

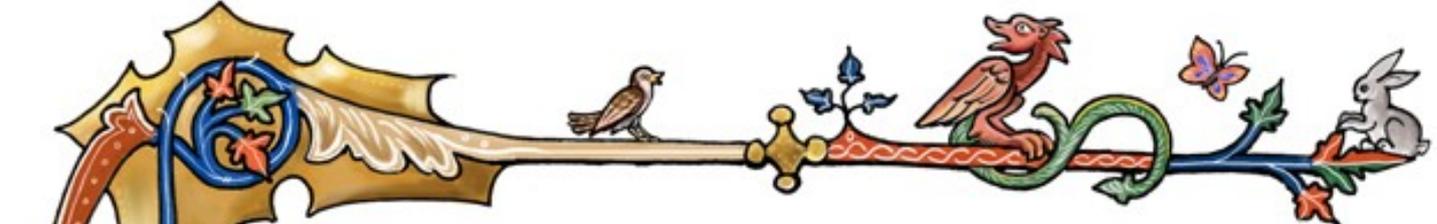
Félins pour l'autre

UN SUPPLÉMENT OFFICIEL POUR LE JEU DE RÔLE
MERVEILLEUX ET BAROQUE,

« L'ORACLE DES SEIGNEURS-CORBEAUX »

PAR BENOÎT LÉOUTRE
ILLUSTRATIONS D'ANNE-CLAIRE LÉOUTRE



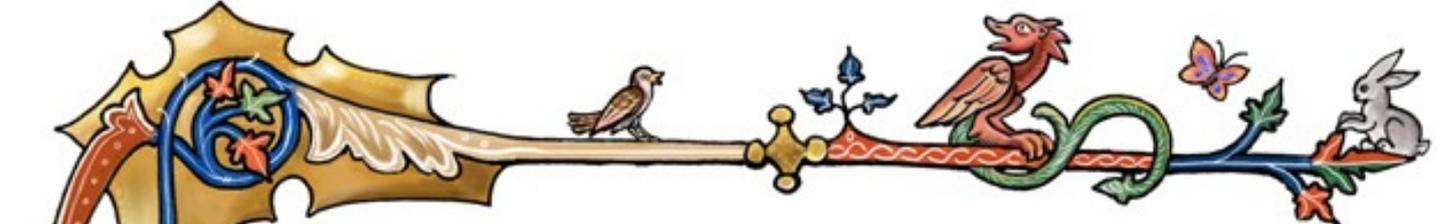


I. LES FELINS

Ce chapitre est dédié à la présentation générale des petits félins, ces compagnons à poils courts ou longs qui font le bonheur de tous les aventuriers. Vous y trouverez une présentation générale de la place des félins dans l'évolution du monde, quelques points généraux et particuliers concernant ces créatures, comme leur histoire, leur rôle dans les grands événements du monde, et leur place aujourd'hui dans la société et les mœurs du Nord.

Notez que ce document traite des **félins de petite taille**, dont on peut facilement faire l'élevage, qui peuvent se cacher dans un sac-à-dos ou passer toute leur vie dans un laboratoire de magie. Il ne se penche pas sur la question des grands félins carnassiers. Les panthères, tigres et autres lions apprivoisés, sortent du cadre de cette étude, et ne seront pas abordés.





Histoire et place des félins dans la civilisation

DES ORIGINES DU CHAT

Les premiers indices



Il est difficile de dater les premiers contacts entre les espèces dites conscientes, d'une part, et les modestes félins d'autre part. Les chats d'aujourd'hui sont sensiblement différents des créatures sauvages et farouches qui devaient rôder à l'entrée des premiers villages.

A cette époque antédiluvienne, les Hommes, les Orques et les autres jeunes races ne s'étaient pas encore éveillées. Seuls les Elfes contemplaient alors les étoiles.

Dans ces âges révolus, l'écriture n'existait pas, et les témoignages se sont éteints. Nul Elfe n'est encore assez vieux pour se remémorer cette époque. La mémoire des Elfes croulant sous les millénaires est de toute façon sujette à caution.

Il nous reste cependant, de ces temps obscurs, des vestiges dont la plupart ont été effacés ou oubliés.

Dans les plus anciennes représentations picturales encore en notre possession, et dont certaines pierres gravées, roches peintes et sculptures sont conservées précieusement, dans des collections privées ou au plus profond des caves des universités de l'Empire du Fordaur, on retrouve toujours des petits dessins d'animaux domestiques.

Ces symboles, gravures et peintures primitives représentent des animaux que l'on peut clairement assimiler à des chats, et la plupart de ces figurations préhistoriques représentent clairement des créatures amicales (ou à tout le moins, inoffensives).

Aux côtés du puissant Yagular, qui arpente encore les steppes du Nord, près du tigre à dents de sabre et du lion, on remarque sans peine la figure gracieuse, sans griffes et sans dents, d'un petit félin ; cet idéogramme est un motif régulier de toutes les formes d'art préhistoriques.





Peinture rupestre antique, retrouvée dans les ruines de Siffle-combe

Tout porte à croire que les premiers peuples à arpenter notre monde n'ont pas apprivoisé et dressé les chats, mais que ce sont les petits félins qui se sont invités dans les foyers des races conscientes.

Toutes les ruines antiques des premières royautes elfiques attestent de la présence de chats au sein des communautés, ce qui prouve bien la très haute antiquité de cette cohabitation avec les félidés.

Les Elfes n'ont sans doute pas vu d'un bon œil la curiosité et l'outrecuidance de ces petites bêtes. Mais les familles elfiques ont rapidement compris quels bénéfices elles pouvaient tirer de la présence d'un petit chasseur vif et agile.

Les communautés Elfes ont alors adopté leurs nouveaux compagnons à quatre pattes, chacun s'adaptant à la nouvelle situation. Le chat apportait la sécurité et la santé en éliminant les petits rongeurs. Les premiers Elfes offraient en retour confort, chaleur et affection.

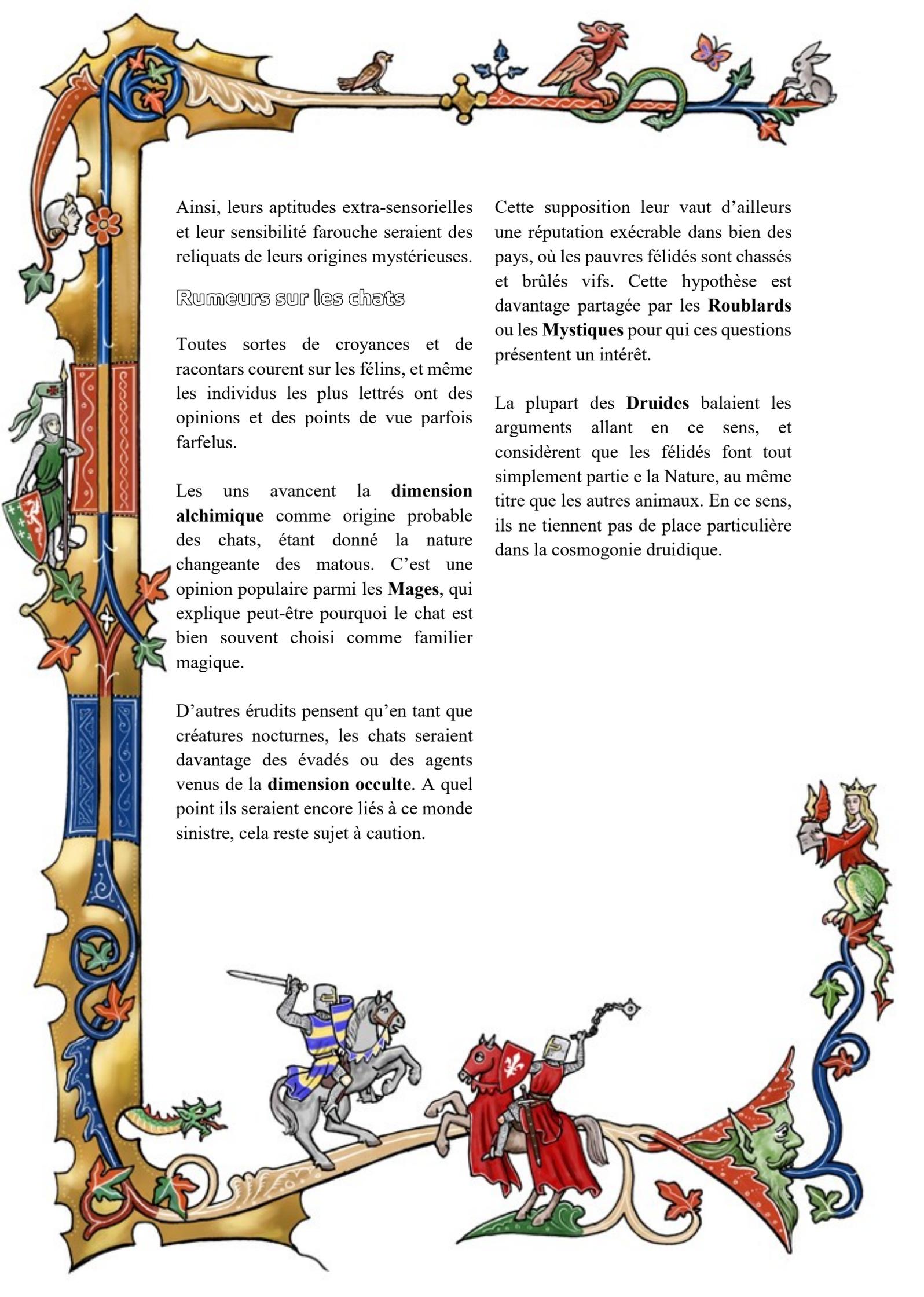
L'habitude de garder des chats dans son foyer aurait ensuite été transmise aux autres peuples, à moins que ce soient les chats eux-mêmes qui s'y soient invités, lorsque vint l'avènement des jeunes races.

L'hypothèse dimensionnelle

Certains avancent la curieuse idée selon laquelle les chats seraient des êtres venus d'autres plans de réalité. Cette hypothèse est étayée par l'observation des petits félins, dont le comportement paraît parfois étrange, voire irrationnel.

En réalité, prétendent certains, les chats seraient tous des créatures originaires d'une autre dimension. Ce n'est qu'à force de séjourner dans le monde tangible, en s'acclimatant à la réalité et à la matière, qu'ils auraient perdu de leur essence surnaturelle.





Ainsi, leurs aptitudes extra-sensorielles et leur sensibilité farouche seraient des reliquats de leurs origines mystérieuses.

Rumeurs sur les chats

Toutes sortes de croyances et de racontars courent sur les félins, et même les individus les plus lettrés ont des opinions et des points de vue parfois farfelus.

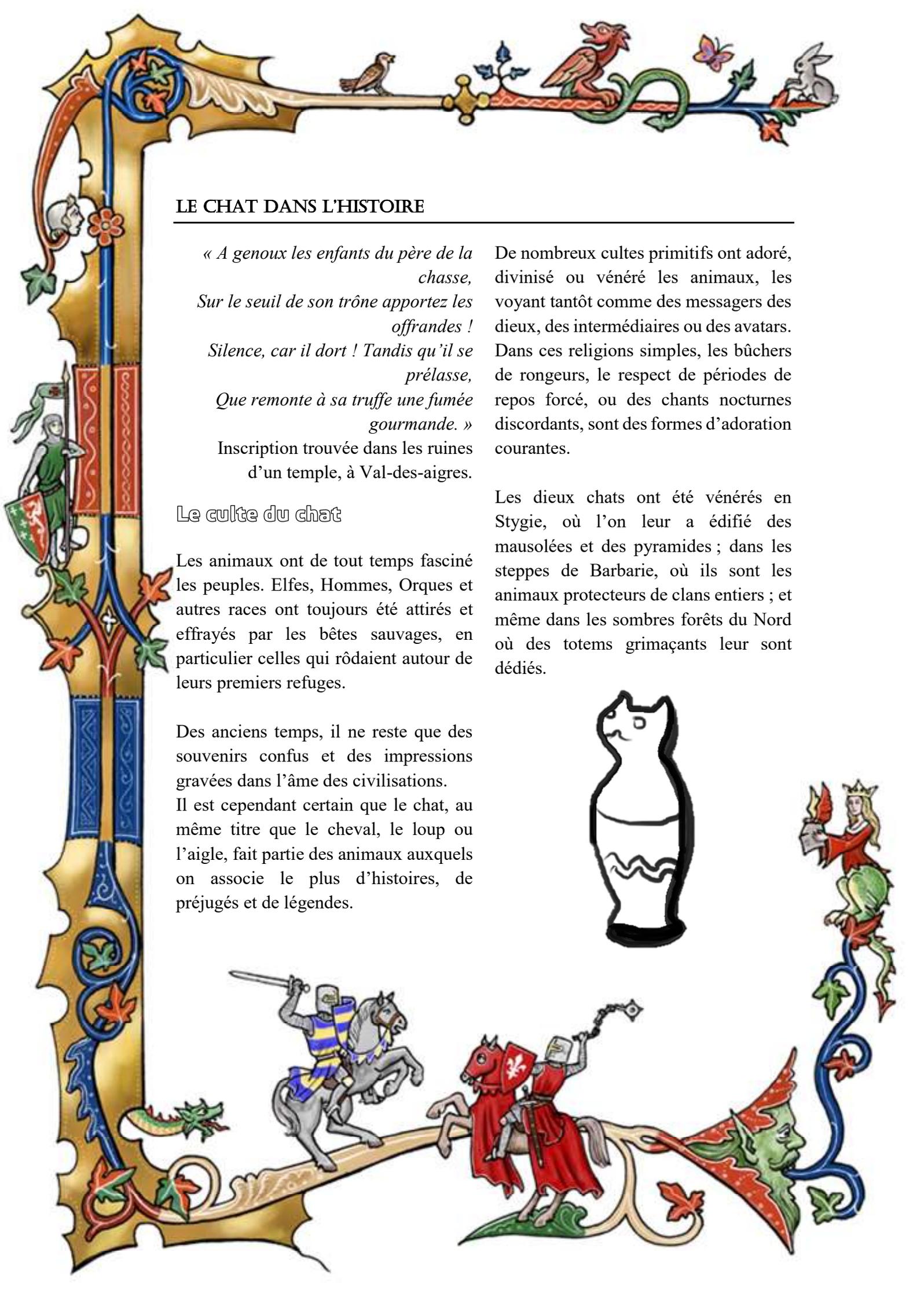
Les uns avancent la **dimension alchimique** comme origine probable des chats, étant donné la nature changeante des matous. C'est une opinion populaire parmi les **Mages**, qui explique peut-être pourquoi le chat est bien souvent choisi comme familier magique.

D'autres érudits pensent qu'en tant que créatures nocturnes, les chats seraient davantage des évadés ou des agents venus de la **dimension occulte**. A quel point ils seraient encore liés à ce monde sinistre, cela reste sujet à caution.

Cette supposition leur vaut d'ailleurs une réputation exécrationnelle dans bien des pays, où les pauvres félinés sont chassés et brûlés vifs. Cette hypothèse est davantage partagée par les **Roublards** ou les **Mystiques** pour qui ces questions présentent un intérêt.

La plupart des **Druides** balaient les arguments allant en ce sens, et considèrent que les félinés font tout simplement partie de la Nature, au même titre que les autres animaux. En ce sens, ils ne tiennent pas de place particulière dans la cosmogonie druidique.





LE CHAT DANS L'HISTOIRE

*« A genoux les enfants du père de la
chasse,
Sur le seuil de son trône apportez les
offrandes !
Silence, car il dort ! Tandis qu'il se
prélasse,
Que remonte à sa truffe une fumée
gourmande. »*

Inscription trouvée dans les ruines
d'un temple, à Val-des-aigres.

Le culte du chat

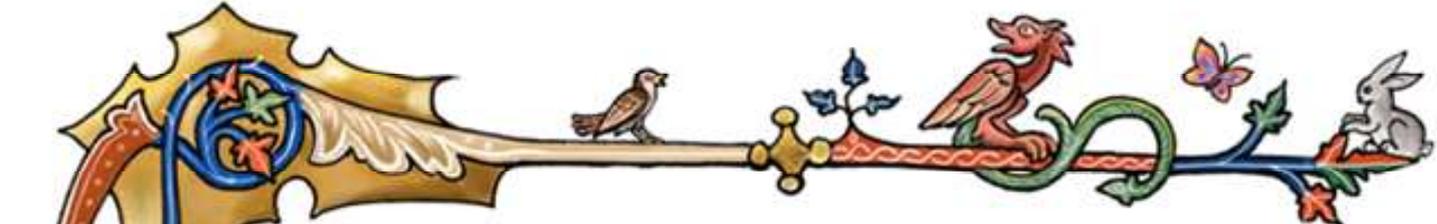
Les animaux ont de tout temps fasciné les peuples. Elfes, Hommes, Orques et autres races ont toujours été attirés et effrayés par les bêtes sauvages, en particulier celles qui rôdaient autour de leurs premiers refuges.

Des anciens temps, il ne reste que des souvenirs confus et des impressions gravées dans l'âme des civilisations. Il est cependant certain que le chat, au même titre que le cheval, le loup ou l'aigle, fait partie des animaux auxquels on associe le plus d'histoires, de préjugés et de légendes.

De nombreux cultes primitifs ont adoré, divinisé ou vénéré les animaux, les voyant tantôt comme des messagers des dieux, des intermédiaires ou des avatars. Dans ces religions simples, les bûchers de rongeurs, le respect de périodes de repos forcé, ou des chants nocturnes discordants, sont des formes d'adoration courantes.

Les dieux chats ont été vénérés en Stygie, où l'on leur a édifié des mausolées et des pyramides ; dans les steppes de Barbarie, où ils sont les animaux protecteurs de clans entiers ; et même dans les sombres forêts du Nord où des totems grimaçants leur sont dédiés.





Dépeints comme des protecteurs de la fertilité, de l'inventivité et de la débrouillardise, les dieux-chats sont des figures tutélaires qu'on choisit comme ancêtre, comme protecteur de cité ou comme initiateur de mystères.

Toutefois, les déités vengeresses à tête de chat ou corps de félin sont également nombreuses dans le folklore populaire. Montrés comme des puissances cruelles, imprévisibles et sanglantes, les chats cosmiques sont des destructeurs, des instruments du destin inexorable ou des exécuteurs des châtements divins.

Les dieux chats

A quel point les anciens dieux félins vénérés peuvent avoir été de réelles divinités, des simples élémentaires ou des bêtes magiques divinisées, dépend des choix du conteur.

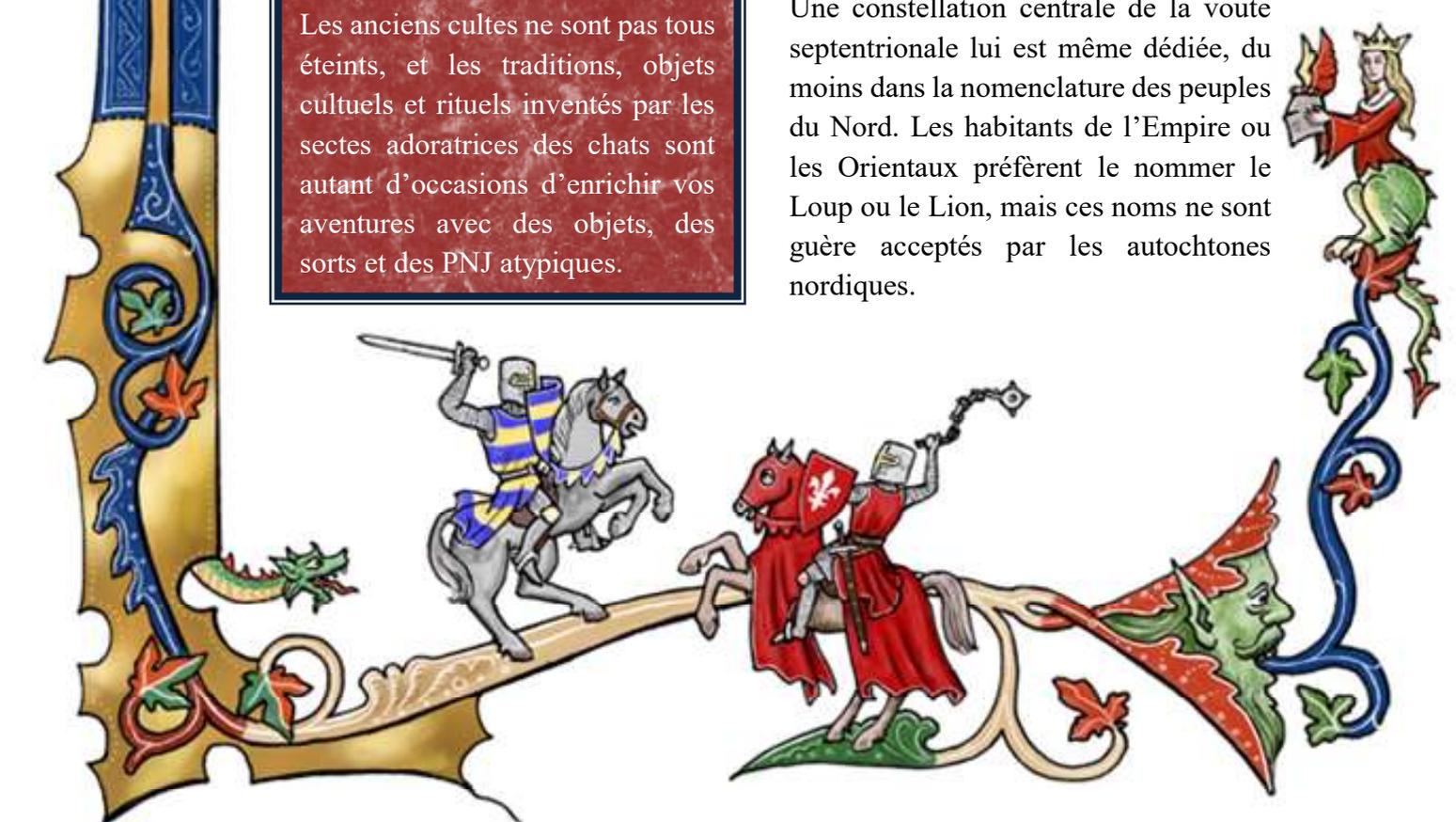
Les anciens cultes ne sont pas tous éteints, et les traditions, objets culturels et rituels inventés par les sectes adoratrices des chats sont autant d'occasions d'enrichir vos aventures avec des objets, des sorts et des PNJ atypiques.

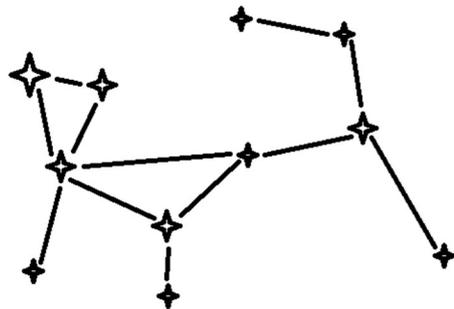
Nombreux sont les objets rituels, les reliques, les sceptres sacrés et autres pendentifs représentant des motifs félins, et un certain nombre des œuvres d'art d'autrefois sont toujours chargées de pouvoir (qu'il s'agisse de puissance magique, ou de pouvoir lié aux superstitions des populations).

A travers les âges, les chats ont perdu de leur influence, et les religions animistes, ou tournées vers l'adoration des animaux (y compris les chats) ont été reléguées aux pays les moins évolués, ou aux régions les plus rustiques.

Le chat a cependant conservé une place de choix dans l'histoire, la culture et le quotidien de nombreux peuples, comme en témoigne son omniprésence dans l'iconographie, la littérature et les œuvres artistiques.

Une constellation centrale de la voûte septentrionale lui est même dédiée, du moins dans la nomenclature des peuples du Nord. Les habitants de l'Empire ou les Orientaux préfèrent le nommer le Loup ou le Lion, mais ces noms ne sont guère acceptés par les autochtones nordiques.





Le chat pendant les migrations

Il y a toujours eu de grands félins dans les montagnes, glaciers et taïgas boréales. Ces carnassiers méconnus et sanglants n'ont jamais inspiré que peur et effroi dans les cœurs des populations locales.

On pense que les chats des forêts du Nord ont progressivement été remplacés ou mélangés à d'autres espèces, qui seraient remontées des plaines et des déserts de Barbarie, dans le sillage des grandes invasions.

De nombreuses tribus barbares considèrent les chats comme des ancêtres, des protecteurs ou des guides spirituels pour leur famille.

Cette croyance est toujours bien vivante parmi les Orques, Squals ou Humains, même ceux qui ont fait souche depuis longtemps.

De fait, les chats ont probablement prospéré dans les antiques empires céréalières et agriculteurs du lointain Sud, mais se sont ensuite dispersés dans les plaines du centre du continent, où les nomades ont apprécié ce petit animal, tout aussi libre et insaisissable qu'eux.

On pense que les prénoms populaires comme « Haret », « Félix » et « Cateline » sont des variantes des différents noms que portent les petits félins dans les régions barbares, et ce sont d'autres indices de leur origine méridionale.

Les chats métissés hantent désormais les villes et les étendues nordiques, où ils sont aussi courants que le chien, le loup et le cerf.

Dans certaines régions, c'est même le principal prédateur, et il remplace les fouines et les hermines dans les châteaux seigneuriaux.





Au-delà de la chaîne de montagne appelée la Grande Barrière, on ne peut se baser que sur des rumeurs. D'aucun murmure que les chats sont cependant plus gros, plus massifs et plus dangereux qu'ailleurs.

De rares témoignages racontent que les Elfes Noirs apprécient particulièrement les chats boréaux géants comme animaux de compagnie, et que certains sont dressés pour protéger leurs maîtres en égorgeant ou déchiquétant leurs ennemis.

Avec ces nouveaux félins et ces nouveaux peuplements, les coutumes et croyances présentant les félins sous un jour positif se mélangèrent à la défiance et la crainte que nourrissaient les indigènes pour les grands prédateurs septentrionaux.

Ce mélange d'apports divers aboutit à une multitude de légendes, de mouvements de pensées et d'aprioris, qui bientôt collèrent aux poils des petits félins.

Des écoles de magie se mirent à adopter les chats comme familiers préférés, tandis que des érudits entreprirent de comprendre les pouvoirs étranges qu'on attribuait aux chats de gouttière.

Quelques sectes, confréries secrètes et corporations naquirent, dont certaines sont encore bien vivantes aujourd'hui, comme la compagnie dansante des pas-de-chats, ou la grande ligue marchande des villes-des-chats, dont les comptoirs entretiennent un large réseau commercial d'un bout à l'autre du continent.

Parmi ces innombrables sociétés mythiques, on peut citer les chevaliers d'Asgalon, les Maîtres-artilleurs de la cité rugissante, ou bien les Censeurs de Port-la-gigue, dont on ne sait plus grand-chose aujourd'hui.

On retiendra aussi le nom d'une guilde guerrière formant un corps de mercenaires d'élite, les chats-de-guerre, qui servirent l'Empire Fenri dans les siècles de son lent délitement.





Les combattants impitoyables Chats-de-guerre n'existent plus, mais les masques en cotte de mailles qu'il portaient sont restés un symbole des ordres militaires qui ont fleuri dans le Nord, et qui ont modelé son destin.

Encore aujourd'hui, un guerrier qui choisit de porter un tel masque obtiendra le respect des guildes mercenaires, bien qu'il arborera probablement une vulgaire réplique, bien plus facile à obtenir qu'un heaume de mailles original.



Les pouvoirs que peuvent contenir les authentiques masques des Chats-de-guerre sont sujets à débat. Quelques histoires sont colportées à ce sujet, vantant les exploits de survivants de terribles batailles, des tueurs invulnérables, possédés d'une rage incontrôlable.

Les chats et les Férigènes

Peu de peuples apprécient autant les chats que les Férigènes, qu'on appelle d'ailleurs parfois « hommes-chats ». Il faut dire que les Férigènes ressemblent vraiment à des Humains, que l'on aurait affublés d'une tête et d'une queue de félin.

Le lien entre les Férigènes et les félidés n'est pas établi, bien que des savants et des érudits avancent des expériences magiques probables, dans les premiers temps primitifs, ou bien une malédiction qui frapperait toute une nation. Les Férigènes, au mieux, rient de telles inepties, mais certains se sentent profondément insultés par ces suppositions.





En vérité, eux-mêmes ne savent pas pourquoi leur apparence physique est si proche des félins. Mais tout comme les Férigènes, les chats ronronnent, dorment beaucoup et détestent être pris pour une espèce inférieure.

Dans les cités Férigènes, les chats sont considérés comme des hôtes que l'on doit traiter avec respect. Faire du mal à un chat errant est considéré comme un crime, et s'en prendre à un chat apprivoisé revient à agresser la famille de son maître.

Certains troubadours parlent de chats qui auraient été désignés comme les héritiers de rois Férigènes. Il s'agit évidemment de racontars et de récits exagérés.

Le chat à l'âge des découvertes

Lors des derniers millénaires, la découverte d'un continent vierge à l'Est, et de nombreux territoires à conquérir, a changé en profondeur les dynamiques des vieux royaumes.

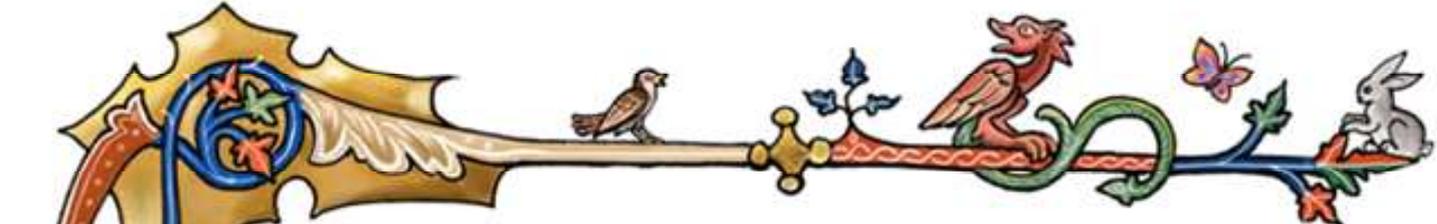
Alors que des flux migratoires conduisaient toujours plus de galions et de voiliers à embarquer pour les côtes et les premières colonies des Terres Lointaines, des thalassocraties, des républiques marchandes et des ligues de ports corsaires ont fleuri sur les deux rives de l'Océan Insulaire, ainsi que sur les nombreuses îles qui le parsèment.

Dans ce bouillonnement de voyages, les navires commerçants et les flottes de guerre ont souvent emmené avec elles des mascottes.

Les marins étant des gens superstitieux, un vaisseau sans animal de compagnie était considéré comme une épave en sursis. Les chats, pour leurs qualités de chasseurs de rongeur et d'animaux réputés clairvoyants, ont toujours été appréciés.

De nos jours encore, les nefes et les galions quittant les ports d'attaches aux quatre coins du monde connu embarquent souvent des matous dont les lignées remontent aux premiers explorateurs marins.





L'un des peuples qui apprécia par-dessus tout la compagnie et la bonne étoile des félins, et qui continue de les choyer, fut celui de l'Orientale.

Parmi les Orientaux, les chats sont encore considérés comme le plus noble des animaux, et de nombreux sultans et califes utilisent des chats-génies pour surveiller l'enceinte de leur harem.

Il est possible que cette vénération soit issue d'une tradition populaire qui veut que les illustres fondateurs de leurs tout premiers potentats insulaires étaient accompagnés de chats de compagnie.

Quand et comment ces familles de chats magiques sont apparues, et par quel moyen des hauts dignitaires d'Orientale sont parvenus à les piéger dans des lampes, cela reste encore un mystère à ce jour.

Les chats-djinns sont encore plus facétieux et capricieux que les minets ordinaires, et même enchaînés par des envoûtements puissants, ils trouvent le moyen de jouer des mauvais tours à ceux qui leur manquent de respect.



Dans les pays les plus éloignés, là où le soleil se lève, on raconte encore bien des choses sur la façon dont les chats sont traités.

Dans ces nations mal connues, comme les mystérieuses cités de jade de Cathringa, ou les florissants temples bulbeux de l'Indhis, on raconte que les prêtres et les prélats considèrent le chat comme un animal particulièrement bienveillant, qui procure prospérité, chance et longévité.



Dans ces contrées, de nombreuses légendes racontent comme un maître soigneux de son chat de maison a trouvé l'amour, la fortune ou la gloire.

D'autres récits populaires racontent l'histoire de jeunes filles changées en chat ou de chats à plusieurs queues, martyrisant ou envoûtant les brigands et les malfaisants.

Une dizaine de cultes extrême-orientaux associent le chat à la réussite, et le chat-de-bienvenue est une petite statue que les paysans placent à côté du seuil de leur demeure, pour porter chance à leurs invités.

Dans d'innombrables sanctuaires, on peut admirer d'immenses statues de chats débonnaires, taillées dans des blocs de marbre blanc, et saluant les voyageurs d'une patte levée.

Dans les forêts de bambou qui couvrent les îles de la Sondronésie, des totems à tête de chat sont plantés dans le sol pour chasser les mauvais esprits ou pour favoriser la chasse.

De nos jours, la plupart de ces coutumes sont encore vivaces, et les chats apprivoisés font probablement partie des animaux de compagnie les plus courants, tous pays confondus.





LA PLACE DU CHAT AUJOURD'HUI

*« Oncques ne vis chevalier
chevauchant,
Oncques ne vint, sinon de par les
champs,
Tel beau seigneur à moustache et poil
gris,
Cent petit rats s'enfuyant devant
lui. »*

Comptine populaire

Chats des villes, chats de gouttière

Beaucoup de chats errent à proximité des sites de colonisation du Nord, que ce soit près des camps des tribus nomades, dans les granges des bergeries, ou sur les toits des quartiers mal famés.

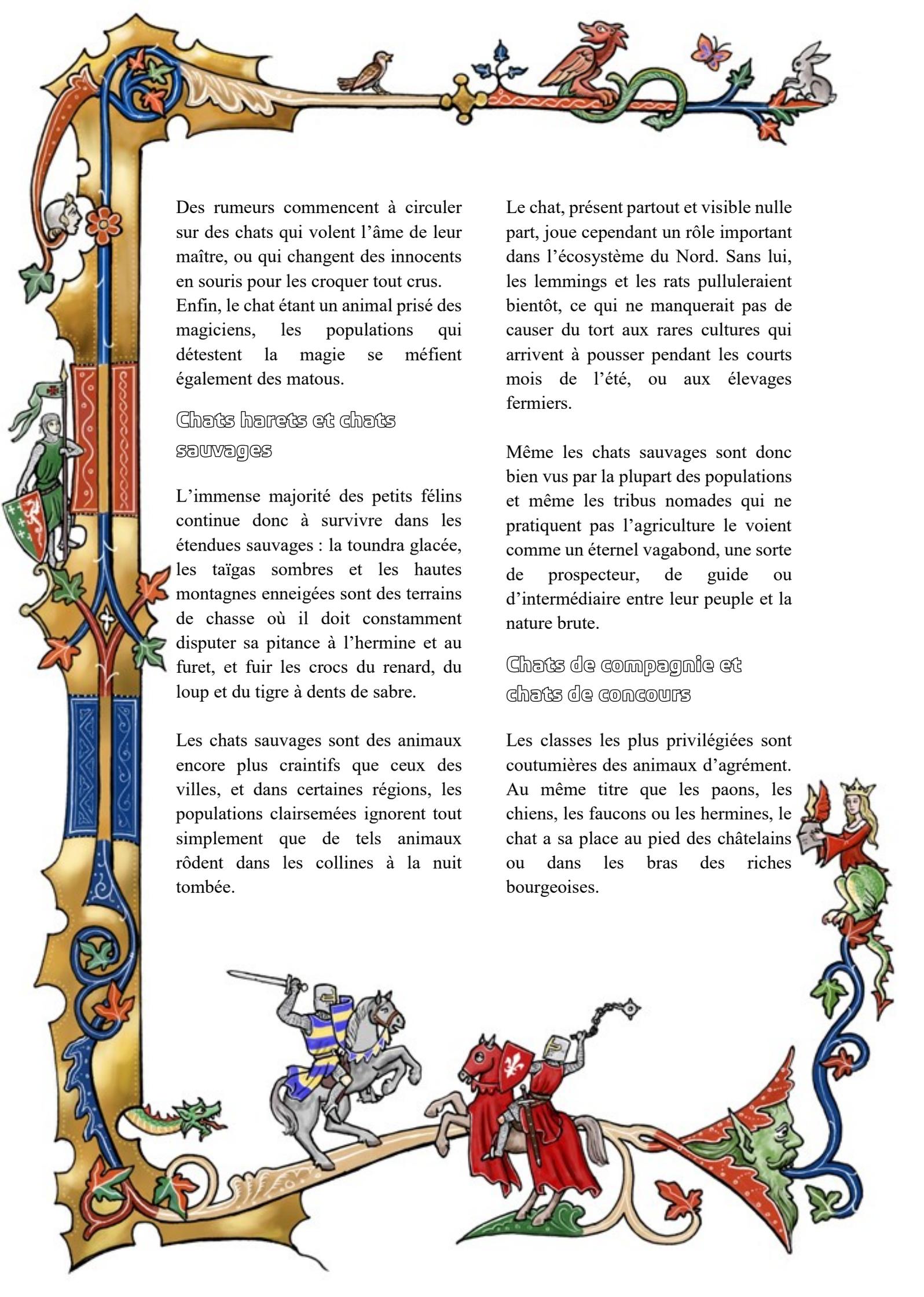
Un certain nombre de ces minets sont des animaux farouches qui se méfient autant des bipèdes que des quadrupèdes, et qui s'enfuient dès que l'on tente de les approcher.

D'autres se sont habitués à quémander de la nourriture, des caresses ou de la chaleur en harcelant les passants.

Il s'agit en général des matous qui ont réussi à se tailler un territoire dans les hautes cours des châteaux, ou dans des quartiers cossus de grandes cités prospères. Ce sont cependant des exceptions, car sous les cieux polaires, de tels endroits sont rares.

Dans de rares pays, des croyances populaires ont commencé à associer des idées négatives à la présence d'un chat. C'est un phénomène récent, qui pourrait être lié au mélange d'influences et de culture amené par les colons de la côte Est. Les nouveaux défricheurs amènent parfois dans leurs bagages des croyances nouvelles, comme cette aversion pour les chats.

Par ailleurs, la multiplication de félins aux pouvoirs étranges, à proximité de sites dotés d'auras magiques, a pu faire naître des sentiments de rejets dans les bas quartiers des villes avoisinantes.



Des rumeurs commencent à circuler sur des chats qui volent l'âme de leur maître, ou qui changent des innocents en souris pour les croquer tout crus.

Enfin, le chat étant un animal prisé des magiciens, les populations qui détestent la magie se méfient également des matous.

Chats harets et chats sauvages

L'immense majorité des petits félins continue donc à survivre dans les étendues sauvages : la toundra glacée, les taïgas sombres et les hautes montagnes enneigées sont des terrains de chasse où il doit constamment disputer sa pitance à l'hermine et au furet, et fuir les crocs du renard, du loup et du tigre à dents de sabre.

Les chats sauvages sont des animaux encore plus craintifs que ceux des villes, et dans certaines régions, les populations clairsemées ignorent tout simplement que de tels animaux rôdent dans les collines à la nuit tombée.

Le chat, présent partout et visible nulle part, joue cependant un rôle important dans l'écosystème du Nord. Sans lui, les lemmings et les rats pulluleraient bientôt, ce qui ne manquerait pas de causer du tort aux rares cultures qui arrivent à pousser pendant les courts mois de l'été, ou aux élevages fermiers.

Même les chats sauvages sont donc bien vus par la plupart des populations et même les tribus nomades qui ne pratiquent pas l'agriculture le voient comme un éternel vagabond, une sorte de prospecteur, de guide ou d'intermédiaire entre leur peuple et la nature brute.

Chats de compagnie et chats de concours

Les classes les plus privilégiées sont coutumières des animaux d'agrément. Au même titre que les paons, les chiens, les faucons ou les hermines, le chat a sa place au pied des châtelains ou dans les bras des riches bourgeoises.



Parfois, le prestige apporté par un chat exceptionnel, ou son habitude à se fourrer dans des chambres ou des coffres où il n'aurait rien à faire, peut déclencher des incidents diplomatiques, des dissensions au sein d'une famille, voire des conflits armés.

La rumeur prétend que dans les royaumes lointains de l'Ouest, dans l'ancienne Entreterre engloutie, ou sur des îles exotiques, certaines civilisations auraient été gouvernées par des rois chats. Dans le Nord, cela ne s'est pas encore produit jusqu'ici.

Chats savants et chats sorciers

Les chats sont connus pour leur intelligence développée (bien qu'ils mettent en général peu d'efforts à l'appliquer à des sujets concrets). Quelques matous acrobates ou savants jouent un rôle dans les spectacles des bohémiens.

Il faut en général qu'un chat soit contraint par les circonstances pour s'abaisser à réfléchir. Le reste du temps, il laisse ses maîtres ou d'autres bipèdes se charger des menus problèmes.

Les chats magiques en particuliers sont tout-à-fait capables de comprendre, d'étudier voire de maîtriser la magie. On raconte que dans certaines académies de sorcellerie, les cours sont à l'occasion donnés par des chats.

Le Nord est cependant peu peuplé, et les villes ou sites capables d'offrir la sécurité, l'organisation et les ressources nécessaires pour établir des universités sont des exceptions. Parmi ces lieux de savoir, les professeurs pédants et les étudiants chahuteurs n'acceptent pas toujours de recevoir des leçons d'un animal, aussi fût-il débrouillard soit-il.





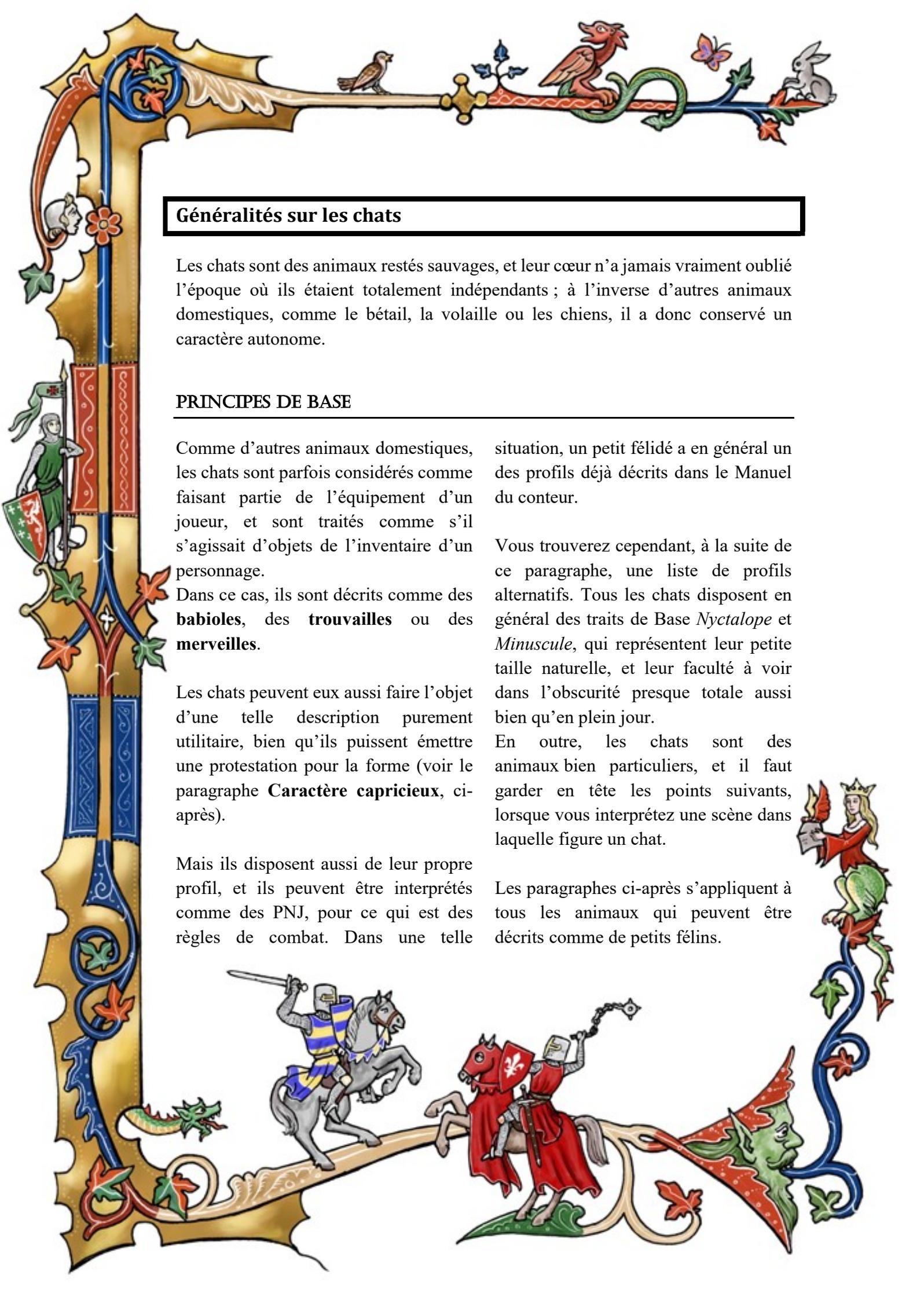
II. BESTIAIRE DE FELINS MAGIQUES

Ce chapitre vous présente les particularités des personnages félins, et les conseils d'interprétation pour les différents types généraux d'animaux félins que l'on peut trouver dans les régions du Nord ; il se penche aussi sur les différents chats et autres petits félidés que les aventuriers et mages ont découverts en explorant les différentes dimensions de magie.

Ce chapitre propose également un ensemble de règles concernant leur domestication, leur élevage et la vie au quotidien avec ces compagnons capricieux. Il se penche en particulier sur la question des chats qui sont choisis comme **familiers**.

Vous trouverez ensuite une liste de profils de PNJ, à-même de représenter quelques-uns des petits félins typiques des lieux et refuges du Nord.

Le tout sera utile pour mettre en œuvre le guide de **création de félin aléatoire** fourni en fin de chapitre. Avec cet outil, vous pourrez générer un Familier PNJ unique et haut en couleurs, prêt à servir dans vos parties.



Généralités sur les chats

Les chats sont des animaux restés sauvages, et leur cœur n'a jamais vraiment oublié l'époque où ils étaient totalement indépendants ; à l'inverse d'autres animaux domestiques, comme le bétail, la volaille ou les chiens, il a donc conservé un caractère autonome.

PRINCIPES DE BASE

Comme d'autres animaux domestiques, les chats sont parfois considérés comme faisant partie de l'équipement d'un joueur, et sont traités comme s'il s'agissait d'objets de l'inventaire d'un personnage.

Dans ce cas, ils sont décrits comme des **babioles**, des **trouvailles** ou des **merveilles**.

Les chats peuvent eux aussi faire l'objet d'une telle description purement utilitaire, bien qu'ils puissent émettre une protestation pour la forme (voir le paragraphe **Caractère capricieux**, ci-après).

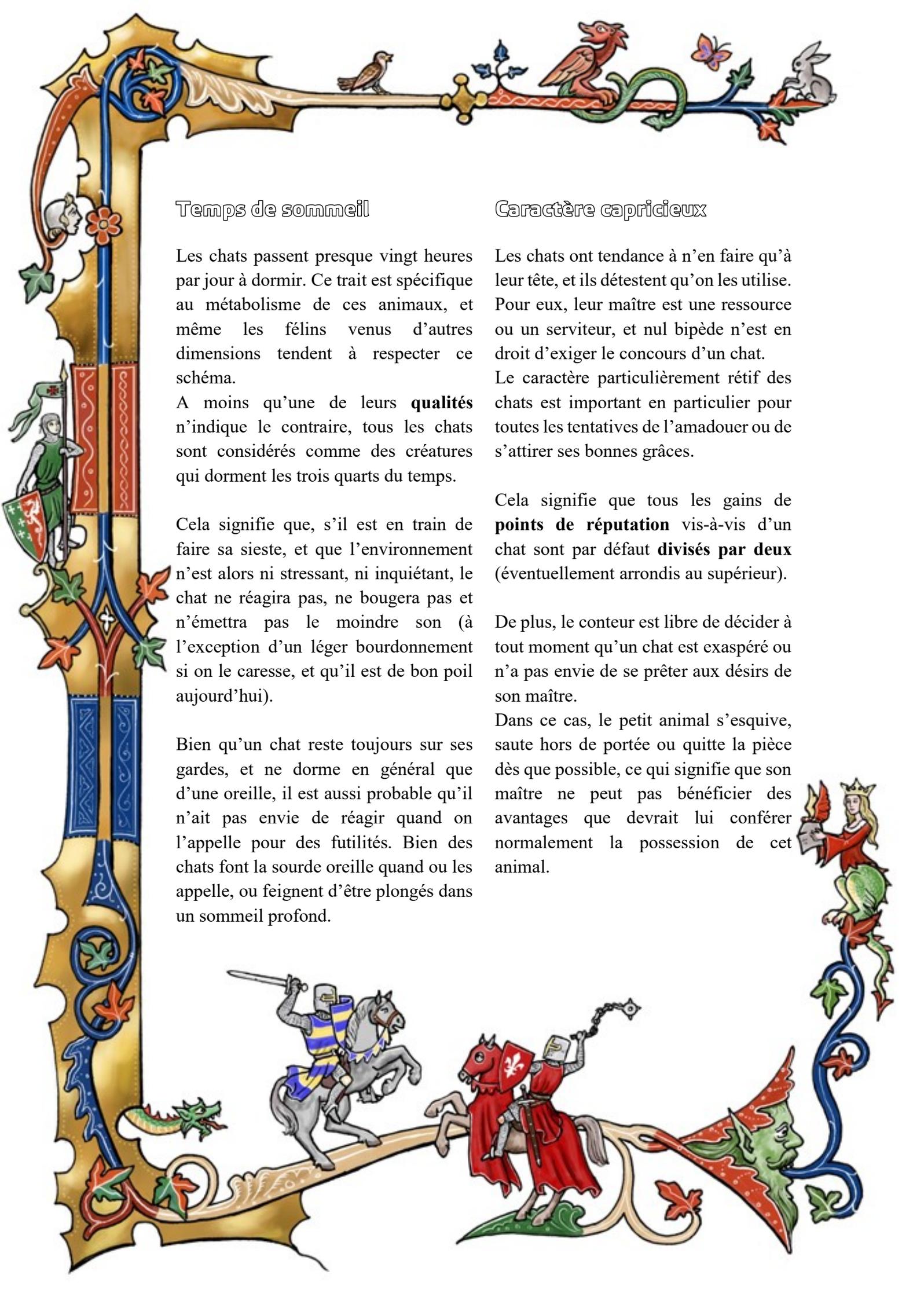
Mais ils disposent aussi de leur propre profil, et ils peuvent être interprétés comme des PNJ, pour ce qui est des règles de combat. Dans une telle

situation, un petit félin a en général un des profils déjà décrits dans le Manuel du conteur.

Vous trouverez cependant, à la suite de ce paragraphe, une liste de profils alternatifs. Tous les chats disposent en général des traits de Base *Nyctalope* et *Minuscule*, qui représentent leur petite taille naturelle, et leur faculté à voir dans l'obscurité presque totale aussi bien qu'en plein jour.

En outre, les chats sont des animaux bien particuliers, et il faut garder en tête les points suivants, lorsque vous interprétez une scène dans laquelle figure un chat.

Les paragraphes ci-après s'appliquent à tous les animaux qui peuvent être décrits comme de petits félins.



Temps de sommeil

Les chats passent presque vingt heures par jour à dormir. Ce trait est spécifique au métabolisme de ces animaux, et même les félins venus d'autres dimensions tendent à respecter ce schéma.

A moins qu'une de leurs **qualités** n'indique le contraire, tous les chats sont considérés comme des créatures qui dorment les trois quarts du temps.

Cela signifie que, s'il est en train de faire sa sieste, et que l'environnement n'est alors ni stressant, ni inquiétant, le chat ne réagira pas, ne bougera pas et n'émettra pas le moindre son (à l'exception d'un léger bourdonnement si on le caresse, et qu'il est de bon poil aujourd'hui).

Bien qu'un chat reste toujours sur ses gardes, et ne dorme en général que d'une oreille, il est aussi probable qu'il n'ait pas envie de réagir quand on l'appelle pour des futilités. Bien des chats font la sourde oreille quand on les appelle, ou feignent d'être plongés dans un sommeil profond.

Caractère capricieux

Les chats ont tendance à n'en faire qu'à leur tête, et ils détestent qu'on les utilise. Pour eux, leur maître est une ressource ou un serviteur, et nul bipède n'est en droit d'exiger le concours d'un chat.

Le caractère particulièrement rétif des chats est important en particulier pour toutes les tentatives de l'amadouer ou de s'attirer ses bonnes grâces.

Cela signifie que tous les gains de **points de réputation** vis-à-vis d'un chat sont par défaut **divisés par deux** (éventuellement arrondis au supérieur).

De plus, le conteur est libre de décider à tout moment qu'un chat est exaspéré ou n'a pas envie de se prêter aux désirs de son maître.

Dans ce cas, le petit animal s'esquive, saute hors de portée ou quitte la pièce dès que possible, ce qui signifie que son maître ne peut pas bénéficier des avantages que devrait lui conférer normalement la possession de cet animal.



Un chat vexé ou boudeur peut rester caché pendant des heures, voire un jour entier. Mais bien souvent ses caprices et tocades sont imprévisibles, et il peut réapparaître n'importe quand.

Un 🎲 déclenché en présence d'un chat peut signifier qu'il est dérangé par la situation, et qu'il est parti voir s'il ne pouvait pas se prélasser ailleurs.

Domestication

La plupart des animaux ont un score de domestication autour de 4+. L'esprit rebelle et frondeur le chat en fait un animal un peu plus difficile à apprivoiser et amadouer.

Pour ces raisons, la difficulté de tous les **tests de Dressage, Médecine ou Doigté** pour calmer, apaiser, soigner, dresser ou se familiariser avec un petit félin est au minimum de 5+, à l'exception des espèces de chats dits « de race ».

En effet, celles-ci se sont acclimatées aux bipèdes stupides et patauds, et qui peuvent proposer des seuils de difficulté inférieurs.

Les chats sont si capricieux et si indépendants que le contrôle d'un élevage relève de la gageure, et seul un personnage qui **maîtrise** la compétence **Erudition (chats)** ou bien une autre spécialisation d'Erudition similaire, peut espérer choisir et réguler la reproduction d'une population féline.

En outre, l'obtention d'une lignée de chats de race au sang pur s'accompagne en général de problèmes de consanguinité, ce qui peut infliger les créatures de tares congénitales aléatoires, ou de malédictions magiques imprévisibles.

Ainsi, à moins d'échanger des spécimens avec d'autres élevages au moins à chaque génération, les chats des nouvelles portées doivent toujours faire un **test de Vitalité** dès leur naissance, de seuil de difficulté 4+. En cas d'échec, l'animal reçoit un **défaut** supplémentaire aléatoire.





Propriétaires de chats

Les personnages qui ont un petit félin comme compagnon ou comme colocataire, peuvent prendre divers **traits de personnage** pour représenter cette situation. Il est courant pour les Mages ou pour les Ménestrels d'avoir un chat à ses côtés, car ils apprécient cette bête au caractère aussi lunatique et imprévisible qu'eux.

Notez qu'il n'est pas du tout nécessaire qu'un personnage possède le trait *Familier*, pour que celui-ci puisse avoir un animal domestique. L'existence d'un compagnon à quatre pattes peut faire l'objet d'une simple ligne dans son historique, et ne pas avoir d'impact sur les règles du jeu ni sur son interprétation.

De nombreux personnages possèdent des animaux (bétail, volaille...) sans que ceux-ci deviennent des membres à part entière de leur famille, et tous ces animaux peuvent être mentionnés dans un récit sans que leurs maîtres n'aient le trait *Familier*.

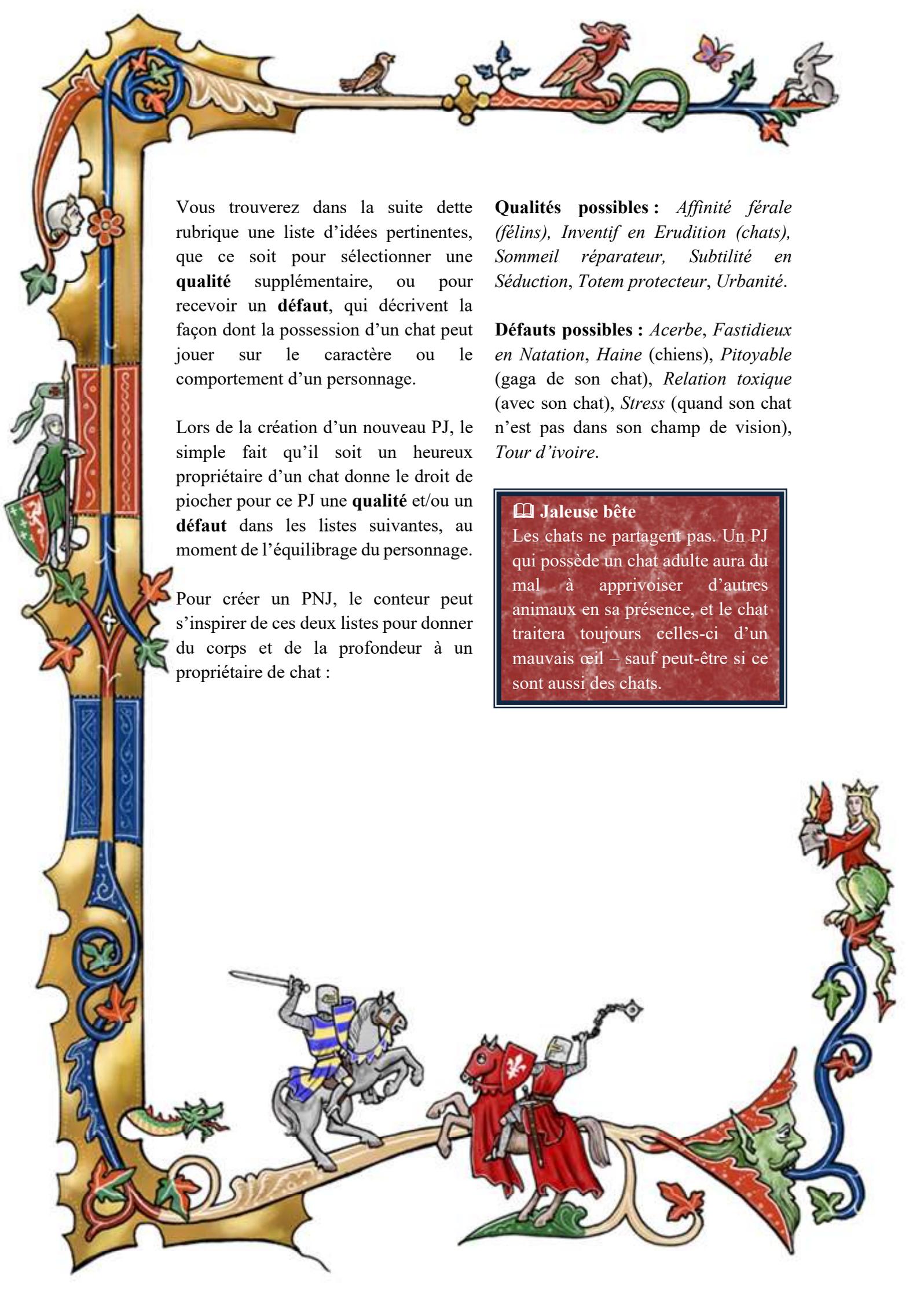
En réalité, un vrai familier est un animal qui comprend son compagnon bipède, autant que celui-ci le comprend. Une telle relation constitue donc plutôt une exception.

Il est vrai que quand un chat élit domicile dans la maison d'un Orque ou d'un Nain, il considère bien souvent qu'il est le roi, et que les bipèdes sont à son service. Toutefois, les autres résidents ne partagent pas forcément ce point de vue.

Selon que leur cohabitation se déroule sans anicroche, qu'ils s'apprécient ou qu'ils se disputent régulièrement, divers traits sont appropriés pour représenter la situation. Cela permet de donner un peu plus de caractère ou de relief à leur relation.

Plus d'une personne deviendrait folle au contact de chats toute la journée, et les familles qui s'occupent de tels élevages développent bien souvent des habitudes et des traits de caractères excentriques.





Vous trouverez dans la suite de cette rubrique une liste d'idées pertinentes, que ce soit pour sélectionner une **qualité** supplémentaire, ou pour recevoir un **défaut**, qui décrivent la façon dont la possession d'un chat peut jouer sur le caractère ou le comportement d'un personnage.

Lors de la création d'un nouveau PJ, le simple fait qu'il soit un heureux propriétaire d'un chat donne le droit de piocher pour ce PJ une **qualité** et/ou un **défaut** dans les listes suivantes, au moment de l'équilibrage du personnage.

Pour créer un PNJ, le conteur peut s'inspirer de ces deux listes pour donner du corps et de la profondeur à un propriétaire de chat :

Qualités possibles : *Affinité férale (félins), Inventif en Erudition (chats), Sommeil réparateur, Subtilité en Séduction, Totem protecteur, Urbanité.*

Défauts possibles : *Acerbe, Fastidieux en Natation, Haine (chiens), Pitoyable (gaga de son chat), Relation toxique (avec son chat), Stress (quand son chat n'est pas dans son champ de vision), Tour d'ivoire.*

Jaleuse bête

Les chats ne partagent pas. Un PJ qui possède un chat adulte aura du mal à apprivoiser d'autres animaux en sa présence, et le chat traitera toujours celles-ci d'un mauvais œil – sauf peut-être si ce sont aussi des chats.





ACCESSOIRES & JOUETS

Une autre manière de représenter d'honnêtes maîtres de chats est de prévoir, dans leur équipement, quelques objets associés à cette noble activité.

Même dans un univers au thème médiéval-fantastique prononcé, certaines boutiques peuvent proposer des articles destinés à l'élevage ou à la distraction d'animaux.

Ce type de profession a plus de chance d'apparaître dans l'Empire De Fordaur, ou bien dans des royaumes particulièrement épargnés par les guerres.

Les classes fortunées, nobles et riches marchands en particuliers, ont le temps, l'argent et la motivation pour offrir à leurs boules de poils favorites de quoi se prélasser, ou des jouets à mâchouiller.

Babioles

Notez que ces objets n'ont pas nécessairement à faire l'objet d'une description formelle, et peuvent être considérés, faute de mieux, comme des **babioles** ordinaires.

Ces objets banals peuvent être des plumeaux, des coussins rembourrés de paille, des griffoirs en bois...

Trouvailles

Les **trouvailles**, de leur côté, sont des objets bien plus utiles aux personnages, et les dieux savent si toute aide est la bienvenue quand on a affaire aux minets.

Vous trouverez dans la suite de ce paragraphe quelques exemples susceptibles de constituer des trouvailles utiles pour les heureux propriétaires de chats.

BAGUETTE DE LUPIN

Trouaille

Rare

Une petite baguette creuse en roseau, remplie d'herbes, de feuilles et de graines de lupin séchées et imprégnées de magie.

Description : cette baguette **facilite** les **tests de Convocation** pour faire venir des élémentaires dont l'apparence est celle de petits félins.





GANTS REMBOURRES DE LAINE

Trouvaille **Répandu**
Une petite poupée de chiffon saucissonnée, et munie d'une cordelette, pour imiter une souris grise.

Description : cet objet **facilite** les tests de **Baratin** pour attirer les chats.

BOTTES DE SEPT LIEUES

Trouvaille **Très rare**
Une paire de chausses en cuir, de petite taille pour un Humain, mais apparemment trop grandes pour un chat ordinaire.

Description : quand un chat familier d'un personnage porte ces bottes à ses pattes inférieures, elles **facilitent** les tests de **Métamorphose** entrepris pour envoûter cet animal. Elles sont sans bénéfice pour un félin ordinaire.

SOURIS DE CHIFFON

Trouvaille **Répandu**
Une petite poupée de chiffon saucissonnée, et munie d'une cordelette, pour imiter une souris grise.

Description : cet objet **facilite** les tests de **Baratin** pour attirer les chats.

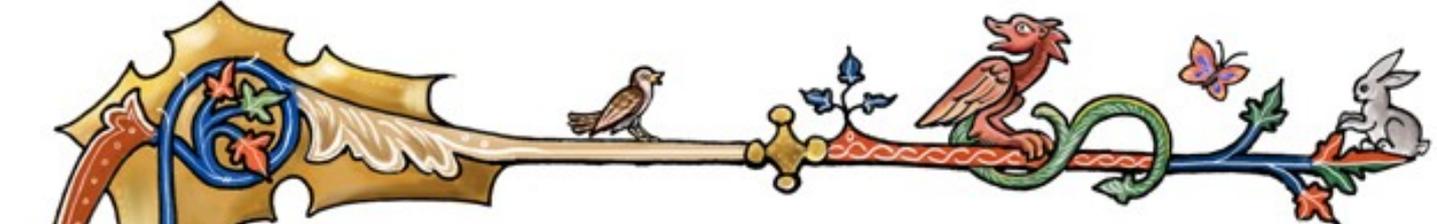


COLLIER A CLOCHETTE

Trouvaille **Très répandu**
Un simple collier de cuir retenu une petite clochette de cuivre, qui tinte au moindre mouvement de l'animal.

Description : quand un chat porte ce collier autour de son cou, cela **facilite** les tests de **Vigilance** pour savoir où est cet animal. Il faut cependant être assez près pour entendre le tintement du collier.





Merveilles



Il est également possible d'imaginer des **merveilles** propres aux propriétaires des chats. Cependant, comme tous les trésors précieux, elles doivent faire l'objet d'un processus de création complet, avec un historique, un pouvoir unique et des enjeux autour de sa possession.

Il pourrait s'agir, par exemple, d'un appeau à chat confectionné par des fées, ou d'un carrosse enchanté tiré par des chats géants. Un violon fait en boyaux de chats venus d'autres dimensions émettrait des sons capables de faire saigner les oreilles.

Ces trésors étranges peuvent aussi bien contenir des fossiles de chats ou des momies de félins divinisés, ou bien encore des transcriptions de savoirs

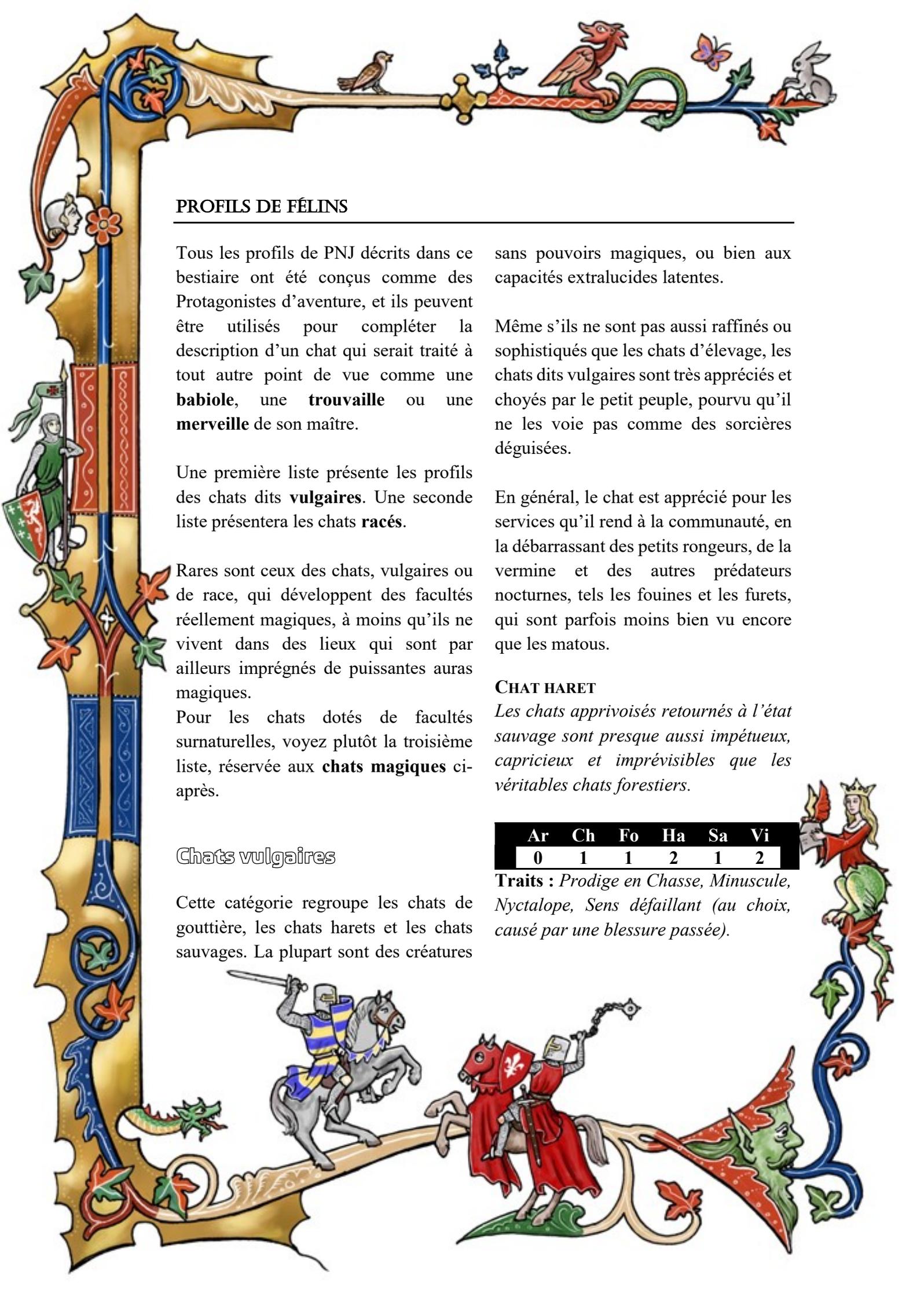
transmis jadis par des élémentaires à moustaches.

Quelques-unes de ces merveilles peuvent avoir des mécaniques basées sur les vices d'Orgueil ou de Paresse, ou bien sur des compétences associées intuitivement aux chats comme la Vigilance, l'Erudition ou la Volonté.

D'autres possibilités peuvent bien sûr être envisagées, comme la faculté de parler aux félins en buvant à une coupe particulière, ou bien encore de se changer en chat à volonté en portant une bague enchantée.

Certaines de ces merveilles peuvent ne se déclencher qu'à certaines conditions, par exemple si leur possesseur a fait la sieste, ou possède un familier chat.





PROFILS DE FÉLINS

Tous les profils de PNJ décrits dans ce bestiaire ont été conçus comme des Protagonistes d'aventure, et ils peuvent être utilisés pour compléter la description d'un chat qui serait traité à tout autre point de vue comme une **babiole**, une **trouvaille** ou une **merveille** de son maître.

Une première liste présente les profils des chats dits **vulgaires**. Une seconde liste présentera les chats **racés**.

Rares sont ceux des chats, vulgaires ou de race, qui développent des facultés réellement magiques, à moins qu'ils ne vivent dans des lieux qui sont par ailleurs imprégnés de puissantes auras magiques.

Pour les chats dotés de facultés surnaturelles, voyez plutôt la troisième liste, réservée aux **chats magiques** ci-après.

Chats vulgaires

Cette catégorie regroupe les chats de gouttière, les chats haret et les chats sauvages. La plupart sont des créatures

sans pouvoirs magiques, ou bien aux capacités extralucides latentes.

Même s'ils ne sont pas aussi raffinés ou sophistiqués que les chats d'élevage, les chats dits vulgaires sont très appréciés et choyés par le petit peuple, pourvu qu'il ne les voie pas comme des sorcières déguisées.

En général, le chat est apprécié pour les services qu'il rend à la communauté, en la débarrassant des petits rongeurs, de la vermine et des autres prédateurs nocturnes, tels les fouines et les furets, qui sont parfois moins bien vu encore que les matous.

CHAT HARET

Les chats apprivoisés retournés à l'état sauvage sont presque aussi impétueux, capricieux et imprévisibles que les véritables chats forestiers.

Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
0	1	1	2	1	2

Traits : *Prodige en Chasse, Minuscule, Nyctalope, Sens défaillant (au choix, causé par une blessure passée).*



Groupes : solitaire, couple, en bande (3-10).

Habitat : ruines d'anciennes cités, forêts clairsemées, friches, collines.

Domestication : 5+

Morphologie : les chats haret sont issus d'innombrables croisements, et peuvent avoir n'importe quelle taille ou coloris. La plupart ont des infirmités, des vieilles blessures ou des cicatrices qui témoignent de la difficulté du retour à la nature.

Mode de vie : le chat haret ne vit pas au milieu de la société des Hommes ou des êtres conscients, mais il fuit leurs habitations et se réfugie plutôt dans les lieux désertiques ou abandonnés par la civilisation.

CHAT SAUVAGE

Le chat sauvage, ou chat forestier, représente sans doute l'ancêtre farouche de toutes les autres lignées de chat. Il n'a jamais quitté ses épaisses forêts natales, où il occupe une place de prédateur mineur, entre le renard et la martre.

Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
0	1	1	2	1	2

Traits : *Habitude (habitants des bois), Minuscule, Nyctalope, Rage.*

Groupes : solitaire.

Habitat : les forêts et bois denses de feuillus, en plaine ou dans les collines.

Domestication : 6+

Morphologie : le chat sauvage est plus large d'épaules et plus râblé que le chat domestique. Il a des plumeaux au bout des oreilles, qui le font ressembler au lynx (dont il n'a pas les favoris). Sa queue est longue et souple, et fait parfois la même longueur que le reste du corps. Il a le dos tigré et le reste du corps brun, gris ou crème.

Mode de vie : le chat sauvage passe le plus clair de son temps à dormir dans son arbre préféré, qui est en général un des plus grands et des plus élancés de son territoire.

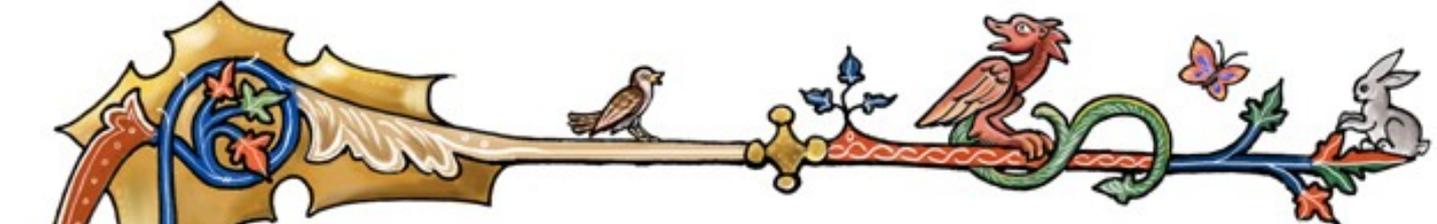
Il est actif à l'aube et au crépuscule, où il chasse les autres petits félins, traque les petits rongeurs et marque quelques troncs de ses griffes. En-dehors de la période de chaleurs de la femelle, les adultes se considèrent tous comme des rivaux.

CHAT-SINGE

Ce petit félin habitué aux jungles et aux mangroves ne se rencontre à l'état naturel que dans les îles les plus reculées de l'Océan Insulaire.

On dit qu'il peut se suspendre aux branches par la queue, et qu'il ne pose jamais la patte au sol. Il peut monter et





descendre les troncs des arbres, dans les deux sens, à une vitesse impressionnante.

Les indigènes de ces îles lointaines portent souvent sa peau comme signe de noblesse. Un chef de village sans écharpe de chat-singe n'a aucune autorité.

Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
0	1	1	3	1	1

Traits : *Besoin superflu (dormir dans un arbre), Minuscule, Nyctalope, Prodige en Grâce.*

Groupes : solitaire, couple.

Habitat : forêts, jungles, mangroves.

Domestication : 5+

Morphologie : plus petit et plus mince que les chats ordinaires, il a six orteils à chaque patte, et son pelage est tacheté de motifs étranges.

Mode de vie : dans le Nord, ce félin ne se trouve que dans les rares marchés côtiers où les navires marchands Orientaux viennent le revendre à prix d'or.

On ne sait presque rien de son comportement à l'état sauvage, mais une fois enfermé dans les jardins d'un palais, il a tendance à se cacher de tout le monde, si bien qu'on ne le revoit en général jamais plus, et que de nombreux nobles cherchent à se faire rembourser.

HUANT DES TOMBES

Ce chat sinistres proviendrait des anciennes terres dévastées de Barbarie, où il aurait vu le jour dans des temples et des palais ruinés depuis des lustres.

Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
0	1	1	1	1	2

Traits : *Héliofuge, Infiltration (souterrains), Minuscule, Nyctalope.*

Groupes : solitaire.

Habitat : cimetières, ruines et labyrinthes souterrains.

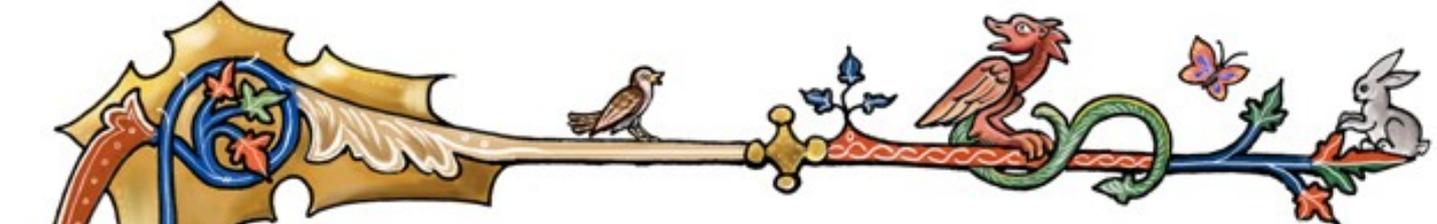
Domestication : 6+

Morphologie : ces chats sont mouchetés de blanc et de noir de la tête à la queue. Hauts sur pattes et incroyablement maigres, ils n'ont pour ainsi dire pas d'oreilles, qui sont ridiculement petites. Leurs yeux vitreux semblent supporter difficilement la lumière du jour.

Mode de vie : les huants des tombes sont parfois vus comme les âmes réincarnées de rois et de reines dont les royaumes ont été anéantis.

Cette croyance vient probablement du fait qu'ils affectionnent les lieux lugubres et silencieux, et qu'on les retrouve davantage dans les catacombes que dans les rues ou à ciel ouvert.





Les huants communiquent entre eux par de longs miaulements plaintifs, qui résonnent parfois sur des kilomètres, en écho, dans les tunnels.

Chats racés

Les chats dits « de race » proviennent d'élevage qui se dédie à la création et au maintien de lignées de chats sur des générations et des générations.

Ces animaux sont sélectionnés et choisis selon leurs caractères physiques, psychologiques ou magiques. Il va de soi que les **druides** considèrent ce type d'élevage comme contraire à la nature et probablement immoral.

Certains chats ont des arbres généalogiques remontant à bien avant l'Élévation du soleil, mais rares sont les personnes qui, en-dehors de la noblesse, y accordent vraiment une importance.

Il existe une infinité de races de chat reconnues ou prisées, et certaines régions reculées ont développé et entretenu des élevages de familles félines particulièrement étranges. Seuls les nobles et les riches de ces contrées leur trouvent un intérêt.

L'élevage de chats de race est une activité à temps plein qui peut relever à la fois du **Dressage (chats de race)** pour gérer l'élevage et la sélection des animaux, et de l'**Erudition (chats de race)** pour trouver des acquéreurs.

BOREAL PUR

Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
0	2	1	1	1	2

Le boréal pur est un chat sélectionné par les Elfes Noirs et dressé pour remplir le rôle d'un animal de garde, comme le ferait un chien dans d'autres latitudes.

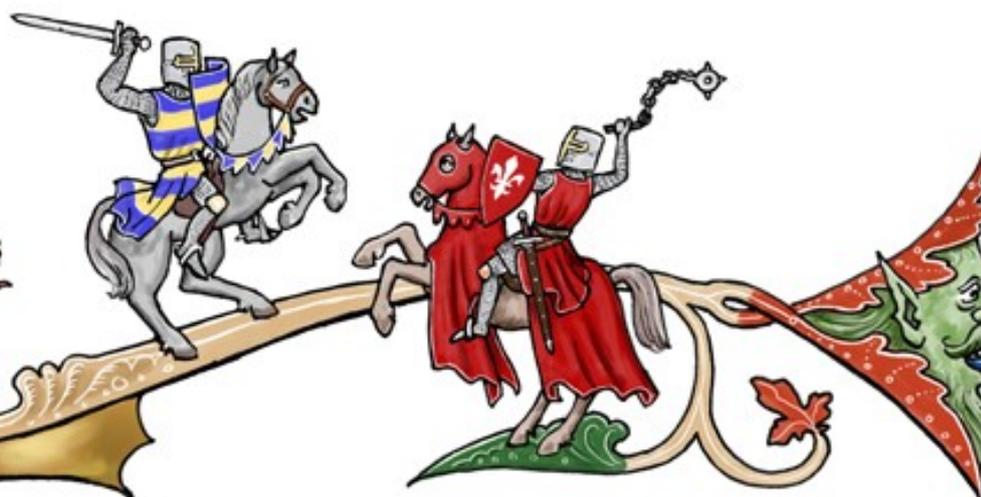
Traits : *Besoin superflu (être à moins d'un mètre de son propriétaire), Inventif en Vigilance, Petitesse, Nyctalope.*

Groupes : solitaire.

Habitat : partout où son maître va (et où il a envie d'aller aussi).

Domestication : 5+

Morphologie : sélectionné tant pour sa taille et sa musculature que pour son poil d'un blanc immaculé, le boréal pur est un chat solide et royal, qui peut mesurer jusqu'à soixante centimètres au garrot pour les plus gros spécimens.



Mode de vie : en dépit de son air hautain et détaché, il observe en permanence tous ceux qui l'entourent. Il ne s'éloigne jamais de son maître et le protège en crachant, feulant, griffant et mordant, au moindre signe de danger.

CHAT A COLLERETTE

Ce chat pédant et élégant nécessite des heures de soins pour garder une fourrure luisante et soyeuse.

Certaines personnes défavorisées pensent qu'avoir une touffe de poils du cou d'un chat à collerette porte chance et amène richesse et fortune.

Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
0	2	1	1	1	1

Traits : *Décadence, Habitude (résidents d'un lieu au choix), Minuscule, Nyctalope.*

Groupes : solitaire.

Habitat : maisons luxueuses ou demeures de familles riches et privilégiées.

Domestication : 3+

Morphologie : ce petit félin rondouillard est facilement reconnaissable à son col de fourrure épaisse, qui lui forme une touffe de fourrure à poils longs tout autour de la gorge. Il a une tête ronde et les oreilles courtes.

Mode de vie : il se prélassé dans les palais et tours de magie où il est dorloté et choyé. Il ne les quitte jamais, à moins qu'on ne l'y contraigne.

ECARLATIN

Ce chat de couleur fauve, rouille ou rouge, est connu pour avoir été l'emblème de plusieurs dynasties royales de premier plan de l'Entreterre. Depuis que ce bras de continent a été immergé, cette espèce est bien moins courante, et rares sont les familles nobles à le porter encore sur leurs armoiries.

Celles qui en font leur emblème aujourd'hui se considèrent comme des rescapés du dernier cataclysme. Elles se targuent de la gloire de leurs ancêtres, et ont tendance à regarder de haut les nobles originaires d'autres contrées.

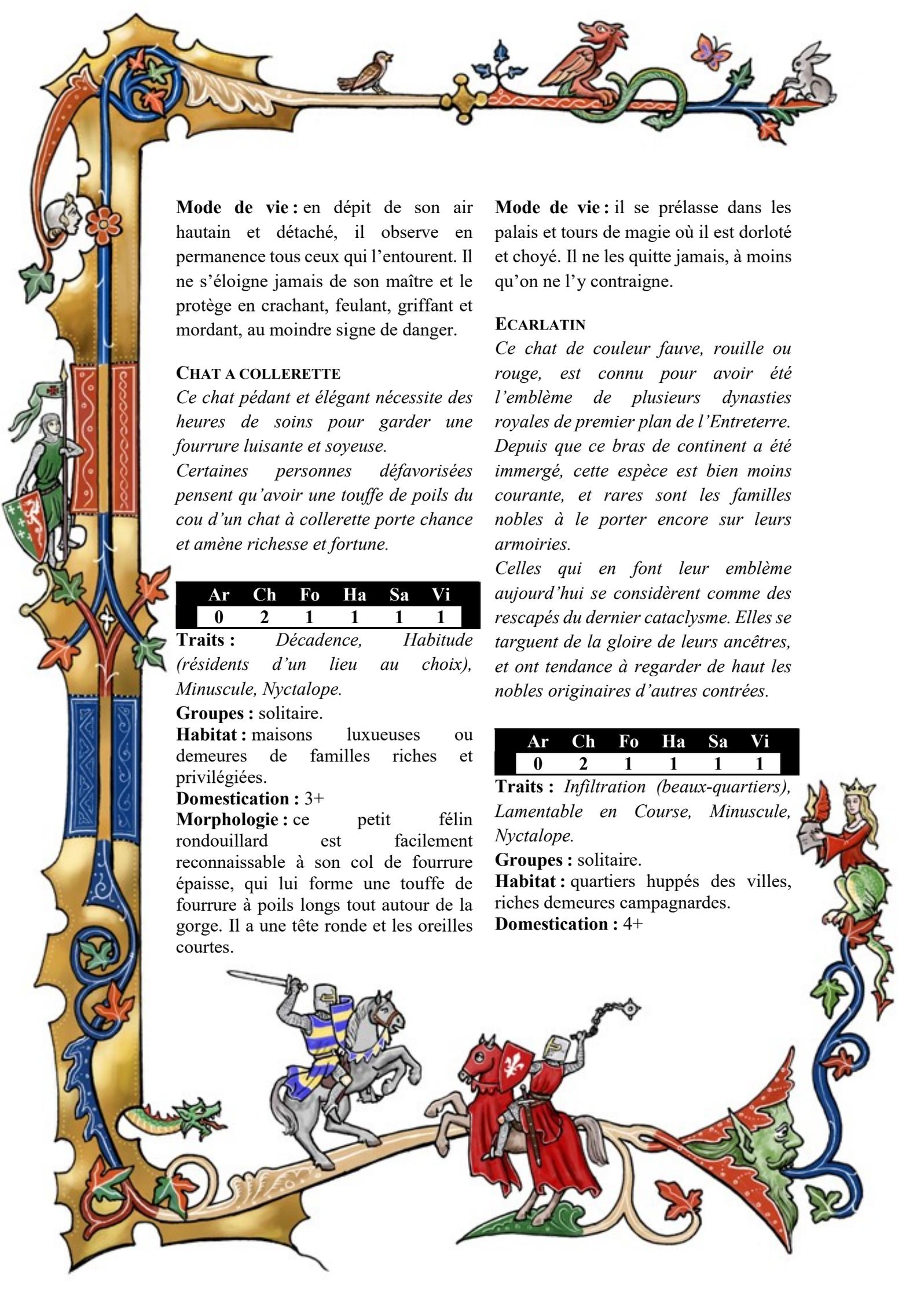
Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
0	2	1	1	1	1

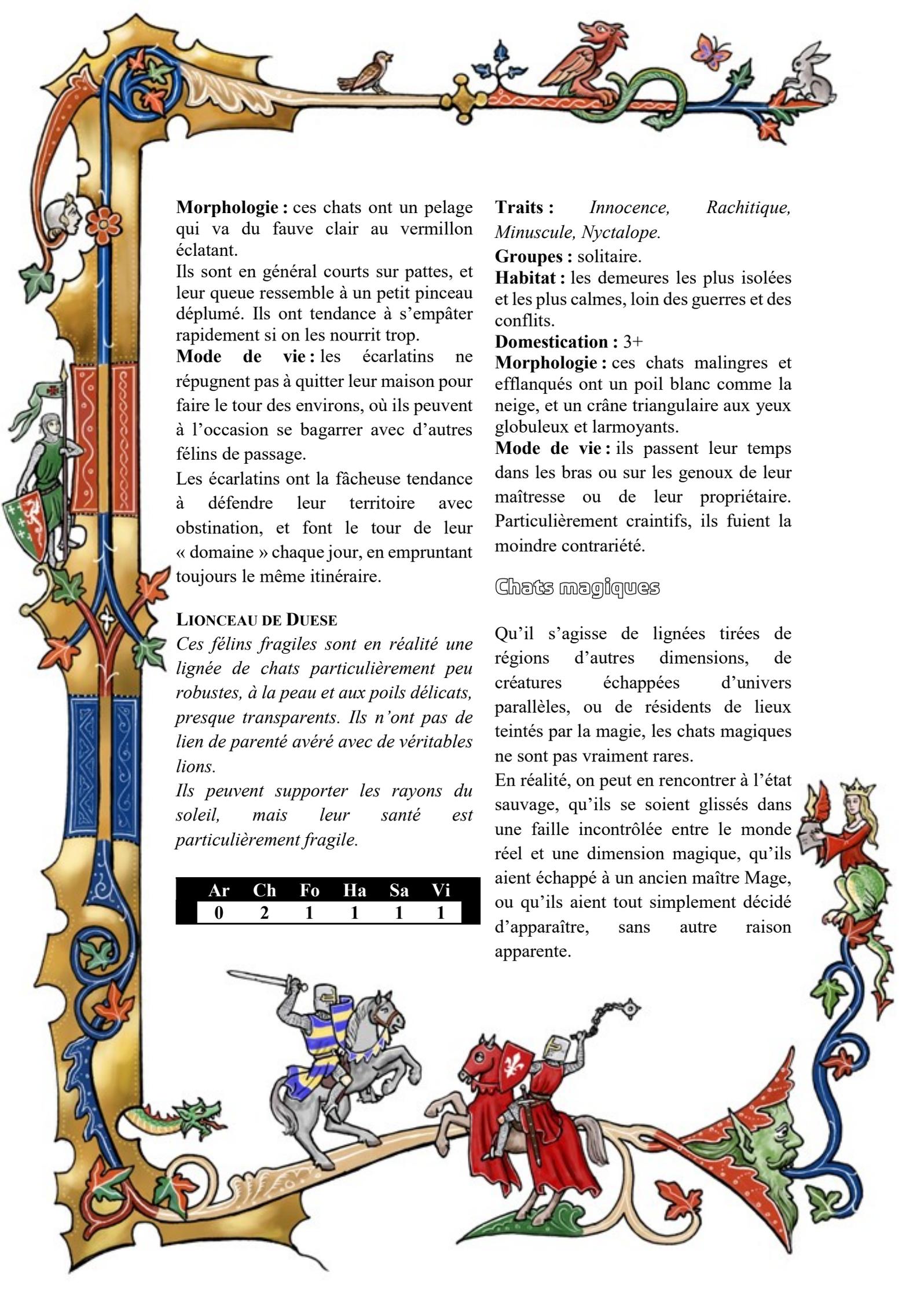
Traits : *Infiltration (beaux-quartiers), Lamentable en Course, Minuscule, Nyctalope.*

Groupes : solitaire.

Habitat : quartiers huppés des villes, riches demeures campagnardes.

Domestication : 4+





Morphologie : ces chats ont un pelage qui va du fauve clair au vermillon éclatant.

Ils sont en général courts sur pattes, et leur queue ressemble à un petit pinceau déplumé. Ils ont tendance à s'empâter rapidement si on les nourrit trop.

Mode de vie : les écarlatins ne répugnent pas à quitter leur maison pour faire le tour des environs, où ils peuvent à l'occasion se bagarrer avec d'autres félins de passage.

Les écarlatins ont la fâcheuse tendance à défendre leur territoire avec obstination, et font le tour de leur « domaine » chaque jour, en empruntant toujours le même itinéraire.

LIONCEAU DE DUESE

Ces félins fragiles sont en réalité une lignée de chats particulièrement peu robustes, à la peau et aux poils délicats, presque transparents. Ils n'ont pas de lien de parenté avéré avec de véritables lions.

Ils peuvent supporter les rayons du soleil, mais leur santé est particulièrement fragile.

Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
0	2	1	1	1	1

Traits : *Innocence, Rachitique, Minuscule, Nyctalope.*

Groupes : solitaire.

Habitat : les demeures les plus isolées et les plus calmes, loin des guerres et des conflits.

Domestication : 3+

Morphologie : ces chats malingres et efflanqués ont un poil blanc comme la neige, et un crâne triangulaire aux yeux globuleux et larmoyants.

Mode de vie : ils passent leur temps dans les bras ou sur les genoux de leur maîtresse ou de leur propriétaire. Particulièrement craintifs, ils fuient la moindre contrariété.

Chats magiques

Qu'il s'agisse de lignées tirées de régions d'autres dimensions, de créatures échappées d'univers parallèles, ou de résidents de lieux teintés par la magie, les chats magiques ne sont pas vraiment rares.

En réalité, on peut en rencontrer à l'état sauvage, qu'ils se soient glissés dans une faille incontrôlée entre le monde réel et une dimension magique, qu'ils aient échappé à un ancien maître Mage, ou qu'ils aient tout simplement décidé d'apparaître, sans autre raison apparente.



Les chats jouissent déjà habituellement d'une réputation de créatures fantasmagoriques, étranges et mystérieuses, qui leur vaut en général la méfiance des gens simples. Les chats magiques sont pires encore, et les Magiciens et Sorciers les apprécient autant qu'ils les craignent.

A ce point de vue, même les Mages les plus farfelus ont du mal à les comprendre, et nombre de petits félins ont des facultés ou des capacités qui défient l'entendement.

Certains sont capables de voler, d'autres de changer l'eau en lait. Quelques-uns prédisent le temps qu'il fera en se lavant les oreilles, et plusieurs sont connus pour changer de couleur à volonté, pour reconnaître à l'odeur les patients frappés de certaines maladies, ou pour pouvoir communiquer dans un langage intelligible.

Tous ces petits miracles ne sont rien quand on prête l'oreille à certains témoignages, qui feraient dresser les cheveux sur la tête de l'aventurier le plus courageux.

On dit même que certains chats clairvoyants peuvent lire dans les âmes, manger les péchés ou tuer d'un simple regard. Ces créatures-là sont assurément envoyées par les anges... Ou par les démons.

En tout état de cause, les chats magiques possèdent toujours une valeur en **Arcane** supérieure à 0, et ils possèdent le trait *Lancer instinctif*, qui leur permet de manifester un pouvoir surnaturel.

La plupart des chats décrits dans ce paragraphe sont déjà associés à l'une des lignances, mais vous pouvez facilement imaginer des équivalents provenant d'autres dimensions magiques.



FIELLEUR

Le chat fielleur est un petit félin à poils épais, connu pour pouvoir cracher un poison particulièrement violent. Sa salive acide peut agresser le métal, dissoudre la pierre et même tuer la plupart de ses prédateurs ou ennemis naturels.

Il semble que la nature de ce poison soit magique, ce qui explique que nulle créature ordinaire ne semble pouvoir y résister, et que les soins des médecins s'avèrent impuissants à soulager les personnes mordues ou éclaboussées par cet animal.

De nombreux concocteurs de potions et empoisonneurs cherchent à capturer des fielleurs pour leur extraire leur salive, et cela les rend particulièrement méfiants à l'égard des inconnus.

Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
2	1	1	1	1	2

Traits : *Ennemi des Citadins, Lancer instinctif (sort de Psychisme), Minuscule, Névrose (peur des inconnus), Nyctalope, Souffle d'Occultisme.*

Groupes : solitaire.

Habitat : zones inhabitées et isolées, lieux d'auras d'Occultisme, dimension occulte.

Domestication : 6+

Morphologie : la plupart des fielleurs sont des chats à poil dense et soyeux, aux crocs particulièrement acérés, dont les canines peuvent dépasser de leur mâchoire et leur donner un air de vampire. Ils ont le pelage noir, ou bien rayé de fauve et de gris.

On les reconnaît aisément par leurs poils particulièrement longs et légers, qui leur donnent une apparence de nuage sinistre. C'est d'autant plus vrai que leur queue est longue et touffue, ressemblant à un panache de fumée.

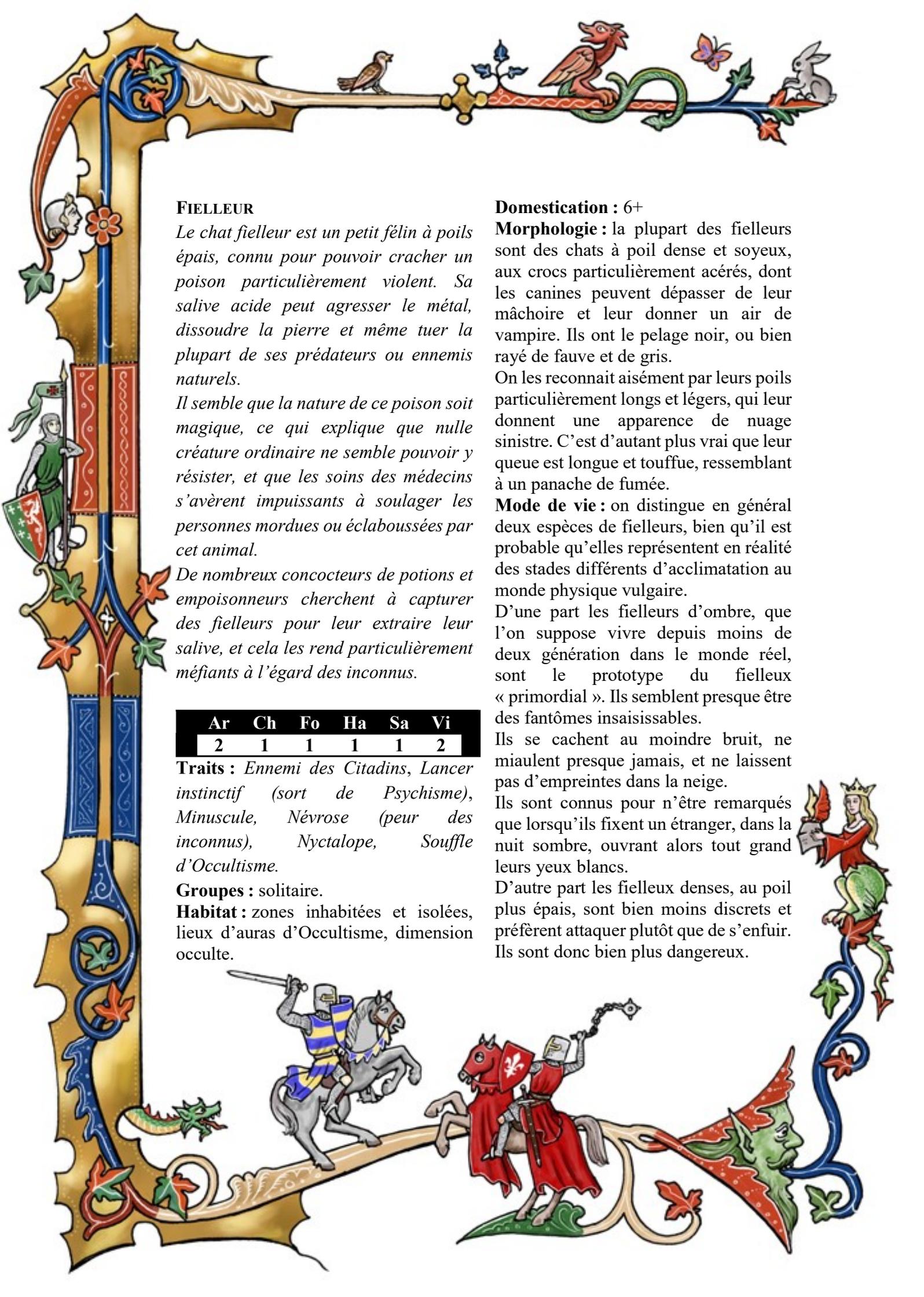
Mode de vie : on distingue en général deux espèces de fielleurs, bien qu'il est probable qu'elles représentent en réalité des stades différents d'acclimatation au monde physique vulgaire.

D'une part les fielleurs d'ombre, que l'on suppose vivre depuis moins de deux génération dans le monde réel, sont le prototype du fielleux « primordial ». Ils semblent presque être des fantômes insaisissables.

Ils se cachent au moindre bruit, ne miaulent presque jamais, et ne laissent pas d'empreintes dans la neige.

Ils sont connus pour n'être remarqués que lorsqu'ils fixent un étranger, dans la nuit sombre, ouvrant alors tout grand leurs yeux blancs.

D'autre part les fielleux denses, au poil plus épais, sont bien moins discrets et préfèrent attaquer plutôt que de s'enfuir. Ils sont donc bien plus dangereux.





GLYNX

Le glynx est une créature discrète et difficile à capturer. De la taille d'un gros chat ou d'un petit lynx, il chasse les petites créatures inconnues et difformes des terres au-delà de la Grande Barrière. C'est un animal fascinant et inquiétant, qui peut parfois cracher des vagues de glace ou projeter des stalactites de givre sur ses ennemis.

On dit que dans ces terres dominées par les démons, tout ce qui vit est teinté par les énergies maléfiques, aussi les Glynx rencontrés ou capturés dans les territoires plus au Sud sont-ils rarement laissés en vie, bien que leur corruption soit rarement avérée.

Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
2	2	1	1	1	1

Traits : *Lancer instinctif (sort de Cryomancie), Nyctalope, Petitesse, Vulnérable à la Pyromancie.*

Groupes : solitaire.

Habitat : taïgas, montagnes et glaciers du Grand Nord.

Domestication : 6+

Morphologie : le glynx ressemble à un lynx fait de cristaux et de pointes de glace assemblées, ce qui lui confère un certain cachet. Son pelage d'apparence anguleuse ou épineuse est en réalité très doux au toucher. Ses favoris peuvent mesurer trente centimètres de long, et sa queue est courte. Son pelage est parfois rayé ou tacheté, de blanc, de bleu ou de turquoise.

Mode de vie : le glynx est un prédateur pour l'essentiel nocturne. On ne le croise à l'état sauvage que dans les étendues au Nord de la Grande Barrière. La rumeur populaire veut que l'intégralité des territoires du Grand Nord soient asservis par les princes-démons, aussi le glynx, au même titre que le reste de la faune hyperboréale, est-il mal connu et mal étudié.



MANTICHAT

Le scorpionagrobis (selon l'appellation consacrée dans les manuels de classification savants et pédants) ou, plus communément, le mantichat (comme on le désigne d'ordinaire, en langage Ouestain) est un chat à queue de scorpion.

Son appendice caudal, aux articulations bulbeuses, se termine par une pointe munie d'un dard mortel.

Plus que tous les autres minets, ceux-ci descendent très probablement de créatures alchimiques, comme en témoigne leur apparence hybride improbable.



Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
2	1	1	2	1	1

Traits : *Lancer instinctif* (sort d'alchimie), *Minuscule*, *Nyctalope*, *Phobie* (scorpions), *Venimeux*, *Vulnérable à l'Alchimie*.

Groupes : solitaire.

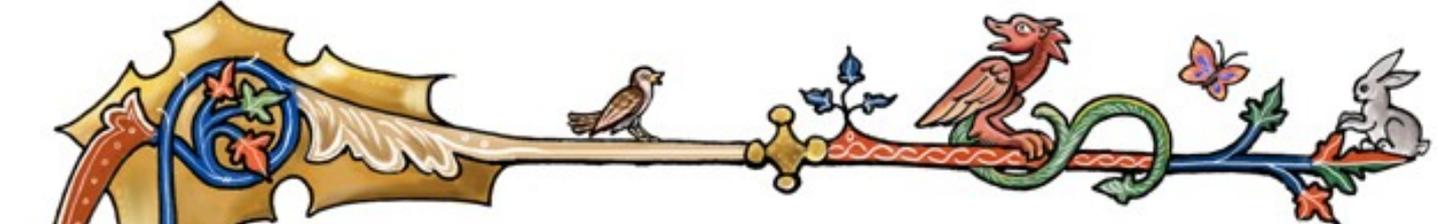
Habitat : tours de Magiciens.

Domestication : 5+

Morphologie : ces chats ressemblent à des matous ordinaires, mais ils sont dotés d'une queue de scorpion.

Mode de vie : aussi curieux que cela puisse paraître, les scorpionagrobis ont une peur instinctive des scorpions, dont ils semblent pourtant être de





lointains parents. En réalité, peu de Mages sont au courant de ce petit défaut, car les scorpions sont relativement rares, sur les terres froides du Nord.

TRYCHODON

Le trychodon est l'une des plus grosses formes de félidés que l'on peut trouver dans l'entourage d'un magicien, si l'on excepte les tigres, lions et panthères.

Ces gros matous ont l'aspect reptilien et maléfique. Il faudrait être un individu particulièrement peu sociable, ou chercher volontairement à faire fuir les autres, pour se promener avec une monstruosité pareille en public.

Ar	Ch	Fo	Ha	Sa	Vi
2	1	2	1	1	2

Traits : *Lamentable en Séduction, Lancer instinctif (sort d'Occultisme), Petiteesse, Nyctalope.*

Groupes : solitaire.

Habitat : tours de Magiciens.

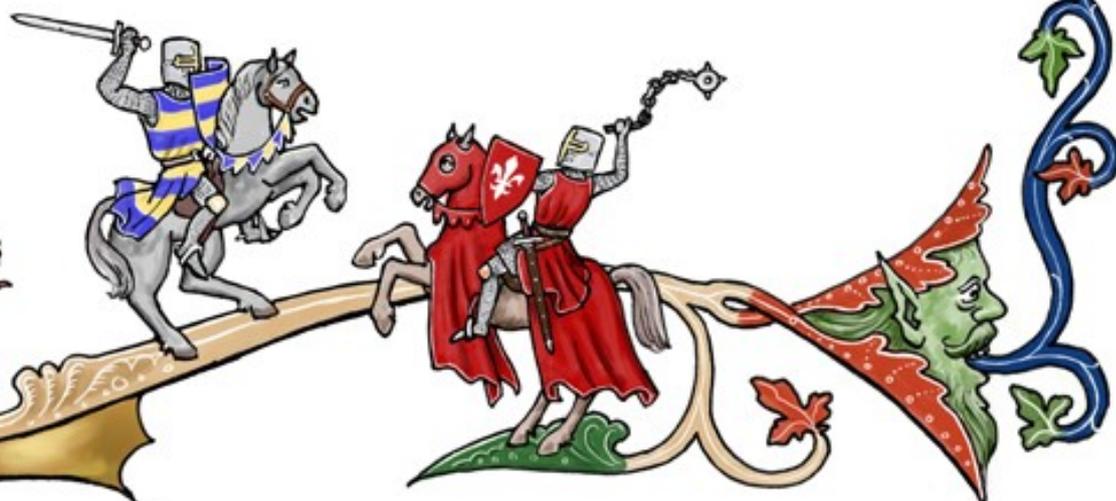
Domestication : 5+

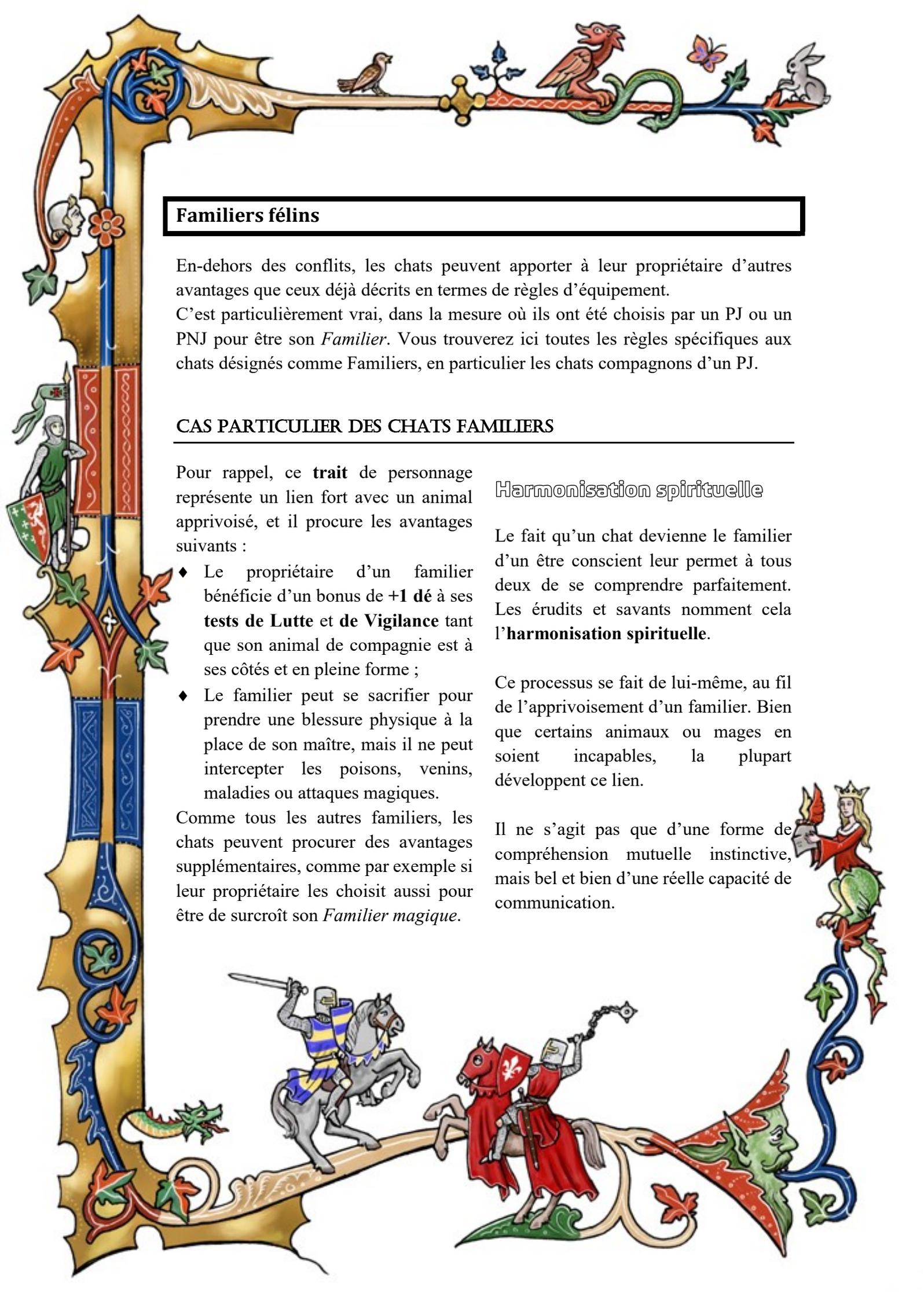
Morphologie : légèrement plus gros et surtout bien plus allongés que les autres chats, les Trychodon sont des créatures presque sauriennes, à la peau grumeleuse dénuée de fourrure. Ils sont hauts sur pattes, aux flancs maigres et aux côtes saillantes. Leurs corps serpentins sont dotés d'une longue queue pointue, pelée, et leur gorge, au goitre apparent et pendant, émet des feulements épouvantables.

Mode de vie : fruits d'expériences occultes inavouables, les trychodons sont des créatures sinistres, qui sont persécutées et chassées par la plupart des profanes.

Même les étudiants des arcanes ont du mal à leur trouver des qualités. Quelques mages apprécient leur aspect effrayant et s'en servent pour intimider leurs ennemis.

Comme tous les félins, les trychodons sont des compagnons capricieux. Les paysans viennent cependant rarement récriminer contre eux, car leurs maîtres ont tendance à être aussi intimidants que leurs horribles familiers...





Familiers félins

En-dehors des conflits, les chats peuvent apporter à leur propriétaire d'autres avantages que ceux déjà décrits en termes de règles d'équipement.

C'est particulièrement vrai, dans la mesure où ils ont été choisis par un PJ ou un PNJ pour être son *Familier*. Vous trouverez ici toutes les règles spécifiques aux chats désignés comme Familiers, en particulier les chats compagnons d'un PJ.

CAS PARTICULIER DES CHATS FAMILIERS

Pour rappel, ce **trait** de personnage représente un lien fort avec un animal apprivoisé, et il procure les avantages suivants :

- ◆ Le propriétaire d'un familier bénéficie d'un bonus de **+1 dé** à ses **tests de Lutte** et de **Vigilance** tant que son animal de compagnie est à ses côtés et en pleine forme ;
- ◆ Le familier peut se sacrifier pour prendre une blessure physique à la place de son maître, mais il ne peut intercepter les poisons, venins, maladies ou attaques magiques.

Comme tous les autres familiers, les chats peuvent procurer des avantages supplémentaires, comme par exemple si leur propriétaire les choisit aussi pour être de surcroît son *Familier magique*.

Harmonisation spirituelle

Le fait qu'un chat devienne le familier d'un être conscient leur permet à tous deux de se comprendre parfaitement. Les érudits et savants nomment cela l'**harmonisation spirituelle**.

Ce processus se fait de lui-même, au fil de l'apprivoisement d'un familier. Bien que certains animaux ou mages en soient incapables, la plupart développent ce lien.

Il ne s'agit pas que d'une forme de compréhension mutuelle instinctive, mais bel et bien d'une réelle capacité de communication.





Ainsi, on considère que l'esprit d'un chat familier est transmuté pour comprendre instinctivement le sens des paroles de son maître, et inversement.

Cela signifie que ces deux personnages peuvent librement communiquer et utiliser leurs compétences sociales pour avoir des interactions, bien que les matous soient des animaux, et restent donc incapable de s'exprimer distinctement avec les autres représentants de la race de leur maître.

L'harmonisation spirituelle entre un maître et un familier est considéré comme un phénomène exceptionnel, mais qui n'a rien de magique ; les animaux avec une valeur d'Arcane de 0 peuvent en bénéficier.

Ce lien ne peut pas être détruit par des **tests de Résilience** (bien qu'il puisse être atténué ou suspendu, par exemple au moyen de **tests d'activité de Malédiction**).

Fidélité

Contrairement à ce que leurs sautes d'humeur peuvent faire penser, les chats sont dotés d'un sens de la loyauté hors

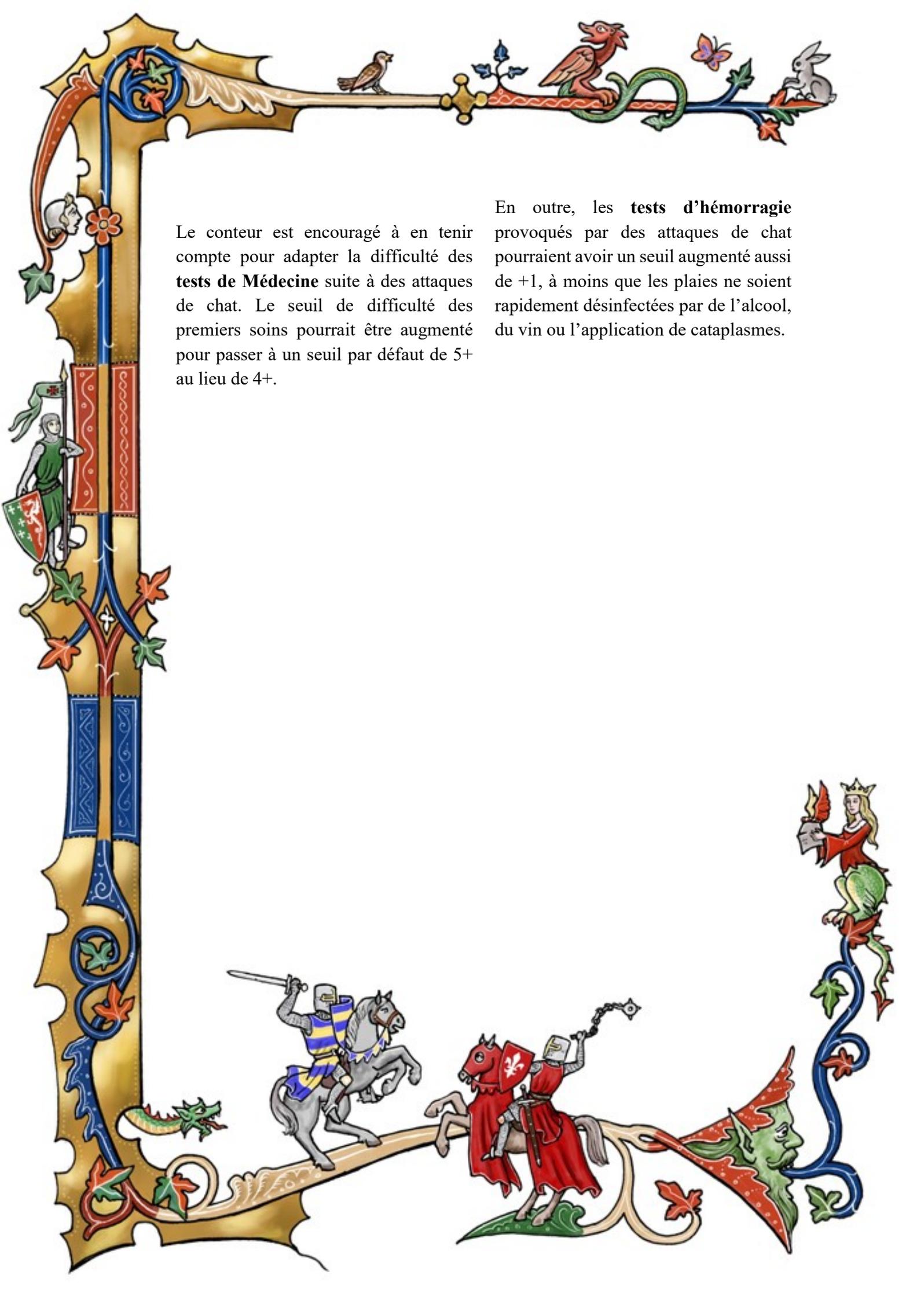
du commun. Ils tiennent énormément à leurs maîtres, et sont capables de prouesses pour les protéger.

Tous les chats sont capables d'au moins une partie des exploits suivants, ce qui peut se traduire par un bonus d'un ou plusieurs **dés**, pour réaliser les tests de compétence appropriés :

- ◆ Reconnaître à l'odeur ou à la voix son véritable maître ;
- ◆ Parcourir de grandes distances pour retrouver son précédent domicile, ou pour rejoindre celui qu'il considère comme son véritable maître ;
- ◆ Attaquer un individu menaçant directement la vie ou le bien-être de son maître.

Les chats sont des créatures nerveuses et rapides, ce qui est en général déjà représenté par leurs valeurs dans les caractéristiques d'**Habilité** et de **Vivacité**.

Toutefois, ils sont aussi dotés de griffes acérées, étonnamment tranchantes pour leur petite taille, d'une agressivité digne des animaux les plus sauvages, et pour couronner le tout, leurs morsures et leurs griffures sont connues pour facilement s'infecter.



Le conteur est encouragé à en tenir compte pour adapter la difficulté des **tests de Médecine** suite à des attaques de chat. Le seuil de difficulté des premiers soins pourrait être augmenté pour passer à un seuil par défaut de 5+ au lieu de 4+.

En outre, les **tests d'hémorragie** provoqués par des attaques de chat pourraient avoir un seuil augmenté aussi de +1, à moins que les plaies ne soient rapidement désinfectées par de l'alcool, du vin ou l'application de cataplasmes.

CRÉATION DE FÉLIN ALÉATOIRE

Si vous souhaitez concevoir un personnage (PJ ou PNJ) petit félin, vous pouvez suivre les étapes de création de personnages décrites dans ce chapitre :

- ◆ Choix d'une origine ;
- ◆ Choix d'un profil ;
- ◆ Choix d'un historique ;
- ◆ Equilibre des traits ;
- ◆ Choix d'un sort (optionnel).

Si vous souhaitez interpréter un PJ Familier, veillez tout au long de la création à sélectionner des traits qui n'entraveront pas trop vos interactions avec les personnages de vos amis.

En effet, gardez en tête qu'en l'absence de capacités ou de dons de communication, un Familier ne peut dialoguer qu'avec son propre maître : évitez de rendre votre seule relation libre encore plus difficile à jouer.

Pour un PNJ, ces considérations sont moins importantes, car un Familier Félin peut très bien se contenter de martyriser son maître, voire de faire cavalier seul après la mort ou la disparition de celui-ci.



1 - Origine

Le choix de l'origine permet de déterminer à la fois le type de profil et la Voie du personnage chat. Vous pouvez la tirer au hasard ou la sélectionner dans le tableau ci-dessous :

1D6	Type	Voie
1	Vulgaire	Roublard
2	Vulgaire	Combattant
3	Vulgaire	Mage
4	Racé	Roublard
5	Racé	Mystique
6	Magique	Mage



L'origine du chat permet aussi de tirer un ou plusieurs détails qui permettent de le caractériser. Chacune de ces touches de personnalisation est considérée comme un **trait narratif**.

Bien qu'aucune mécanique ou règle ne les régit, ils sont considérés comme des **défauts**, car le conteur est encouragé à exploiter les particularités des traits narratifs pour mettre en scène les .

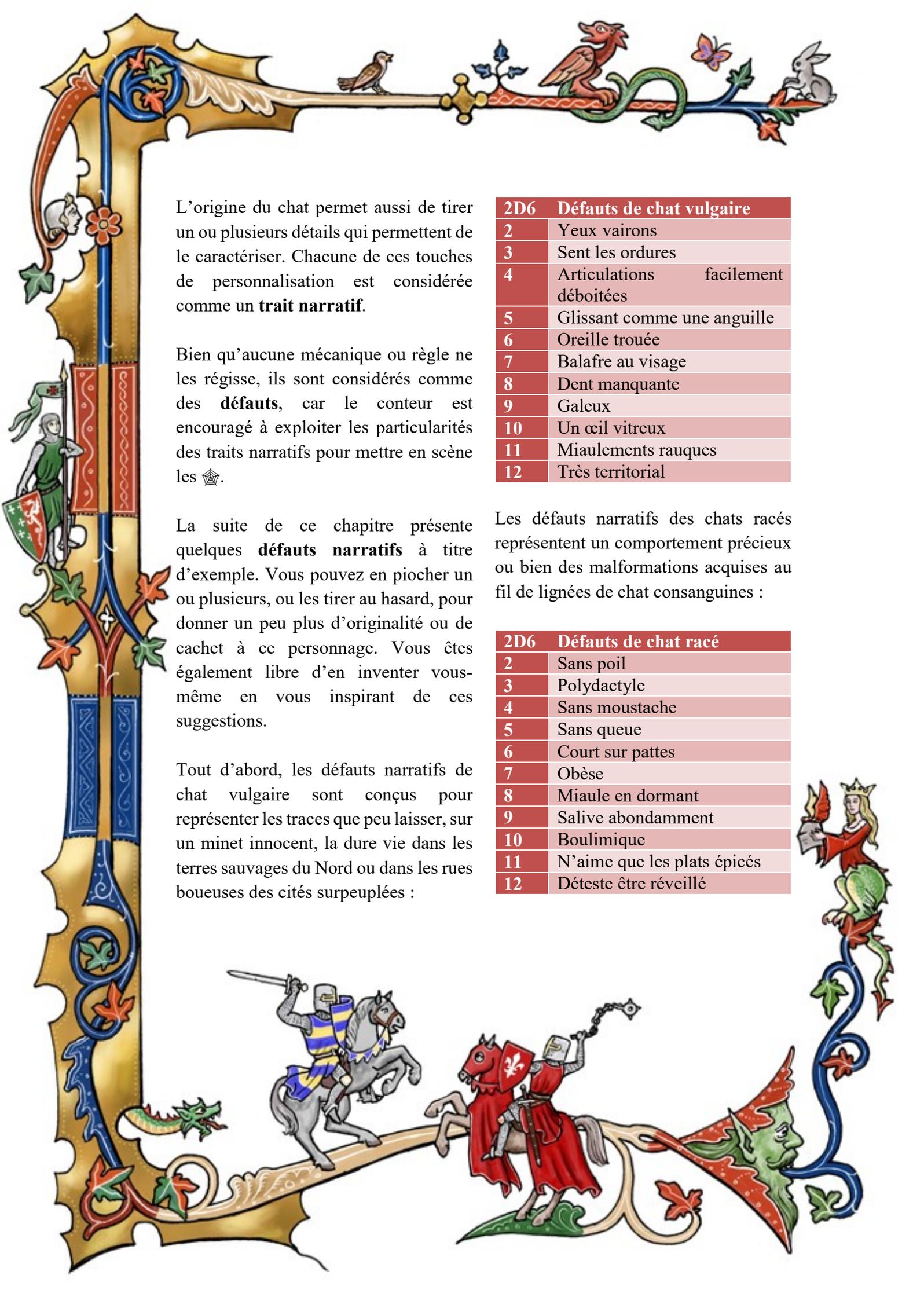
La suite de ce chapitre présente quelques **défauts narratifs** à titre d'exemple. Vous pouvez en piocher un ou plusieurs, ou les tirer au hasard, pour donner un peu plus d'originalité ou de cachet à ce personnage. Vous êtes également libre d'en inventer vous-même en vous inspirant de ces suggestions.

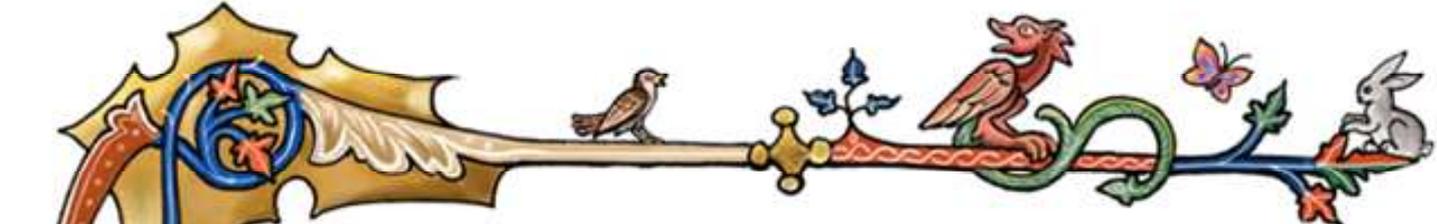
Tout d'abord, les défauts narratifs de chat vulgaire sont conçus pour représenter les traces que peu laisser, sur un minet innocent, la dure vie dans les terres sauvages du Nord ou dans les rues boueuses des cités surpeuplées :

2D6	Défauts de chat vulgaire
2	Yeux vairons
3	Sent les ordures
4	Articulations facilement déboîtées
5	Glissant comme une anguille
6	Oreille trouée
7	Balafre au visage
8	Dent manquante
9	Galeux
10	Un œil vitreux
11	Miaulements rauques
12	Très territorial

Les défauts narratifs des chats racés représentent un comportement précieux ou bien des malformations acquises au fil de lignées de chat consanguines :

2D6	Défauts de chat racé
2	Sans poil
3	Polydactyle
4	Sans moustache
5	Sans queue
6	Court sur pattes
7	Obèse
8	Miaule en dormant
9	Salive abondamment
10	Boulimique
11	N'aime que les plats épicés
12	Déteste être réveillé





Les défauts narratifs des chats magiques représentent des étrangetés ou des incongruités liées à leur sang teinté par des énergies venues de dimensions non-euclidiennes :

2D6	Défauts de chat magique
2	Haleine colorée (bleue ou jaune)
3	Troisième œil
4	Quatre oreilles
5	Endormi hors des auras magiques
6	Fourrure verte, bleue ou rouge fluo
7	Cornes sur la tête ou l'échine
8	Odeur étrange (cannelle ou poivre)
9	Fourrure à motifs géométriques
10	Paire d'ailes atrophiées
11	1+1D3 queues au lieu d'une
12	Six pattes

2 - Profil

Pour déterminer le profil d'un petit félin, il suffit d'en sélectionner un dans la liste des profils correspondant à son origine.

Vous pouvez piocher celui qui vous semble le plus indiqué, ou bien en tirer un aléatoirement.

Profil félin Maison

Si aucun des profils décrits ne vous agrée, vous avez aussi la possibilité de créer un profil inédit de chat, en vous inspirant des exemples et des conseils dans le chapitre précédent.

Vous pourriez ainsi imaginer une espèce originale qui possède une valeur supérieure en Sagesse ou en Charisme.

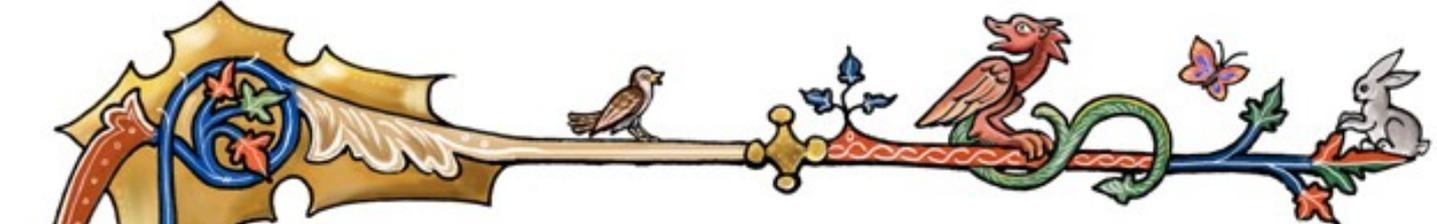
Toutefois, le profil d'un chat ne devrait pas avoir un total de caractéristiques supérieur à 8, et la seule caractéristique pouvant être égale à 0 est l'Arcane.

N'hésitez pas à relire le paragraphe sur les profils de félin pour créer votre famille de chat Maison.

3 - Historique

Le choix d'un historique sert à illustrer le passé et les aventures d'un chat, avant sa rencontre avec le groupe des PJ.





Ces informations sont données à titre indicatif, et peuvent orienter la suite de la création du personnage.

Par exemple, à la lecture de l'historique, le joueur peut penser qu'un ou des **traits** particuliers sont particulièrement pertinents ou adaptés pour ce familier.



Vous pouvez choisir ou tirer un historique dans une des tables suivantes, selon que l'origine du chat est vulgaire, racée ou magique.

Les choix d'historique sont développés dans un court paragraphe, qui servira de guide ou de piste pour imaginer l'histoire et le vécu du minet. Ces historiques sont décrits à la suite de chaque table, par ordre alphabétique :

1D6 Historiques de chat vulgaire	
1	Chat de troupe
2	Echappée du Sous-monde
3	Gardien des ruines
4	Mascotte de marine
5	Pilleur des bas-fonds
6	Vagabond écorché

- | | |
|---|------------------------|
| 1 | Chat de troupe |
| 2 | Echappée du Sous-monde |
| 3 | Gardien des ruines |
| 4 | Mascotte de marine |
| 5 | Pilleur des bas-fonds |
| 6 | Vagabond écorché |

CHAT DE TROUPE

Des groupes clairsemés de bipèdes tracent encore chaque année des routes éphémères, dans les étendues de neige qui recouvrent le Nord.

Qu'il ait été adopté par une famille de troubadours, ou qu'il suive une tribu nomade, une compagnie mercenaire ou un clan Orque, ce petit félin rôde auprès des tentes et quémande sa nourriture en se donnant en spectacle.

ECHAPPEE DU SOUS-MONDE

Ce chat est né ou a été emmené tout jeune chaton dans les tunnels tortueux qui creusent le sous-sol du continent. Il y a passé le plus clair de ses premières années, mais il a réussi à regagner la surface, que ce soit dans la poche d'un aventurier chanceux, ou par ses propres moyens.

Les souvenirs de cette époque sombre ont marqué son esprit, à moins qu'il ait aimé les merveilles cristallines, les ruines ou les étranges gibiers qui jalonnent ces galeries.

Dans tous les cas, il a probablement un sixième sens qui l'aide à s'orienter dans les labyrinthes.



GARDIEN DES RUINES

De nombreuses cités se sont effondrées au fil des siècles. Les anciens temples dédiés à des divinités oubliées, les antiques forteresses Elfes et les capitales perdues de l'Empire Fenri sont autant de cachettes pour la vermine, souris, rats et autres lemmings (et pour les chats qui les dévorent).

Les chats qui vivent dans les ruines de royaumes disparus aiment jouer à cache-cache, connaissent l'existence de lieux, d'objets ou de trésors enfouis, et perçoivent parfois les auras de magie qui imprègnent ces endroits.

MASCOTTE DE MARINE

Ce chat a été adopté par des marins, un capitaine ou un marchand qui prend régulièrement la mer.

De nombreuses flottes sillonnent désormais les vagues de l'Océan Insulaire, et les chats marins sont légion.

Certains s'éloignent même des côtes pour explorer la terre ferme. Un tel matou a le pied marin, ignore le mal de mer, grimpe souvent dans les cordages, se nourrit exclusivement de rats noirs, ou a le goût du voyage.

PILLEUR DES BAS-FONDS

Se nourrissant des ordures et des déchets des grandes villes, il arpente régulièrement son territoire, hante les toits et les arrière-cours des tavernes, et connaît particulièrement bien la part d'ombre qui sommeille dans le cœur de toutes les races bipèdes.

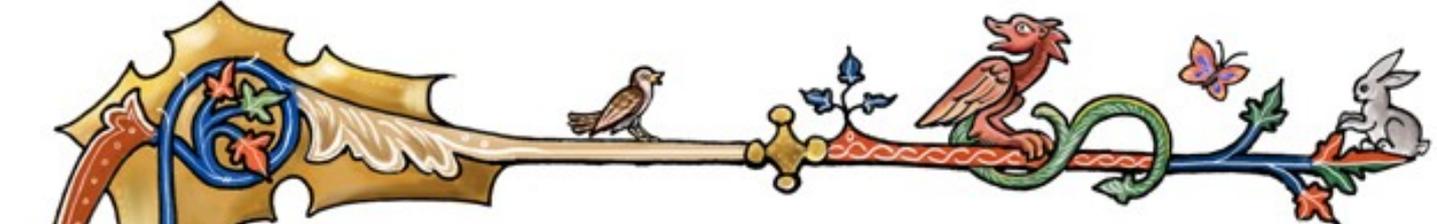
VAGABOND ECORCHE

Les terres du Nord sont particulièrement rudes, et les chats souffrent tout autant que les autres bêtes, de la violence de son climat et de ses habitants.

Peut-être que cet animal a survécu à une avalanche, à un long hiver ou à la destruction de la ville où il résidait. Dans tous les cas, il en porte les traces dans sa chair.

1D6	Historiques de chat racé
1	Confident attentif
2	Espion sur pattes
3	Goinfre palatin
4	Idole vivante
5	Merveille sur pattes
6	Sicaire à griffes





CONFIDENT ATTENTIF

Une personne importante – comme un roi, une princesse ou un prince-marchand richissime – garde ce chat près de lui et lui confie ses plans de conquête, ses pensées intimes et ses réflexions sur son entourage.

Le chat l'écoute avec sollicitude et intérêt, mais apprécie surtout l'attention qu'on lui porte et les caresses qu'on lui prodigue.

ESPION SUR PATTES

Un maître espion, un chambellan ou un ministre des poisons utilise ce matou comme sentinelle, gardien de sa demeure ou comme agent discret pour observer les invités, les ambassadeurs et les nouveaux-venus.

Le chat peut rapporter ses découvertes d'une manière ou d'une autre, à moins qu'il se soit attribué un rôle de contre-espion de lui-même, et qu'il fouille les pièces des invités sans qu'on ne lui ait rien demandé !

Certains mages utilisent des sorts de Divination pour voir ou entendre par leurs familiers. C'est le cas de son maître actuel, ou l'un de ses précédents propriétaires avait ces méthodes.

GOINFRE PALATIN

Ce chat profite avec une effronterie éhontée de la vie de château ou du confort d'un palais. Il vole des saucisses dans le garde-manger, dort sur la couette du seigneur et fait ses griffes sur les tapisseries.

Il n'est pas forcément apprécié des maîtres des lieux ; cependant, par superstition, coutume, pitié ou habitude, ceux-ci exigent qu'on ne lui fasse pas de mal.

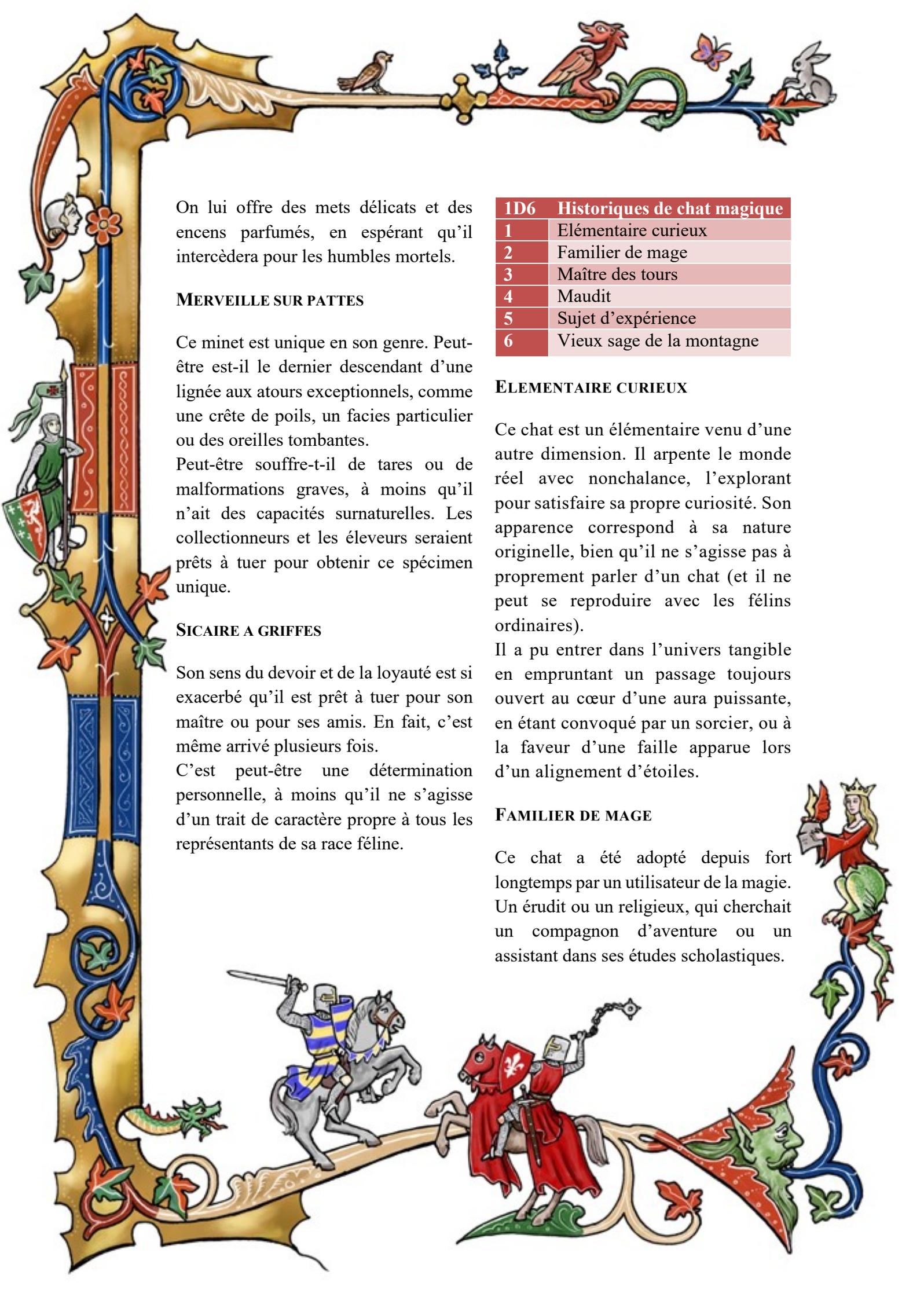
Les serviteurs et cuisiniers détestent ce fainéant profiteur et ils se prennent le bec avec les chevaliers et dames d'atour régulièrement, lors de disputes qui peuvent faire sourire les visiteurs.

IDOLE VIVANTE

Un culte exotique ou peu répandu considère cet animal comme l'avatar, l'incarnation ou l'envoyé d'une puissance supérieure. Ce culte peut avoir pignon sur rue, ou opérer dans la clandestinité.

Il est gardé en sécurité dans l'enceinte d'un temple, ou déplacé au gré de pèlerinages et de processions, sur un palanquin doré.





On lui offre des mets délicats et des encens parfumés, en espérant qu'il intercèdera pour les humbles mortels.

MERVEILLE SUR PATTES

Ce minet est unique en son genre. Peut-être est-il le dernier descendant d'une lignée aux atours exceptionnels, comme une crête de poils, un facies particulier ou des oreilles tombantes.

Peut-être souffre-t-il de tares ou de malformations graves, à moins qu'il n'ait des capacités surnaturelles. Les collectionneurs et les éleveurs seraient prêts à tuer pour obtenir ce spécimen unique.

SICAIRE A GRIFFES

Son sens du devoir et de la loyauté est si exacerbé qu'il est prêt à tuer pour son maître ou pour ses amis. En fait, c'est même arrivé plusieurs fois.

C'est peut-être une détermination personnelle, à moins qu'il ne s'agisse d'un trait de caractère propre à tous les représentants de sa race féline.

1D6 Historiques de chat magique

1	Elémentaire curieux
2	Familier de mage
3	Maître des tours
4	Maudit
5	Sujet d'expérience
6	Vieux sage de la montagne

ELEMENTAIRE CURIEUX

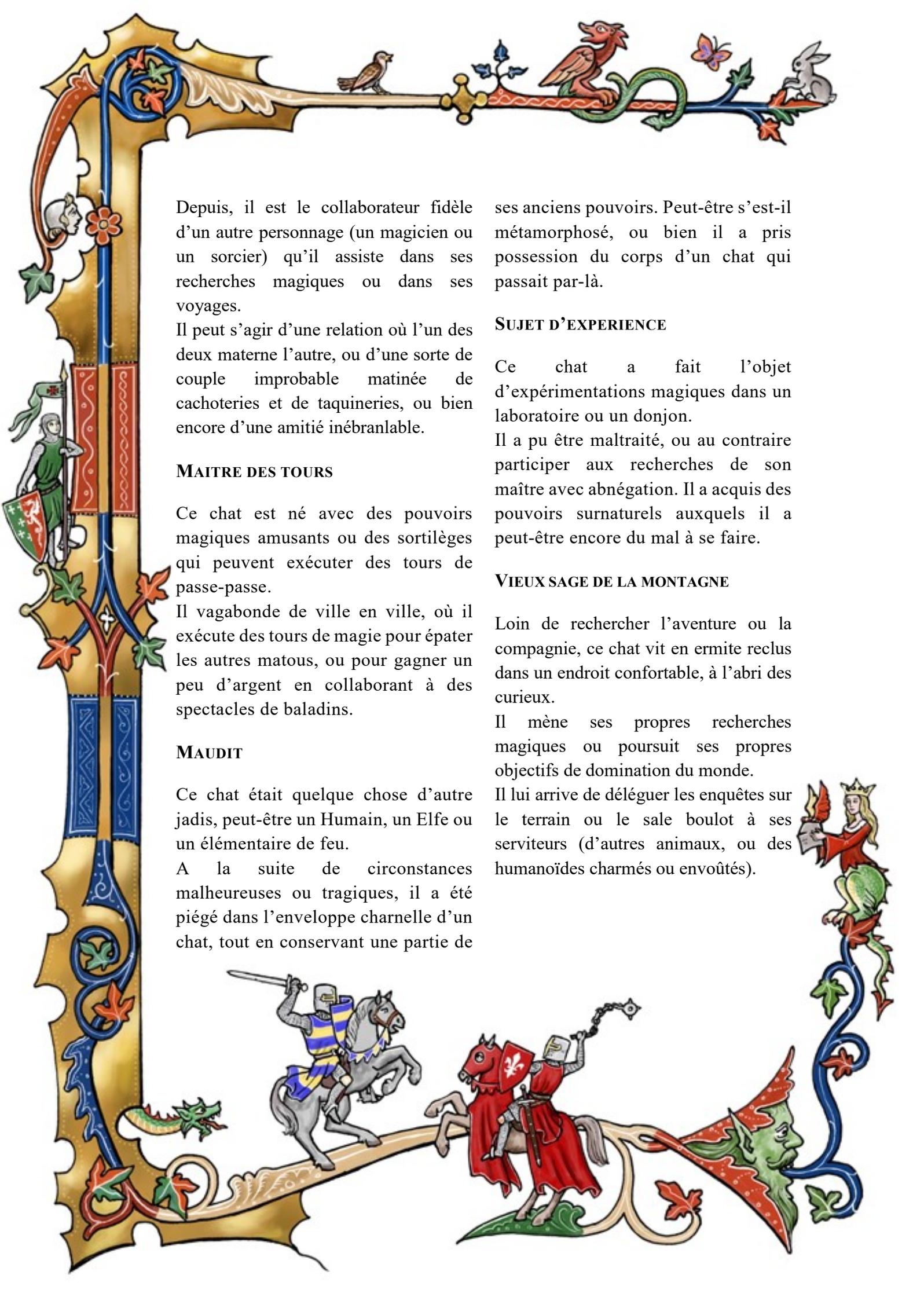
Ce chat est un élémentaire venu d'une autre dimension. Il arpente le monde réel avec nonchalance, l'explorant pour satisfaire sa propre curiosité. Son apparence correspond à sa nature originelle, bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'un chat (et il ne peut se reproduire avec les félins ordinaires).

Il a pu entrer dans l'univers tangible en empruntant un passage toujours ouvert au cœur d'une aura puissante, en étant convoqué par un sorcier, ou à la faveur d'une faille apparue lors d'un alignement d'étoiles.

FAMILIER DE MAGE

Ce chat a été adopté depuis fort longtemps par un utilisateur de la magie. Un érudit ou un religieux, qui cherchait un compagnon d'aventure ou un assistant dans ses études scholastiques.





Depuis, il est le collaborateur fidèle d'un autre personnage (un magicien ou un sorcier) qu'il assiste dans ses recherches magiques ou dans ses voyages.

Il peut s'agir d'une relation où l'un des deux maternelle l'autre, ou d'une sorte de couple improbable marquée de cachoteries et de taquineries, ou bien encore d'une amitié inébranlable.

MAITRE DES TOURS

Ce chat est né avec des pouvoirs magiques amusants ou des sortilèges qui peuvent exécuter des tours de passe-passe.

Il vagabonde de ville en ville, où il exécute des tours de magie pour épater les autres matous, ou pour gagner un peu d'argent en collaborant à des spectacles de baladins.

MAUDIT

Ce chat était quelque chose d'autre jadis, peut-être un Humain, un Elfe ou un élémentaire de feu.

A la suite de circonstances malheureuses ou tragiques, il a été piégé dans l'enveloppe charnelle d'un chat, tout en conservant une partie de

ses anciens pouvoirs. Peut-être s'est-il métamorphosé, ou bien il a pris possession du corps d'un chat qui passait par-là.

SUJET D'EXPERIENCE

Ce chat a fait l'objet d'expérimentations magiques dans un laboratoire ou un donjon.

Il a pu être maltraité, ou au contraire participer aux recherches de son maître avec abnégation. Il a acquis des pouvoirs surnaturels auxquels il a peut-être encore du mal à se faire.

VIEUX SAGE DE LA MONTAGNE

Loin de rechercher l'aventure ou la compagnie, ce chat vit en ermite reclus dans un endroit confortable, à l'abri des curieux.

Il mène ses propres recherches magiques ou poursuit ses propres objectifs de domination du monde.

Il lui arrive de déléguer les enquêtes sur le terrain ou le sale boulot à ses serviteurs (d'autres animaux, ou des humanoïdes charmés ou envoûtés).

4 – Equilibre des traits

Vous devez à présent équilibrer les traits de votre personnage. Les **qualités** et les **défauts** doivent être choisis en nombre équivalent. Rappelez-vous qu'il n'est pas recommandé de commencer ce jeu de rôle avec plus de trois qualités ou plus de trois défauts.

Si vous avez suivi les étapes précédentes, et notamment choisi un des profils prévus par ce document, vous devriez avoir un nombre de traits conséquent. Vous pouvez cependant en rajouter à votre guise, ou remplacer un seul des traits choisis jusqu'ici, par un de ceux listés ci-dessous :

Qualités possibles : *Air maléfique, Armes naturelles, Bluff, Bribes de savoir, Choriste, Echappatoires, Insaisissable, Muse, pas-de-chat, Quelconque, Rustique, Sommeil réparateur, Souplesse féline, Traque, Unilatéral, Vigueur sauvage.*

Défauts possibles : *Besoin superflu (sieste, être plus haut que les autres personnages...), Besoin vital (faire une toilette soignée), Convulsions*

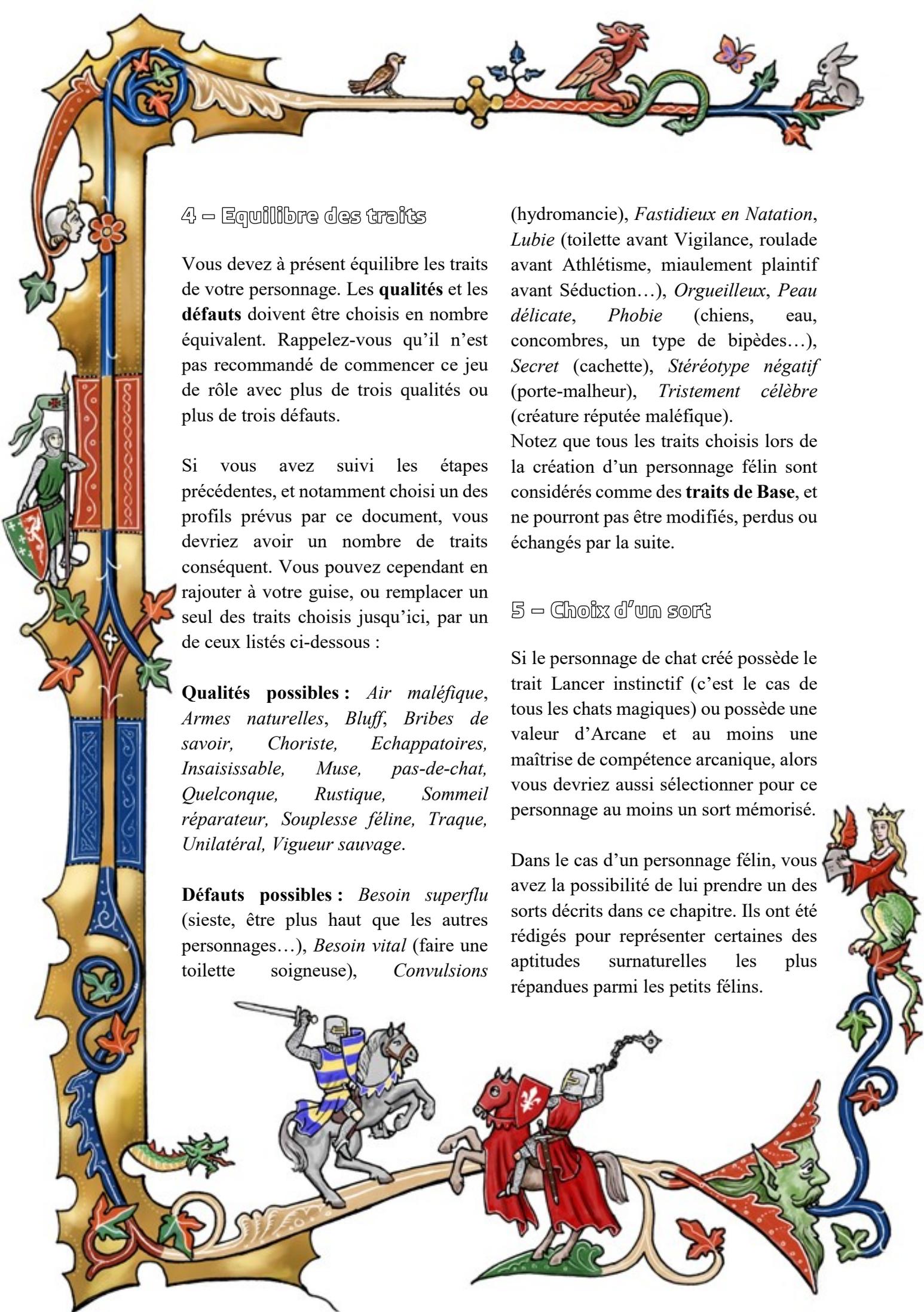
(hydromancie), *Fastidieux en Natation, Lubie* (toilette avant Vigilance, roulade avant Athlétisme, miaulement plaintif avant Séduction...), *Orgueilleux, Peau délicate, Phobie* (chiens, eau, concombres, un type de bipèdes...), *Secret* (cachette), *Stéréotype négatif* (porte-malheur), *Tristement célèbre* (créature réputée maléfique).

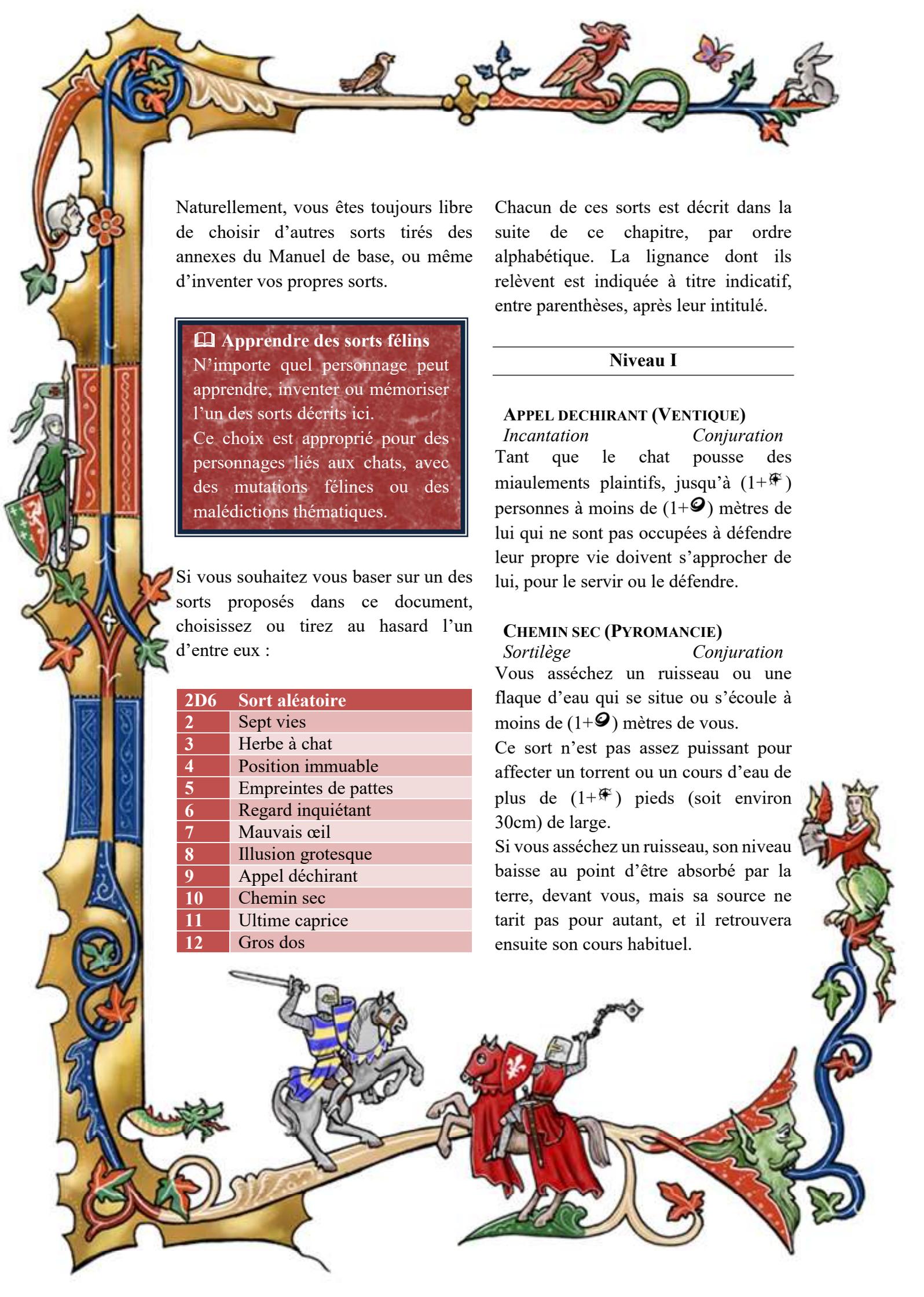
Notez que tous les traits choisis lors de la création d'un personnage félin sont considérés comme des **traits de Base**, et ne pourront pas être modifiés, perdus ou échangés par la suite.

5 – Choix d'un sort

Si le personnage de chat créé possède le trait Lancer instinctif (c'est le cas de tous les chats magiques) ou possède une valeur d'Arcane et au moins une maîtrise de compétence arcanique, alors vous devriez aussi sélectionner pour ce personnage au moins un sort mémorisé.

Dans le cas d'un personnage félin, vous avez la possibilité de lui prendre un des sorts décrits dans ce chapitre. Ils ont été rédigés pour représenter certaines des aptitudes surnaturelles les plus répandues parmi les petits félins.





Naturellement, vous êtes toujours libre de choisir d'autres sorts tirés des annexes du Manuel de base, ou même d'inventer vos propres sorts.

📖 Apprendre des sorts félines

N'importe quel personnage peut apprendre, inventer ou mémoriser l'un des sorts décrits ici.

Ce choix est approprié pour des personnages liés aux chats, avec des mutations félines ou des malédictions thématiques.

Si vous souhaitez vous baser sur un des sorts proposés dans ce document, choisissez ou tirez au hasard l'un d'entre eux :

2D6	Sort aléatoire
2	Sept vies
3	Herbe à chat
4	Position immuable
5	Empreintes de pattes
6	Regard inquiétant
7	Mauvais œil
8	Illusion grotesque
9	Appel déchirant
10	Chemin sec
11	Ultime caprice
12	Gros dos

Chacun de ces sorts est décrit dans la suite de ce chapitre, par ordre alphabétique. La lignance dont ils relèvent est indiquée à titre indicatif, entre parenthèses, après leur intitulé.

Niveau I

APPEL DECHIRANT (VENTIQUE)

Incantation

Conjuration

Tant que le chat pousse des miaulements plaintifs, jusqu'à (1+♣) personnes à moins de (1+♣) mètres de lui qui ne sont pas occupées à défendre leur propre vie doivent s'approcher de lui, pour le servir ou le défendre.

CHEMIN SEC (PYROMANCIE)

Sortilège

Conjuration

Vous asséchez un ruisseau ou une flaque d'eau qui se situe ou s'écoule à moins de (1+♣) mètres de vous.

Ce sort n'est pas assez puissant pour affecter un torrent ou un cours d'eau de plus de (1+♣) pieds (soit environ 30cm) de large.

Si vous asséchez un ruisseau, son niveau baisse au point d'être absorbé par la terre, devant vous, mais sa source ne tarit pas pour autant, et il retrouvera ensuite son cours habituel.



EMPREINTES DE PATTES (CHTHONISME)

Incantation

Bénédictio

Tant que vous marchez en levant haut chaque patte, vous laissez sur le sol des empreintes qui marquent n'importe quel terrain – sable glissant, bois, pierre en conservent les traces.

Quelqu'un qui vous connaît bien peut les reconnaître. Les empreintes durent (1+☼+☾) jours.

GROS DOS (ALCHIMIE)

Sortilège Bénédictio/Métamorphose

Vous faites le gros dos et vous crachez vers un autre personnage, si bien que votre corps double soudain de taille. Vous êtes beaucoup plus massif et remplacez les effets du trait *Minuscule* par ceux de *Petitesse*, ou bien vous ignorez temporairement les effets de *Petitesse* si vous l'aviez déjà.

Ce sort dure jusqu'à (2+☼+☾) rounds.

HERBE A CHAT (DRUIDISME)

Rituel

Bénédictio/Emprise

Cérémonie : vous frottez votre front et vos joues contre de l'herbe, pendant 1 round.

Effet : tous les animaux à (1+☉) lieues à la ronde sont mystérieusement attirés par cette platebande et doivent s'y

rouler, avant de retourner vaquer à leurs occupations.

Durée : (1+☼+☾) jours.

ILLUSION GROTESQUE (PSYCHISME)

Sortilège Conjuratio/Malédiction

Pour les (1+☼+☾) demi-heures qui suivent le lancer de ce sort, vous avez l'apparence d'un bipède humanoïde de votre choix.

L'illusion générée conserve des traits propres à votre physique, comme un œil borgne, des cheveux longs ou une voix rauque.

En secret, le conteur peut faire des **tests de Divination en réaction** ou de **Résilience en réaction**, pour déterminer si les gens que vous croisez sont dupes. L'illusion prend fin dès que vous touchez un autre être vivant, ou dès que vous essayez de parler.

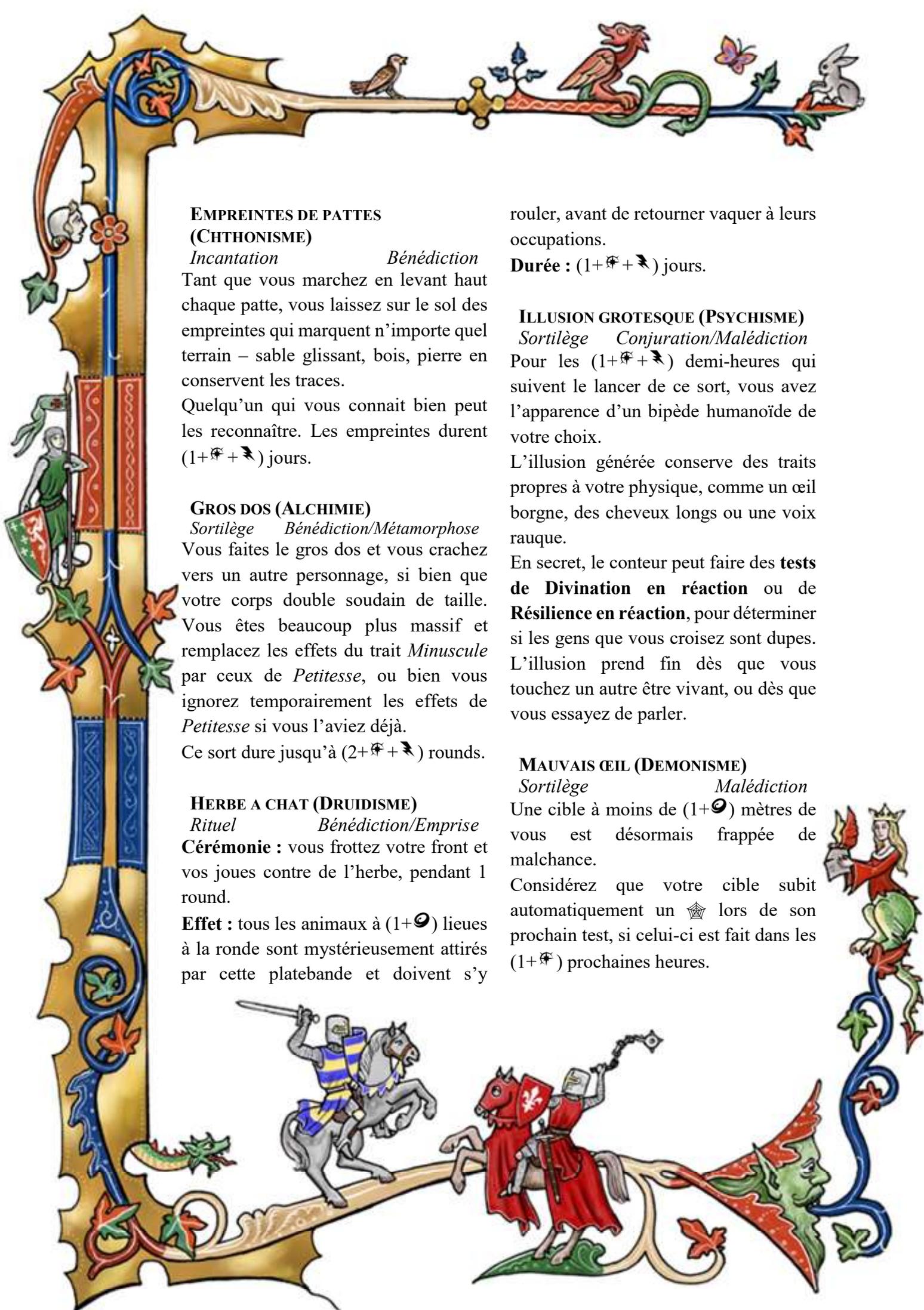
MAUVAIS ŒIL (DEMONISME)

Sortilège

Malédiction

Une cible à moins de (1+☉) mètres de vous est désormais frappée de malchance.

Considérez que votre cible subit automatiquement un ☼ lors de son prochain test, si celui-ci est fait dans les (1+☼) prochaines heures.



POSITION IMMUABLE (DRUIDISME)

Rituel *Emprise/Malédiction*

Cérémonie : vous montez sur les genoux de votre cible, en ronronnant, pendant 1 round.

Effet : tant que vous restez sur ses genoux, votre cible ne peut ni bouger, ni agir, ni vous chasser. Elle doit rester là à vous regarder, un sourire stupide aux lèvres.

Durée : (1+☛+☚) heures.

REGARD INQUIETANT (OCCULTISME)

Incantation *Divination*

Tant que vous gardez votre regard fixé dans une direction de votre choix, toute créature invisible qui passe dans votre champ de vision vous est aussitôt révélée (à moins qu'elle résiste à ce sort en faisant un **test de Résilience en réaction** lorsqu'elle croise votre regard).

Si c'est un élémentaire d'un niveau inférieur ou égal à (1+☛), vous connaissez son niveau.

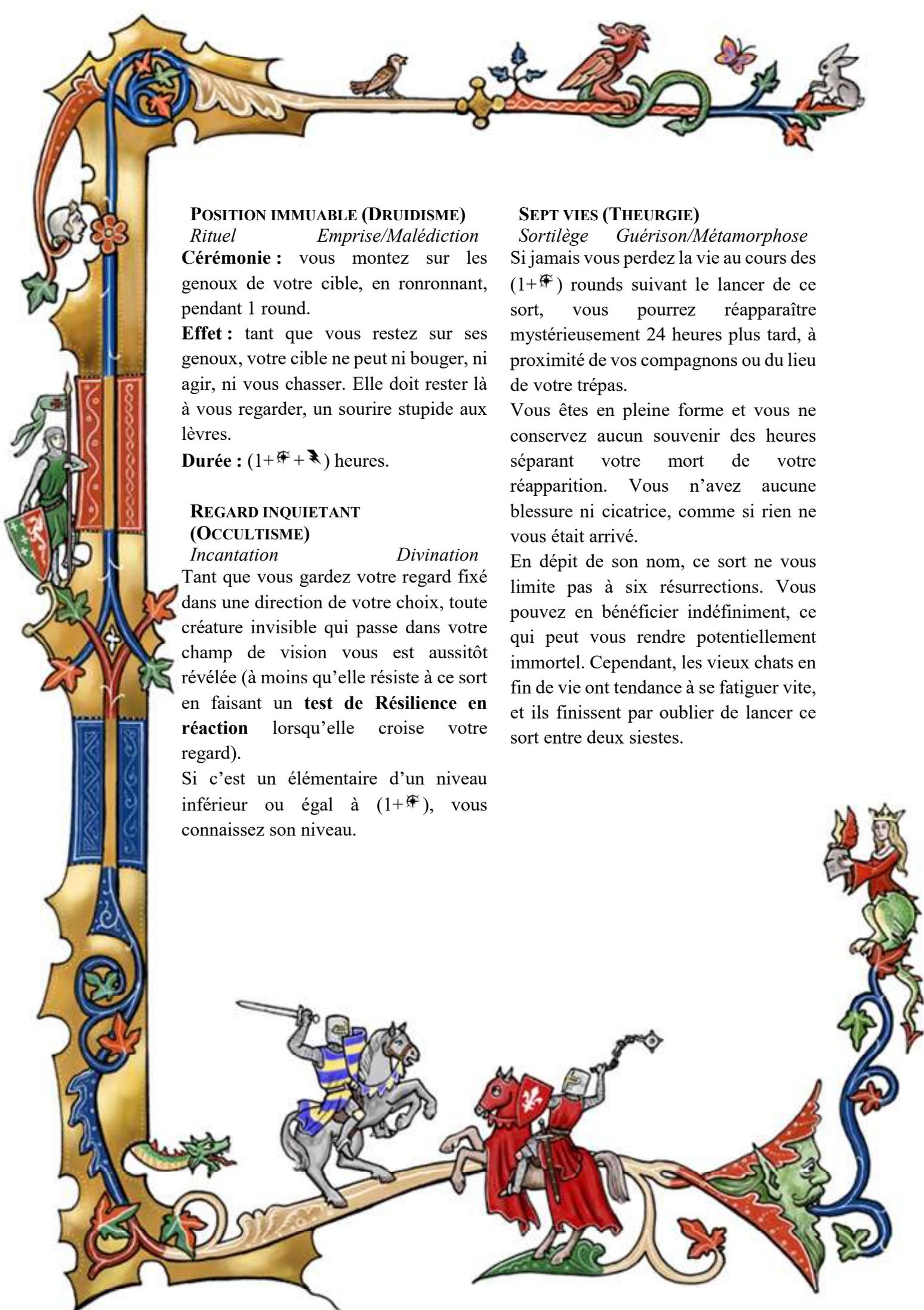
SEPT VIES (THEURGIE)

Sortilège *Guérison/Métamorphose*

Si jamais vous perdez la vie au cours des (1+☛) rounds suivant le lancer de ce sort, vous pourrez réapparaître mystérieusement 24 heures plus tard, à proximité de vos compagnons ou du lieu de votre trépas.

Vous êtes en pleine forme et vous ne conservez aucun souvenir des heures séparant votre mort de votre réapparition. Vous n'avez aucune blessure ni cicatrice, comme si rien ne vous était arrivé.

En dépit de son nom, ce sort ne vous limite pas à six résurrections. Vous pouvez en bénéficier indéfiniment, ce qui peut vous rendre potentiellement immortel. Cependant, les vieux chats en fin de vie ont tendance à se fatiguer vite, et ils finissent par oublier de lancer ce sort entre deux siestes.



ULTIME CAPRICE (ALCHIMIE)

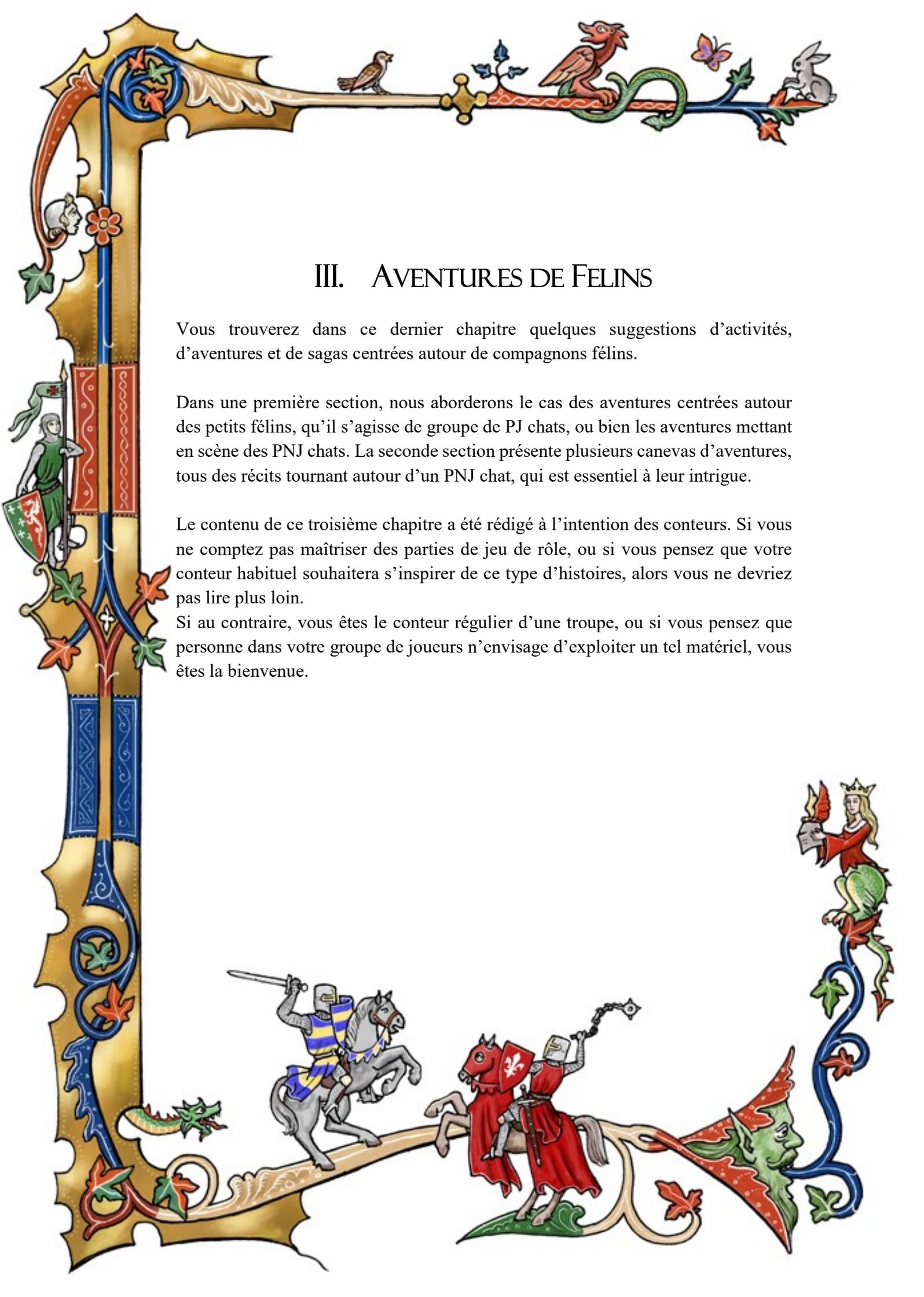
Incantation *Enchantement*

Tant que vous regardez un objet de votre choix (qui se trouve à moins de (1+☉) mètres de vous), il se déplace lentement à votre guise.

Les chats utilisent ce sort pour faire descendre un saucisson d'une étagère, ouvrir les portes ou léviter sur un tapis pour atteindre des endroits éloignés (comme, par exemple, l'autre rive d'une rivière).

Quand vous lancez ce sort, il épuise vos ressources magiques, ce qui vous interdit de lancer un nouveau sort dans les (6-♄) heures qui suivent ou tant que vous n'aurez pas pris un repos complet (jusqu'à un minimum de délai d'une heure).





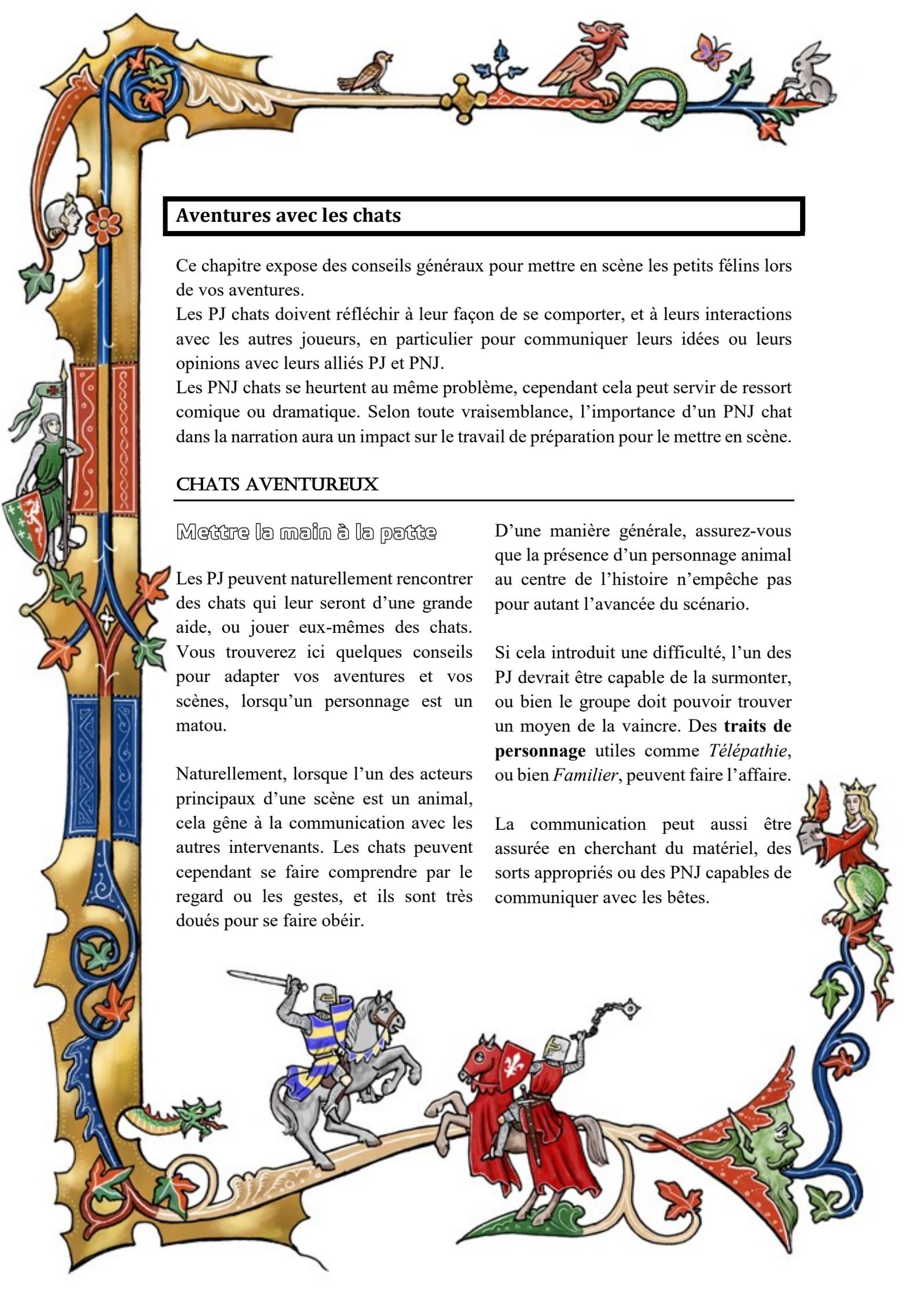
III. AVENTURES DE FELINS

Vous trouverez dans ce dernier chapitre quelques suggestions d'activités, d'aventures et de sagas centrées autour de compagnons félins.

Dans une première section, nous aborderons le cas des aventures centrées autour des petits félins, qu'il s'agisse de groupe de PJ chats, ou bien les aventures mettant en scène des PNJ chats. La seconde section présente plusieurs canevas d'aventures, tous des récits tournant autour d'un PNJ chat, qui est essentiel à leur intrigue.

Le contenu de ce troisième chapitre a été rédigé à l'intention des conteurs. Si vous ne comptez pas maîtriser des parties de jeu de rôle, ou si vous pensez que votre conteur habituel souhaitera s'inspirer de ce type d'histoires, alors vous ne devriez pas lire plus loin.

Si au contraire, vous êtes le conteur régulier d'une troupe, ou si vous pensez que personne dans votre groupe de joueurs n'envisage d'exploiter un tel matériel, vous êtes la bienvenue.



Aventures avec les chats

Ce chapitre expose des conseils généraux pour mettre en scène les petits félins lors de vos aventures.

Les PJ chats doivent réfléchir à leur façon de se comporter, et à leurs interactions avec les autres joueurs, en particulier pour communiquer leurs idées ou leurs opinions avec leurs alliés PJ et PNJ.

Les PNJ chats se heurtent au même problème, cependant cela peut servir de ressort comique ou dramatique. Selon toute vraisemblance, l'importance d'un PNJ chat dans la narration aura un impact sur le travail de préparation pour le mettre en scène.

CHATS AVENTUREUX

Mettre la main à la patte

Les PJ peuvent naturellement rencontrer des chats qui leur seront d'une grande aide, ou jouer eux-mêmes des chats. Vous trouverez ici quelques conseils pour adapter vos aventures et vos scènes, lorsqu'un personnage est un matou.

Naturellement, lorsque l'un des acteurs principaux d'une scène est un animal, cela gêne à la communication avec les autres intervenants. Les chats peuvent cependant se faire comprendre par le regard ou les gestes, et ils sont très doués pour se faire obéir.

D'une manière générale, assurez-vous que la présence d'un personnage animal au centre de l'histoire n'empêche pas pour autant l'avancée du scénario.

Si cela introduit une difficulté, l'un des PJ devrait être capable de la surmonter, ou bien le groupe doit pouvoir trouver un moyen de la vaincre. Des **traits de personnage** utiles comme *Télépathie*, ou bien *Familier*, peuvent faire l'affaire.

La communication peut aussi être assurée en cherchant du matériel, des sorts appropriés ou des PNJ capables de communiquer avec les bêtes.



De telles choses ne sont pas rares dans les royaumes les plus évolués. Les provinces du Nord les moins bien desservies par les caravanes, ou situées au-delà de la Grande Barrière, proposeront moins de services de ce type.

Boules de poils, vaste univers

Un PJ chat peut représenter le familier d'un autre membre du groupe de héros. Il peut aussi être leur mascotte ou une bête vagabonde qui leur colle aux basques.

Certains chats magiques ont plus de curiosité que de crainte pour les bipèdes, et ceux-ci en particulier accompagnent volontiers leurs amis dans leurs pérégrinations.

Les chats sont de petites créatures, et leur taille est bien inférieure à celle des Nains. Cela peut présenter des inconvénients et des avantages. En particulier, ils ont automatiquement des malus pendant les combats.

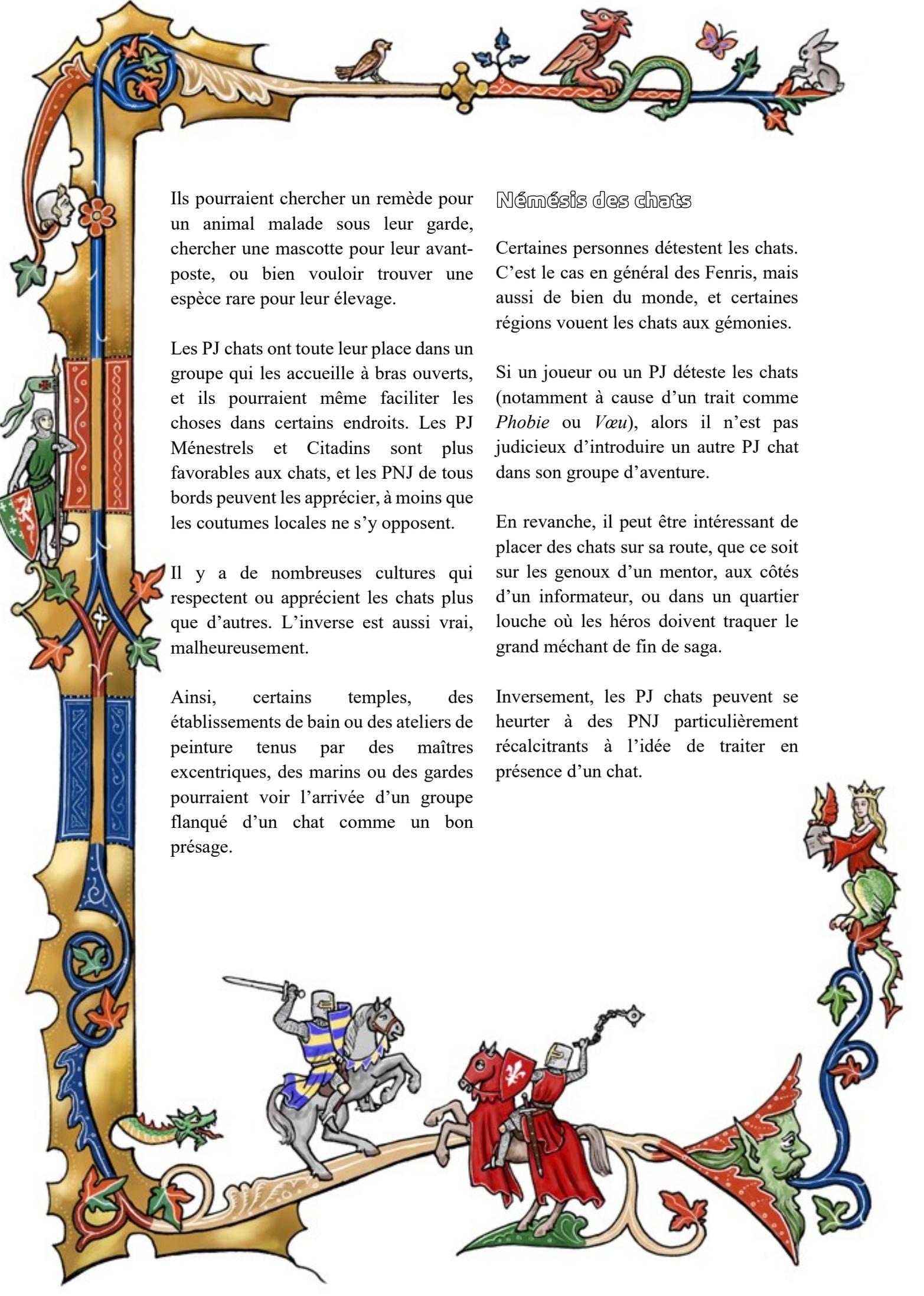
A l'inverse, le conteur est encouragé à tenir compte de leur format réduit pour adapter la difficulté des tests pour escalader, courir sur les toits ou se glisser dans des interstices. Un chat peut passer assez facilement inaperçu, surtout quand il ne bouge pas.

Ce sont autant de situations où un PJ chat devrait avoir un seuil de difficulté plus bas que ses camarades PJ plus grands et plus bruyants.

Les PJ chats peuvent apporter du cachet, de l'humour ou des compétences intéressantes dans un groupe qui manque de roublards. C'est aussi un bon moyen d'introduire un nouveau joueur pour une ou deux séances. Les chats vont et viennent, et n'ont pas de comptes à rendre sur leurs voyages.

Amis des chats

Les PJ qui apprécient particulièrement les chats peuvent facilement être entraînés dans des aventures tournant autour des chers petits félins. Parfois, les joueurs en feront eux-mêmes la demande. Sinon, n'hésitez pas à les surprendre en devançant leurs attentes !



Ils pourraient chercher un remède pour un animal malade sous leur garde, chercher une mascotte pour leur avant-poste, ou bien vouloir trouver une espèce rare pour leur élevage.

Les PJ chats ont toute leur place dans un groupe qui les accueille à bras ouverts, et ils pourraient même faciliter les choses dans certains endroits. Les PJ Ménestrels et Citadins sont plus favorables aux chats, et les PNJ de tous bords peuvent les apprécier, à moins que les coutumes locales ne s'y opposent.

Il y a de nombreuses cultures qui respectent ou apprécient les chats plus que d'autres. L'inverse est aussi vrai, malheureusement.

Ainsi, certains temples, des établissements de bain ou des ateliers de peinture tenus par des maîtres excentriques, des marins ou des gardes pourraient voir l'arrivée d'un groupe flanqué d'un chat comme un bon présage.

Némésis des chats

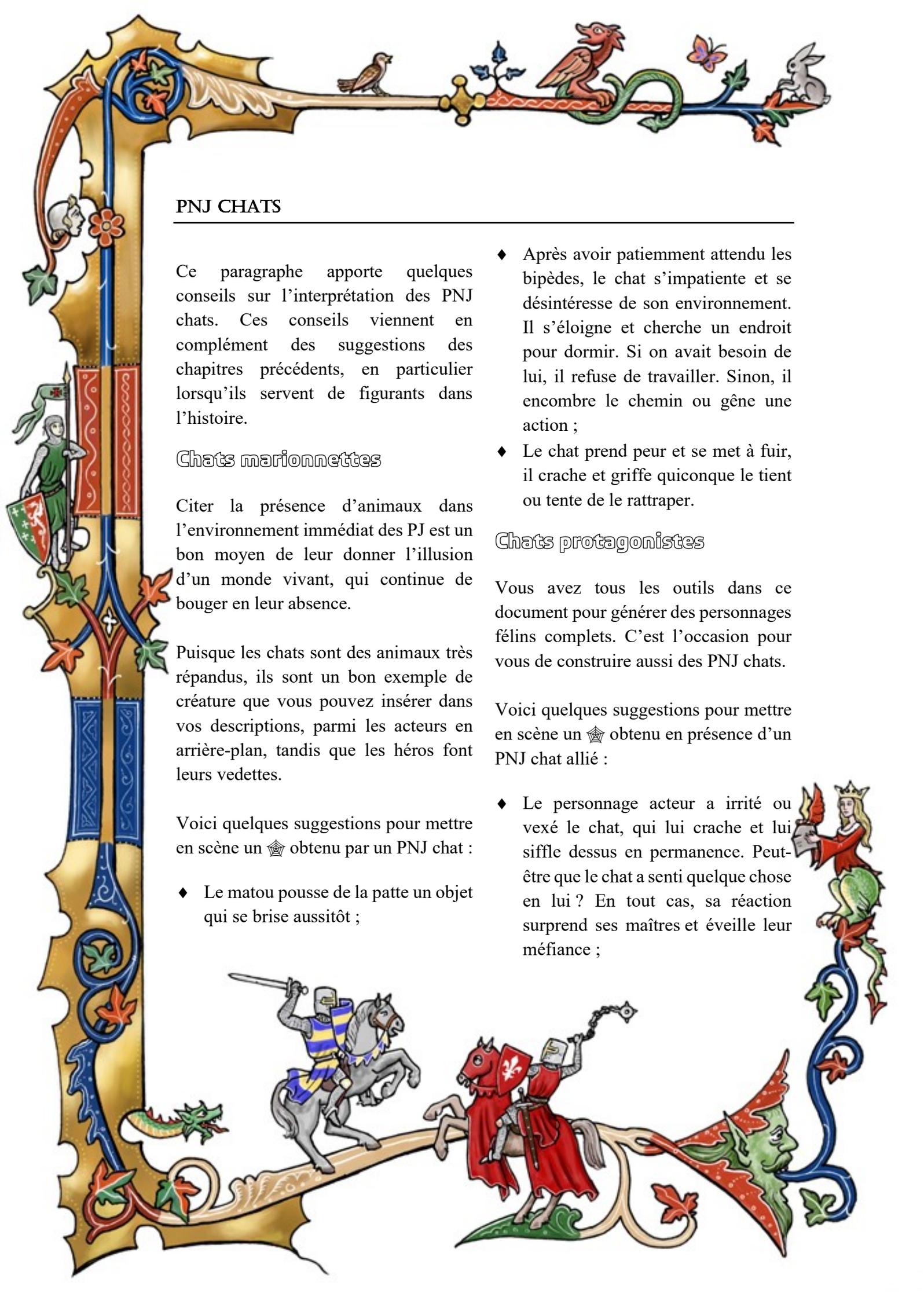
Certaines personnes détestent les chats. C'est le cas en général des Fenris, mais aussi de bien du monde, et certaines régions vouent les chats aux gémonies.

Si un joueur ou un PJ déteste les chats (notamment à cause d'un trait comme *Phobie* ou *Vœu*), alors il n'est pas judicieux d'introduire un autre PJ chat dans son groupe d'aventure.

En revanche, il peut être intéressant de placer des chats sur sa route, que ce soit sur les genoux d'un mentor, aux côtés d'un informateur, ou dans un quartier louche où les héros doivent traquer le grand méchant de fin de saga.

Inversement, les PJ chats peuvent se heurter à des PNJ particulièrement récalcitrants à l'idée de traiter en présence d'un chat.





PNJ CHATS

Ce paragraphe apporte quelques conseils sur l'interprétation des PNJ chats. Ces conseils viennent en complément des suggestions des chapitres précédents, en particulier lorsqu'ils servent de figurants dans l'histoire.

Chats marionnettes

Citer la présence d'animaux dans l'environnement immédiat des PJ est un bon moyen de leur donner l'illusion d'un monde vivant, qui continue de bouger en leur absence.

Puisque les chats sont des animaux très répandus, ils sont un bon exemple de créature que vous pouvez insérer dans vos descriptions, parmi les acteurs en arrière-plan, tandis que les héros font leurs vedettes.

Voici quelques suggestions pour mettre en scène un  obtenu par un PNJ chat :

- ◆ Le matou pousse de la patte un objet qui se brise aussitôt ;

- ◆ Après avoir patiemment attendu les bipèdes, le chat s'impatiente et se désintéresse de son environnement. Il s'éloigne et cherche un endroit pour dormir. Si on avait besoin de lui, il refuse de travailler. Sinon, il encombre le chemin ou gêne une action ;
- ◆ Le chat prend peur et se met à fuir, il crache et griffe quiconque le tient ou tente de le rattraper.

Chats protagonistes

Vous avez tous les outils dans ce document pour générer des personnages félins complets. C'est l'occasion pour vous de construire aussi des PNJ chats.

Voici quelques suggestions pour mettre en scène un  obtenu en présence d'un PNJ chat allié :

- ◆ Le personnage acteur a irrité ou vexé le chat, qui lui crache et lui siffle dessus en permanence. Peut-être que le chat a senti quelque chose en lui ? En tout cas, sa réaction surprend ses maîtres et éveille leur méfiance ;

- ◆ Le chat se met à tousser, à éternuer ou à vomir, ce qui mobilise pour un moment l'attention et la sollicitude son propriétaire ;
- ◆ L'un des personnages présents s'avère être allergique au chat. Il se met à pleurer, à rougir et à éternuer, et son état empire tant qu'il ne quitte pas les lieux. Il peut rester incommodé ou congestionné jusqu'à ce qu'il ait enfin bénéficié d'une période complète de repos, à plus de cent mètres du moindre matou.

Chats figures de proue

Les matous font d'excellents grands méchants, alors pourquoi s'en priver ?

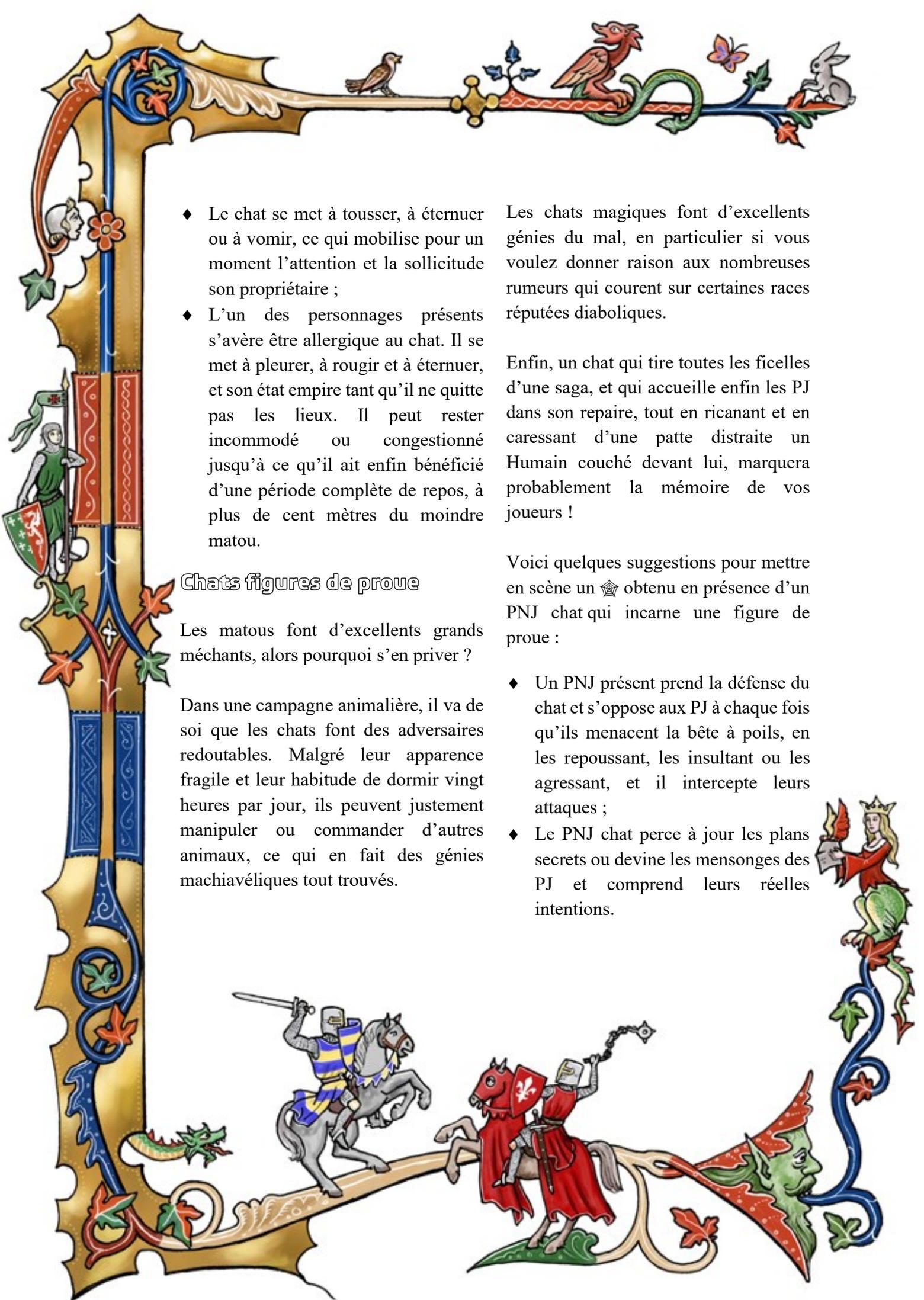
Dans une campagne animalière, il va de soi que les chats font des adversaires redoutables. Malgré leur apparence fragile et leur habitude de dormir vingt heures par jour, ils peuvent justement manipuler ou commander d'autres animaux, ce qui en fait des génies machiavéliques tout trouvés.

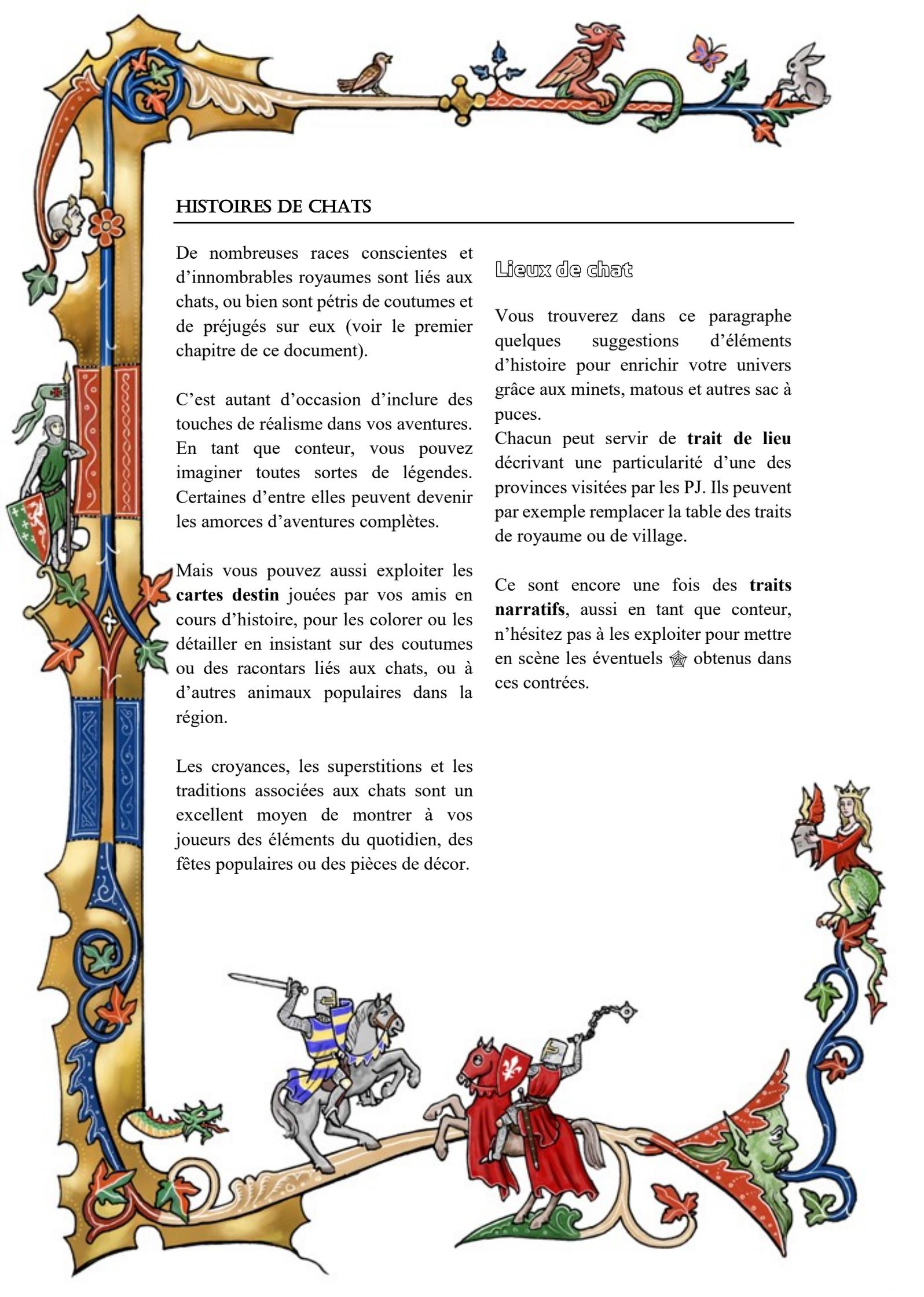
Les chats magiques font d'excellents génies du mal, en particulier si vous voulez donner raison aux nombreuses rumeurs qui courent sur certaines races réputées diaboliques.

Enfin, un chat qui tire toutes les ficelles d'une saga, et qui accueille enfin les PJ dans son repaire, tout en ricanant et en caressant d'une patte distraite un Humain couché devant lui, marquera probablement la mémoire de vos joueurs !

Voici quelques suggestions pour mettre en scène un  obtenu en présence d'un PNJ chat qui incarne une figure de proue :

- ◆ Un PNJ présent prend la défense du chat et s'oppose aux PJ à chaque fois qu'ils menacent la bête à poils, en les repoussant, les insultant ou les agressant, et il intercepte leurs attaques ;
- ◆ Le PNJ chat perce à jour les plans secrets ou devine les mensonges des PJ et comprend leurs réelles intentions.





HISTOIRES DE CHATS

De nombreuses races conscientes et d'innombrables royaumes sont liés aux chats, ou bien sont pétris de coutumes et de préjugés sur eux (voir le premier chapitre de ce document).

C'est autant d'occasion d'inclure des touches de réalisme dans vos aventures. En tant que conteur, vous pouvez imaginer toutes sortes de légendes. Certaines d'entre elles peuvent devenir les amorces d'aventures complètes.

Mais vous pouvez aussi exploiter les **cartes destin** jouées par vos amis en cours d'histoire, pour les colorer ou les détailler en insistant sur des coutumes ou des racontars liés aux chats, ou à d'autres animaux populaires dans la région.

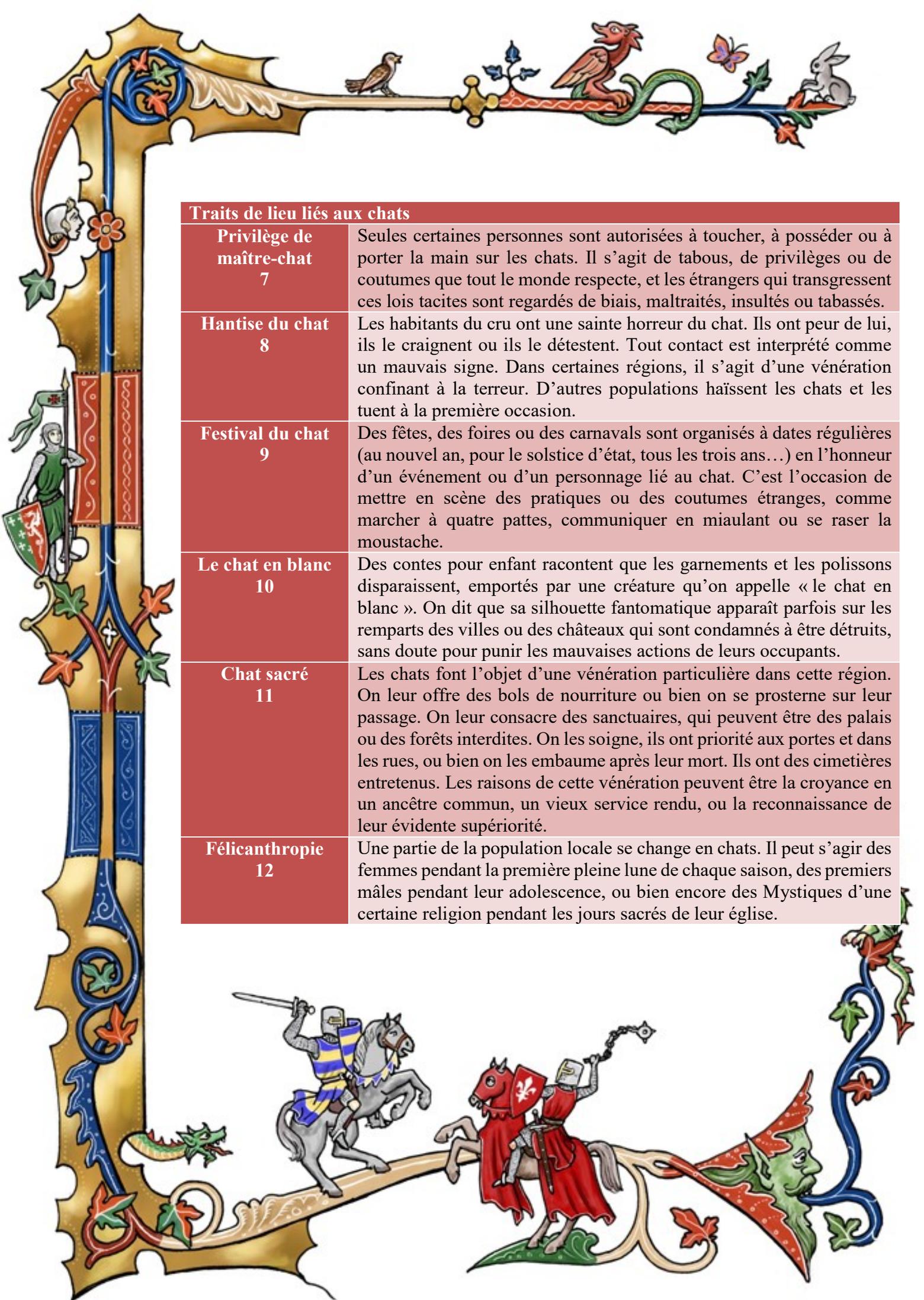
Les croyances, les superstitions et les traditions associées aux chats sont un excellent moyen de montrer à vos joueurs des éléments du quotidien, des fêtes populaires ou des pièces de décor.

Lieux de chat

Vous trouverez dans ce paragraphe quelques suggestions d'éléments d'histoire pour enrichir votre univers grâce aux minets, matous et autres sac à puces.

Chacun peut servir de **trait de lieu** décrivant une particularité d'une des provinces visitées par les PJ. Ils peuvent par exemple remplacer la table des traits de royaume ou de village.

Ce sont encore une fois des **traits narratifs**, aussi en tant que conteur, n'hésitez pas à les exploiter pour mettre en scène les éventuels  obtenus dans ces contrées.



Traits de lieu liés aux chats

Privège de maître-chat 7

Seules certaines personnes sont autorisées à toucher, à posséder ou à porter la main sur les chats. Il s'agit de tabous, de privilèges ou de coutumes que tout le monde respecte, et les étrangers qui transgressent ces lois tacites sont regardés de biais, maltraités, insultés ou tabassés.

Hantise du chat 8

Les habitants du cru ont une sainte horreur du chat. Ils ont peur de lui, ils le craignent ou ils le détestent. Tout contact est interprété comme un mauvais signe. Dans certaines régions, il s'agit d'une vénération confinant à la terreur. D'autres populations haïssent les chats et les tuent à la première occasion.

Festival du chat 9

Des fêtes, des foires ou des carnivals sont organisés à dates régulières (au nouvel an, pour le solstice d'été, tous les trois ans...) en l'honneur d'un événement ou d'un personnage lié au chat. C'est l'occasion de mettre en scène des pratiques ou des coutumes étranges, comme marcher à quatre pattes, communiquer en miaulant ou se raser la moustache.

Le chat en blanc 10

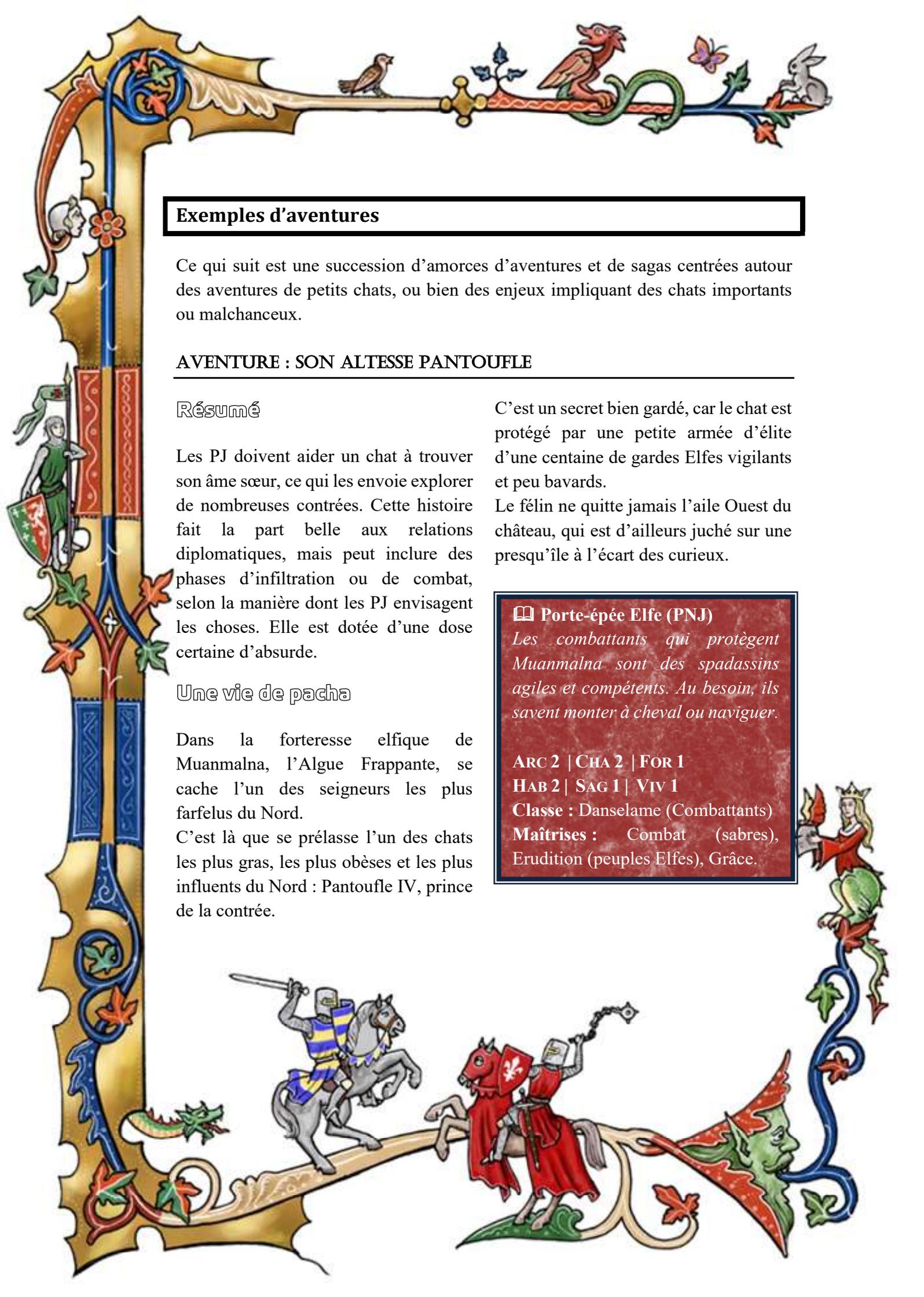
Des contes pour enfant racontent que les garnements et les polissons disparaissent, emportés par une créature qu'on appelle « le chat en blanc ». On dit que sa silhouette fantomatique apparaît parfois sur les remparts des villes ou des châteaux qui sont condamnés à être détruits, sans doute pour punir les mauvaises actions de leurs occupants.

Chat sacré 11

Les chats font l'objet d'une vénération particulière dans cette région. On leur offre des bols de nourriture ou bien on se prosterne sur leur passage. On leur consacre des sanctuaires, qui peuvent être des palais ou des forêts interdites. On les soigne, ils ont priorité aux portes et dans les rues, ou bien on les embaume après leur mort. Ils ont des cimetières entretenus. Les raisons de cette vénération peuvent être la croyance en un ancêtre commun, un vieux service rendu, ou la reconnaissance de leur évidente supériorité.

Félicanthropie 12

Une partie de la population locale se change en chats. Il peut s'agir des femmes pendant la première pleine lune de chaque saison, des premiers mâles pendant leur adolescence, ou bien encore des Mystiques d'une certaine religion pendant les jours sacrés de leur église.



Exemples d'aventures

Ce qui suit est une succession d'amorces d'aventures et de sagas centrées autour des aventures de petits chats, ou bien des enjeux impliquant des chats importants ou malchanceux.

AVENTURE : SON ALTESSE PANTOUFLE

Résumé

Les PJ doivent aider un chat à trouver son âme sœur, ce qui les envoie explorer de nombreuses contrées. Cette histoire fait la part belle aux relations diplomatiques, mais peut inclure des phases d'infiltration ou de combat, selon la manière dont les PJ envisagent les choses. Elle est dotée d'une dose certaine d'absurde.

Une vie de pacha

Dans la forteresse elfique de Muanmalna, l'Algue Frappante, se cache l'un des seigneurs les plus farfelus du Nord.

C'est là que se prélassent l'un des chats les plus gras, les plus obèses et les plus influents du Nord : Pantoufle IV, prince de la contrée.

C'est un secret bien gardé, car le chat est protégé par une petite armée d'élite d'une centaine de gardes Elfes vigilants et peu bavards.

Le félin ne quitte jamais l'aile Ouest du château, qui est d'ailleurs juché sur une presqu'île à l'écart des curieux.

📖 Porte-épée Elfe (PNJ)

Les combattants qui protègent Muanmalna sont des spadassins agiles et compétents. Au besoin, ils savent monter à cheval ou naviguer.

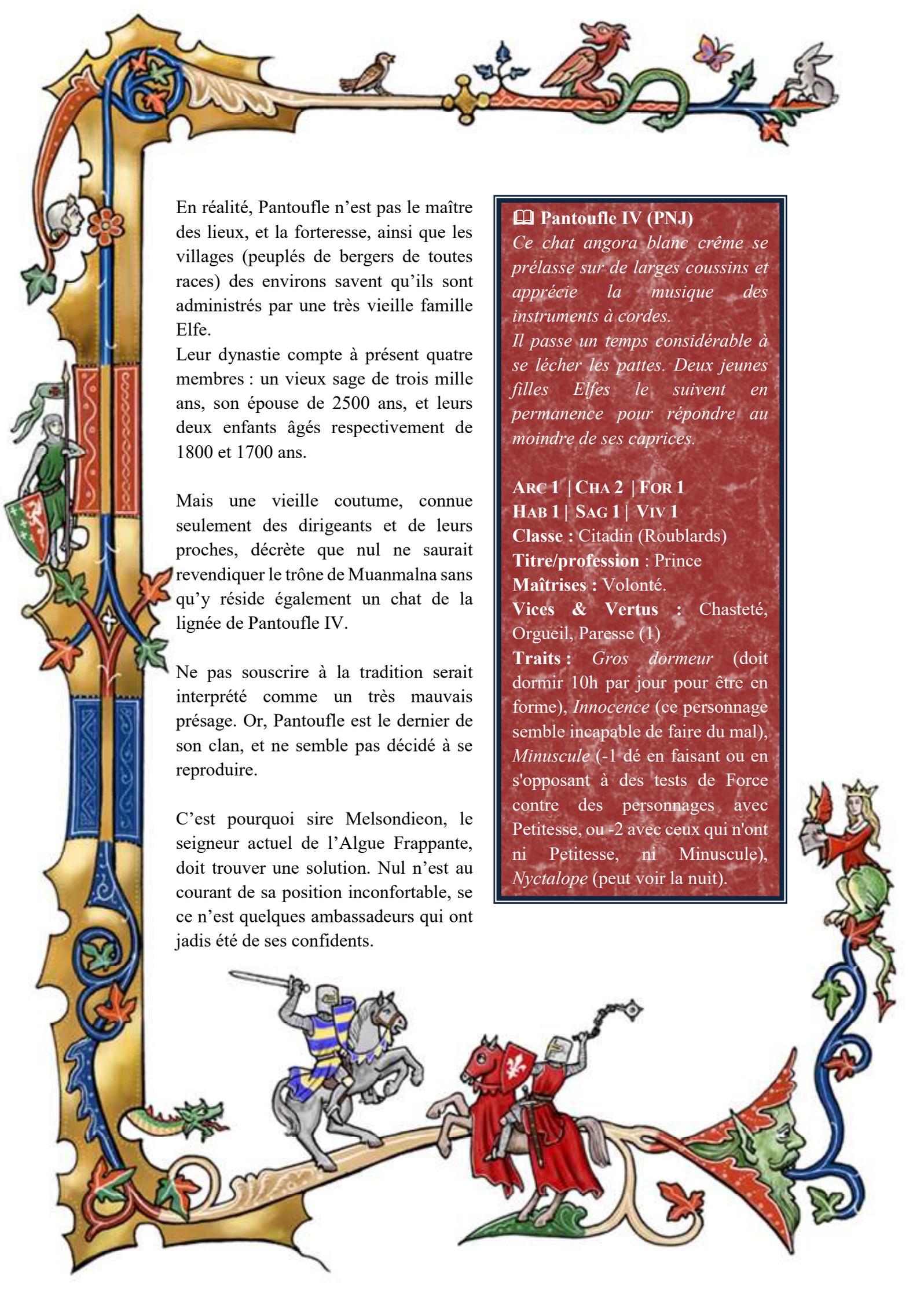
ARC 2 | CHA 2 | FOR 1

HAB 2 | SAG 1 | VIV 1

Classe : Danelame (Combattants)

Maîtrises : Combat (sabres),
Erudition (peuples Elfes), Grâce.





En réalité, Pantoufle n'est pas le maître des lieux, et la forteresse, ainsi que les villages (peuplés de bergers de toutes races) des environs savent qu'ils sont administrés par une très vieille famille Elfe.

Leur dynastie compte à présent quatre membres : un vieux sage de trois mille ans, son épouse de 2500 ans, et leurs deux enfants âgés respectivement de 1800 et 1700 ans.

Mais une vieille coutume, connue seulement des dirigeants et de leurs proches, décrète que nul ne saurait revendiquer le trône de Muanmalna sans qu'y réside également un chat de la lignée de Pantoufle IV.

Ne pas souscrire à la tradition serait interprété comme un très mauvais présage. Or, Pantoufle est le dernier de son clan, et ne semble pas décidé à se reproduire.

C'est pourquoi sire Melsondieon, le seigneur actuel de l'Algue Frappante, doit trouver une solution. Nul n'est au courant de sa position inconfortable, se ce n'est quelques ambassadeurs qui ont jadis été de ses confidents.

📖 **Pantoufle IV (PNJ)**

Ce chat angora blanc crème se prélassait sur de larges coussins et apprécie la musique des instruments à cordes.

Il passe un temps considérable à se lécher les pattes. Deux jeunes filles Elfes le suivent en permanence pour répondre au moindre de ses caprices.

ARC 1 | CHA 2 | FOR 1

HAB 1 | SAG 1 | VIV 1

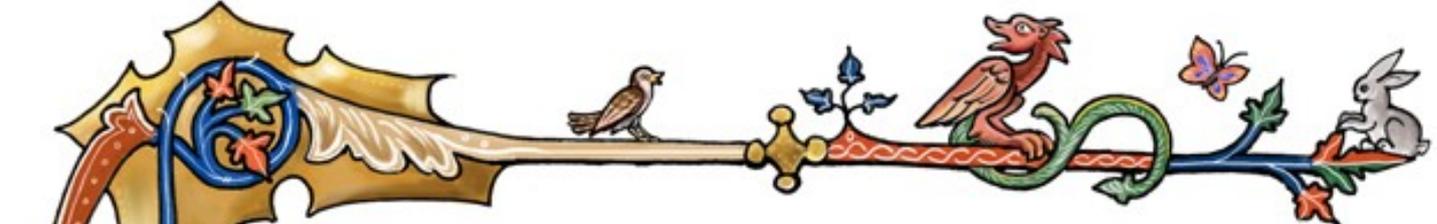
Classe : Citadin (Roublards)

Titre/profession : Prince

Maîtrises : Volonté.

Vices & Vertus : Chasteté, Orgueil, Paresse (1)

Traits : *Gros dormeur* (doit dormir 10h par jour pour être en forme), *Innocence* (ce personnage semble incapable de faire du mal), *Minuscule* (-1 dé en faisant ou en s'opposant à des tests de Force contre des personnages avec Petitesse, ou -2 avec ceux qui n'ont ni Petitesse, ni Minuscule), *Nyctalope* (peut voir la nuit).



Peu de ces émissaires sont encore en vie aujourd'hui, mais ce nombre pourrait inclure une Dryade ou une Sirène (des races à la longévité inférieure aux Elfes, mais néanmoins supérieure à plusieurs siècles).

Ces diplomates sont au service d'une royauté voisine aux intérêts politiques troubles, et leurs agents peuvent mettre des bâtons dans les roues des PJ.

Une fiancée pour Pantoufle



Les seigneurs Elfes de Muanmalna demandent aux PJ de trouver une fiancée qui plaira enfin à Pantoufle, la plupart des chattes de la région lui ayant déjà été présentées, en commençant par les plus nobles, et en finissant par les minettes vagabondes ramassées par les colporteurs.

Les PJ peuvent se sentir tenus de les aider si le seigneur Elfe est un haut dignitaire de leur guilde, ou s'il est un ami de l'une d'entre eux.

Si les PJ utilisent la magie ou la coercition pour hypnotiser ou manipuler Pantoufle, ses propriétaires trouveront ces manœuvres déplacées ou insultantes.

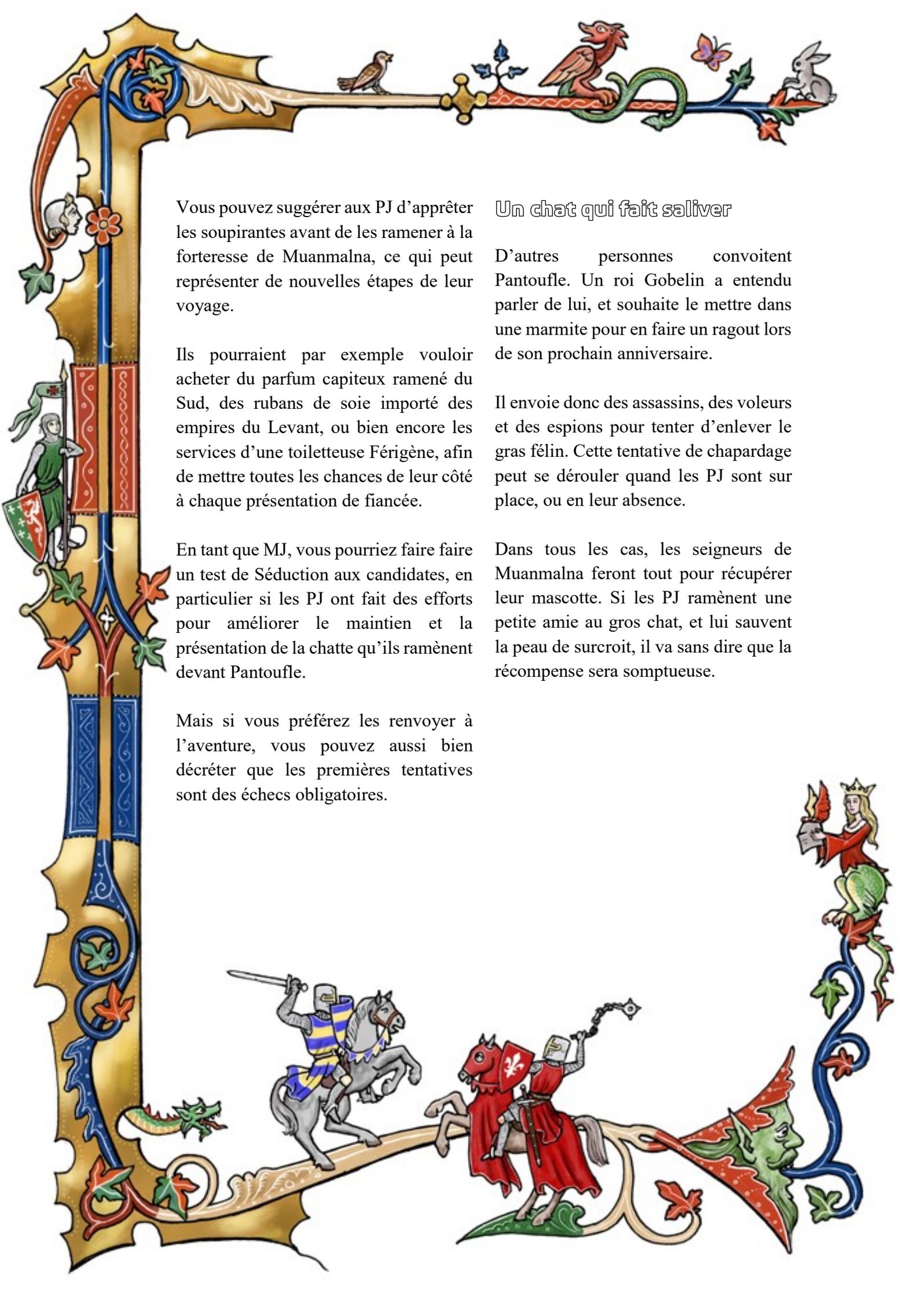
Les conséquences de tels agissements pourraient être graves, si les indécisifs aventuriers ne s'amendent pas.

La recherche de la bonne compagne pour le chat ventripotent peut être l'occasion d'explorer plusieurs endroits, sur les conseils d'érudits Elfes, ou en interrogeant la guilde des PJ, si celle-ci dispose d'un réseau d'informateurs.

Peut-être que les PJ devront se rendre successivement dans les différents lieux présentés ci-après, si Pantoufle néglige les premières candidates :

- ◆ Un élevage caché dans les plus hautes montagnes, et gardé par des Nains guerriers qui ne cèdent leurs animaux de compagnie que contre une forte somme et un duel au sang ;
 - ◆ Des îles sous-marines où des chats-corail de grande renommée vivent dans les palais des sirènes, et qui causeront des complications pour les ramener à la surface ;
 - ◆ La chatte de la fille de l'empereur du Fordaur, en visite diplomatique dans la région. Malheureusement, elle et sa maîtresse seront sous la garde de chevaliers et de plusieurs mages de guerre. Il va falloir ruser...
- 





Vous pouvez suggérer aux PJ d'apprêter les soupirantes avant de les ramener à la forteresse de Muanmalna, ce qui peut représenter de nouvelles étapes de leur voyage.

Ils pourraient par exemple vouloir acheter du parfum capiteux ramené du Sud, des rubans de soie importé des empires du Levant, ou bien encore les services d'une toiletteuse Férigène, afin de mettre toutes les chances de leur côté à chaque présentation de fiancée.

En tant que MJ, vous pourriez faire faire un test de Séduction aux candidates, en particulier si les PJ ont fait des efforts pour améliorer le maintien et la présentation de la chatte qu'ils ramènent devant Pantoufle.

Mais si vous préférez les renvoyer à l'aventure, vous pouvez aussi bien décréter que les premières tentatives sont des échecs obligatoires.

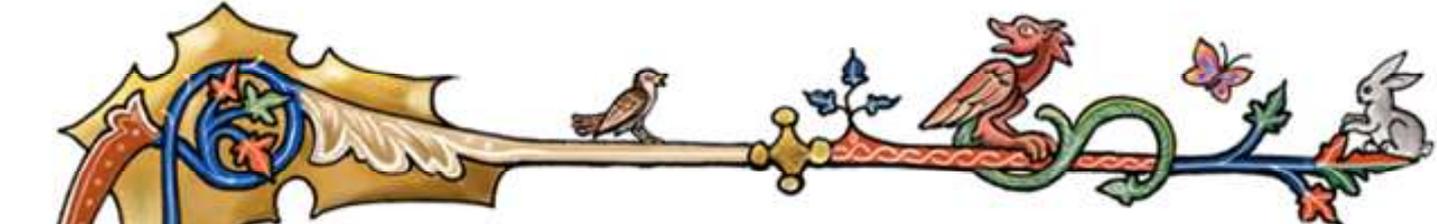
Un chat qui fait saliver

D'autres personnes convoitent Pantoufle. Un roi Gobelin a entendu parler de lui, et souhaite le mettre dans une marmite pour en faire un ragout lors de son prochain anniversaire.

Il envoie donc des assassins, des voleurs et des espions pour tenter d'enlever le gras félin. Cette tentative de chapardage peut se dérouler quand les PJ sont sur place, ou en leur absence.

Dans tous les cas, les seigneurs de Muanmalna feront tout pour récupérer leur mascotte. Si les PJ ramènent une petite amie au gros chat, et lui sauvent la peau de surcroît, il va sans dire que la récompense sera somptueuse.





AVENTURE : LE CHAT QUI A TOUT VU

Résumé

Un chat innocent se trouve mêlé à une sombre série de crimes violents. Les PJ participent à sa recherche, pour découvrir bientôt un complot bien plus terrible qu'il n'y paraît...

Cette aventure à huis clos mêle des phases d'enquête et de combat, et pourra satisfaire un groupe de PJ équilibré. Vous pouvez insister sur la cruauté, la décadence ou la corruption des grosses villes du Nord, pour donner à votre saga une touche plus sombre, horrifique ou désespérée.

Gridamrund

La cité Fenrise de **Gridamrund** est un bourg portuaire en ébullition. Une série de meurtres ont été commis un peu partout en ville, au cours des derniers mois, et la prévôté est sur les dents.

Quand les PJ se présentent aux portes (parce qu'ils voyagent ou veulent vendre leur butin) ils se heurtent d'ailleurs à la méfiance et la paranoïa des veilleurs.

Diversité locale

Gridamrund est une grosse ville essentiellement peuplée des Fenris, ces êtres à peau bleue, dotés d'oreilles et d'une queue de loups.

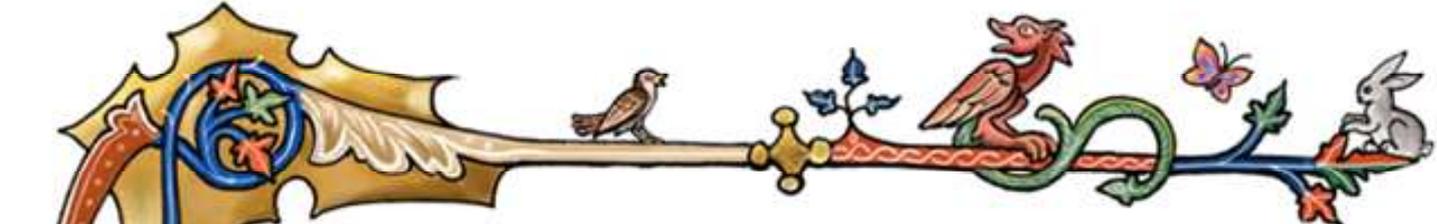
Toutefois, puisque c'est un havre de relâche pour les navires marchands, la cité accueille des représentants de bien d'autres races, qui peuvent représenter 25% des 10 000 habitants (et plus de 50% des habitants du quartier portuaire).

Des témoins gênants

On murmure dans les tavernes qu'une femme du quartier des lanternes a été présente lors des deux derniers assassinats. Peut-être était-elle une prostituée, une somnambule ou une artiste cherchant l'inspiration à la lueur de la lune.

En tout cas, elle s'en est vantée et a offert aux miliciens de leur décrire le tueur, moyennant une récompense substantielle.





Avant que la capitaine de la milice, la fière **Frumdig Egatineris**, ait pu décider de rémunérer la cupide témoin à hauteur de ses exigences, la pauvre femme a disparu, elle aussi.

En attendant que l'on retrouve son cadavre dans la rivière qui traverse la cité, sur les rochers affleurant autour des quais, ou dans l'arrière-cour d'une boutique, les soldats de dame Egatineris recherchent activement le chat, puisque c'est le dernier informateur potentiel.

Frumdig Egatineris (PNJ)

La capitaine est une femme carrée au néko droit tranché à mi-hauteur ; elle porte une armure de plates et une épée longue.

ARC 1 | CHA 1 | FOR 2

HAB 2 | SAG 1 | VIV 2

Classe : Guerrier (Combattants)

Titre : capitaine de milice

Maîtrises : Autorité, Combat (épées), Endurance, Vigilance.

Vertu : Patience (2)

Traits : *Sens de l'orientation :* Gridamrund (+1 dé pour se repérer dans Gridamrund).

En effet, il se trouve que cette femme était accompagnée d'un animal bien connu en ville : **Frast**, une chatte célèbre pour sa capacité à parler le langage Ouestain quand elle s'en donne la peine.

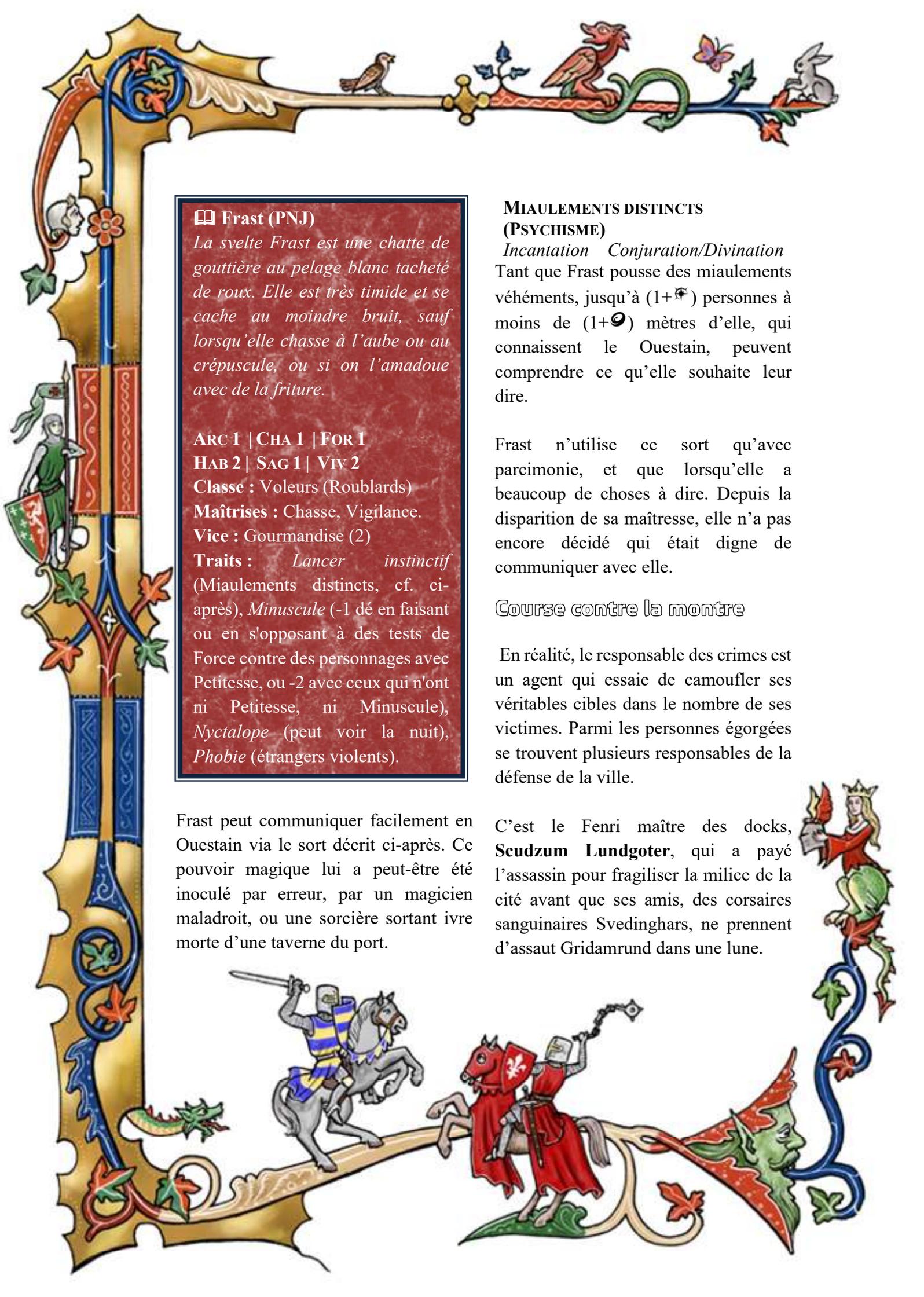
Elle pourrait donc délivrer de précieuses informations, si on remettait la main sur elle. Hélas la fouille du domicile de sa maîtresse n'a rien donné, et les voisins affirment ne pas avoir vu la bête à moustaches depuis plusieurs jours.

Les PJ pourraient s'intéresser aux problèmes locaux par compassion pour l'animal, par sens du devoir, ou dans l'espoir de toucher une récompense.

Une cachette bien trouvée

Frast est une chatte intelligente, et elle a dû trouver une cachette efficace. Peut-être s'est-elle réfugiée dans l'enceinte d'une communauté religieuse cloîtrée à l'intérieur-même de la ville, dans la calle d'un navire en cours de réfection, ou bien dans le laboratoire d'un mage.





📖 Frast (PNJ)

La svelte Frast est une chatte de gouttière au pelage blanc tacheté de roux. Elle est très timide et se cache au moindre bruit, sauf lorsqu'elle chasse à l'aube ou au crépuscule, ou si on l'amadoue avec de la friture.

ARC 1 | CHA 1 | FOR 1

HAB 2 | SAG 1 | VIV 2

Classe : Voleurs (Roublards)

Maîtrises : Chasse, Vigilance.

Vice : Gourmandise (2)

Traits : *Lancer instinctif* (Miaulements distincts, cf. ci-après), *Minuscule* (-1 dé en faisant ou en s'opposant à des tests de Force contre des personnages avec Petitesse, ou -2 avec ceux qui n'ont ni Petitesse, ni Minuscule), *Nyctalope* (peut voir la nuit), *Phobie* (étrangers violents).

Frast peut communiquer facilement en Ouestain via le sort décrit ci-après. Ce pouvoir magique lui a peut-être été inoculé par erreur, par un magicien maladroit, ou une sorcière sortant ivre morte d'une taverne du port.

MIAULEMENTS DISTINCTS (PSYCHISME)

Incantation Conjuración/Divination
Tant que Frast pousse des miaulements véhéments, jusqu'à (1+☼) personnes à moins de (1+☉) mètres d'elle, qui connaissent le Ouestain, peuvent comprendre ce qu'elle souhaite leur dire.

Frast n'utilise ce sort qu'avec parcimonie, et que lorsqu'elle a beaucoup de choses à dire. Depuis la disparition de sa maîtresse, elle n'a pas encore décidé qui était digne de communiquer avec elle.

Course contre la montre

En réalité, le responsable des crimes est un agent qui essaie de camoufler ses véritables cibles dans le nombre de ses victimes. Parmi les personnes égorgées se trouvent plusieurs responsables de la défense de la ville.

C'est le Fenri maître des docks, **Scudzum Lundgoter**, qui a payé l'assassin pour fragiliser la milice de la cité avant que ses amis, des corsaires sanguinaires Svedinghars, ne prennent d'assaut Gridamrund dans une lune.





Parler animal

Bien que les chats soient des animaux intelligents, Frast en particulier n'est pas une créature magique.

Cela signifie que ses pensées, et donc ses expressions, sont pour le moins sommaires. Quand elle fait un long discours intelligible, la syntaxe ou la grammaire pourraient laisser à désirer. Quand elle n'utilise pas son sort, les PJ ne peuvent qu'interpréter son comportement, comme avec n'importe quelle bête.

Qu'elle utilise ou non le sort à sa disposition, Frast ne comprend jamais clairement les paroles des bipèdes, et elle ne peut se baser que sur ses intuitions ou ses observations, quand elle est confrontée à eux.

Il reste donc peu de temps aux PJ pour découvrir le pot aux roses. Même s'ils retrouvent et ramènent le chat, celui-ci risque de passer à la broche dans la prison du prévôt... L'assassin, quant à lui, ne sait que peu de choses.

Peut-être que des mendiants, des membres de la Confrérie du Corbeau, ou bien le chat lui-même, mettront les PJ en garde sur ce qui se trame en coulisse, bien que personne n'ait de détails précis, hormis le maître des docks lui-même ou ses plus proches lieutenants.

Eszel Mazilliedo (PNJ)

Ce tueur professionnel Humain, originaire d'une cité-état républicaine située loin au Sud, s'est probablement réfugié loin de sa Librie natale pour fuir le courroux implacable d'un ancien commanditaire. C'est un homme bronzé à la voix zézayante, mais pas dénué de charme. Il peut prêter main forte aux PJ s'il s'éprend de l'une d'elles ou s'il est payé un bon prix.

ARC 1 | CHA 1 | FOR 2

HAB 2 | SAG 1 | VIV 1

Classe : Voleur (Roublard)

Titre : assassin

Maîtrises : Discrétion, Lutte.

Vices : Ivresse, Luxure (2)

Traits : *Inventif en Lutte* (+1 dé).





Dans tous les cas, ils devront probablement participer à la défense de la cité quand les quinze voiles rayées des bateaux pillards se profileront à l'horizon.

La cité ne dispose pas de navires de guerre, mais deux tours encadrant les jetées peuvent projeter des blocs de pierre à l'aide de leurs trébuchets, endommageant les premiers drakkars.

Les envahisseurs sont des Humains à barbe rousse, armés de tout leur courage, de la faim qui tenaille leurs entrailles, et de la cupidité enflammée par la perspective de piller les cargaisons et les richesses amassées à Gridamrund.

Si la cité est sauvée, les envahisseurs repoussés, ou si l'essentiel des ressources et des habitants ont échappé au raid, les PJ sont en droit d'attendre une récompense coquette, ainsi qu'une solide réputation dans la région.

Toutefois, si les choses tournent au vinaigre, et si les joueurs se sont pris d'affection pour certains PNJ habitant la ville, vous pourriez renverser ou équilibrer la bataille en faisant arriver des renforts inopinés (flotte commerçante d'orientaux, compagnie mercenaire de Nains, armée de chevaliers en quête).

Pilleur Vikinghar (PNJ)

Les sauvages des îles et fjords du Nord sont des marins hors pair et des opportunistes qu'aucun crime ne fait reculer. Armés de longues haches, d'épées et d'arcs, ils sèment l'effroi et la mort sur les côtes.

ARC 1 | CHA 1 | FOR 2

HAB 2 | SAG 1 | VIV 1

Classé : Guerrier (Roublard)

Titre : marin

Maîtrises : Artisanat (travail du bois), Chasse, Combat (haches).



SAGA : LE CHAT AUX YEUX RUBIS

Résumé de l'histoire

Le seigneur **Jentan** du Cerf-cendré demande aux PJ de récupérer pour lui deux rubis. Les joueurs découvriront que les pierres convoitées sont les yeux d'un chat magique, et que les intentions du seigneur Humain ne sont pas innocentes...

Acte I - A ramener vivant



TROUVER DU TRAVAIL

Les PJ sont contacté d'une façon ou d'une autre par un seigneur de guerre Humain du nom de **Jentan**, châtelain du Cerf-cendré. Ce chevalier sans scrupule souhaite obtenir un trésor de choix, les rubis de Shaygak, dont il a entendu parler par un troubadour.

Jentan peut se faire connaître des PJ par le biais d'un héraut, d'une proclamation publique, d'une entrevue secrète, où à l'occasion d'une proclamation officielle pendant un festival populaire auquel assiste le groupe des PJ.

Le seigneur demande aux PJ de récupérer et de ramener en son château les deux rubis dont on vante tant la taille et la beauté depuis plusieurs années (et dont les PJ peuvent eux-mêmes avoir entendu parler s'ils réussissent un **test de Concentration ou d'Erudition** approprié).

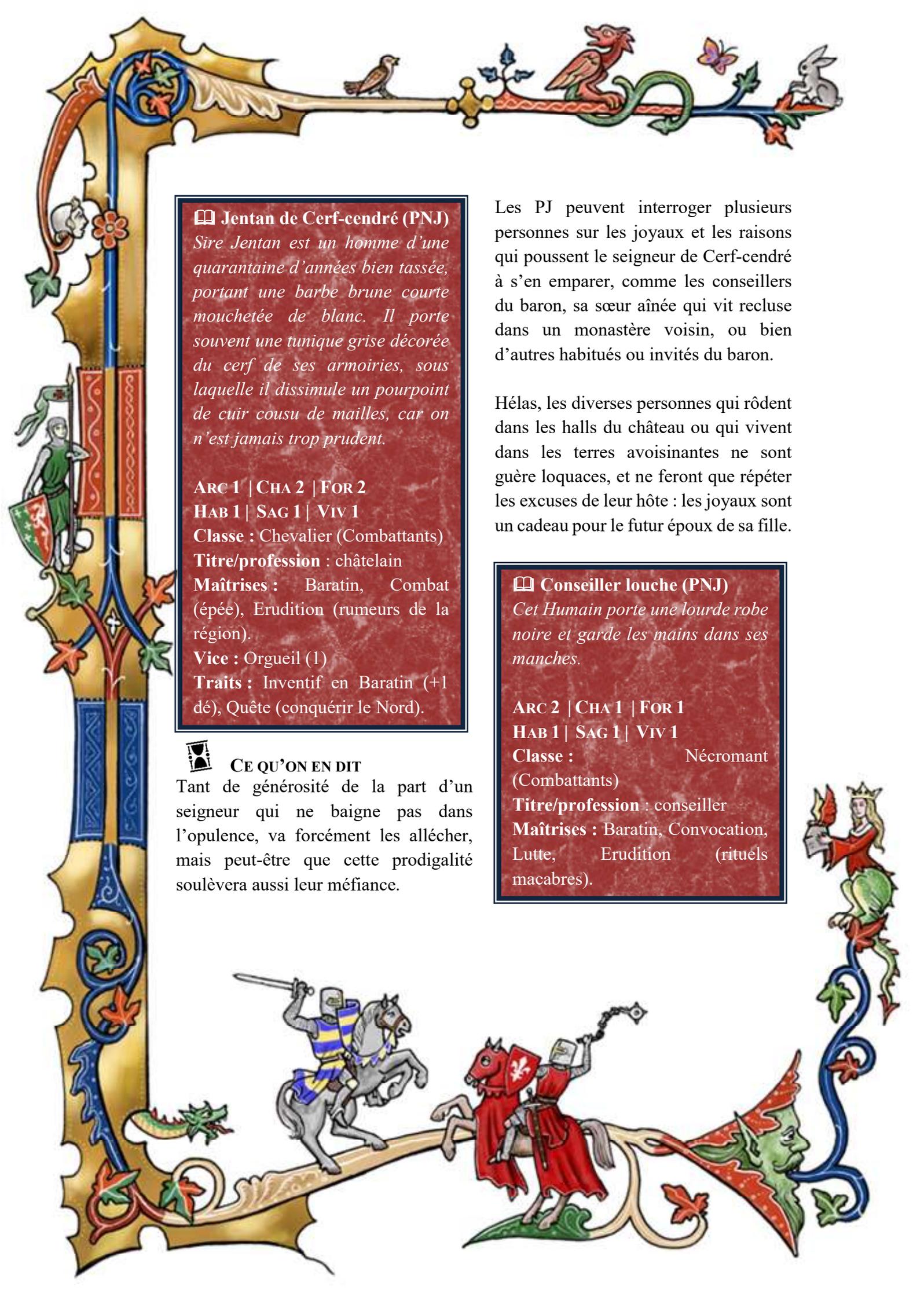
Sire Jentan prétexte vouloir offrir les rubis en dot pour sa chère fille, qui doit se marier prochainement. Ils feraient sans l'ombre d'un doute un cadeau somptueux.

Afin d'allécher les personnes intéressées par cette quête, il promet une coquette récompense, ainsi que tout l'appui dont il est capable pour aider les PJ à développer leur guilde sur son territoire.



Armoiries de Cerf-cendré





📖 Jentan de Cerf-cendré (PNJ)

Sire Jentan est un homme d'une quarantaine d'années bien tassée, portant une barbe brune courte mouchetée de blanc. Il porte souvent une tunique grise décorée du cerf de ses armoiries, sous laquelle il dissimule un pourpoint de cuir cousu de mailles, car on n'est jamais trop prudent.

ARC 1 | CHA 2 | FOR 2

HAB 1 | SAG 1 | VIV 1

Classe : Chevalier (Combattants)

Titre/profession : châtelain

Maîtrises : Baratin, Combat (épée), Erudition (rumeurs de la région).

Vice : Orgueil (1)

Traits : Inventif en Baratin (+1 dé), Quête (conquérir le Nord).



CE QU'ON EN DIT

Tant de générosité de la part d'un seigneur qui ne baigne pas dans l'opulence, va forcément les allécher, mais peut-être que cette prodigalité soulèvera aussi leur méfiance.

Les PJ peuvent interroger plusieurs personnes sur les bijoux et les raisons qui poussent le seigneur de Cerf-cendré à s'en emparer, comme les conseillers du baron, sa sœur aînée qui vit recluse dans un monastère voisin, ou bien d'autres habitués ou invités du baron.

Hélas, les diverses personnes qui rôdent dans les halls du château ou qui vivent dans les terres avoisinantes ne sont guère loquaces, et ne feront que répéter les excuses de leur hôte : les bijoux sont un cadeau pour le futur époux de sa fille.

📖 Conseiller louche (PNJ)

Cet Humain porte une lourde robe noire et garde les mains dans ses manches.

ARC 2 | CHA 1 | FOR 1

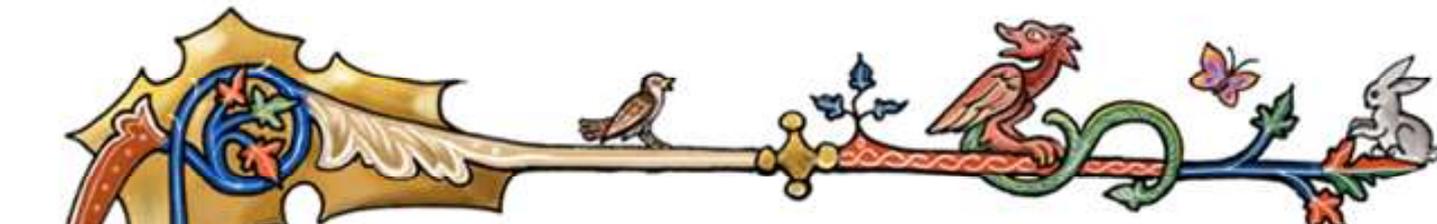
HAB 1 | SAG 1 | VIV 1

Classe : Nécromant (Combattants)

Titre/profession : conseiller

Maîtrises : Baratin, Convocation, Lutte, Erudition (rituels macabres).





Sire Jentan a un château à la décoration plutôt frugale, dont les terres n'ont pas l'air si riches que cela, aussi cela peut expliquer qu'il ne puisse acheter une dot, et demande à ce qu'on la vole pour lui... Mais cela n'explique pas comment il paiera les PJ, une fois le travail accompli.

Deux rubis énormes pourraient valoir bien plus que tout ce qu'un modeste seigneur pourrait offrir. Un PJ avec une compétence d'Artisanat ou d'Erudition telles Joaillerie, Bijoux ou Modes de la cour, en acquiert rapidement la certitude.

Si les PJ en viennent à la conclusion que le baron n'est pas tout à fait honnête, ou n'a pas les moyens de les dédommager avec des écus, ils pourraient exiger une compensation moins substantielle que des pièces d'or, comme un droit d'établir un avant-poste, la main de la fille cadette de sire Jentan, ou tout autre avantage politique similaire. Sire Jentan fait mine de refuser, puis accepte assez rapidement, même si les PJ se montrent gourmands ou exigeants.

Ramasser les morceaux

Si les PJ refusent dès le départ la quête, essayez de trouver un moyen de poursuivre cette aventure, tout en respectant leurs décisions.

Vous pourriez par exemple les aiguiller vers un conseiller honnête, la sœur du baron, qui souhaite contrecarrer ses rêves de grandeur, ou bien encore un prêtre local qui voudrait enquêter sur les gemmes, supposant que le baron en a besoin pour quelque rituel impie.

Cela changera drastiquement l'approche des PJ dans cette aventure, mais cela permettrait de continuer à la mener, plutôt que de couper court à toute l'histoire.

Si les PJ s'entêtent à se désintéresser de cette histoire, quelqu'un d'autre fera le travail à leur place, et le baron Jentan deviendra une menace bien plus grande : ils devront s'opposer à lui tôt ou tard, et ce ne sera alors sans doute pas aussi simple...





D'après les rumeurs colportées par les conteurs, les bijoux convoités sont en la possession d'un clan Orque résidant sur les contreforts brumeux de la Grande Barrière, et sont reconnaissables, car ils font la taille d'une prune. Un PJ qui possède une compétence d'Erudition appropriée, et qui est un Ménestrel, pourrait savoir tout cela.

Acte II – Rencontre poilue



LA ROUTE TORTUEUSE

La tribu Orque Peau-de-sel est connue pour serpenter le long des principaux pics escarpés qui ceignent la région de Cerf-cendré, et qui forment la partie orientale de la Grande Barrière.

Ce sont des collines balayées par la neige été comme hiver, des contreforts difficiles d'accès, où rôdent loups-garous, trolls et autres tigres à dents de sabre, toujours affamés.

Enfin, les versants montagneux et les cols impraticables qui leur servent de refuge constituent un terrain dangereux, où les avalanches et les tempêtes sont fréquentes.

En interrogeant les rares villages de charbonniers, de bûcherons et de trappeurs, qui s'échinent à vivre au Nord du château, les PJ peuvent obtenir quelques renseignements sur les derniers sites de bivouac des Orques, sur leur tribu et sur leurs habitudes.

En revanche, il sera difficile, voire impossible, d'obtenir un guide ou un éclaireur pour leur faciliter la marche. Le voyage jusqu'aux plus proches Orques de la tribu peut prendre une semaine, compte tenu du mauvais temps, de la prudence requise, et de l'absence de route praticable.

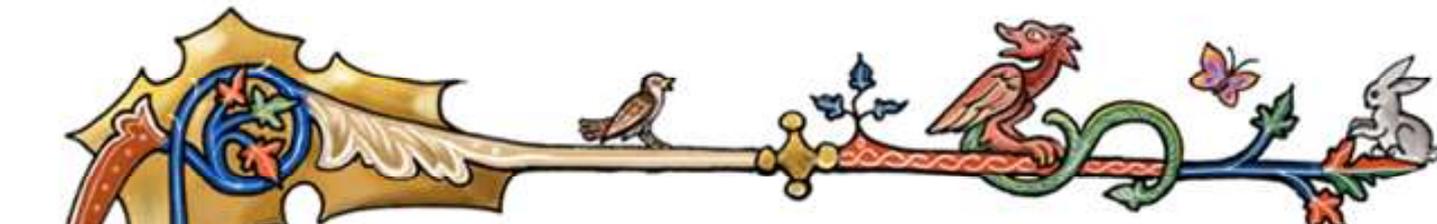


LES ORQUES PEAU-DE-SEL

La tribu Peau-de-sel compte environ 300 habitants, dont seulement la moitié vivent dans le campement principal, un agglomérat de tentes et de huttes qui se déplacent au gré des migrations des chamois.

Le reste des Orques forme des groupes de chasse d'une dizaine d'individus, ainsi que des petits détachements de pisteurs, de sentinelles et de brigands.





Ils surveillent les principaux sentiers, les cours d'eau et les rares familles d'autres races qui s'aventurent si loin de chez eux, les attaquant et les rançonnant à l'occasion.

Ils gardent aussi un œil sur les Gobelins et les Kobolds qui sortent parfois des failles des montagnes, se déversant depuis leurs souterrains. Si besoin, ils les renvoient dans leurs tanières.

📖 Maraudeuse Orque (PNJ)

Les chasseresses Peau-de-sel accompagnent leurs maris et leurs enfants à la recherche de gibier, de butin ou de trophées. Elles portent de nombreuses cicatrices, et leur visage mordu par le froid est ridé avant l'âge.

ARC 1 | CHA 1 | FOR 3

HAB 1 | SAG 1 | VIV 1

Classe : Rôdeuse
(Combattants/Roublards)

Maîtrises : Chasse, Lutte.

Vertu : Sobriété (1)

Traits : *Sens de l'orientation : Montagnes (+1 dé pour se repérer dans les montagnes), Rustique.*

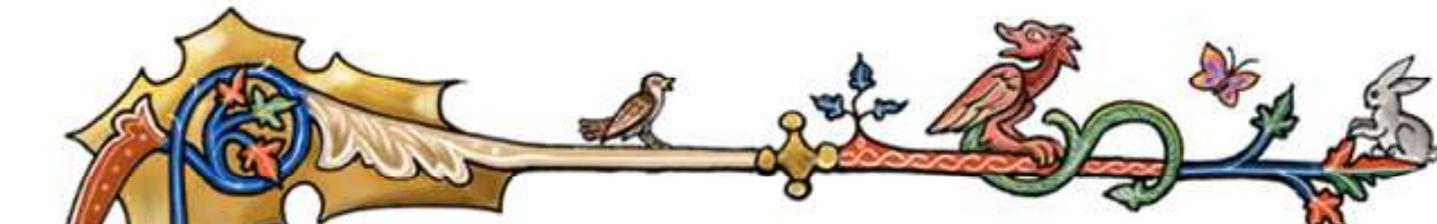
Les Peau-de-sel sont des montagnards taciturnes, et ils n'apprécient guère les étrangers. Ils ont participé à des guerres dont ils ont oublié les enjeux, et leurs ancêtres se sont repliés il y a plusieurs siècles de cela, jusque sur les pentes de ces montagnes.

Si leur tribu doit un jour changer de région, elle se heurtera aux baronnies et aux chevaliers du Sud, ou bien devra tenter l'ascension des derniers pics neigeux pour débouler sur les steppes redoutables du Grand Nord, ce que leurs chamans veulent éviter à tout prix.

Heureusement pour eux, ils ont mis la main il y a quelques années sur les deux rubis, et plus important encore, sur le petit chat qui les porte ; avec son aide, ils ont pu anticiper les dangers, détourner les menaces et s'approprier les maigres ressources de la région, assez pour survivre malgré le climat et l'âpreté des terres.

Si on les interroge sur les rubis, les Orques nieront les posséder, à moins qu'un jeunot particulièrement naïf, un prisonnier ou un criminel ait envie de lâcher le morceau.





Les PJ peuvent s'assurer de l'existence des pierres rouges en utilisant des moyens d'espionnage magique, en s'infiltrant jusqu'au campement principal des peaux-vertes, ou en gagnant leur confiance (par exemple, en se proposant pour chasser le chamois, repousser des yétis ou détruire un fortin de bois établi par des colons Fenris).



LE GARDE SALRAZ

En réalité, les deux rubis tant convoités sont les yeux d'un chaton récupéré par les Orques lors d'une de leurs rares expéditions dans la vallée. L'un des guerriers peau-verte les moins glorieux s'est pris d'affection pour le petit animal, et l'a ramené dans sa tente.

Il n'a pas tardé à se rendre compte qu'au contact du félin, il lui venait parfois d'étranges visions. C'est ainsi que la tribu a gagné un avantage non négligeable, et le nom de ce guerrier est désormais respecté parmi les membres de la tribu. Ce guerrier s'appelait Salraz.

Cet Orque âgé d'une vingtaine d'années, solide et robuste, se considère désormais comme le garant de la sécurité de toute sa tribu.

Salraz fera tout son possible pour assurer la protection de son petit maître félin. Même s'il finit par leur faire confiance, il continuera de surveiller de près les PJ. Depuis la mort de sa compagne, le minet représente sa seule famille proche, et il le considère comme son propre fils, tout autant que comme le meilleur espoir de protéger la tribu des menaces à venir.

📖 Salraz Gzork (PNJ)

Salraz est un Orque à la peau vert sombre, au regard taciturne. Il a deux crocs proéminents, coupés à mi-hauteur. Il ne porte pas de tunique et déambule torse nu, le buste simplement barré par son baudrier.

ARC 1 | CHA 1 | FOR 3

HAB 1 | SAG 1 | VIV 1

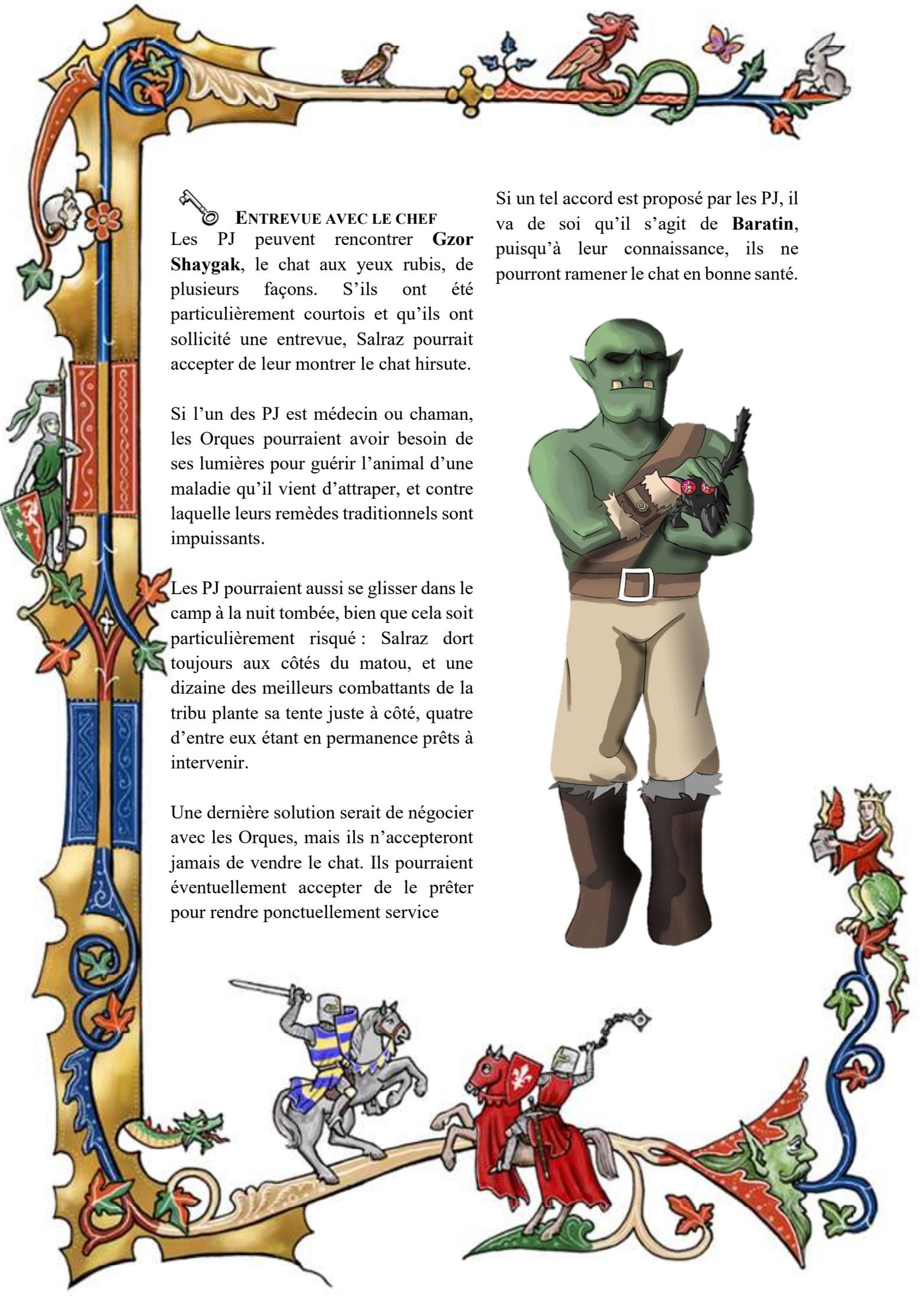
Classe : Guerrier (Combattants)

Maîtrises : Chasse, Lutte, Vigilance.

Vertu : Courage (1)

Traits : Inventif en Lutte (+1 dé aux tests), Quête (protéger de sa vie le chat aux yeux rubis).





ENTREVUE AVEC LE CHEF

Les PJ peuvent rencontrer **Gzor Shaygak**, le chat aux yeux rubis, de plusieurs façons. S'ils ont été particulièrement courtois et qu'ils ont sollicité une entrevue, Salraz pourrait accepter de leur montrer le chat hirsute.

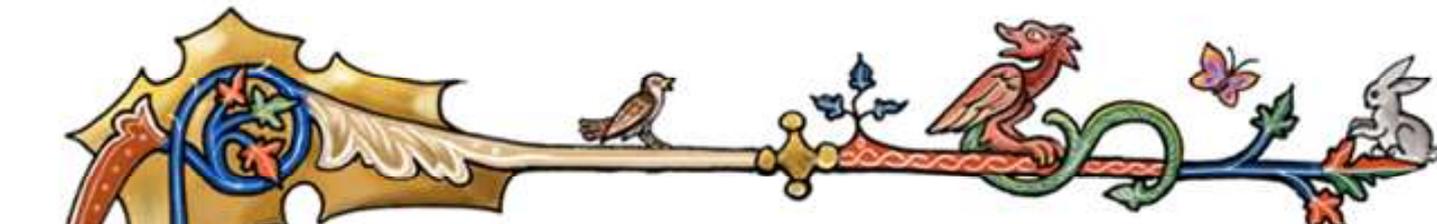
Si l'un des PJ est médecin ou chaman, les Orques pourraient avoir besoin de ses lumières pour guérir l'animal d'une maladie qu'il vient d'attraper, et contre laquelle leurs remèdes traditionnels sont impuissants.

Les PJ pourraient aussi se glisser dans le camp à la nuit tombée, bien que cela soit particulièrement risqué : Salraz dort toujours aux côtés du matou, et une dizaine des meilleurs combattants de la tribu plante sa tente juste à côté, quatre d'entre eux étant en permanence prêts à intervenir.

Une dernière solution serait de négocier avec les Orques, mais ils n'accepteront jamais de vendre le chat. Ils pourraient éventuellement accepter de le prêter pour rendre ponctuellement service

Si un tel accord est proposé par les PJ, il va de soi qu'il s'agit de **Baratin**, puisqu'à leur connaissance, ils ne pourront ramener le chat en bonne santé.





En effet, si le baron veut récupérer les gemmes, les rubis devront être arrachés des orbites du chat, et cela causera très probablement sa mort. Dans tous les cas, il perdrait son don de divination, et cela priverait les Orques de leur plus grand atout.

S'ils sont convaincus de se séparer pour quelques temps de leur animal protecteur, les chamans exigeront qu'il soit alors escorté d'une vingtaine de soldats aguerris, et ceux-ci refuseront de le conduire trop loin de leur foyer.

Si les PJ parviennent à rencontrer le petit chat et se montre amicaux, gentils et dévoués, l'animal pourrait se prendre d'amitié pour eux, et donner des signes de vouloir les accompagner.

Dans ce cas, le problème ne sera que partiellement résolu : la tribu entière voudra le suivre dans son voyage, et ce déferlement de trois cents Orques brutaux et frustes dans la vallée risque de causer quantités de problèmes.

Finalement, les PJ peuvent essayer de subtiliser le chat, mais il leur faudra être particulièrement discrets et rapides.

La disparition de Gzor Shaygak sera tôt ou tard découverte, et les Peau-de-sel se lanceront tous à la poursuite des ravisseurs, ne reculant devant rien pour reprendre leur chat favori.

Gzor Shaygak (PNJ)

Ce petit chat au poil noir hirsute a deux rubis d'une taille impressionnante à la place de ses yeux. Comme il n'a pas de paupières, il a l'air de fixer en permanence ceux qui le regardent.

ARC 3 | CHA 2 | FOR 1

HAB 1 | SAG 2 | VIV 1

Classe : Prêtre (Mystiques)

Titre/profession : Celui-qui-voit

Maîtrises : Divination.

Traits : *Gros dormeur* (doit dormir 10h par jour pour être en forme), *Lancer instinctif* (Regard inquiétant, cf. chapitre précédent), *Minuscule* (-1 dé en faisant ou en s'opposant à des tests de Force contre des personnages avec *Petitesse*, ou -2 avec ceux qui n'ont ni *Petitesse*, ni *Minuscule*), *Nyctalope* (peut voir la nuit), *Oracle* (a des visions, cf. ci-après).





LES VISIONS DE GZOR

Dans certaines circonstances, le chat Gzor peut déclencher des prophéties :

- ◆ Tout d'abord, il ne peut en recevoir plus d'une fois par jour ;
- ◆ Il doit être touché par une tierce personne qui nourrit pour lui des sentiments positifs, pour lui transmettre instantanément ses visions, car lui-même ne les perçoit pas.

Les visions ne se déclenchent pas à chaque occasion, mais quand le destin en décide ainsi. En général, plus Gzor est détendu et choyé, plus les visions sont claires et voient loin.

Le chat aux yeux rubis n'est pas lui-même le spectateur de ses hallucinations prophétiques, mais il les fait naître dans la conscience de celui qui le touche. La vision ne projette que de vagues indices sous forme d'images ou de sons, la plupart évoquant le sang ou d'autres détails rouges. Chaque vision révèle ce qui peut arriver au groupe de personnes qui accueille Gzor ou qui le protège.

Lorsqu'elles se déclenchent, Gzor fait aussitôt **un test de Divination en**

réaction (il lance ) de seuil de difficulté 4+. En cas de réussite, la vision prend forme. En cas d'échec, le chat et son assistant ressentent une fatigue intense, mais rien de plus ne se produit.

Les visions concernent des événements qui peuvent se produire dans les prochains jours, mais pas plus loin que le total obtenu avec tous les dés de destin lancés.

Elles peuvent décrire des scènes se déroulant dans des contrées lointaines, mais elles ne peuvent montrer que des individus qui ont déjà croisé le regard de Gzor.

Les visions décrivent un des futurs possibles. Les phénomènes ou les événements qui se manifestent durant ces flashes de prémonition peuvent être déjoués avant qu'ils se réalisent.

Si les PJ rencontrent le chat en personne, sous la surveillance de son gardien, ce peut être le moment idéal pour déclencher une vision. Cela leur permettra de comprendre les pouvoirs du chat, ou bien facilitera la tâche s'ils ont recours à la ruse ou à la violence.



Acte III – Les visions du chat

Ces derniers mois, les rêves de Gzor ont été encombrés de cauchemars particulièrement difficiles à interpréter. Il semble qu'une menace terrible plane sur les Peau-de-sel.

Les bribes de futur évoquent des morts qui se relèvent, des montagnes incendiées et des champs de cadavres. En réalité, le chat pressent le désastre que provoquera sire Jentan, s'il récupère les deux rubis.

En effet, le baron projette tout simplement de lever une armée de morts-vivants, en se servant des deux rubis comme d'ingrédients magiques pour un rituel occulte.

Les nécromants qui le conseillent depuis quelques mois l'assurent qu'en sacrifiant ces deux gemmes, ils seront en mesure de lui conférer une armée immortelle et invincible.

Si ce macabre complot aboutit, les taciturnes Peau-de-sel ne seront probablement pas les seuls voisins du baron à en souffrir...

Les chamans de la tribu se relaient depuis deux lunes au chevet du chat, en espérant avoir de nouvelles informations sur la menace qui plane, mais sans succès jusqu'à présent.

Peut-être que le chat pourra avoir une vision plus explicite, s'il est touché par un PJ Mystique ou Mage. Dans tous les cas, il leur faudra choisir entre revenir bredouille, ou trainer l'animal aux yeux rouges jusqu'au baron.

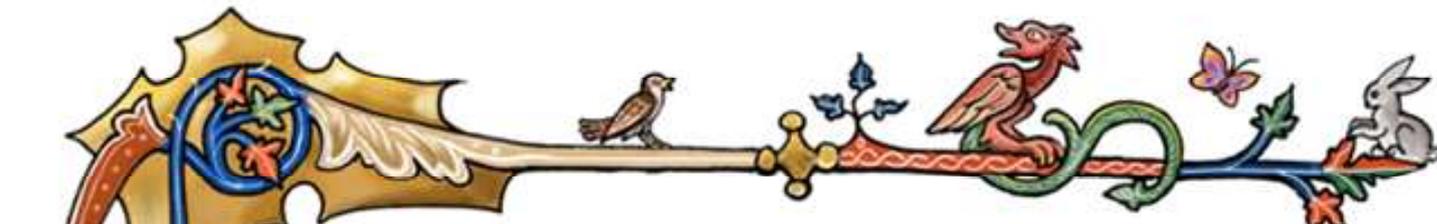


UNE FILLE DESOBEISSANTE

Si les PJ sont sur le chemin du retour après avoir massacré les Orques et tué le chat, ils ignorent probablement le fin mot de l'histoire. Dans une telle situation, c'est le bon moment pour faire intervenir **Taire de Cerf-cendré**, la fille de quinze ans de sire Jentan.

La demoiselle se rend au-devant des PJ (sans doute accompagnée par sa chaperonne et un valet) et leur déclare que son père souhaite les tuer à la première occasion et récupérer les rubis ; elle soupçonne qu'il nourrit des projets secrets mais ignore le réel pouvoir des gemmes.





Les intentions de Taire ne sont pas tout-à-fait claires. C'est un choix volontaire : en tant que MJ, vous pouvez librement en faire une PNJ bienveillante ou bien égoïste.

📖 Taire de Cerf-cendré (PNJ)

Cette jeune fille de quinze ans, aux cheveux blonds coiffés en de nombreuses tresses, porte une robe de voyage simple, dans des tons blanc cassé, ceinte d'une belle ceinture de soie rouge. Elle porte une petite bourse de cuir dont les courroies sont passées dans son écharpe de soie.

ARC 2 | CHA 2 | FOR 1

HAB 1 | SAG 1 | VIV 1

Classe : Citadine (Roublards)

Titre/profession : Damoiselle

Maîtrises : Baratin, Erudition (vie de château), Grâce.

Vices & Vertus : Compassion (2)

Traits : Optimisme (une fois par jour, +1 dé pour un test), Tour d'ivoire (en-dehors des lieux habités, vous faites vos tests en ignorant vos talents et équipements).

Peut-être Taire souhaite simplement s'opposer à son père par défi ? Peut-être fuit-elle un mariage avec un fiancé qu'elle exècre ?

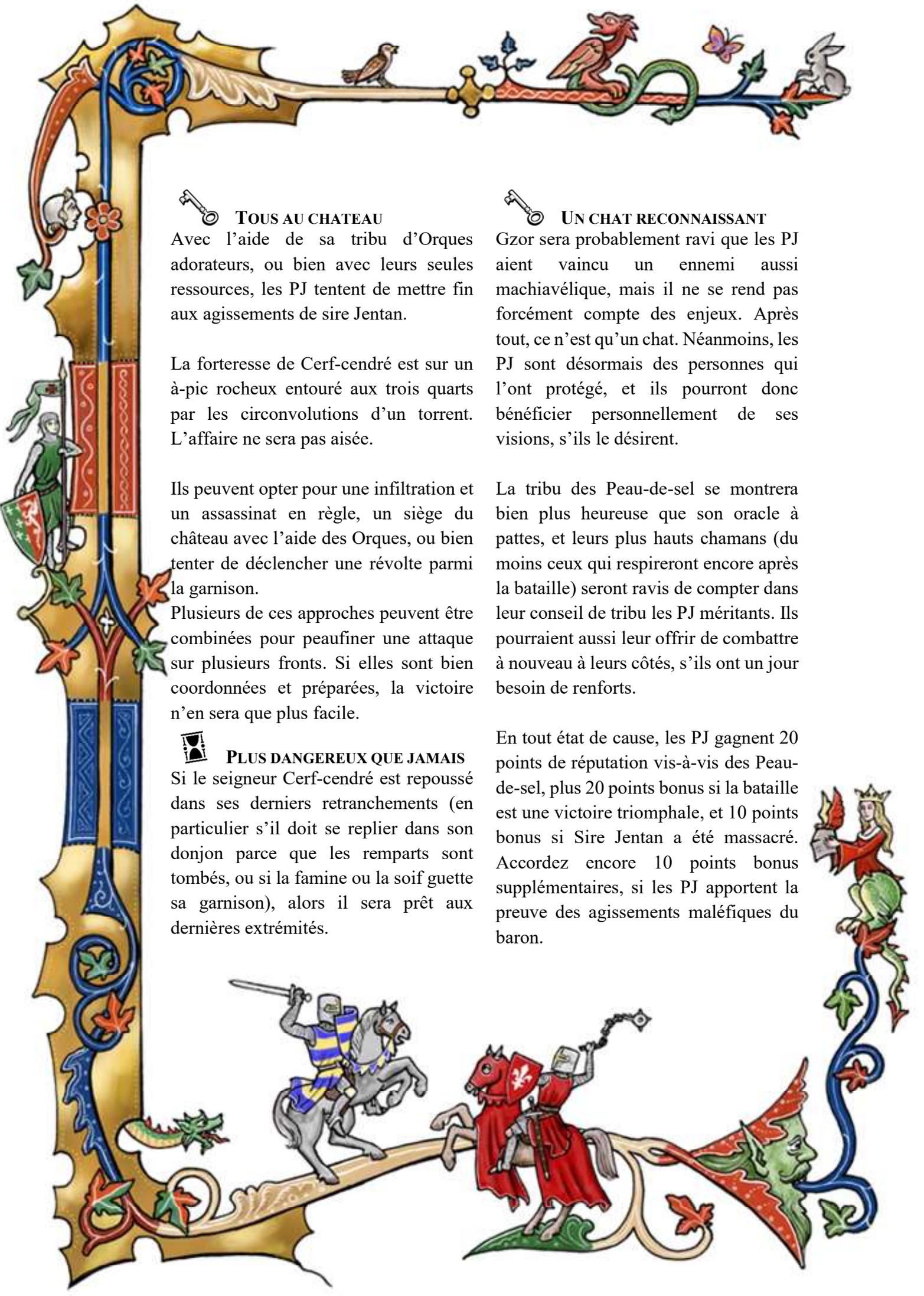
Sire Jentan a pu envisager de la marier à l'un des nécromants qui hantent désormais son château. Elle pourrait aussi avoir décidé de chasser toute cette clique de sa demeure familiale.

La jeune Taire peut avoir ou non le soutien de sa propre tante, qui pourrait avoir orchestré un autre mariage avec un seigneur voisin, préférer la voir mener sa propre vie et faire ses propres choix, ou au contraire être une adepte de la secte de nécromants, et prévoir de la marier au grand-maître de son culte sinistre.

Acte IV – Vengeance !

Il est temps pour les PJ et pour Gzor de châtier Sire Jentan et de contrecarrer ses sinistres projets. Même si le petit chat ne peut pas agir, il est capable d'envoyer à ses alliés des visions pertinentes, révélant des passages secrets, des alliés potentiels ou des moments opportuns pour frapper.





🗝️ **TOUTS AU CHATEAU**

Avec l'aide de sa tribu d'Orques adorateurs, ou bien avec leurs seules ressources, les PJ tentent de mettre fin aux agissements de sire Jentan.

La forteresse de Cerf-cendré est sur un à-pic rocheux entouré aux trois quarts par les circonvolutions d'un torrent. L'affaire ne sera pas aisée.

Ils peuvent opter pour une infiltration et un assassinat en règle, un siège du château avec l'aide des Orques, ou bien tenter de déclencher une révolte parmi la garnison.

Plusieurs de ces approches peuvent être combinées pour peaufiner une attaque sur plusieurs fronts. Si elles sont bien coordonnées et préparées, la victoire n'en sera que plus facile.

🕒 **PLUS DANGEREUX QUE JAMAIS**

Si le seigneur Cerf-cendré est repoussé dans ses derniers retranchements (en particulier s'il doit se replier dans son donjon parce que les remparts sont tombés, ou si la famine ou la soif guette sa garnison), alors il sera prêt aux dernières extrémités.

🗝️ **UN CHAT RECONNAISSANT**

Gzor sera probablement ravi que les PJ aient vaincu un ennemi aussi machiavélique, mais il ne se rend pas forcément compte des enjeux. Après tout, ce n'est qu'un chat. Néanmoins, les PJ sont désormais des personnes qui l'ont protégé, et ils pourront donc bénéficier personnellement de ses visions, s'ils le désirent.

La tribu des Peau-de-sel se montrera bien plus heureuse que son oracle à pattes, et leurs plus hauts chamans (du moins ceux qui respireront encore après la bataille) seront ravis de compter dans leur conseil de tribu les PJ méritants. Ils pourraient aussi leur offrir de combattre à nouveau à leurs côtés, s'ils ont un jour besoin de renforts.

En tout état de cause, les PJ gagnent 20 points de réputation vis-à-vis des Peau-de-sel, plus 20 points bonus si la bataille est une victoire triomphale, et 10 points bonus si Sire Jentan a été massacré. Accordez encore 10 points bonus supplémentaires, si les PJ apportent la preuve des agissements maléfiques du baron.

