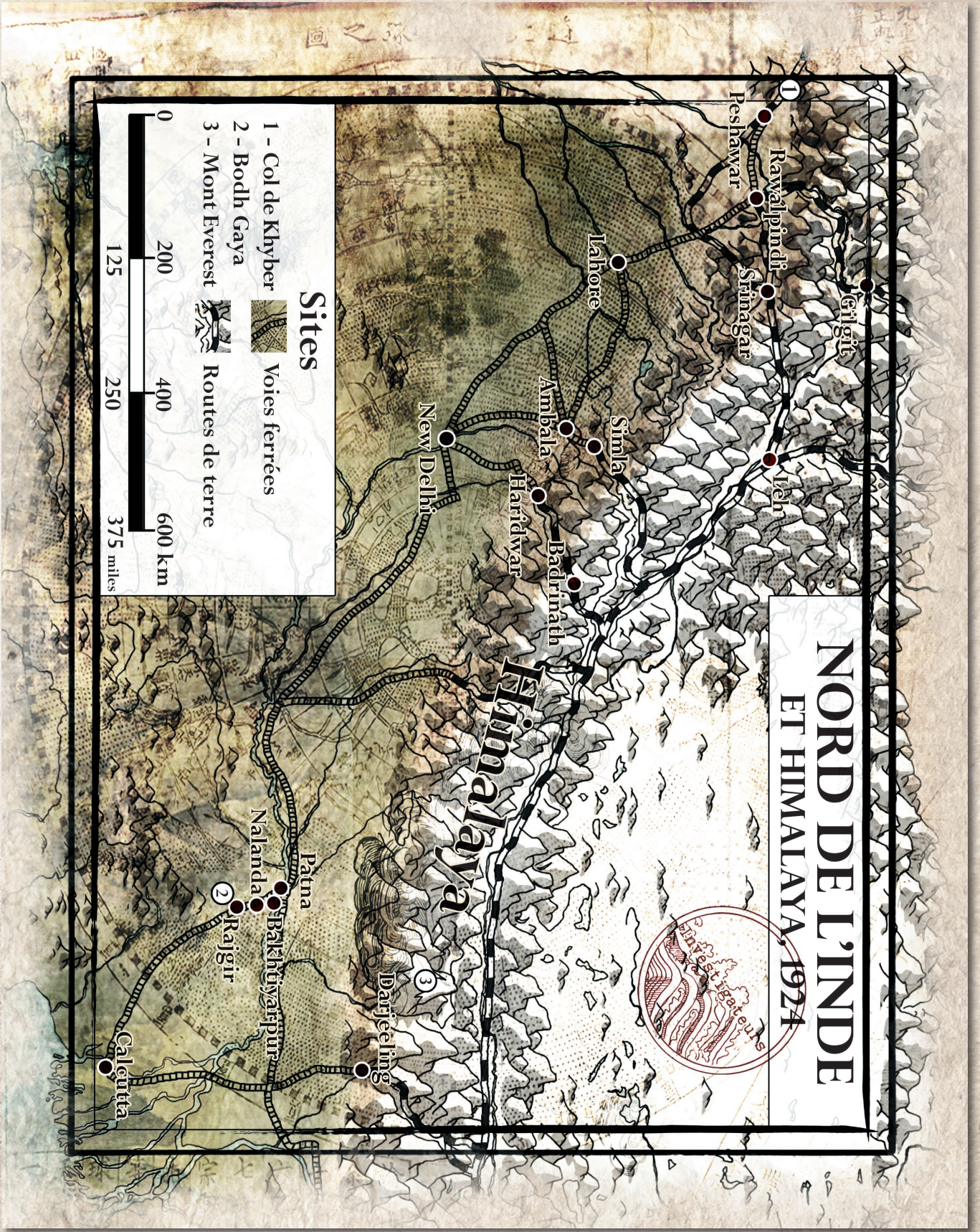
### Étage

10. Porte du balcon extérieur
11. Escalier
12. Puits de lumière
13. Tours
14. Balcon extérieur
15. Balcon intérieur
16. Marches
17. Galerie de l'étage
18. Hall principal

0 10 20 Mètres







# NORD DE L'INDE ET HIMALAYA, 1924

**Sites**

- 1 - Col de Khyber
- 2 - Bodhi Gaya
- 3 - Mont Everest

**Voies ferrées**

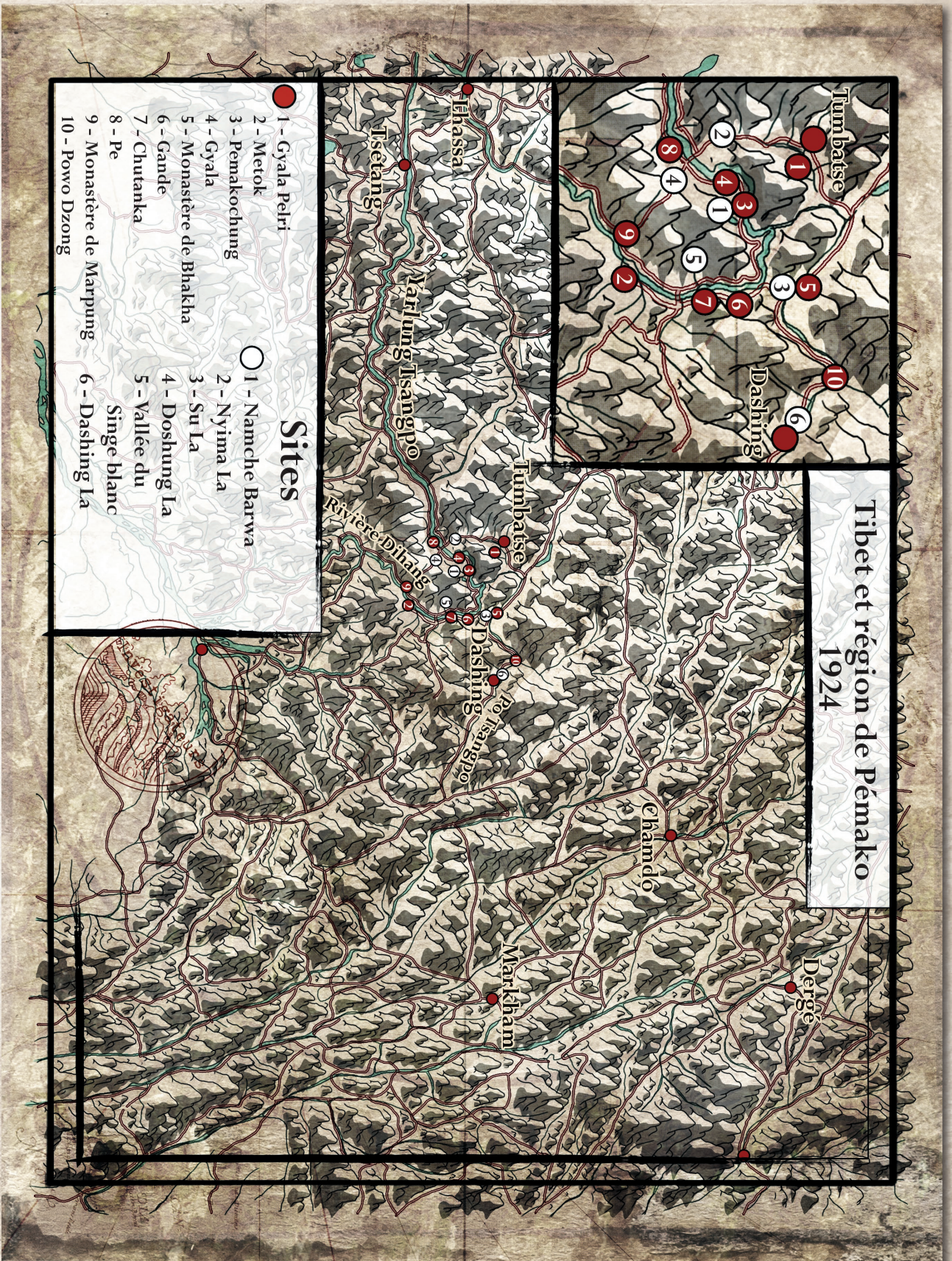
**Routes de terre**

0 200 400 600 km  
125 250 375 miles





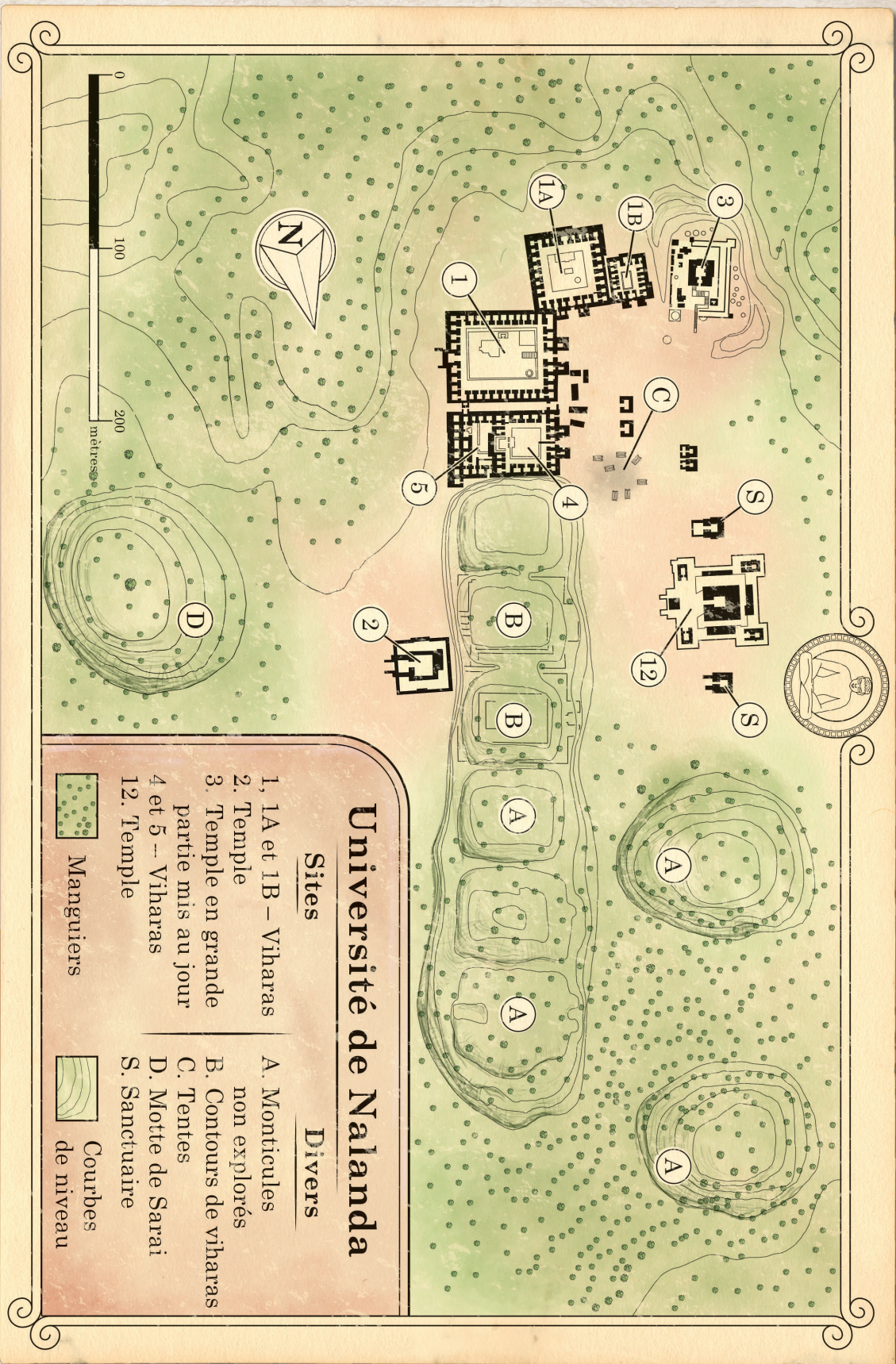




Tibet et région de Pémako  
1924

- Sites**
- 1 - Gyala Pelri
  - 2 - Metok
  - 3 - Pemakochung
  - 4 - Gyala
  - 5 - Monastère de Bhakha
  - 6 - Gande
  - 7 - Chutanka
  - 8 - Pe
  - 9 - Monastère de Marpung
  - 10 - Powo Dzong
- 1 - Namche Barwa
  - 2 - Nyima La
  - 3 - Su La
  - 4 - Doshung La
  - 5 - Vallée du Singe blanc
  - 6 - Dashing La





## Université de Nalanda


### Sites

- 1, 1A et 1B – Viharas
- 2. Temple
- 3. Temple en grande partie mis au jour
- 4 et 5 – Viharas
- 12. Temple

### Divers

- A. Monticules non explorés
- B. Contours de viharas
- C. Tentes
- D. Motte de Sarai
- S. Sanctuaire

 Manguiers

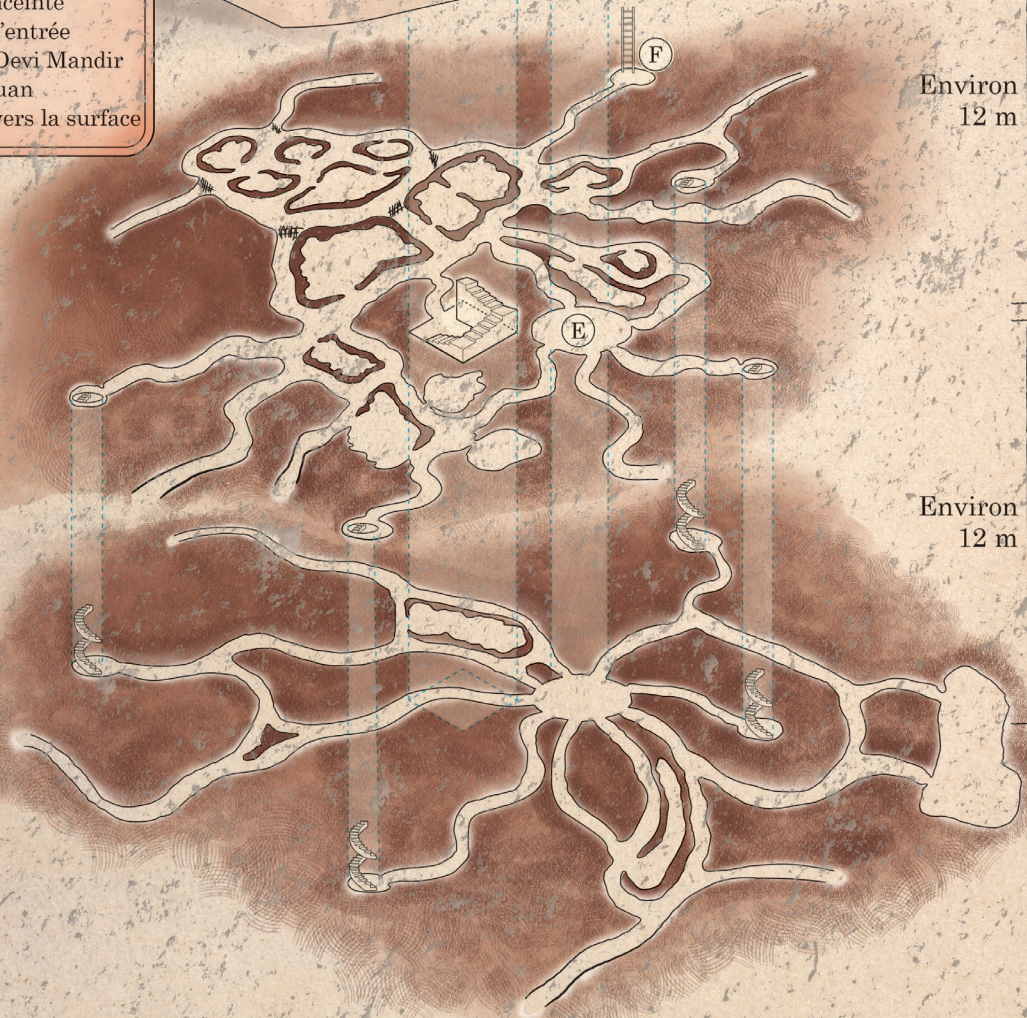
 Courbes de niveau



# SHITALA DEVI MANDIR

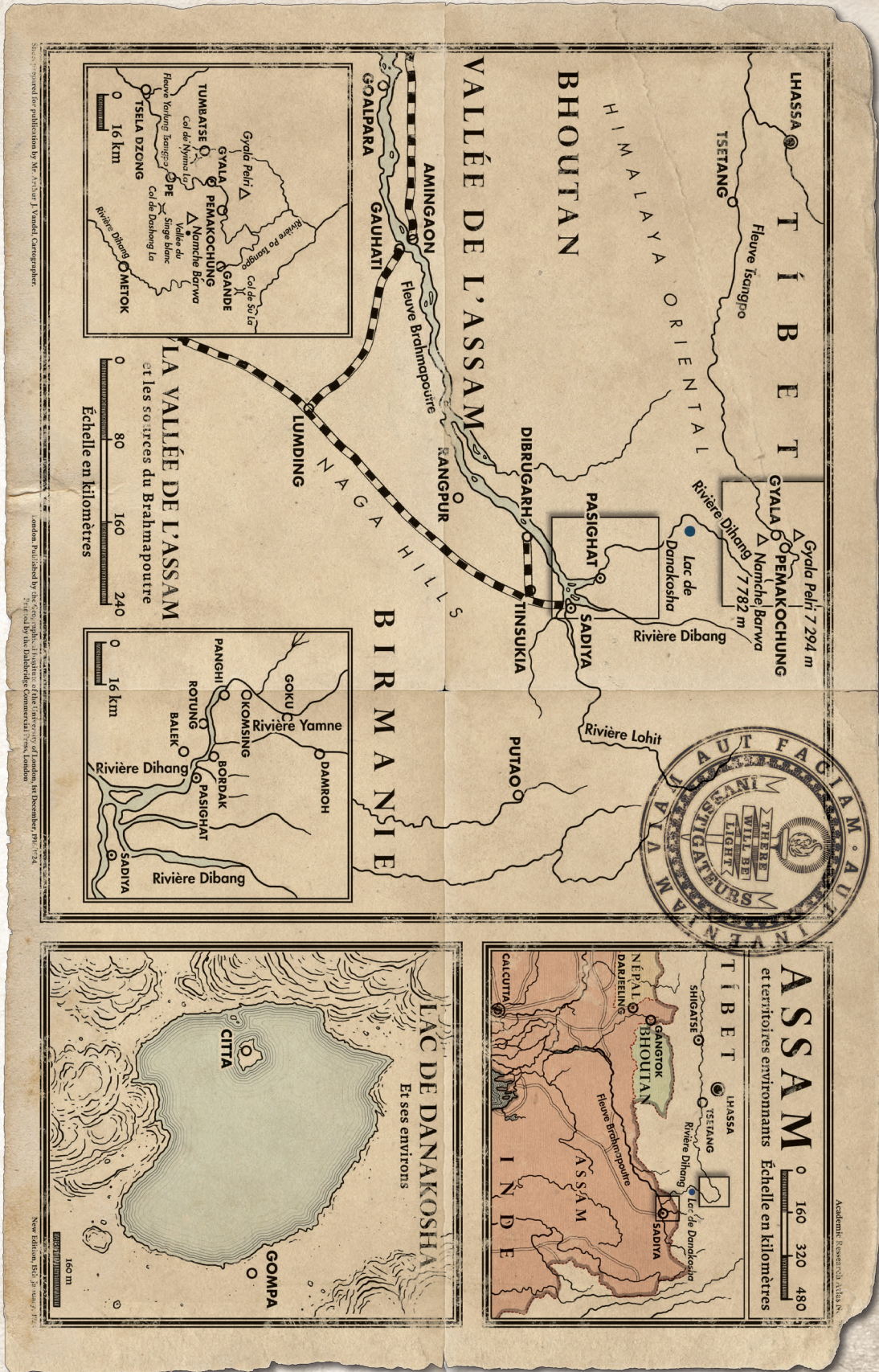


- A. Voie ferrée
- B. Mur d'enceinte
- C. Portail d'entrée
- D. Shitala Devi Mandir
- E. Agam Kuan
- F. Échelle vers la surface





Plan d'Assam et des territoires environnants





# 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.

- ① Une campagne détaillée, avec un décor et une intrigue fouillés et des suggestions pour incorporer des investigateurs préexistants.
- ② Une quantité de cartes, de plans et d'indices qui enrichissent la description de ces contrées lointaines.
- ③ Six investigateurs prêtirés, prêts à jouer.
- ④ Un vaste éventail de personnages non joueurs, tous animés par leurs propres motivations.
- ⑤ De nouveaux monstres et créatures ainsi que quelques horreurs familières.
- ⑥ 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

