

L'Appel de  
**CTHULHU™**  
**LES ENFANTS DE LA PEUR**

SORTS POUR LE SUPPLÉMENT  
« LES ENFANTS DE LA PEUR »



  
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 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 prétirés.....	369

Index.....	376
------------	-----

Biographies des auteurs.....	381
------------------------------	-----

## TABLE DES MATIÈRES DES SORTS

<b>Magie populaire</b> .....	<b>6</b>
Bénédition (Populaire).....	6
Charmer animal (Populaire).....	6
Commander à un animal (Populaire).....	7
Rituel de purification .....	7
<b>Magie poussée</b> .....	<b>8</b>
Âme Errante.....	8
Caissons de portail .....	8
Chant d'Endurance .....	8
Détecter un enchantement.....	9
Estropier/Guérir animal (Populaire) .....	9
Lévitiation.....	9
Méditation régénératrice (Populaire) .....	9
Mélopée de Nyhargo (variante de Résurrection) .....	9
Nourriture de vie .....	9
Sens démoniaques .....	10
Sérénité de la Terre.....	10
Vide mental (Populaire) .....	10
Voyage vers l'autre rive.....	10

## MAGIE POPULAIRE

Le terme « Populaire » figure après le nom de certains sortilèges qui ne se manifestent pas ouvertement comme la magie du mythe et procèdent d'une forme de sorcellerie plus « utilitaire ». Les sortilèges de magie populaire tiennent davantage de la malédiction ou de la bénédiction, et semblent clairement à part.

On peut les considérer comme issus d'une forme édulcorée de la magie du Mythe qu'auraient apprise des humains pour la transmettre de génération en génération. Pâles reflets de la magie « véritable », ils sont l'apanage des chamans, hommes-médecines et autres individus de ce genre. Bien que dilués, ils puisent à l'insu de ceux qui les emploient leur énergie dans le tissu secret du Mythe, et peuvent réellement déclencher de petits miracles. En général, ils sont transmis de bouche à oreille : on a peu de chance de les découvrir dans un tome du Mythe.

Des sorts comme Guérison ou Charmer un animal peuvent paraître incongrus au sein d'une partie de *L'Appel de Cthulhu*, et sont adaptés à des sagas de fantasy. Si vous avez l'impression qu'ils n'ont pas du tout leur place dans vos parties, vous pouvez tout à fait les ignorer.

### Bénédition (Populaire) (P)

**Coût** : 10 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : instantané

Le sort Bénédiction est conçu pour aider et soutenir son sujet. Il peut agir de deux façons :

- ⊙ Le bénéficiaire reçoit +10 points dans une caractéristique particulière pendant 24 heures. Cette augmentation peut modifier des valeurs dérivées, comme les points de vie, mais *pas* celles de POU et d'ÉDU.
- ⊙ Le bénéficiaire reçoit un dé bonus associé à une compétence particulière pendant 24 heures.

La cible du sort doit réussir un test de Santé Mentale (perte de 1/1D6 points).

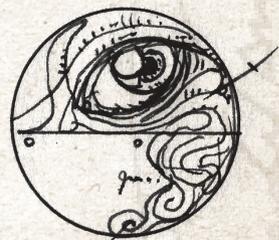
### Charmer animal (Populaire) (P)

**Coût** : nombre de points de magie variable

**Temps d'incantation** : 1 round

Pousse l'animal pris pour cible à considérer l'incantateur comme un ami. Le sort coûte 1 point de magie pour chaque tranche de 5 points de TAI que possède l'animal, et ses effets persistent 24 heures. Ensuite, l'animal ne conserve pas le moindre souvenir de l'amitié développée. Le sort ne permet pas une communication surnaturelle entre incantateur et animal ; il se contente d'affecter le comportement du second. L'animal ne peut pas être utilisé pour porter des messages ou participer à un combat, ce genre d'opération nécessitant des ordres complexes que l'incantateur serait bien en mal de lui transmettre. Toutefois, les animaux amicaux partagent volontiers leur chaleur pendant leur sommeil, ainsi que leurs proies s'il s'agit de prédateurs naturels.

**Autres noms possibles** : *Bienveillance des Bois, Caresse du Voyageur*



## SORTS POUR LE SUPPLÉMENT « LES ENFANTS DE LA PEUR »

### Commander à un animal (Populaire) (f)

**Coût** : 1 point de magie ; 1D3 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 1 round

L'incantateur ordonne à un animal appartenant à une espèce spécifique d'obéir à une directive unique. Chaque version du sort correspond à la créature invoquée et dirigée de la sorte : « Commander aux Corbeaux » ne concernerait que les membres du genre taxonomique *corvus*, et ainsi de suite. Tous ces sorts doivent être appris séparément. Il peut exister des sorts de cette famille associés à tous les animaux naturels, par exemple : Fourmis Magnans, Mamba Vert, Léopard, Corbeau, Serpent, Requin ou Singe-araignée.

L'animal ciblé obéit de manière ordinaire à l'ordre donné, en rejoignant l'incantateur par des moyens naturels. Il est forcé d'exécuter un seul ordre de sa part, même s'il s'agit d'attaquer ses congénères. Une fois l'ordre accompli, la cible est libre et ne peut plus en recevoir d'autre pendant une journée. L'incantateur doit donner un commandement simple, spécifique, facile à visualiser et limité dans sa durée. La cible commence à agir au round qui suit l'incantation.

Il faut que l'incantateur voie l'animal, lequel doit être en mesure de comprendre et d'exécuter l'ordre par des moyens naturels. « Protège-moi à jamais contre toute attaque » ne constitue pas une directive valide, alors que « tue cet humain » convient tout à fait. On peut demander à l'animal de transporter quelque chose à un endroit précis, assister à une cérémonie, d'attaquer ou de faire une apparition dans un lieu particulier pour tenir lieu de mise en garde.

L'effet du sort s'achève généralement une fois l'ordre exécuté. Si des mesures ont été prises pour empêcher l'animal d'obéir, comme l'abattre ou le neutraliser, l'effet du sort se dissipe. Si aucune forme de prévention n'est possible, l'effet du sort s'estompe et s'achève au bout de 1D10+5 minutes ou une fois la tâche exécutée.

**Autres noms possibles** : *Maîtrise des Bêtes, Convocation des Dociles Rampants, Subjugation (Animal), Parler avec (Animal)*

### Rituel de purification ↗

**Coût** : 14 points de magie ; 5 points de POU ; 1D4 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 24 heures

Long rituel conçu pour restaurer l'état du sujet et le reconforter. D'un lever de soleil au suivant, l'incantateur psalmodie au-dessus du sujet, tandis que des assistants versent sur ce dernier de l'eau fraîchement puisée, à intervalles précis. Entre ces aspersions, l'incantateur trace des sceaux de bien-être sur sa peau et répète l'opération tout le long du rituel.

Au bout de 24 heures, la cible perd 5 points de POU et recouvre son état naturel. Les malédictions sont levées, tandis que les corps étrangers tels que des organes ou appendices fixés par magie tombent ou peuvent être excisés. Le sujet, épuisé par l'opération, passe généralement les 24 heures qui suivent à se reposer.

*Note : à ne pas confondre avec Purification Rituelle (cf. Terreur sur l'Orient-Express) qui, bien que similaire, fonctionne spécifiquement en harmonie avec les effets du simulacre de Sedefkar.*

**Autres noms possibles** : *Restauration de la Chair*



## MAGIE POUSSÉE

Les sorciers qui sont tombés à zéro point de Santé Mentale peuvent accéder à des pouvoirs plus puissants que le commun des mortels. Libérés par la démence et renforcés par leur connaissance du Mythe, ils emploient une forme de magie poussée.

Si le Gardien le souhaite, les investigateurs peuvent accéder à la magie poussée. Chaque fois que l'un d'entre eux devient fou (folie temporaire ou persistante) et lance un sort, lancez 1D100 et comparez le résultat avec sa compétence en Mythe de Cthulhu. Si le résultat est inférieur ou égal à cette valeur, l'investigateur accède à de nouvelles strates de magie plus profondes et a désormais l'option d'utiliser un effet plus poussé du sort. Une fois une option poussée découverte, elle perdure. Au Gardien de décider s'il existe d'autres strates de connaissance à dévoiler par la suite. Bien sûr, si un investigateur tombe à zéro point de Santé Mentale, il revient au Gardien de l'interpréter désormais comme personnage non joueur. Si ce personnage est versé dans l'art de la magie, il peut alors accéder aux versions poussées des sortilèges qu'il connaît déjà.

## Âme Errante

**Coût** : nombre de points de magie variable ; 1D4 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 5 minutes

Permet à l'incantateur de projeter sa conscience (sa vision spirituelle, son âme ou son esprit) pour voir un autre lieu pendant qu'il dort ou médite. Il peut ainsi observer ses ennemis et des événements éloignés. En général, il consomme une boisson préparée spécialement à cet effet, mais certains sorciers recourent plutôt à la méditation pour que leur esprit s'affranchisse de leur enveloppe charnelle.

La vision onirique révèle les informations que l'incantateur aurait vues s'il était présent. Son esprit ne peut en aucun cas interagir avec ce qu'il observe (il est incapable d'ouvrir des boîtes ou des livres, etc.). L'incantateur doit connaître l'endroit qu'il cherche à épier, ou au moins ses environs approximatifs. Il se réveille 2D6 heures plus tard, épuisé, et il ne lui reste qu'un seul point de magie.

Une entité disposant d'une valeur de POU d'au moins 100 peut voir et identifier l'âme espionne pendant que le sort fait effet (elle adopte l'apparence de l'incantateur, qui ne peut la modifier en aucun cas), tandis que ceux qui disposent d'une valeur de POU d'au moins 75 ont l'impression dérangeante qu'on les observe.

**Autres noms possibles** : *Voyage de l'Œil Spirituel, Voyage vers d'Autres Lieux, Espionner Tes Ennemis et Toutes Choses Éloignées*

## Caissons de portail

**Coût** : nombre variable de points de magie ; 5 points de POU ; nombre variable de points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 5+ heures

Permet la création de deux caissons magiques identiques qui constituent les deux extrémités d'un Portail. Passer à travers un caisson coûte exactement le même nombre de points de magie et de Santé Mentale que franchir un Portail ordinaire, et la procédure de transit est la même (cf. *Manuel du Gardien*, pages 268-269).

Pour créer les caissons, on construit deux caisses en bois identiques de la TAI voulue. Elles ne doivent être ouvertes que d'un côté. On procède ensuite au rituel requis, lequel consiste à placer la main sur les caissons et à visualiser mentalement un certain nombre de lignes et d'angles hyperdimensionnels pendant environ cinq heures (on sacrifie 5 points de POU à cette étape). Ensuite, les caissons absorbent chaque jour la moitié des points de magie du créateur, jusqu'à ce qu'ils en aient cumulé un total égal à (leur TAI totale  $\times$  20). 1 point de Santé Mentale est perdu pour chaque semaine complète de ponction de points de magie. Une fois que les points de magie nécessaires ont été absorbés, les caissons deviennent opérationnels.

**Autres noms possibles** : *Enchantement de Caissons de Portail, Disparition, Évaporation Corporelle*

## Chant d'Endurance

**Coût** : 10 points de magie ; 1D3+1 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 1 heure

Permet à l'incantateur de se livrer confortablement à des tâches physiquement épuisantes pendant un maximum de six heures. Aussitôt après l'incantation, la CON et la FOR de l'incantateur augmentent de 30 points pour une durée de six heures (ce qui peut temporairement accroître les points de vie et l'Impact).

L'incantateur a l'option de choisir d'ignorer toute forme de douleur, s'immunisant alors contre le choc physique et les effets physiques (mais pas mentaux) qui entraînent une perte de connaissance. Lorsque l'effet du sort s'achève, l'incantateur se sent calme et revigoré, mais doit réussir un test de CON pour éviter de perdre définitivement 5 points de CON. Ce sort ne peut pas être lancé sur autrui.

**Autres noms possibles** : *Vigueur de la Bête, Tu ne Ploieras Point sous les Affres de l'Effort*



## Détecter un enchantement

**Coût** : 6 points de magie

**Temps d'incantation** : 20 minutes

Permet à l'incantateur de détecter l'aura maléfique des malédictions, du Mauvais Œil et des autres enchantements néfastes lancés sur des humains, des animaux ou des récoltes. Il suffit de psalmodier devant le sujet choisi. Si une malédiction ou un sort fait effet, l'incantateur ressent alors une douleur déchirante à l'estomac.

**Autres noms possibles** : *Découvrir les Machinations du Diable, Percevoir le Mauvais Œil, Appréhension de la Pollution*

## Estropier/Guérir animal (Populaire)

**Coût** : 4 points de magie ; 1D4 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 1 round

Provoque chez un animal (généralement un cheval ou un bovin) une douloureuse inflammation des tendons et des ligaments, ou au contraire le rend extraordinairement sain et vigoureux, au choix de l'incantateur. Celui-ci doit toucher la bête pour que le sortilège fasse effet.

**Magie poussée** : en dépensant une grande quantité de points de magie, l'incantateur pourrait éventuellement estropier de la sorte un troupeau entier. Certaines variantes de l'incantation peuvent semer des indices qui permettent de comprendre de quoi souffre la bête affectée : parfois, l'incantateur doit laisser une marque sur elle, ou enterrer un totem à proximité. Ce genre de trace peut mettre la puce à l'oreille d'un fermier, qui en déduira la présence de magie noire.

## Lévitiation

**Coût** : nombre variable de points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : instantané

Amène l'incantateur ou une cible de son choix à lentement s'élever et à flotter dans l'air. L'incantateur doit toucher sa cible et investir 1 point de magie par tranche de 5 points de TAI de la personne à faire léviter. Le sort la soulève à 90 cm – 1,5 m du sol pendant 1D6 minutes. Si la cible est en train de tomber d'une hauteur, sa chute se déroule au ralenti et s'arrête à environ un mètre du sol.

Chaque point de magie supplémentaire dépensé lorsque le sort prend effet permet à l'utilisateur de déplacer la cible d'un mètre, horizontalement ou verticalement. Elle flotte là où l'incantateur le souhaite, incapable de s'arrêter sauf en s'accrochant à une branche ou à ce genre de prise. Dans ce cas, la cible effectue un test de FOR opposé au POU de l'incantateur. Si elle l'emporte, le sort s'arrête et elle tombe à terre.

**Autres noms possibles** : *Maîtriser la Gravité, Suspension Craintive*

## Méditation régénératrice (Populaire)

**Coût** : rien

**Temps d'incantation** : 1 mois

Cette technique tibétaine restaure les forces mentales grâce à une longue méditation. Ceux qui la pratiquent s'isolent de toute influence matérielle pendant une durée d'au moins un mois, pendant laquelle ils doivent se concentrer exclusivement sur la méditation et la purification rituelle. Au terme de cette période, ils peuvent réaliser un test de Santé Mentale : en cas de réussite, ils récupèrent 1D6 points de Santé Mentale. Les points regagnés grâce à cette technique ne peuvent jamais dépasser le maximum autorisé par les règles (99 moins le pourcentage de compétence Mythe de Cthulhu).

Notez que le résultat d'une maladresse au test de Santé Mentale signifie que la méditation a été corrompue : le sujet se concentre au contraire sur le traumatisme mental d'origine et le revit en boucle. Le malheureux perd 1D6 points de Santé Mentale au lieu d'en regagner.

## Mélopée de Nyhargo (variante de Résurrection)

**Coût** : 6 points de magie ; 1D6 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 1 round

Détruit un unique mort-vivant. Cette variante du sort Résurrection (*Manuel du Gardien* page 272) sert à détruire un mort-vivant incarné, comme un squelette, un zombie, un vampire, etc. L'incantateur entonne un hymne oppressant en présence du mort-vivant, qui doit réussir un test de POU opposé contre lui pour éviter de tomber aussitôt en poussière.

**Magie poussée** : on prétend qu'une version plus puissante de ce sort permettrait à l'incantateur de prendre pour cible un groupe entier de morts-vivants (jusqu'à 8 par incantation), mais à un prix bien supérieur (20 points de magie et 1D10 points de Santé Mentale, auxquels s'ajoute le sacrifice de 5 points de POU).

**Autres noms possibles** : *Détruire un Zombie, Chant d'Éradication*

## Nourriture de vie

**Coût** : 10 points de magie, 1D8+1 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 3 jours

Prolonge de manière cruelle et anormale l'espérance de vie d'un individu. Un festin cannibale impie qui dure plusieurs jours (généralement 3) est la clef du rituel. Le sorcier cannibale ajoute une semaine à son espérance de vie pour chaque tranche de 5 points de TAI de chair humaine consommée de la sorte.

**Autres noms possibles** : *Consommation de la Chair Vivante, Victuailles de l'Ennemi, Le Festin Spécial*

## SORTS POUR LE SUPPLÉMENT « LES ENFANTS DE LA PEUR »

### Sens démoniaques

**Coût** : 5 points de magie ; 1D4 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 30 minutes

Double l'acuité auditive ou visuelle de l'incantateur, qui perçoit les sons comme deux fois plus proche ou voit comme au travers d'un dispositif grossissant deux fois. Confère un dé bonus aux tests d'Écouter ou de Trouver Objet caché pendant 1 heure.

**Magie poussée** : au moment de l'incantation, l'incantateur peut faire passer le coût à 10 points de magie, ce qui lui permet de bénéficier des deux effets (auditif et visuel). Une variante de ce sort n'améliore ni la vision ni l'ouïe, mais affine les perceptions extrasensorielles, permettant alors de percevoir le monde invisible des esprits (qui peut, si le Gardien le souhaite, englober des entités non terrestres invisibles).

**Autres noms possibles** : *Ceil d'Aigle, Sourire du Prédateur, Acuité de P'Kan*

### Sérénité de la Terre

**Coût** : 3 points de magie

**Temps d'incantation** : 1 round

Empêche de ressentir la douleur et apaise l'esprit du sujet pendant une durée limitée. Une fois lancé, ce sort empêche la cible de ressentir la moindre douleur pendant une heure : les tests effectués pour rester conscients (après avoir perdu des points de vie et/ou subi des blessures graves) sont ignorés pendant cette période, et la cible reçoit un bonus temporaire sous la forme de 2 points de vie (qui disparaissent lorsque le sortilège s'achève). En outre, pendant une heure, elle demeure sereine : elle peut ignorer phobies et manies, et les pertes de Santé Mentale qui ont lieu pendant cette période ne s'appliquent qu'une fois l'effet du sort terminé (on les note au fur et à mesure, et on retire toute la Santé Mentale perdue à la fin du sort, ce qui risque d'entraîner des crises de folie passagère et autres phénomènes de ce genre).

**Autres noms possibles** : *Maîtrise de la Douleur, Mantra de Tranquillité, Manifestation du Divin*

### Vide mental (Populaire)

**Coût** : 6 points de magie ; 1D3 points de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 1+ année(s)

Ce sort d'origine tibétaine comprend une série d'exercices mentaux permettant à l'utilisateur de renforcer son esprit contre une agression mentale. L'utilisateur doit entreprendre un rituel quotidien de méditation et d'exercices spirituels (4 heures par jour), et il lui faut au moins un an pour maîtriser cette technique.

L'incantateur dépense 6 points de magie et double sa valeur de POU contre les agressions mentales. L'opération ne fonctionne que contre une seule attaque et lui coûte 1D3 points de Santé Mentale. Même si on l'agresse de la sorte sans prévenir, l'individu qui connaît ce sort peut tenter de résister au moyen d'un test d'INT réussi.

**Autres noms possibles** : *Stong Pa Sems, Voie du Récipient Vide*

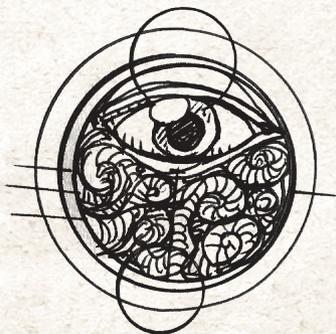
### Voyage vers l'autre rive

**Coût** : 15 points de magie ; 1 point de Santé Mentale

**Temps d'incantation** : 1 journée

Un long rituel durant lequel l'incantateur psalmodie ou se livre à une autre forme de répétition ritualisée afin d'entrer en transe (un état de conscience altérée). Une fois qu'il y est parvenu, il peut projeter son « âme » dans un autre plan d'existence de son choix (s'il le connaît et en comprend l'existence) ou tout à fait aléatoire. Il peut même s'agir d'un lieu occupé par une divinité du Mythe, voire des Contrées du Rêve. La transe dure 1D6+3 heures. Selon l'endroit où l'incantateur projette son âme et ce qu'il voit, il peut subir des pertes de Santé Mentale (potentiellement élevées).

**Autres noms possibles** : *Harmoniser l'Âme avec un Autre Plan, Transport Mental, Grand Voyage*



# 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](http://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