

JOEL SPARKS



L'APPEL DE
CHATHULHU
LE JEU DE RÔLE

L'APPEL DE CHATHULHU

Auteur : Joel Sparks

Éditeur : Shelley Harlan

Traduction : Deborah Miglietta, Maryl

Révision : Olivier Dubreuil, Gianni Vacca, Valentina Vacca

Mise en page : Mirko Pellicioni

Couverture : Caroline Jamhour

Dessins intérieurs : Caroline Jamhour, K.L. « Kytri » Thompson, Svenja Liv.

Gourou du jeu : Jeff « Bighara » Sparks. Ne jouez pas comme mon frère !

20 années d'amour et de soutien irremplaçables : Stephanie Halloran, *sine qua non.*

L'APPEL DE CHATHULHU est Copyright © 2013-2014 Joel Sparks

Adapté par Alephtar Games sur licence de Joel Sparks

L'œuvre de H.P. Lovecraft et les Mythes de Cthulhu sont du domaine public.



**ALEPHATAR
GAMES**

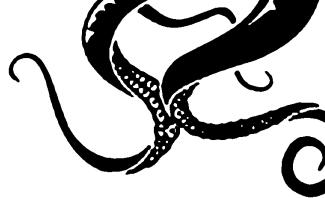
À Sammy, Moe, Daisy, Zeke, Chelsea, Moose, Spats et Marlowe ; Dora, Beau, Kona, Jordan et Jack ; et tous les autres sympathiques petits idiots auxquels nous permettons d'entrer dans nos vies

*N'est pas mort ce qui à jamais ronronne
Et dans les ombres du rêve des esprits s'agitent*

SOMMAIRE

Introduction	3	Les divinités post-humaines	69
Chapitre un : Être un Chat	5	Les adversaires monstueux	71
Les personnages félin	5	Chapitre cinq : Le Maître-Chats	75
Le Rôle	6	Les règles de griffe	75
Le Background	6	Pour commencer	75
Les cinq rôles	7	Introduction aux jeux de rôle pour néophytes	75
Description	8	Introduire les joueurs experts à l'Appel de Chathulhu ..	78
Le nom	10	Jouer à l'Appel de Chathulhu avec des enfants	79
Les histoires de chats	12	Les astuces du métier	80
Chapitre deux : Le Jeu	19	La chance du tigre	80
Utilisation du dChat	19	Interpréter les résultats	81
Les Défis	21	Jets de la chance	83
Le Bon Chat pour la tâche (BCPT)	21	Directives pour les résultats d'une Bagarre	89
Les Défis Mortels	22	Résumé des règles des griffes	91
La Gloire	22	Chapitre six : Il est temps de débuter les chatventures	93
L'Éclair de Cloire	22	Écrire des aventures	93
Niveaux de Défis	23	In medias res	93
Les Blessures et les Guérisons	26	Le Rasoir d'Oswald	94
Les Bagarres (Combat)	29	La structure	94
Les Bagarres avancées	31	Utiliser les Défis	94
Les règles de patte pour joueurs	32	Icônes pour chatventures	98
Les règles de patte pour le Maître-Chats	33	Trois chatventures complètes !	99
Gagner des Expériences	34	Le bourdonnement d'en bas	100
Ce que les chats savent du monde	34	Le crash du cosmonaute fou dans la Baie	113
Trop Tard	38	Pâturages Verts	127
Chapitre trois : le Monde	39	Chapitre sept : D'autres scénarios	139
Le rêve	39	Annexe A: Histoire	147
Les dieux	40	Annexe H: Le livre des deux-pattes	152
Les cultes	41	Les bébés	152
Les rituels	42	Les Personnes Sympathiques	155
La pression psychique	46	Les Personnes Perfides	157
Chapitre quatre : Les Puissances Éternelles	49	Annexe L: Lectures conseillées	161
Décrire les cultes	49	Résumé des Règles	163
Les divinités félin	50	Défis	165
Les divinités animales	59	Fiche de Personnage Chat	167

INTRODUCTION



Bienvenue dans le monde réel... le monde où la société humaine existe pour le bien des chats, où des esprits incroyablement anciens et puissants luttent pour le contrôle de la réalité, où seuls les félins courageux et habiles connaissent les ruses et les moyens pour s'opposer à d'obscures et mystiques cabales, et dans lequel les peuples à deux pattes vivent dans l'ignorance béate de tout ceci.



Dans l'Appel de Chathulhu, vos amis et vous jouez le rôle de simples chats qui deviennent des héros lorsqu'ils se retrouvent confrontés aux sinistres plans et aux conspirations surnaturelles de cultes chaotiques de Dieux Animaux, cherchant à saper la réalité de l'humanité insouciante. L'un de vous devient le Maitre-Chats, celui qui gère les défis, les secrets, les dangers et les récompenses. Chaque joueur doit alors simplement réagir comme un chat : affronter les défis avec un esprit rapide, des idées astucieuses, des griffes affilées et des pattes lestes. Le Maitre-Chats peut demander un jet de dés, ou différer en expliquant ce qui est arrivé, après quoi le jeu continue. Ensemble, tous les joueurs rendent cette histoire unique - une aventure que personne n'aurait jamais pu imaginer.

Il ne vous manque alors plus que quelques autres détails pour être prêts à jouer. Une paire de Dés Chat ajoutent de l'imprévu, de sorte que même le Maitre-Chats ne sait pas exactement ce qui va arriver. Les joueurs ont à leur disposition des Gourmandises qu'ils peuvent utiliser pour avoir une deuxième chance. À la fin d'une séance de jeu, les chats survivants gagnent de nouvelles Expériences : une connaissance du monde qui pourrait devenir utile pour des aventures futures.

Tout le reste est du jus de souris. En avant pour le jeu.

MR. JOEL



CHAPITRE UN

ÊTRE UN CHAT

À part leur niveau d'activité mentale, les chats de ce jeu sont des chats. Ils ne savent ni parler, ni lire, ni écrire, ni conduire une auto ni surfer sur Internet. Ils ne portent pas de vêtements, autrement que par la volonté de quelque humain sentimental, et ils n'ont pas de pouces qui leur permettraient d'utiliser des instruments, ni la mentalité orientée à la manipulation d'un primate. Pour s'opposer aux efforts de diaboliques cabales et d'ennemis brutaux, les joueurs doivent être ingénieux, utiliser des combines et trouver le moyen de faire faire aux autres le sale travail.

La vie d'un chat, c'est l'improvisation.

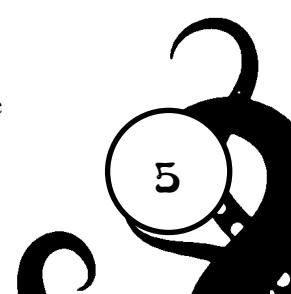
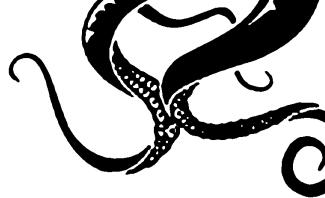
LES PERSONNAGES FÉLINS

Comme cela saute aux yeux en regardant la fiche du personnage chat page 167, un chat n'est défini par aucun score, liste de compétences, statistique ou formule. En effet, un personnage chat n'a besoin d'aucun chiffre. Les chats ne savent pas compter. C'est un truc de bipèdes. L'aspect, le style de vie, l'expérience et la projection spontanée de son égo : ceci distingue un chat de tous les autres chats.

Pour définir un Personnage Chat (PC), le joueur définit le Rôle, le Background et la Description du minet. Ces éléments expliquent aux autres joueurs quel genre de chat il sera, et quand il pourrait être le Bon Chat pour la Tâche : le meilleur choix pour affronter le défi en cours quand il combat le Chaos.

Le **Rôle** répond à la question : qu'est-ce que ce chat sait faire de bien ? Ce jeu offre cinq rôles : l'Acrobate, le Chat de Salon, le Combattant, le Tigre Rêveur et le Bipédologue (ou Fouineur). Dans des environnements différents, ces rôles pourraient avoir d'autres noms ou inclure des capacités légèrement différentes.

Le **Background** comprend des facteurs déterminés avant que le chat ne naisse – sa race – et tout ce qui lui est arrivé depuis, jusqu'au moment où le jeu commence. Le Background répond à deux questions importantes : ce chat est-il un chat de race ou





CHAPITRE UN

un chat de gouttière commun ? Et quel est son style de vie : un chat des rues qui vit sans maître, un chat de maison ou un chat de concours traité comme une possession de valeur ? Le joueur devrait même prendre note à quel point le chat est expert dans une activité très importante pour les félins : la chasse.

La Description inclut tout ce qu'on peut comprendre simplement en regardant le chat, ou en le touchant ou en l'écoutant, ou pour ce que cela vaut en le flairant. De quelle couleur sont ses yeux ? A-t-il un dessin précis sur son pelage ? Son pelage est-il long ou court ? Sent-il les ruelles humides ou des parfums raffinés ? Son miaulement est-il normal, aigu et strident ou profond et grogneur ?

La section appelée Histoires des Chats montre comment les cinq Rôles, les deux sortes de Race et les trois Styles de Vie se combinent pour donner vie à trente genres différents de chats à jouer. Ajoutez la description physique qui peut faire la différence pendant le jeu, et la variété disponible devient énorme ; rajoutez l'imagination des joueurs et le monde des chats deviendra sans limites – exactement comme il devrait l'être



LE RÔLE

Du plus dur des combattants de rue à la boule de poils sur sofa la plus cajolée, chaque chat occupe un des cinq Rôles clés du monde félin. Le Rôle d'un chat est équivalent à la classe du personnage ou à l'archétype dans d'autres jeux, et définit ce qu'il sait faire le mieux. Le Rôle joue la partie la plus importante lorsqu'on doit déterminer si un chat est le Bon Chat pour la Tâche (BCPT, p.21). Si un Défi correspond exactement aux compétences d'un certain Rôle, le chat gagnera presque certainement. Des actions moins appropriées au Rôle demanderont le jugement du Maître-Chats et de ses serviteurs déloyaux : les dés.

LE BACKGROUND

Tous les chats naissent dans l'obscurité, et peu connaissent leur vrai père. Ensuite, la vie de chaque chat se déroule d'une manière unique. Définir le background d'un chat aventurier donne au joueur et au Maître-Chats des prises auxquelles s'accrochent des événements importants en jeu, tels que décrits dans la section Défis. Les détails varient selon le cadre, mais certaines informations générales sont importantes dans la vie de tout chat.

LE SCYLE DE VIE

Les chats *Errants* n'ont pas leur place dans une demeure humaine et n'ont pas de contacts réguliers avec les deux-pattes. Ils vivent dans la rue, dans les caves abandonnées ou même dans les campagnes.

Les chats *Domestiques* ont adopté au moins un humain et vivent dans des maisons ordinaires. Certains ne sortent jamais, mais ceci n'est pas naturel et limite beaucoup leur carrière d'aventuriers. À la différence des autres chats, la plus grande partie de ces animaux domestiques sont castrés ou stérilisés.

Les chats *de Concours* vivent dans le luxe, qu'ils rivalisent vraiment dans des foires ou qu'ils en aient seulement le potentiel. Presque toujours de Race Pure, l'adversité à laquelle la majorité des félins doit faire face est épargnée à ces chats de concours. Par exemple, ils pourraient en savoir beaucoup sur le caviar, mais rien sur les souris. Il n'est pas nécessaire qu'un chat de concours soit aussi un Chat de Salon.

La chasse

Le joueur doit aussi décider quelle expérience a le chat pour piéger, capturer et tuer les petites proies. La chasse pour survivre, ou seulement pour s'amuser entre un gueuleton pour chats et un autre ? Est-il un attrape-souris professionnel ou un chat de grange ? Mange-t-il sa proie ou joue-t-il seulement avec ? A-t-il vraiment chassé quelque chose dans sa vie, à part des pelotes ?

LES CINQ RÔLES

L'Acrobate

Tous les chats savent grimper, sauter, rester en équilibre et se déplacer dans un silence parfait. Cependant, la technique et le style naturel de l'Acrobate se situent à un niveau supérieur. Des prodiges d'adresse considérés comme surnaturels par toute autre créature sont le pain quotidien de ce chat. Quand se profilent des défis d'agilité, c'est l'Acrobate qui les maîtrise le mieux et le plus rapidement.

Le Chat de Salon

Doux, rondelet, joueur et seulement un peu gâté, le Chat de Salon a passé sa vie à attendrir les deux-pattes pour obtenir des morceaux de choix, des jouets et des traitements spéciaux. Même d'autres chats, parfois aussi d'autres animaux, peuvent devenir la proie d'un adorable Chat de Salon et lui accorder ce qu'il veut. La plus grande partie des Chats de Salon vit

CHAPITRE UN

chouchoutée par les humains qui les servent ; seuls quelques-uns sont des chats de rue sans domicile fixe.

Le Combattant

Trapu, audacieux et méchant, un Combattant a eu une vie de bagarres sans merci, dont témoignent de nombreuses cicatrices. Un grognement de Combattant peut même arrêter un chien. Quand, à l'horizon, se profile une bagarre, ou un défi de force brute ou de l'intimidation, c'est le chat sur lequel on peut compter.

Le Tigre Rêveur

Tous les chats savent être des tigres incognito. Si les humains et les chiens choisissent de se faire tromper par la taille, tant mieux. Un Tigre Rêveur a un lien spécial avec les puissants félins ancestraux. Il dort beaucoup, même plus que les autres chats, et trouve les réponses dans ses rêves. Quand il est réveillé, sa connaissance de la Voie du Vrai Tigre, accumulée au cours de toute une existence, peut aider les chats autour de lui à triompher.

Le Bipédologue (Le Fouineur)

Beaucoup de chats vivent avec les humains. Certains chats intellectuels ont poursuivi de longues études et se sont rapprochés des deux-pattes et de leurs habitudes. Les Bipédologues n'aiment pas le surnom de Fouineurs, mais c'est ainsi que beaucoup les appellent. Un Bipédologue sait souvent, ou peut comprendre, comment fonctionnent les instruments humains, des poignées de portes de toilettes, à de simples mécanismes.

Les Défis Typiques (p. 165) donnent une idée du moment auquel un rôle est qualifié comme le Bon Chat pour la Tâche , BCPT (p. 21).

DESCRIPTION

Les joueurs sont encouragés à décrire leurs chats comme ils le veulent. Le Maître des Chats pourra ainsi, chaque fois qu'il le souhaitera, lier un élément de la trame ou un épisode à la description d'un chat.

La Race : Chat de Race ou Chat de Gouttière ?

Un Chat de Race attire l'attention et est souvent mieux traité par les humains, y compris ceux qui ne connaissent pas sa race ou sa valeur économique. Par exemple, si une demi-douzaine de chats est sous la pluie, l'œil d'un humain pourrait être attiré

d'abord par le Chat de Race, et ce dernier pourrait être recueilli et emmené à l'abri, alors que les autres resteront sous la pluie. D'autre part, le Chat de Race est de constitution plus délicate et pourrait plus souffrir du froid, des blessures, de poussières dans le nez et d'autres conditions désagréables.

Les Chats de Race sont particulièrement adaptés au rôle de Chats de Salon, et les races exotiques peuvent être de mystérieux Tigres Rêveurs. Le joueur devrait noter le genre de race du chat, en utilisant une expression colorée à loisir, du Chat des Forêts Norvégiennes au Siamois Chocolat Point.

Un Chat de Gouttière ne gagnera jamais un ruban à une foire féline. Il provient d'une variété indifférenciée d'ancêtres, et a le même aspect que les chats que vous pourriez trouver dans une boutique d'animaux, ou dans une portée sous un pont. Le Chat de Gouttière peut facilement se confondre dans une foule de chats. Les chats qui ne le connaissent pas ne sont pas en mesure de le distinguer parmi ses semblables, même après l'avoir déjà vu une fois ou deux. Les Chats de Gouttière sont forts et rapides, en plus d'être d'excellents Acrobates ou Combattants. Ils résistent aux menaces de santé bien mieux que les Chats de Race.

La couleur du pelage

Des pelages bigarrés et attirants comme le chat tigré, le chat bariolé et le chat écaille de tortue sont aussi attirants pour les humains que pour les autres chats. Les chats noirs se cachent mieux dans l'ombre, ce qui en fait de très bons Acrobates, mais sont les moins demandés à l'adoption. Certains humains les considèrent de mauvais augure et en arrivent même à les tuer. Les chats blancs, naturellement, perdent des poils blancs invisibles sur le mobilier clair, c'est pourquoi de nombreux Chats de Salon sont blancs.

Le pelage : Court, Long ou Nu ?

Pour un Chat de Race, cette caractéristique devrait correspondre à celle de la race, pour un Chat de Gouttière, c'est indifférent.

Les chats à Poils Courts n'en perdent pas beaucoup, ils laissent donc moins de traces et réussissent à se nettoyer facilement d'un rapide passage de la langue. Un chat à Poils Courts est un très bon Combattant, plus protégé qu'un Nu, mais moins vulnérable à la saisie par des griffes ou des crocs qu'un chat à Poils Longs.

Un chat à Poils Longs peut souffrir de la poussière incrustée, et laisse souvent des poils accusateurs sur la scène de ses activités. D'autre part, les chats à Poils Longs sont plus adaptés au froid.



CHAPITRE Un

Beaucoup d'humains choisissent un chat à Poils Longs comme compagnon Chat de Salon en raison de sa beauté luxuriante.

Les chats Nus sont rares, et presque toujours membres d'une certaine Race particulière. Ils réussissent facilement à échapper aux prises des humains et d'autres animaux, mais se distinguent de la masse et souffrent plus que les autres du froid et de l'humidité. Pour une certaine raison, peut-être du fait qu'ils ont plus besoin d'une maison pour vivre, les Nus deviennent souvent des Bipédologues.

La Couleur des yeux

Les yeux d'un chat peuvent être jaunes, verts, dorés, marron, bleus ou de toute autre couleur aux souhaits du joueur. Le seul moment où cela fait la différence dans le jeu, c'est quand il faut distinguer un chat d'un autre. On peut en observer la couleur en voyant aussi leurs yeux briller dans le noir. Un chat avec des yeux vairons pourrait être un Tigre Rêveur, bénit par des visions insolites.

LE NOM



Le chat peut avoir un grand nombre de noms, comme les trois noms décrits par le Professeur Eliot, ou même aucun, mais, dans ce cas, ses pairs félin colleront certainement un sobriquet à l'orgueilleux animal. Concernant les bruits produits par les humains, la plupart des chats pendant l'histoire de la coexistence ont été appelés par l'équivalent local de « minou », mais de nombreux héros trouvent acceptable ou, au moins par moments, intéressant, d'adopter des bipédismes spécifiques tels que « Clarissa », « Tibert » ou « Raminagrobis ». D'autres encore préfèrent évoquer des éléments de vantardise hautement subjectifs tels que Coupegorges, Poildombre ou Sautesurlalune. N'importe laquelle de ces options est acceptable.

LES HISTOIRES DE CHATS

Un joueur peut choisir n'importe quelle situation de background, race et rôle pour son chat. Les suggestions qui suivent offrent un point de départ pour définir la personnalité et l'histoire d'un chat, mais ne sont absolument pas obligatoires ou contraignantes. Par exemple, un joueur pourrait tranquillement choisir « Chat de Cirque », un background d'Acrobate/Chat de Concours, pour un combattant déchu qui mène une vie de Chat de Rue, en utilisant ses capacités innées pour se sortir des ennuis. Sur le tableau, la première personnalité suggérée est pour un chat de gouttière, la seconde pour un chat de race.



Style de Vie

Rôle	De Rue	De Maison	De Concours
Acrobate	Chat de Rue Fuyant	Attrapemouches	Chat de Cirque
	Chat de Rue Fier	Chat de Grenier	Artiste Raffiné
Chat de Salon	Mendiant	Chouchou	Chouchou du Public
	Grand Ami	Enfant Gâté	Chouchou des Juges
Combattant	Champion de la Ruelle	Attrapesouris	Modèle de Perfection Physique
	Romin	Étalon	Reproducteur
Tigre Rêveur	Prêcheur de Rue	Dormeur	Beauté Nerveuse
	Prophète Underground	Père de Tous	Diva
Bipédologue	Vagabond	Écraseboutons	Voyageur Expérimenté
	Prince Perdu	Âme Délicate	Grand Connaisseur de l'Extérieur



FELIS DOMESTICUS : l'espèce qui a domestiqué les humains.

HISTOIRES POUR TRENTE SORTES DE CHATS

LES VIES DE RUE

Le **Chat de Rue Fuyant** sait que pour être attrapé, il faut d'abord être vu. Glissant d'ombre en ombre, silencieux comme un zéphyr, ce chat vole ce qui lui est nécessaire pour survivre et il est le premier à s'esquiver quand le danger commence à dépasser sa récompense potentielle. C'est le survivant typique.

Le **Chat de Rue Fier** rôde dans les ruelles et écrase n'importe qui d'un coup d'œil. Il sait qu'il est le meilleur, et ne se soustrait jamais à un défi sur ses capacités. Après tout, bon sang ne saurait mentir, même dans la rue.

Le **Mendiant** grandit parfois sans l'assistance régulière d'un humain. Un regard vers ces grands yeux tristes et ce pelage ébouriffé, ferait fondre n'importe quel cœur. Pauvre petit ! Si seulement nous pouvions le garder. Il a peut-être besoin d'une couverture.



Le **Grand Ami** fait la navette entre les différents contacts, des collègues chats de rue aux amis qui travaillent dans des restaurants, des chats de maison à la fenêtre jusqu'à de vieilles dames gentilles. Une soucoupe de lait par ici, un endroit où dormir sur une petite couverture par là, quelques abats, et la vie est belle pour cet esprit libre. Il réussit souvent à recueillir des ragots et des informations dans son vaste cercle d'admirateurs.

Un **Champion de la Ruelle** proclamé règne sur une zone bien définie comme le meilleur des combattants : c'est lui qu'il faut battre. Les autres chats le traitent avec un respect prudent et lui reconnaissent certains priviléges, étant donné que personne n'a envie de se bagarrer. Bien sûr, de temps en temps survient un adversaire et il faut le remettre à sa place, en général avec une oreille coupée ou un œil en moins pour lui rappeler qui est le chef.

Le **Ronin** ne se limite pas à dispenser de la souffrance régulièrement, mais le fait avec style. Il ne gouverne pas un territoire comme un Champion de la Ruelle, mais erre comme un combattant d'élite, en mettant à l'épreuve son courage et en se construisant une réputation. D'autres chats peuvent s'adresser à un Ronin en cas de besoin, et lui demander de combattre à leur place. Un Personnage Chat, au tout début, n'aura pas encore une grande réputation, et on ne lui offrira donc pas les récompenses les plus

alléchantes, mais parfois on ne trouvera aucun autre chat capable ou désireux de s'occuper de cette question. Elle sera l'occasion pour le Ronin de se forger une réputation, ce qui est beaucoup plus important qu'une tête de poisson malodorant. En théorie.

Les autres chats s'adressent au **Prêcheur de Rue** pour avoir des conseils sur la vie de tous les jours, comme les maladies, les bandes de chiens, ou comment éviter de souffrir de la faim. Il interprète les enseignements de Phtar-Axtlan de manière pratique, souvent en improvisant des règles ou des conseils basés sur ses propres expériences et compréhension. Plus un Prêcheur de Rue a exercé longuement, plus prospères sont ceux qui s'adressent à lui, et plus importante devient son influence.

Le **Prophète Underground** snobe les questions triviales de la vie quotidienne comme celles dénuées d'importance pour les plans cosmiques. Il a d'amples visions globales sur l'univers et sur le rôle crucial que joue la félinité. Les chats qui ont besoin de connaissances arcaniques vont à la recherche d'un Prophète qui puisse les conseiller ; en échange, ce dernier leur demande de dangereux services avec des objectifs dénués de toute explication rationnelle.

Le **Vagabond** connaît les risques de la vie au voisinage de la société humaine, et garde en réserve un répertoire d'astuces pour survivre. Ce vaurien à la vue perçante comprend les comportements obscurs de l'humanité, tels que les horaires : par exemple à quelle heure arrive le laitier, ou à quelle heure ferme la grille de l'usine, et peut rapidement apprendre les routines d'une nouvelle zone. Il a vu trop de ses amis périr dans la circulation ou sauter insouciants en plein milieu d'une cour pleine de chiens, et reste sur ses gardes à tout moment, sans jamais perdre de vue l'issue la plus rapide.

Le **Prince (ou la Princesse) Perdu(e)** a des origines plus aisées, peut-être provenant seulement de sa mère, qui lui a murmuré

Zone : les Champions de différentes zones se respectent mutuellement et arrivent même à collaborer, sauf quand une partie du territoire devient un objet de querelle. Un Champion ambitieux pourrait battre le Champion d'un quartier voisin et ajouter sa zone aux conquêtes. Ce genre d'influence se limite aux zones où le grand chef pourrait raisonnablement faire son apparition et affirmer son propre statut ; une zone trop distante générera son Champion qui pourrait partir d'une position de simple chat du rang, mais ne restera certainement pas trop longtemps dans ce rôle. Un Personnage Chat, au début, n'aura pas sa zone, mais sera impatient d'en gagner une.

CHAPITRE UN

des histoires d'une vie plus facile avant même qu'il n'ouvre les yeux. Dans la rue, le Prince Perdu semble éternellement déplacé, aussi bien pour lui-même que vis-à-vis des autres. Un mauvais traitement rend le Prince furieux, car il sait au fond de lui-même que sa vie ne devrait pas être aussi dure. Il étudie avec soin les humains à la recherche des signes de celui qui un jour l'accueillera et l'amènera, enfin, vers la vie pour laquelle il est né.

LES VIES À LA MAISON

L'Attrapemouches peut dormir dans une résidence humaine, mais ceci ne signifie pas qu'il ne soit pas un grand chasseur. Si le plus minuscule disciple du dieu des insectes ose ramper ou voltiger dans la maison de l'Attrapemouches, son destin sera scellé. Il sera déchiqueté dans l'air ou contre le mur, et définitivement écrasé. Ceci s'applique aussi à tout duvet traînant, bouchons de bouteille, rubans à cheveux, reflets errants, poussière au soleil, et naturellement aux yeux rouges clignotants et dépourvus de tout sens logique du Dieu Machine. Certains affirment que l'Attrapemouches ne peut résister à l'élan de la chasse ; lui soutient plutôt que tout est question de se maintenir en forme.

Non satisfait de chasser des cafards et autres bestioles, le Chat de Grenier tend des embuscades aux humains eux-mêmes. Un Chat de Grenier connaît à la perfection chaque poste d'observation dans sa maison des poutres aux buffets, des porte-manteaux aux étagères. Il connaît même les anfractuosités et les ombres sous les meubles, derrière les portes et même dans les corbeilles à linge. Son but est d'épier les deux-pattes et de rester caché. Il faut les surveiller car même l'humain le mieux disposé peut devenir la proie de l'influence fatale de divinités malveillantes, et se trouver en mauvaise posture. S'il est découvert, le Chat de Grenier passe à l'attaque, en donnant une gifle ou en agrippant une cheville dans le seul but de montrer qu'il le peut, puis il fuit à toute vitesse.

Un Chouchou passe beaucoup de temps sur les genoux des humains, mais pas seulement pour dormir. Les deux-pattes ont besoin de beaucoup de soins et d'attentions, et ce genre de chat se consacre à les leur fournir. Parfois ils essaient de se lever trop tôt, et sont cloués au lit par une bonne dose de pèse-chat ; d'autres fois, ils essaient de dormir pendant des périodes importantes de repas et ont besoin d'avertissements constants. Certaines fois, un humain a aussi besoin de bisous sur le nez, de chauffage sur les

pieds, d'exercices, de grandes embrassades, ou d'une belle surprise, et le Chouchou est toujours prêt à en fournir.

L'**Enfant Gâté** peut lui aussi occuper des genoux, mais pas selon un programme humain et le bipède fera mieux de ne pas le caresser à contre-poil. De plus, une séance de câlins ne peut pas être une excuse pour un repas en retard. Étant donné que la Grande Idée définit les humains comme des serviteurs de la félinité, l'**Enfant Gâté** estime justifié de les exploiter pour chacun de ses besoins ou caprices. Ceux qui tardent reçoivent un rappel à l'ordre, par exemple un mauvais coup d'œil ou un grognement, voire un coup de griffe bien ciblé.

Les **Attrapesouris** méprisent souvent ceux qui acceptent l'abri et la compagnie des humains sans le leur rendre en aucune manière. Basé dans une cour ou une maison, un Attrapesouris veille sur les parasites et les transforme en une source de viande et de fierté. Des rats dans le blé, des lapins dans le jardin, des souris dans la remise et beaucoup d'autres animaux peuvent devenir la proie de l'**Attrapesouris**, et le Dieu Rat le considère comme un terrible ennemi.

L'**Étalon**, normalement un mâle intact, considère comme un privilège et un devoir de transmettre son physique supérieur et sa nature assurée aux chats des futures générations et en particulier au plus grand nombre possible d'entre eux. Chaque membre fertile de l'autre sexe est un partenaire potentiel, même si naturellement les autres membres de sa propre race ont la priorité. À la différence du Reproducteur, l'**Étalon** ne tolère aucune interférence des humains ou des autres chats dans la sélection personnelle de ses fortunées maîtresses.

Les **Dormeurs** dorment encore plus que les autres Tigres Rêveurs, au point d'éprouver de la gêne d'avoir à manger. Un Dormeur se traîne sur ses pieds sans arrêt, et il est le dernier à suivre un ordre quelconque et le premier à transformer chaque contretemps en une bonne occasion pour un petit somme. Certains peuvent trouver sa paresse embêtante, mais parfois le Dormeur réussit à trouver des indices en Rêve au moment crucial.

Le **Père (ou Mère) de Tous** est une âme sage qui considère la gentillesse comme la marque la plus élevée de sagesse. Il voit un chaton épouvanté dans le pire des chats errants, un allié potentiel dans un chien qui montre les dents, et une âme à racheter dans le plus cruel des humains. Chaque créature souffre, et chaque souffrance mérite de la compassion. Mais on doit d'abord faire cesser et corriger la malveillance.

CHAPITRE Un

Plus que tout autre Fouineur, un **Écraseboutons** observe les humains pendant qu'ils utilisent leurs nombreux instruments, mémorisant leurs gestes rituels et les séquences de manipulation des buffets fermés, des interrupteurs muraux, des pianos, des radios, des balances, des toilettes, des ordinateurs, des téléphones, des portes coulissantes, et même des dangereux objets pointus ou flamboyants qui se trouvent dans les pièces à manger.

Curieux, timide, silencieux et solitaire, l'**Âme Sensible** fait partie des chats les moins sûrs d'eux-mêmes. Il a les yeux et les oreilles pointés non pas sur les doigts et les appareils, mais attentifs à des schémas plus amples du comportement humain : comment se forment les liens de peur, de devoir, d'avidité et d'amour. Le Sensible peut prédire ce qu'un humain fera quand l'autre humain rentrera tard à la maison ; ce que les chats peuvent se permettre de faire impunément auprès de certains humains ; si les deux-pattes familiers voient un étranger comme quelqu'un de dangereux, et parfois aussi s'ils le devraient.

LES VIES DE CONCOURS

Les **Chats de Cirque** sont passés par une longue période de dressage avec les humains – surtout pour leur enseigner à offrir une récompense au moment approprié. Pendant une aventure, un Chat de Cirque peut découvrir qu'un défi ressemble à certaines astuces hautement spécifiques de son répertoire, en le rendant donc plus facile à surmonter. Par exemple, il pourrait être habitué à sauter dans un cercle de feu et donc à savoir sauter au-dessus d'un petit feu sans crainte.

Dresseur, associé, foule sur le trottoir, exposition bondée : tout cela est insignifiant. L'unique public qui compte est l'Art lui-même, et le seul juge qualifié est l'**Artiste Raffiné**. Exécuter le jeu du moment à la perfection : seuls ces moments valent d'être vécus. Mais la perfection fuit toujours, avec chaque succès qui révèle un nouveau fossé entre l'idéal et le réel. Nous ne pouvons qu'échouer mais nous ne l'acceptons pas. Par conséquent, nous tentons de nouveau.

Pourquoi se soumettre aux indignités d'une carrière ? Pourquoi tolérer les toilettes loufoques, les voyages nauséabonds, l'air froid, les pièces suffocantes, la nourriture dégoûtante, les innombrables idiots à deux pattes qui circulent autour de toi, et tout ce maudit bruit ? Parce qu'ils t'adorent, mon cheri ! Le **Chouchou du Public** fascine les foules, quelles que soient sa race et son origine. Ses faiblesses et ses caprices rapprochent la

foule de son cœur et la mènent vers lui. Leur faire désirer que tu gagnes : voici le but ultime.

Avec son odorat très affiné, le **Chouchou des Juges** flaire immédiatement son pouvoir. Sur l'estrade d'une exposition, ou dans une pièce avec juste une poignée d'humains, il réussit à comprendre qui il doit impressionner et qui, au contraire, il doit ignorer. Même quand il est loin du petit monde des rubans de prix, il fonctionne toujours ainsi : ce chien de la bande est-il le mâle alpha ? Quel humain commande aux autres ? Quels chats reconnaissent l'autorité du vieux dans le coin, et quels autres non ? Comprends comment fonctionne le pouvoir, et fais ce qu'il faut pour traiter avec celui qui le possède.

De même que l'Artiste Raffiné considère les autres comme inaptes à juger l'Art, l'**Exemple de la Perfection Physique** savoure, expose et améliore la perfection de son corps pour un seul admirateur : lui-même. Ce dos montre clairement la perfection de Phtar-Axtlan... et pourtant la courbe de l'articulation moyenne là-bas pourrait être un tout petit peu plus étroite. Écraser des mouches aide. Des hanches adaptées pour te faire voltiger bien au-dessus de tout vulgaire canidé ... un peu plus de viande dans le régime, de l'entraînement au saut le matin, le feront grossir encore un peu plus.

Le rôle de **Reproducteur**, à la différence de celui de l'Étalon de référence, est d'origine humaine. Pour des raisons d'admiration, très probablement obscures pour les chats eux-mêmes, les humains considèrent que le patrimoine génétique de ce chat est précieux. Pour une femelle, ceci peut signifier une vie d'isolement, au cours de laquelle les chaleurs sont une chance plus pour ses maîtres que pour elle. Un Reproducteur mâle, même s'il n'a pas à supporter le poids d'une grossesse et d'un accouchement, peut se retrouver à vivre en cage comme une simple machine biologique. Échapper à cette condition peut projeter l'ex-Reproducteur vers une vie d'aventures, avec les adeptes humains du Fils à Maman sur le dos.

Pour la spiritualité de la **Beauté Nerveuse**, le monde physique n'a pas vraiment de sens. Il se trouve toujours quelqu'un pour interrompre le Rêve où la chanson de la vie diffuse sa lumière pour disperser les brouillards de l'entropie, et l'emmener dans un monde d'objets inanimés et bruyants, de vacarme et d'événements incompréhensibles. Les humains l'adorent, mais dans quel but ? Dans la plupart des cas, lorsque même les événements du monde de la veille montrent un certain sens accompli, celui-ci inclut la méchanceté et les crocs du Chaos.

CHAPITRE UN

La connaissance, quel fardeau. Les minets ici ont vraiment besoin de sagesse, les pauvres, mais comment est-ce possible de la leur transmettre dans ces conditions ? Il suffit d'être attentif et arrêter de s'agiter ; il faut boire, sinon comment fait-on pour parler ? Et puis, certains individus se fâchent car il leur faut un coussin qu'ils n'étaient même pas en train d'utiliser ; au moins, il servira à quelque chose. Et maintenant, chacun tourne son attention vers l'endroit où il devrait être ? Oui ? Et alors, écoutez les paroles de la **Diva**.

L'esprit d'un chat voit le monde comme une carte complexe de scènes, reliées par des transitions plus ou moins mémorisables. Le **Voyageur Expérimenté** connaît des milliers de lieux, reliés par des heures, des jours ou des semaines de voyage. Lors d'une aventure, le chat peut remarquer quelque chose au sujet d'une situation qui, bien qu'étrange, lui rappelle un certain lieu qu'il a visité, et retourner son sens du déjà vu à son propre avantage.

Tous les usages humains ne sont pas présents dans un environnement donné. Un bipédologue ambitieux, avec la volonté de comprendre les Premiers Serviteurs, gagne beaucoup en élargissant sa perspective au-delà de son voisinage. Certains vivent dans des musées, des universités ou des bibliothèques ; d'autres accompagnent les investigateurs et les explorateurs bourlingueurs. Que ce soit pour les déplacements physiques ou la fréquentation des savants, le **Grand Connaisseur de l'Extérieur** a été exposé à des idées, des langues, des images, des objets, des odeurs, des animaux et des deux-pattes provenant de nombreuses parties du monde. Lors d'une aventure, le chat peut reconnaître quelque chose de totalement étranger à l'environnement et en déduire des informations précieuses.



CHAPITRE DEUX

LE JEU

UTILISER LE DÉCHAT

Un dChat (dC) est un dé normal à six facettes numérotées de 1 à 6. Les facettes numérotées de 1 à 2 montrent la tête d'un chat triste ou mort, les facettes de 3 à 6 représentent au contraire un chat heureux (hourra !). Si vous utilisez des dés normaux, traitez les résultats des 1 et des 2 comme des Mauvaises Nouvelles pour le Chat, et ceux de 3 à 6 comme des Bonnes Nouvelles pour le Chat. Deux dChats (2dC) sont normalement suffisants pour jouer.



1



2



3



4



5



6

Quand ils lancent un ou plusieurs dés ensemble, les joueurs les lisent séparément. Par exemple, un jet de 2 et de 5 sur 2dC se lit comme « un succès », non pas 7 (additionner serait mathématique !).

Dans l'*Appel de Cthulhu* les dChats sont systématiquement utilisés, mais le résultat, bon ou mauvais, s'applique toujours aux chats des joueurs. Que ce soient les ennemis, les humains, les joueurs ou même le Maître-Chats qui lancent les dés, un résultat Chat Triste est toujours mauvais pour les chats des joueurs et pas forcément pour la créature pour qui les dés ont été lancés, et inversement. Ainsi, les ennemis doivent obtenir 1 ou 2 (Chat Triste) pour réussir quelque chose de *mauvais pour les chats*, alors qu'un résultat de 3 à 6 (Chat Heureux) est *bon pour les chats*, donc mauvais pour les ennemis. Cela donne comme il se doit un avantage certain aux chats.

● GOURMANDISES

Chaque chat commence une séance de jeu avec une Gourmandise. Le Maître-Chats attribue une nouvelle Gourmandise quand il pense que le joueur a fait quelque chose de particulièrement astucieux, d'inattendu ou d'amusant dans le jeu. Un joueur peut rendre une Gourmandise au Maître-Chats pour répéter un lancer de dChats, ou pour redemander quelques avantages pendant le jeu, tel que décrit ci-dessous.

Pour représenter une Gourmandise, n'importe quel petit objet fera l'affaire : un jeton de jeu, par exemple. Nous déconseillons les friandises, étant donné qu'elles ont tendance à ne plus être là quand vous les cherchez.

Aucun chat ne peut avoir plus de trois Gourmandises en même temps. Entre les aventures, les Gourmandises et la chance associée sont considérées comme toutes définitivement croquées. En revanche, chaque chat reçoit une Gourmandise fraîche quand le jeu recommence.

Dans les Aventures publiées, les points pour lesquels le Maître-Chats pourrait accorder une Gourmandise sont souvent signalés dans le texte par un symbole représentant un petit poisson ou un chat affamé.

AS-TU BESOIN DE CÂLINS ? (LA RÈGLE DU ZERO)

Quand un chat a complètement épuisé ses Gourmandises, il peut récupérer de l'énergie psychique par un contact avec un humain complaisant. Le chat doit trouver un humain et se faire faire des câlins, se faire gratter derrière les oreilles, et ainsi de suite. Les câlins ne manqueront jamais à un Chat de Salon, mais les autres chats, au contraire, doivent trouver des méthodes de persuasion. Enfin, c'est le chat lui-même qui doit décider quand les câlins seront suffisants ; l'humain ne peut pas s'arrêter spontanément de sa propre volonté ni trop faire durer. Quand il est satisfait, le chat devra signaler que la séance est terminée par une légère tape sur la main. Recevoir la quantité optimale de câlins, traditionnellement trois caresses, peut prendre de quelques secondes à une minute ; une fois la séance terminée, l'humain est congédié et le chat reçoit une nouvelle Gourmandise.

LES DÉFIS

Un Défi est simplement une tâche qui ne serait pas automatiquement réussie par un chat. Pour relever un Défi, le joueur tire deux dChats. Chaque résultat de 3 à 6 (Chat Heureux) indique un Succès. Chaque résultat de 1 ou 2 (Chat Triste) compte comme un Échec. Les dChats à lancer peuvent être signalés dans le texte par des petits carrés.

Les Défis peuvent avoir trois niveaux : Facile, Normal et Difficile. Le Maître-Chats décide de la difficulté du Défi en se basant sur les circonstances qu'il imagine, le chat impliqué, l'importance pour l'aventure, son instinct et tout autre élément qui lui semble approprié sur le moment.

LES NIVEAUX DE DÉFI

Facile : le Défi est gagné en obtenant au moins un Succès.

Normal : un Succès produit un progrès partiel ou une révélation, avec deux Succès le chat obtient une victoire totale.

Difficile : le Défi est gagné seulement en obtenant deux Succès.

LA RÈGLE DES DEUX DÉS

S'il existe un doute, le Maître-Chats demande un jet de 2dC et improvise en se basant sur le résultat, et le jeu continue.

LE BON CHAT POUR LA TÂCHE (BCPT)

Si le groupe convient que son chat est le Bon Chat pour la Tâche, le joueur préalablement choisi lancera également les dChats, mais l'un de ceux-ci sera automatiquement considéré comme un Succès. Le fait de lancer les dés même quand le Succès est automatique (Défi Facile ou Normal), permet d'obtenir des résultats spéciaux, tels que les Yeux du Serpent et Minuit (voir ci-dessous).

Il est clair que le BCPT est normalement celui avec le rôle approprié, mais les joueurs peuvent suggérer d'autres raisons pour lesquelles un certain Défi correspondra mieux à un certain chat. Par exemple, il pourrait y avoir un lien avec la vie passée du chat, ou des Expériences notées sur la fiche du chat à l'occasion



CHAPITRE DEUX

d'aventures précédentes, ou même un « souvenir » construit sur le moment qui, de quelque manière, s'adaptera aux circonstances. C'est le Maître-Chats qui aura le dernier mot à ce sujet.

LES DEFIS MORTELS

Quand le chat qui tente un défi risque d'être blessé, ou s'il n'a qu'une seule tentative avant qu'il n'arrive Quelque Chose de Mauvais, le défi sort de l'ordinaire et devient un Défi Mortel. Les chats ne devraient pas tenter de Défi Mortel, sauf quand le résultat apparaît extraordinairement important. Un résultat négatif pourrait causer une blessure, ou même la mort du chat.

Seul le Bon Chat pour la Tâche peut tenter un Défi Mortel. Le mauvais chat échouera automatiquement ! Le BCPT a besoin de deux Succès sur deux dChats, sans pouvoir recourir à des succès automatiques ou des Gourmandises, et chaque Échec inflige une Blessure. Dans des circonstances particulières, le Maître-Chats peut appliquer la Blessure à quelqu'un ou quelque chose d'autre que le chat : un otage, la chaîne qui maintient ouverte la trappe de sortie de la cave en flammes, ou le sceau magique qui ferme un portail énorme entre notre monde et un Mauvais Endroit.



LA GLOIRE

Le BCPT peut choisir de défier le sort et tenter un Défi Mortel sans se préoccuper de sa propre sécurité. Il utilise une de ses Vies pour tenter le défi, en entrant dans sa Vie suivante. Ceci est appelé une Tentative Glorieuse et permet de lancer un dChat supplémentaire mais chaque Échec cause quand même une Blessure. Si les trois dChats indiquent un Échec, le chat subira trois blessures et sera vraisemblablement mort.

L'ECLAIR DE GLOIRE

N'importe quel chat, même si ce n'est pas le « bon » chat pour la tâche peut remporter un Défi Mortel ou pas, en s'en allant dans un Éclair de Gloire. Le chat meurt automatiquement dans la tentative, indépendamment des Vies ou des Gourmandises lui restant, mais il obtient aussi un succès automatique.

Le Maître-Chats devrait être généreux en permettant au joueur de décrire un triomphe spectaculaire au chat qui voudra jouer le tout pour le tout de cette manière. Pourtant, l'Éclair de Gloire s'applique seulement au Défi en cours : en d'autres termes, à une tâche unique qui pourrait être résolue avec un jet de dChats. Révéler des grands mystères, vaincre des ennemis puissants ou

résoudre les problèmes posés par toute l'aventure, ne fait pas partie de ce qui peut être résolu par un seul Défi, par conséquent l'extrême sacrifice pourra encore moins permettre d'atteindre ces objectifs. Par exemple, un chat pourra donner sa vie en se jetant

Niveaux de défis et probabilités

Défi	Succès/dChats	Probabilités pour un Chat quelconque	Probabilités pour le BCPT
Facile	1s/2dC	8 sur 9 (environ 89%)	Succès immédiat et spectaculaire
Normal	1s/2dC	8 sur 9 (environ 89%)	Succès partiel automatique
Difficile	2s/2dC	4 sur 9 (environ 44%)	2 sur 3 (environ 67%)

Défis Mortels (seulement le BCPT)

Résultats	Résultat	Probabilités	Blessures
ss/2dC	Succès	4 sur 9 (environ 44%)	Aucune
se/2dC	Échec	4 sur 9 (environ 44%)	1 (blessé)
ee/2dC	Échec	1 sur 9 (environ 11%)	2 (hors de combat)

TENTATIVE GLORIEUSE : utilisez une Vie pour lancer un dChat en plus

sss/3dC	Succès	8 sur 27 (environ 30%)	Même pas une égratignure !
sse/3dC	Succès	4 sur 9 (environ 44%)	1 (blessé)
see/3dC	Échec	2 sur 9 (environ 22%)	2 (hors de combat)
eee/3dC	Échec	1 sur 27 (environ 4%)	3 (mourant)

dans un brasier d'encens profane pour interrompre le rituel de domination mentale du Méchant Archiprêtre, le mettre hors de combat, rejeter son pschhtoggoth de garde dans la Fissure de Shed-Napparuth et en sceller l'entrée, mais il reste les Défis que devront affronter les survivants, s'ils y réussissent.

CHAPITRE DEUX

LES YEUX DE SERPENT MINUIT (LA RÈGLE DES DOUBLES)

Pour un jeu plus rapide, les joueurs et le Maître-Chats peuvent ignorer les nombres sur les dChats et considérer seulement les résultats Chats Tristes et Chats Heureux. Mais pour que ce soit plus amusant, beaucoup de groupes aiment traiter certains lancers de 2dC comme des résultats spéciaux.

LES YEUX DE SERPENT (DOUBLE UN) | |

Quand les deux dChats jetés pour un Défi obtiennent un 1, le résultat est Yeux de Serpent, ou Échec Embarrassant. Le joueur qui a lancé les dés, décrit en premier les circonstances improbables et mortifiantes qui sont arrivées à son chat. S'il le désire, il peut inviter les autres joueurs à s'interposer avec des suggestions intéressantes. Enfin, le Maître-Chats donne son avis et décrit ce qui est vraiment arrivé. Des idées astucieuses et amusantes pourraient valoir une Gourmandise au joueur qui a lancé pour compenser le désastre qu'il vient de subir. Naturellement, il est trop tard pour utiliser la Gourmandise sur ces Yeux de Serpent.

Lors de défis normaux ou faciles, si le BCPT obtient les Yeux de Serpent il a bien gagné en raison de son succès automatique sur un dé mais il s'agira d'un Succès Embarrassant. Le joueur décrira comment le chat a gagné malgré l'échec de son plan.

MINUIT (DOUBLE SIX) 6 6

Quand les deux dChats qui ont été lancés indiquent un six, le résultat est Minuit, ce qui indique un Succès Triomphal. Ici aussi, le joueur qui a lancé a la priorité pour décrire le résultat, suivi par les autres joueurs et enfin le Maître-Chats. Normalement, ce grand succès est déjà une récompense suffisante, mais le Maître-Chats peut toujours jeter dans la gamelle une Gourmandise comme récompense pour un résultat amusant ou spectaculaire.

EOTWAWKI (LA RÈGLE DU SILENCE)

Une Tentative Glorieuse pour affronter un Défi Mortel ouvre la possibilité d'un triple un et d'un triple six. Si un tel résultat survient sur la table, chacun de ces deux lancers ayant seulement une probabilité sur 216 de se produire, tous les joueurs doivent

immédiatement arrêter de parler - à part leurs cris involontaires de stupeur. Personne ne peut se permettre de *souffler* ce qui arrivera. Le joueur, et seulement lui, prend tout le temps nécessaire pour décrire les incroyables sommets vers lesquels s'élève - ou les insondables abysses dans lesquels s'enfonce - le sort de son chat. Le Maître-Chats peut librement infliger les pénalités les plus choquantes au joueur qui ose interrompre le jeu.

MARQUER (LA RÈGLE DU TROIS)

En frottant son museau, son front ou ses pattes contre un objet ou une créature, le chat y transfère l'odeur de glandes spéciales. Cette personne, cet animal, cet endroit ou cet objet devient familier et le Maître-Chats devra en tenir compte quand il décrira les conséquences d'un défi. Exemple : un chat tourne à l'angle d'une rue pour échapper à des poursuivants. Le Maître-Chats impose un Défi Difficile et le chat le surmonte. Le Maître-Chats annonce que le chat se cache derrière un sac-poubelle, mais ne pourra pas bouger sans être découvert. À ce point, le joueur rappelle au Maître-Chats que son chat était déjà passé par cet angle de rue et l'avait marqué. Le Maître-Chats change le résultat en disant que le chat, en sachant ce qu'il allait trouver en face de lui, s'est faufilé habilement entre les obstacles et a été perdu de vue par ses poursuivants.

Un chat ne peut avoir que trois choses effectivement marquées en même temps. En marquer une quatrième signifie que l'odeur du premier objet marqué et les souvenirs du chat se sont évanouis. Dans tous les cas, l'odeur et les souvenirs disparaissent en une journée, et en moins de temps encore si la pluie ou des produits de nettoyage utilisés par les humains interviennent.

Souvent, un chat essaie de renouveler sa familiarité avec des cibles importantes, surtout humaines, quand il se retrouve dans leur voisinage. Les bipèdes aiment interpréter ce comportement comme une aimable « bienvenue à la maison », et dans un certain sens ceci est vrai.



BLESSURES ET GUÉRISONS

Ce ne serait pas amusant de lister toutes les éventualités désagréables pouvant arriver à un chat qui s'éloigne de sa confortable couche. Et pourtant, si les grandes entreprises n'impliquaient pas de risques, n'importe quel chat pourrait les accomplir. Dans l'Appel de Chathulhu, un chat qui n'est pas en parfaite santé est considéré comme Blessé, Hors de Combat ou Mourant.



(1 Blessure) Blessé : un chat avec une Blessure ne compte plus comme le BCPT pour tout défi physique, pendant le reste de l'aventure. Tous ses défis, en outre, deviennent plus ardu : un Défi Physique Facile devient Normal, et un Normal devient Difficile. Un Défi Difficile devient Mortel, et par conséquent expose le chat à d'autres Blessures.



(2 Blessures) Hors de Combat : un chat avec deux Blessures est Hors de Combat et ne peut plus rien faire à part s'écrouler sur le sol, saigner, miauler piteusement, se traîner lentement en proie à la douleur ou tomber dans un état comateux. Le chat ronfle constamment et halète tandis que les battements de son cœur s'accélèrent. Il ne peut tenter aucun Défi Physique, et même les Défis non physiques deviennent plus difficiles (voir ci-dessus). Le chat ne peut pas se défendre, et il ne peut communiquer avec aucun chat se trouvant à plus de quelques mètres.



(3 Blessures) Mourant : un chat avec trois Blessures est mourant. Le chat perd connaissance et ne peut rien faire. La seule manière pour communiquer avec lui est en Rêve. Si ses amis ne trouvent pas une aide extraordinaire, comme l'hospitalisation dans une clinique vétérinaire, il expirera avant la fin de la séance du jeu. Tout autre dommage physique infligé à un chat Mourant le tuera sur l'instant.

GUÉRISON

Les Blessures guérissent quand le Maître-Chats le décide, normalement entre les séances de jeu. Les joueurs peuvent aussi forcer la guérison en utilisant des Gourmandises après la fin de

la séance, ou en sacrifiant une Vie pendant le jeu. En tout cas, la Blessure guérie ne doit pas être obligatoirement celle du chat du joueur, qui pourra choisir de guérir un autre animal.

Perdre une Vie

Ce geste désespéré remet instantanément sur pied un chat blessé, à un prix très élevé. Pour se remettre à l'instant d'une Blessure, le chat renonce à l'une de ses Vies, c'est à dire à la possibilité d'échapper à la mort par la suite. Voir « Braver la Mort » ci-dessous.

Exceptions

Comme tout dans le monde de Chathulhu, la santé du chat est soumise à des influences de forces non naturelles. Certaines Blessures pourraient ne pas guérir normalement, ou même s'aggraver avec le temps. Dans les rares cas d'effets surnaturels bénins, un chat pourrait bénéficier d'une guérison instantanée de la pire des blessures. Le Maître-Chats inflige ces effets à sa discrétion et n'est pas obligé de les rendre prévisibles ou cohérents.

BRAVER LA MORT (« SEPT VIES »)

De nombreuses cultures humaines narrent qu'un chat vient au monde avec sept vies, ou parfois neuf ; il se peut qu'une certaine Puissance leur donne deux vies supplémentaires dans ces parties du monde. De toute manière, l'idée d'une sorte d'invulnérabilité féline ou « immortalité temporaire » reste répandue.

Naturellement, personne n'a plus qu'une vie. Celui qui est mort est mort (sauf Chathulhu). Ce que font les chats est réussir – parfois – à échapper à des situations qui auraient tué un animal moins agile, moins chanceux et moins astucieux, en bravant la Mort. Aucun chat ne peut jamais être sûr de

Le Maître-Chats peut parfois introduire un chat, ou un autre animal, avec une Blessure permanente due à une vraie blessure physique, comme une patte mutilée, un dérangement persistant ou d'autres limitations. Les méthodes de guérison naturelles ne servent à rien ; trouver une manière spéciale ou surnaturelle de guérir un tel animal est une aventure à part (Le Roi des Attrapetruites est blessé et ses Chateliers doivent partir à la recherche de la Sainte Gamelle...).

CHAPITRE DEUX

sortir de sa prochaine bagarre miraculeusement indemne, ou de savoir si son nom est de ceux qui affronteront le grand appel pour l'Au-delà.

Cela fait partie des prérogatives du Maître-Chats de décider quand cette ancienne faculté peut entrer en jeu. Quand un chat se trouve dans une situation mortelle, mais que le Maître-Chats considère le moment inopportun pour la mort d'un personnage, ce dernier peut utiliser l'astuce des sept vies pour le sortir des ennuis, en l'attrapant par les cheveux – pardon, par la queue.

LANCER POUR LA SURVIE

La première fois que le Maître-Chats décide de donner au chat une possibilité de survivre, le joueur lance un dChat ; s'il échoue, c'est la fin de la danse et la mort prend son dû. En cas de succès, notre héros survit d'une manière quelconque pour danser un autre jour, et le joueur prend note sur la fiche que le chat en est maintenant à sa Seconde Vie. Si le chat devait se trouver de nouveau dans une situation semblable, il faudrait deux succès sur 2dC pour être sauvé. La troisième fois, il faudrait trois succès sur 3dC, et ainsi de suite. Les probabilités de continuer à utiliser cette astuce sont toujours moindres.

LES VIES, LES DÉFIS MORTELS ET LA GUERISON

Chaque fois qu'un chat utilise une Vie pour accomplir une Tentative Glorieuse, il avance d'une Vie comme s'il avait



survécu en Bravant la Mort. Survivre à sa première Tentative Glorieuse, par exemple, le fait entrer dans sa Seconde Vie. Il en est de même s'il sacrifice une Vie pour se remettre instantanément d'une Blessure.

LES BAGARRES (COMBAT)

Les chats peuvent s'y adonner entre eux, mais les héros sages évitent les rencontres avec les grosses et méchantes bêtes. Quand c'est nécessaire, les bagarres sont résolues rapidement par une série d'échanges, chacun menant à l'un des cinq Résultats.

Pour résoudre un échange, chaque combattant lance 2dC. En tant que BCPT, un Combattant obtient un succès automatique, de même qu'un non-félin aux dents acérés ou au caractère violent. Yeux de Serpent, Minuit et Gourmandises fonctionnent comme dans tout autre Défi.

Le combattant qui a le plus de succès choisit le Résultat à infliger à la victime. Un match nul est juste un match nul, avec des coups, des grognements, des poils qui volent et rien d'autre.

LES RÉSULTATS

Selon le choix du vainqueur, la créature qui perd est Esquivée, Étourdie, Jetée au loin, Accrochée ou Blessée. L'issu exacte dépend des créatures qui sont impliquées : leur taille, leur nature, leurs armes offensives et défensives. Vous trouverez ci-dessous des exemples, mais seul le Maître-Chats peut formuler le résultat définitif.

ESQUIVER : Le vainqueur évite les attaques et les intentions du perdant. Le vainqueur peut utiliser cette occasion pour fuir.

- Peu importe la taille et la crainte vis-à-vis d'un adversaire, Esquiver mène toujours le vainqueur hors de portée de ses attaques.
- La seule façon pour Esquiver est d'entrer dans le combat et risquer que l'autre créature ne gagne l'échange ; on ne peut pas compter sur « les faveurs de l'ombre » pour éviter des dangers génériques.

ÉTOURDIR : Le perdant est repoussé, momentanément désorienté et incapable d'agir. Plus l'adversaire est fort, plus rapidement il recouvrera ses esprits.

- Étourdir une souris la confinera dans un coin dans un état de semi-inconscience.



CHAPITRE DEUX

- Étourdir un autre chat signifie essentiellement gagner la bagarre. Le perdant recule un peu, en se léchant une petite blessure ou une contusion.
- Étourdir un gros chien signifie qu'on le surprendra, peut-être avec une simple démonstration de queue ébouriffée, de dos arqué et de grognements. Le chien arrête d'attaquer pour un court moment.
- Un adversaire très fort, grand ou surnaturellement stupide, ne prêtera attention à aucune tentative pour l'étourdir.

JETER AU LOIN : Le perdant doit se déplacer de quelques pas, dans la direction choisie par le vainqueur.

- Une proie Jetée au loin peut sembler libre de se déplacer, mais en fait elle finit exactement où le chat la voulait, et elle ne peut plus échapper à sa prochaine attaque.
- Jeter au loin un autre chat le pousse hors de portée réciproque, laissant les deux combattants prêts à recommencer ou à reculer avec précaution.
- Jeter au loin une créature plus grande peut signifier la faire trébucher, la fouiller ou la frapper au visage après l'avoir Accrochée. Le résultat est un simple pas chancelant.



ACCROCHER : Le vainqueur obtient une prise sur le perdant, avec ses dents ou avec ses membres. Le vainqueur peut lâcher la prise à tout moment, sauf si les deux adversaires se sont Accrochés mutuellement.

- Un chat qui Accroche une créature de la taille d'une souris l'a clouée au sol, complètement à sa merci.
- Accrocher un autre chat empêche les deux de bouger jusqu'à ce que le combattant Accroché arrive à Esquiver, en rompant la prise, ou à Jeter l'ennemi.
- Accrocher un humain signifie que le chat lui grimpe dessus, exposé à des coups qui pourraient le Blessier, mais aussi en mesure d'infliger des tentatives continues pour l'Étourdir avec des griffures et des morsures.
- Si un chat est Accroché par une créature plus grande, comme les crocs d'un chien féroce ou les mains d'un humain, la créature peut rejeter le chat en gagnant un échange de Bagarre. Le lancer a pour effet de Jeter le chat hors de portée et, selon l'endroit où il atterrit, peut aussi l'Étourdir ou le Blessier.

BLESSER : Le vainqueur fait de son mieux pour verser le sang du vaincu, en lui provoquant de vraies blessures si possible. Les chats causent la Blessure avec leurs dents, ou en lacérant avec leurs pattes postérieures après avoir Accroché.

- Un chat qui Blesse un insecte ou d'autres petites bestioles a tué l'animal.
- Blesser un autre chat est plutôt grave et provoque une Blessure. Étourdir est plus adapté pour affirmer sa propre supériorité.
- Des victimes beaucoup plus grandes qu'un chat ne subiront pas de vraies blessures.

LES BAGARRES AVANCEES

Attaques par surprise : le Maître-Chats peut à sa discréction décider qu'une attaque prendra la victime complètement par surprise. Un Combattant qui attaque, ou un non-chat batailleur, gagne automatiquement l'échange contre une victime surprise, et inflige le Résultat qu'il préfère. Un attaquant moins batailleur réussit à le faire avec un simple succès sur 2dC. Parfois, un Chat de Salon, qui n'est certainement pas un combattant, peut placer une attaque par surprise en raison de l'inattention totale de sa cible. Un mouvement ordinaire n'est jamais suffisant pour saisir un Acrobate qui a baissé sa garde, ainsi ce dernier ne subira jamais les conséquences d'une Attaque par surprise normale. Des situations vraiment choquantes, comme une énorme griffe qui surgit à travers un mur, peuvent surprendre n'importe quel chat.

Les mêlées : dans des bagarres contre plus d'un combattant, chaque créature tire seulement une fois à son tour. Les succès obtenus comptent pour la défense contre tout adversaire, mais ne sont utilisables que pour infliger un seul Résultat. Le Maître-Chats peut en décider autrement pour des créatures avec plusieurs yeux ou tentacules.

Retenir : pour retenir un ennemi plus grand, plus fort ou même trop dangereux, un chat peut s'interposer en lançant 2dC comme d'habitude. S'il gagne, il imposera un Résultat de son choix, normalement un Étourdissement qui empêche son ennemi d'avancer. Mais qu'il gagne ou qu'il perde chaque échec signifie que l'ennemi choisira un Résultat à infliger au chat courageux. Dans le pire des cas, le chat pourrait obtenir deux échecs et perdre l'échange, en subissant trois Résultats au choix de l'ennemi. Par exemple, il pourrait être Accroché, jeté contre le mur (une combinaison de Jeté au loin et Blessé),



CHAPITRE DEUX

et finalement Étourdi, incapable de rentrer dans le jeu jusqu'au consentement du Maître-Chats - en payant un prix très élevé pour avoir ralenti un ennemi monstrueux pendant quelques précieux instants.

LES RÈGLES DE PARTIE POUR JOUEURS

Assis autour de la table, et toute considération sur les dés et les fiches mise à part, certaines règles d'ambiance aident tous les joueurs à être dans l'état d'esprit nécessaire pour interpréter une monstruosité quadrupède, illettrée et dépourvue de pouces qui réussit à se glisser dans une boîte aux lettres, marcher sur un fil et sentir une touffe d'herbe pousser à vingt mètres de distance, mais pas à distinguer la Joconde d'un paquet de vieux journaux. De simples groupes de joueurs peuvent trouver de nombreuses astuces semblables, et nous les invitons à les partager avec d'autres joueurs par l'intermédiaire des médias sociaux qui se développent autour de *l'Appel de Chatbulhu*.

LA LANGUE CHAT (LA RÈGLE DU MIAOU)

Les chats communiquent au travers de sons, de regards, d'expressions faciales, de posture du corps, de mouvement de la queue, de communication psychique par le toucher et l'orientation des oreilles et des moustaches. Remarquez que l'obscurité n'est pas un problème : des chats voisins et en mesure de se toucher peuvent parfaitement communiquer, peu importe si l'endroit semble obscur à un deux-pattes.

Quand ils ne sont pas à portée de vue et de toucher, les chats peuvent utiliser seulement des sons pour s'échanger les idées, en limitant beaucoup ce qu'ils arrivent à se dire. Les joueurs devraient simuler ceci en utilisant seulement des bruits gutturaux quand leurs chats communiquent sans se voir. Ils peuvent exprimer de nombreuses émotions sans paroles, mais aucune musique ou simple note ! Ceci est l'affaire des humains

TRANSPORTER (LA RÈGLE DE L'UN)

Un chat ne peut transporter qu'une seule chose à la fois, en la tenant dans sa bouche ou en la traînant avec ses dents

en cas d'objets grands ou lourds. Quand il utilise sa bouche de cette manière, le chat ne peut pas produire des sons félin normaux, ce qui gêne la communication. De plus, transporter des objets en bouche est fastidieux et le chat profitera de la première occasion possible pour lâcher sa prise. C'est pourquoi, quand un chat ramasse un objet, le joueur devrait se mettre quelque chose entre les dents et continuer à le tenir, même lorsqu'il parle, tout le temps où son chat portera l'objet pendant le jeu. Quand le joueur se lasse et enlève le crayon de sa bouche, même pendant un seul instant, le chat lâche l'objet.

PARTAGER LA PROIE (LA RÈGLE DE LA BANDE)

Peu importe que vous vous amusiez beaucoup, tous les participants au jeu ont l'obligation de s'arrêter de temps en temps, de prendre une profonde respiration, et de se demander : « Est-ce que je prends plus de temps que les autres pour parler et agir ? ». Partagez la proie.

LES RÈGLES DE PÂTE POUR LE MAÎTRE-CHATS

Même si les chapitres consacrés au Maître-Chats révèleront bientôt des vérités beaucoup plus alarmantes, quelques brèves notes peuvent déjà aider toute personne qui a un peu le sens du mélodrame et de l'humour noir à être un Maître-Chats plus qu'efficace.

CARILLONNER (LA RÈGLE DE LA PROCHAINE CHOSE)

Dans toute aventure, le Maître-Chats a une idée claire de certaines choses qui doivent arriver pour faire avancer l'histoire. Pendant le jeu, la méthode sûre pour s'assurer que les événements procèdent jusqu'à ces moments de changement, c'est le Carillonnement. Quand le jeu semble s'enliser, ou que quelques joueurs perdent leur concentration, le Maître-Chats demande « OK ! Y a-t-il quelque chose que vous voulez faire avant que n'arrive la Prochaine Chose ? ». Chaque joueur a une seule occasion pour tenter une action, en commençant par les Acrobates, et puis la Trame continue. Faire sonner une véritable cloche est facultatif.

GAGNER DES EXPÉRIENCES

À la fin d'une aventure, les chats survivants en savent plus qu'avant. Comme tout le reste sur leur fiche personnage, même les Expériences ne sont pas exprimées en nombres, mais chacune est représentée par une simple affirmation de faits. Certaines Expériences aideront à établir qui est le BCPT dans de futurs Défis, d'autres aident les joueurs à faire des choix avisés, d'autres encore constituent des rappels presque traumatisants. Le Maître-Chats définit ces Expériences, mais les joueurs peuvent faire des suggestions.

Exemples :

- Ce Cafard ne me Raconte pas la Vérité (il a trouvé des serviteurs surnaturels des Dieux Insectes)
- Les Portes Brillantes s'ouvrent pour les Gros Chats (familiarité avec les portes automatiques)
- Des Monstres Terribles Vivent sous le Capot (il a appuyé sur la pédale du gaz).

CE QUE LES CHATS SAVENT DU MONDE



Les chats parlent entre eux et avec les autres animaux et connaissent des vérités basiques qui dépassent leur expérience personnelle. Les vieux chats ont réuni des informations concernant les dieux ou les horreurs, mais les Personnages Chats n'ont pas plus conscience de l'existence par exemple, de Bailathoth, une boule de fureur sans cerveau au centre de l'univers, que n'importe quel humain. Les héros en apprennent sur les manigances des sinistres cultes, ou sur divers tragiques destins, grâce à leurs sens félin aigus, mais naturels.

L'exception est le Tigre Rêveur, car, en plus de s'y connaître sur les dieux et les animaux, un Rêveur est sensible aux vibrations cosmiques - surtout lorsqu'il dort. Une fois réveillé, il peut avoir une vague sensation que *Quelque Chose Ne Va Pas* chez une personne, un animal, un objet ou une situation - mais d'autres détails devront attendre le prochain petit somme. Le Maître-Chats exploite ces visions pour fournir aux joueurs des conseils, des avertissements et un sens utile de l'urgence.

Les rêves

Toutes les choses pensantes et sensibles se manifestent dans le Monde des Esprits, aussi connu comme le Rêve.

Les esprits individuels apparaissent comme des lumières, des contours, des odeurs, des vents, des sursauts d'émotions, des élancements de douleur, de la musique ou des voix incompréhensibles. Les Tigres Rêveurs endormis errent dans ce royaume et peuvent tenter un contact non verbal avec d'autres esprits. Mais certains parmi eux sont plus que de simples animaux et le fait de prendre conscience de certains Esprits peut être dangereux pour les animaux mortels.

La mort

Personne ne sait vraiment ce qu'il arrive quand un chat meurt. Certains disent que son être s'éteint totalement. D'autres qu'il renaît bébé à l'instant même. Certains Tigres Rêveurs décrivent des visions d'esprits félin en chasse pour l'éternité avec le grand Phtar-Axtlan dans une prairie riche en proies, et c'est le concept que la majorité des chats trouve le plus réconfortant, même s'ils ne peuvent vraiment y croire.

Influencer les humains

Les humains ont de grands esprits agiles, capables de résoudre des problèmes complexes et de saisir de grandes idées. En revanche, ces esprits sont inflexibles et pas bien défendus. Les humains vivent d'une manière qui les éloignent de leurs Dieux Singes ancestraux, ainsi les animaux avec les connexions spirituelles les plus fortes peuvent influencer la pensée humaine. Pour insinuer une seule pensée dans la tête d'un humain, un chat doit passer au moins quelques minutes en contact physique calme avec le deux-pattes. Par exemple, « *Laisse la fenêtre de la chambre à coucher ouverte cette nuit...* ». Le Maître-Chats demande un jet de dChats et détermine secrètement le résultat, s'il y en a un. Plus simple et subtile est la notion, plus facilement l'homme sera poussé à agir comme le chat le veut. Les Besoins complexes, ou exprimés émotionnellement ou frénétiquement, sont ignorés et, de plus, rendent la personne irritable.

D'autres dimensions

Comme chacun le sait sauf les humains, le multivers contient d'infinites dimensions de l'espace-temps qui roulent et se superposent. Dans certains de ces lieux corrompus, habitent les dieux et les esprits exilés du monde physique. En présence de certaines configurations de correspondances empathiques, exprimées par des géométries chaotiques et fractales, les mondes peuvent s'entremêler.

CHAPITRE DEUX

Une activité importante des cultes des Dieux Animaux consiste à organiser les conditions optimales pour que se manifestent les dimensions d'origine de leurs dieux ancestraux. Aucun portail connu ne laissera passer un dieu en personne, mais leurs serviteurs monstrueux sont légions, et peuvent s'y faufiler plus facilement.

Ce dangereux contact entre les réalités peut naître de toute sorte de structures mystiquement parfaites : des rayons de lumière stellaire entrecroisés entre les constellations en mouvement, des sondes vécé sculptées par des prêtres Vaudou, des cercles dans le blé faits par les adeptes du Dieu Taureau, des labyrinthes de haies dessinés par les jardiniers solitaires, des structures métalliques cachées par des bâtiments modernes, l'album des croquis secrets de Sir Isaac Newton, des plantes urbaines démoniaques projetées par les Illuminati, d'anciens pétroglyphes, des tatouages sacrés, des dessins de schizophrènes, des systèmes de cavernes naturelles, des failles tectoniques, des chemins de fer, des câbles du télégraphe, des plaques de circuits et beaucoup d'autres.

Au vingtième siècle est apparue une nouvelle structure : l'ensemble changeant des connexions et des signaux connus comme Internet. La géométrie en résultant peut ne pas être visible, mais ceci ne signifie pas qu'elle ne peut pas mener vers d'autres mondes.





UNAUSSPRECHLICHE KATZEN



DROP CARD !

Tu l'as fait ! Tu as ouvert cette section du livre. Sur la page précédente, il y a d'horribles mots en langue (presque) allemande, comme « interdit » ou « innommable », mais tu as pourtant tourné la page. Et au moment où les sceaux se sont imprimés sur ton nerf optique, la Griffé Gnostique a saisi ton second chakra, en déclenchant l'inévitable. Pourtant, ne désespère pas : cela ne servirait à rien. Maintenant, il te reste juste une voie de secours. Si tu étudies ce tome avec de plus en plus de concentration, en t'arrêtant seulement pour inhale des âmes d'ammonites cristallisées et te trianguler avec certaines étoiles, la nouvelle croissance qui se développera dans ton lobe pariétal pourrait atteindre la maturité avant que les Ramasseurs, en rêve, ne réalisent le changement dans ton aura. Ils ne peuvent pas obtenir de moyens de subsistance d'un Œil mûr et ouvert, ainsi tu seras à l'abri, pendant un certain temps.

Pourtant tu lis bien, mon ami, mon compagnon de malheur de la Connaissance interdite et de la curiosité féline. Au cas où tu survivrais, tu t'unirais à nous, les Maitres-Chats, sur le versant opposé de la Montagne de la Connaissance. J'espère te souhaiter la bienvenue dans quelque temps.

- Mister Joel

CHAPITRE TROIS

LE MONDE

Depuis la première fois qu'un humain a permis à un chat de s'abriter de la pluie jusqu'à l'invention de la climatisation, des boîtes de conserve et d'une variété troublante de coussins, l'habileté des humains à changer le monde a été mise au service des chats. Ceci n'est pas une coïncidence. C'est une entreprise explicite et sacrée connue comme la Grande Idée, une campagne de pressions psychologiques qui dure depuis 10.000 ans par laquelle le *Felis catus* encourage, avec insistance, l'*Homo sapiens* à faire tout son possible pour transformer le monde en un endroit plus confortable. La sensibilité des humains à cette pression a commencé il y a des éons, dans l'histoire de l'évolution physique et de son parallèle dans le Monde Spirituel ; vous pouvez trouver d'autres informations sur cette histoire dans l'Annexe A, Histoire (p. 148).

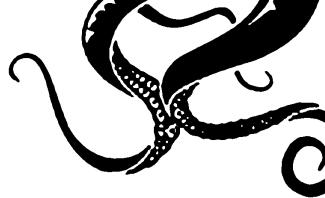
Le devoir héroïque des Personnages Chats est celui de soutenir la Grande Idée, de la garder secrète pour l'humanité et protéger la société des multiples forces qui essaient de bouleverser ce statu quo.

Étudier toutes les forces invisibles, mais particulièrement puissantes, qui mettent sous tension les infrastructures du cosmos, peut être une raison de confusion pour un minet. Heureusement, chaque chat naît avec une conviction inébranlable d'être le centre de l'univers et cette pensée protège son âme de beaucoup de choses qui autrement pourraient la perturber.

LE RÊVE

Le Rêve est un royaume d'esprits individuels ; il se met en relation avec le Monde Spirituel d'une manière qui déifie la compréhension. Certains scientifiques pensent au Rêve comme à la surface, ou à une des surfaces, de l'océan infini de l'Esprit, dans lequel se déplacent les dieux et d'autres entités qu'il n'est pas prudent de toucher pour les esprits mortels.

La conscience rêveuse est normalement confinée à la scène de ses pensées, en contemplant ou en s'opposant aux récits fascinants





CHAPITRE TROIS

mais incohérents d'un esprit à la dérive. Les Tigres Rêveurs et d'autres créatures psychiquement sensibles peuvent rompre le voile de l'identité et entrer dans le monde plus vaste du Rêve où tous les esprits vivent réveillés ou endormis. De cette perspective dégagée comme mentionnée précédemment (p. 34), les autres esprits apparaissent à des distances analogues à la distance physique, dans des formes qui s'accordent avec la nature de la créature et avec les caractéristiques sensorielles de l'observateur. Dans des circonstances inhabituelles, même d'autres chats qui ne sont pas des Tigres Rêveurs peuvent bénéficier temporairement de ces perceptions. Les directives ci-dessous peuvent aider le Maître-Chats à décrire les habitants du Rêve ; par sa nature, le contexte du Rêve n'est pas consistant, et les joueurs doivent faire attention à ne pas trop se fier à ces impressions subjectives.

- *Les chats* : de petites formes éclairantes qui bougent à toute vitesse, accompagnées d'une bonne odeur, caractérisées par des stries mobiles de lumière et d'ombre. Un chat familier peut aussi manifester sa voix sans paroles quand on le touche.
- *Les proies* : de petits points, tremblotants et rapides, qui passent rapidement par les vives couleurs primaires des émotions intenses. Fascinants pour l'esprit félin.
- *Les carnivores* : des formes pointues et effilées de couleurs sombres qui tournent lentement avec des élans occasionnels de mouvement. Ils émettent une flamme ténue ou de la fumée.
- *Les omnivores* : de grandes formes avec des mouvements lents dans des tons gris et pâles, avec des auras subtiles et nébuleuses. Parfois, ils déplient à l'extérieur des membres curvillignes.
- *La méchanceté* : la présence de malignité surnaturelle cause des scintillements vifs de couleur rouge foncé, jaune, orange ou même noire.
- *L'intellect* : les esprits actifs et capables, en plus d'apparaître plus grands, resplendissent de lumière.
- *Les humains* : ces esprits mortels entre les plus grands et les plus complexes prennent des formes très variables, étudiées par les chats avec grand soin. Voir le Livre des deux-pattes (p. 152).

LES DIEUX

Dans « l'Appel de Chathulhu », un dieu est une Entité Spirituelle, un archétype qui réside dans les esprits, les corps et les rêves de ses disciples, en les informant et en s'informant de toutes leurs pensées et désirs. Les Dieux n'apparaissent pas dans

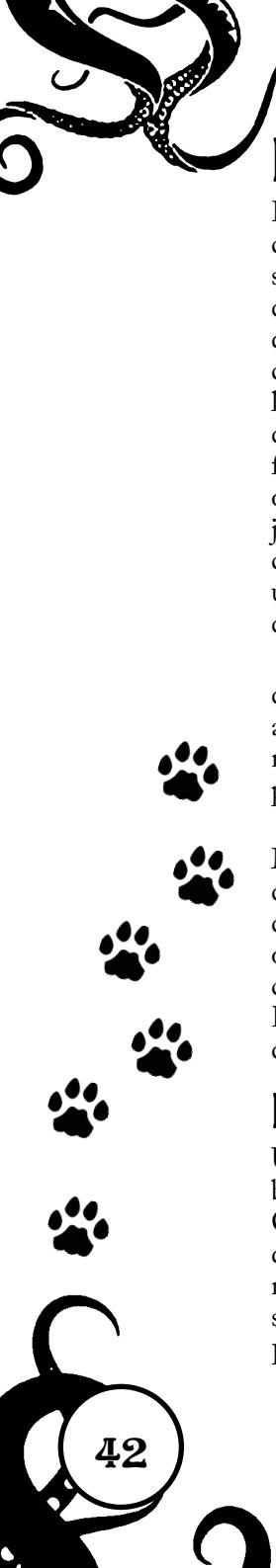
le monde physique, sauf dans des circonstances mythiques et cataclysmiques qui ne se sont plus produites depuis des milliers d'années. En Rêve, les Tigres Rêveurs perçoivent le pouvoir des Dieux comme de vastes courants océaniques qui balaient au loin les esprits mortels comme des vestiges, des pensées qui durent des ères et ne peuvent être exprimés en paroles.

Les Dieux Animaux précèdent l'origine humaine, émergeant de l'histoire évolutive de la vie sur Terre et au-delà. Chacun, dans sa forme courante, commande d'innombrables disciples animaux vivants appartenant aux nombreuses espèces liées à son unique archétype. Par exemple, le Dieu Baleine sert d'esprit à tous les cétacés et probablement à tous les mammifères aquatiques, apparaissant à chacun d'eux sous une forme légèrement différente, mais les réunissant dans le rêve d'un océan propre et riche en poissons.

Au cours des siècles, l'identité d'un dieu change et s'écoule, reflétant et influençant la nature de ses disciples. L'aspect du Dieu Poisson primitif des eaux côtières, par exemple, devient plus intéressant pour les humains et leurs activités de pêche avec le progrès de la civilisation jusqu'à assumer une nouvelle forme comme Yog-Sotruite, un dieu poisson qui a comme raison d'être la défaite et l'assimilation de la vie terrestre. Entre temps, la divinité originale devient un Esprit des eaux profondes, vénéré par des créatures qui vivent loin de la lumière et qui rencontrent rarement l'homme. Existe-t-il donc maintenant deux Esprits distincts, ou deux aspects d'une seule Entité ? Il n'y a pas de réponse définitive, et peut-être qu'il n'y en a pas besoin, car les Personnages Chats doivent interagir pragmatiquement avec le Culte de Yog-Sotruite, indépendamment de son étiologie.

LES CULTES

Un culte est un groupe de disciples d'un dieu qui s'organise, aussi formellement que leur nature leur permet de se consacrer à des objectifs spécifiques sacrés. Tous les animaux honorent leurs Esprits ancestraux, mais tous ne deviennent pas des adorateurs. Les personnages chats, par exemple, suivent Phtar-Axlan, mais ne sont pas dans son culte. En effet, les héros par définition ont trop d'indépendance d'esprit pour pouvoir devenir de vrais adorateurs. Ceci signifie aussi qu'aucun PC ne peut utiliser la magie des rituels décrite ici.



CHAPITRE TROIS

LES RITUELS

Les cultes des Dieux Animaux attirent des disciples qui convoitent le pouvoir – ceux qui se sentent vaincus par la vie, sous les griffes de l'injustice, refusés par la lumière et enfin désireux de payer n'importe quel coût et de violer n'importe quelle règle pour se garantir l'acceptation des autres adeptes chaotiques, et la promesse d'une future indulgence dans leurs vices les plus brûlants. Pour s'unir à un culte, le dévot doit accueillir la volonté du dieu dans l'intimité de son âme, faire passer les intérêts du culte avant les siens, et offrir une obéissance aveugle et absolue. Un Personnage Chat ne peut jamais se soumettre ainsi totalement et garder l'esprit d'un chatventurier. Si un joueur choisit de faire prendre à son chat un engagement de ce genre, le personnage devient propriété du Maître-Chats et le joueur doit en créer un autre.

Une fois que le culte a accepté le nouveau venu, une Cérémonie de Clique indique que l'individu appartient au dieu, et le nouvel adepte peut participer aux rituels de pouvoir. Aucun être mortel ne peut servir plus d'un culte à la fois, et la dispense du service est presque impossible sinon à travers la folie et la mort.

Les rituels en jeu sont entièrement sous le contrôle du Maître-Chats ; ces derniers ont un grand ou petit effet à sa discrétion, pour l'avancement de la trame et l'amusement de tous ceux qui sont présents. Comme directives, les rituels ont trois niveaux : l'Invocation individuelle, la Cérémonie collective et le puissant Grand Rituel. Arrêter un Grand Rituel pourrait être l'aboutissement d'une entière campagne de *l'Appel de Cthulhu*.

L'INVOCATION

Un adepte crie, psalmodie ou chuchote un nom de blasphème, ce qui fait immédiatement survenir Quelque Chose de Mauvais à quelqu'un dans les alentours. Quelles qu'en soient les conséquences, l'adepte en souffre avec la même intensité, et ce, sans qu'aucun PC n'ait la possibilité de s'enfuir grâce à son agilité féline ou à sa chance.

Exemples d'effets d'une invocation :

- Au prochain défi affronté par la cible de l'invocation, un dChat compte comme un échec automatique, sans la possibilité de recommencer le lancer. La même chose arrive au prochain lancer important effectué par l'adepte.

- En présence de quelque chose de dangereux - le feu, les machines, les chevaux ou les chariots, des morceaux de plafond croulants, de l'eau sous pression, de grands instruments ou autres objets lourds empilés en équilibre précaire - un accident apparent cause une Blessure à la cible et à l'adepte.
- Il se produit un effet magique sérieux mais temporaire, comme une suggestion irrésistible, une attaque mortelle, ou une brève apparition d'un serviteur mineur du dieu servi par l'adepte. Pour invoquer cette aide puissante, l'adepte offre sa vie. Il tombe immédiatement, incapable de continuer à combattre ; après l'affrontement, on découvrira qu'il est mort, dans le coma ou devenu fou.

LA CÉRÉMONIE

Un petit nombre sacré d'adeptes, connus en tant que Congrégation, se rassemble dans un lieu caché aux infidèles à un moment propice. Par exemple, treize chats noirs se rassemblent à minuit pour invoquer Phtar-Axlan, ou alors neuf minets jaunes se recueillent à l'aube au nom de Haspurr. Le lieu doit être consacré ou profané par des expédients comme du sang frais, des inscriptions avec des scènes ou des motifs inquiétants, de la matière obscène en décomposition en quantités extravagantes, des crânes, des bougies ou des décorations gothiques. Un adepte expérimenté doit être présent pour inciter les autres à chanter et à se démener pendant une heure, ou à peu près. Si le rituel est complété avec succès, il se produit un effet magique.

Exemples des effets d'une cérémonie :

- Évoquer un serviteur mineur de la divinité qui reste jusqu'à sa destruction ou à l'accomplissement d'une tâche. Les serviteurs mineurs ne savent pas parler ni comprendre le langage humain, excepté pour comprendre, en termes très littéraires, une simple commande du membre expérimenté de la Congrégation.
- Implanter une suggestion dans l'esprit d'une personne, ou d'un animal, qui n'est pas présent. Le rituel demande quelque chose d'important de la victime, comme un échantillon de poil, de sang ou tout objet d'importance personnelle.
- Contrôler mentalement une malheureuse victime présente lors du rituel.



CHAPITRE TROIS

- Provoquer le réveil d'une relique. Le rituel doit être accompli près du lieu de résidence de la relique, ou si cette dernière est petite, elle peut être transportée sur le lieu du rituel pour qu'elle y soit traitée avec une grande déférence.

LE GRAND RITUEL

Fortement craints par les créatures bien pensantes qui apprécient le statu quo, les grands rituels des cultes peuvent poser une sérieuse menace pour la paix, la civilisation et la santé mentale. Des douzaines d'adeptes doivent se réunir, en un nombre sacré non inférieur à 99, dans un lieu imprégné de magie blasphématoire. Il faut des années pour désacraliser suffisamment un site pour un grand rituel, les cultes utilisent donc en général leurs propres sièges centraux traditionnels, ou partent à la recherche d'anciens sites connus pour leur cohérence avec les plans extérieurs. Un grand rituel demande des journées de préparation, avec au moins une assemblée de disciples toujours présente qui psalmodient pour faire frémir la chair de désirs obscurs et rendre le tissu de la réalité éthétré. À des intervalles prédéfinis, les anciens du culte fortifient le pouvoir du site par des onguents dégoûtants, des fumées nauséabondes ou le tintement d'instruments obscènes.



Pendant les 24 heures finales du rituel, un nombre croissant de disciples se présente et s'installe dans les poses et les configurations adaptées ; chaque section prête à prendre son poste dans le chœur pressant. Des musiciens déviants pincent, frottent et soufflent sur des objets dissonants. À l'approche du moment propice des alignements astraux, une série d'anciens du culte guident en alternance le chant, en poussant la foule à une frénésie de plus en plus grande, et en terminant par la présentation de la prochaine et encore plus révérée figure du célébrant.

Une heure avant la fin, les victimes sacrificielles sont présentées, étant donné qu'aucun Grand Rituel n'est complet sans la mort d'au moins une figure significative : un ennemi du culte, l'incarnation d'un désir interdit, un chef reconnu d'une institution détestée, ou toute autre forme reconnaissable et canonique d'avatar. Le sacrifice final doit être exécuté de la main de l'Archiprêtre du culte. C'est la soif de sang des fidèles réunis qui porte le rythme psychique aux plus hauts niveaux, et au moment où l'esprit du sacrifié part vers un autre monde, les grilles entre les deux dimensions s'ouvrent et le grand cri passe au travers. Quelque chose sera toujours à votre écoute.

Un Grand Rituel peut atteindre n'importe quel but destructif désiré par le Maître-Chats. Mais le jeu *requiert* que les Personnages Chats rejoignent la scène à un moment non précis des deux dernières heures du rite, et qu'ils aient la possibilité de l'arrêter. Une simple interruption n'arrêtera pas le flux d'un sortilège de cette puissance, et la masse des fidèles se contentera de maîtriser les intrus et de les ajouter à la liste des victimes sacrificielles. Il faut penser à une trouvaille plus astucieuse...

Les effets d'un Grand Rituel tendent à la destruction et à la ruine, jamais à créer du nouveau ou à préserver quelque chose de stable. Il s'agit de magie chaotique qui balaie un soutien se trouvant sous la charpente du monde. Celui qui invoque des forces aussi puissantes le fait à ses risques et périls, étant donné qu'il ne pourra jamais être sûr de ce que les Dieux demanderont en échange.

Exemple d'un endroit profane adapté à un Grand Rituel : une cave sous un refuge pour animaux, déjà laboratoire privé d'un Disséqueur (p.159), puis transformé en endroit pour rites vengeurs conçus pour évoquer les esprits des victimes de l'humain et les envoyer dans des missions de tourment. Après de nombreuses années, cet endroit sinistre, restructuré par des techniques modernes, résonne encore d'échos psychiques et devient adéquat pour n'importe quel rituel abject qui vise à lacérer le voile entre les mondes.

Exemples des effets d'un Grand Rituel :

- Évoquer un Serviteur Supérieur du dieu vénéré. Que la créature évoquée obéisse à l'Archiprêtre, ou au contraire traite l'assemblée entière comme le buffet d'un apéro-dinatoire, ou les deux, cela dépend entièrement de caprices divins au-delà de la compréhension des mortels. En cas d'indisponibilité d'un être particulier surnaturel, le rituel réussit toujours et malgré tout, pour des raisons encore inconnues, à appeler un Pschttoggoth (p.71).
- Tuer un ennemi lointain de manière horrible, instantanément et d'une manière poétiquement appropriée, avec la plus grande visibilité publique et aucune possibilité, pour qui que ce soit, de sauver la victime. (Exception : un chat peut prendre la place de la victime dans un Éclair de Gloire).
- Causer un désastre naturel de pleine puissance, comme un tremblement de terre, inondation, ouragan ou tornade, ou faire en sorte qu'une petite flamme se transforme en un effroyable bûcher.



CHAPITRE TROIS

- Faire s'écrouler une grotte, une station de métro, un monument, un temple ou tout bâtiment jusqu'à la dimension d'un immeuble ; il en restera seulement des ruines, et ceux qui se trouvent à l'intérieur encourront un risque mortel. Le rituel peut même détruire le lieu sacré d'un culte ennemi, sauf si les cibles ont en cours une Cérémonie protectrice du même genre.
- Créer une pestilence qui se propage rapidement au sein d'une espèce spécifique. Les victimes souffrent de symptômes dégoûtants et débilitants, et meurent en peu de jours, après une horrible agonie et en infectant probablement tous ceux qui les entourent.
- Provoquer l'effondrement total d'un réseau complexe, tandis que des interférences chaotiques rebondissent entre ses noeuds et sur ses liens. La cible peut être n'importe quel système interconnecté, des égouts du métro, des pigeons voyageurs aux lignes télégraphiques jusqu'au trafic internet d'une nation entière. La réparation et la reprise du fonctionnement, s'ils ne sont pas soutenus par une magie de même puissance, demanderont du temps et des efforts considérables et produiront un succès progressif et pas immédiat.
- Profiter de la pleine capacité d'une relique ancienne et puissante ; quelle qu'elle soit. Pour alimenter ses effets, la relique peut demander un coût élevé et inattendu, en plus du rituel qui l'a activée.
- Rapprocher un dieu d'un pas vers son réveil et vers sa révélation au monde.

LA PRESSION PSYCHIQUE

Une grande partie du statu quo du monde, et en réalité de la société humaine entière, ne pourrait pas exister sans la vulnérabilité psychique spéciale des humains. Comme cela est décrit en page 35, un chat ou autre animal domestique qui se frotte sur un humain pendant un certain temps pourra essayer de lui implanter une suggestion subtile. Les rêves des congrégations-chats de Bastet (p. 53) peuvent persuader leurs maîtres de leur fournir leur morceau de choix préféré, renoncer à une conduite redoutable, ou ouvrir la porte d'une nouvelle aire de jeux. Mais la vraie pression psychique, du genre qui peut changer le comportement des masses d'humains et mener à des effets cumulatifs sur toute la société, va au-delà de l'objectif de

ce jeu. Ces efforts demandent une planification consistante et concentrée de la part de cultes entiers, avec l'aide de fréquentes ou même de constantes Cérémonies de la congrégation, et probablement un Grand Rituel à chaque tournant décisif.

La campagne de pression psychique de grand succès a été, naturellement, la Grande Idée, sans laquelle les humains seraient encore des chasseurs-cueilleurs et les chats beaucoup moins à l'aise. D'autres grands succès comprennent l'encouragement du réchauffement global de la part du Dieu Crapaud, et les mystérieux plans scientifiques des Adorateurs du Dieu Rat éparsillés dans les laboratoires. Sans aucun doute, d'autres forces s'alignent en esprit et mettent en œuvre leur pression sur le vaste et somnolent esprit collectif de l'Homo sapiens, de la même manière que des vents contrastants rivalisent en soufflant ça et là une gigantesque masse d'air fluctuante. Découvrir de tels plans et leur porter des revers en faisant échouer des objectifs à court terme forment l'objet de nombreuses chatventures héroïques.

Tous les non-chats sont-ils méchants ?

De la même manière que beaucoup d'animaux ne font pas formellement partie d'un culte, l'animal moyen qu'un chat rencontre pendant ses voyages, ne sera pas impliqué dans des conspirations de taille mondiale. Un chien errant quelconque aime Aboyoth, il ne fait pas confiance aux chats et désire que les humains les chassent de leur maison ; un véritable adepte d'Aboyoth, au contraire, sera impliqué dans des plans contre des chats spécifiques et utilisera la magie comme aide pour les mettre en œuvre. Même les divinités les plus extraterrestres ont des cultes séparés de la population animale en général. Une ruche, par exemple, même si c'est quelque chose de sauvage et de non-humain et qu'elle constitue un aspect du Dieu insecte ne pense pas à des sacrifices humains mais à la floraison, à la faim, au temps et au cycle de l'essaimage. Bien sûr, un apiculteur humain subira une pression psychique constante de ses ruches et aura une tendance à planter des fleurs et en tuer les parasites de manière plus fanatique que ce que la raison demanderait. En effet, la plupart des adorateurs du Dieu Insecte sont des non-insectes aliénés par leur propre espèce.



CHAPITRE QUATRE

LES PUISSANCES

ÉTERNELLES :

LES DIEUX EXTERNAUX ET

LEURS CULTES

DÉCRIRE LES CULTES

Pour aider le Maître-Chats, après la description de chaque divinité et de son culte, figurent quelques faits fondamentaux.

Autres identités. D'autres noms pour la divinité, ou divinité avec des identités superposées.

Aspect. La manière dont les adorateurs représentent leur dieu. Ces images peuvent apparaître en Rêve, mais la divinité elle-même n'est jamais vue par des yeux de mortels.

Disciples. Celui qui s'unit habituellement au culte.

Sphère d'influence. L'endroit où le culte et ses plans opèrent. Certains opèrent principalement en Rêve, intriguant en défaveur des divinités rivales et des faibles humains par le pouvoir des pensées réunies.

D'autres cultes sont plus physiques et se spécialisent dans des plans qui comprennent l'environnement, des êtres vivants, le mouvement des populations et la violence personnelle ou militaire. Certains agissent de la même manière dans les deux royaumes. Les cultes qui opèrent dans le Temps voient la réalité d'une perspective radicalement élargie et distante, au-delà du rayon de la compréhension féline, et peuvent poursuivre leurs objectifs littéralement pendant des millions d'années. D'autres agissent dans la sphère de la société, opérant à l'intérieur des institutions et traditions humaines.



CHAPITRE QUATRE

Objectifs du culte. Les finalités générales à long terme vers lesquelles tendent toutes les conspirations et plans.

Serviteurs. Des entités mineures, contrôlées et envoyées en mission par le culte.

Serviteur Majeur. Une entité surnaturellement puissante qui demande un Grand Rituel pour son évocation et ne peut jamais être totalement contrôlée.

Lieux sacrés. Le genre d'endroits qui, dans le monde physique, est adapté aux lieux de rendez-vous du culte et à sa magie rituelle.

Congrégation. La cellule base du culte, un groupe d'adeptes avec un leader. Voir p. 43.

Cérémonies. Les rituels magiques (p. 42) qu'accomplit normalement une Congrégation quand elle se réunit.

Grands Rituels. La magie la plus puissante du culte qui demande un nombre d'adeptes bien supérieur à celui d'une seule Congrégation, et capable d'effets désastreux. Voir p. 44.

DIVINITÉS FÉLINES

PHTAR - AXLAN



En premier dans la bouche de chaque chat civilisé il y a le nom de Phtar-Axlan qui incarne l'orgueil, l'indépendance et l'idéal de la forme féline en tant que perfection. Mais le nom en deux parties indique un schisme. Deux cultes distincts vénèrent la parfaite félinité sous deux aspects différents : Phtar de la Grande Idée et Axlan père-Tigre. Les vieux chats enseignent que les grands et petits félin doivent être des alliés et que les deux aspects divins montrent des visages différents d'une seule entité. Ils ne sont pas tous d'accord.

PHTAR

Le culte de Phtar, qui est la foi des Personnages Chats, est centré sur la Grande Idée, la notion de classifier les humains non comme des Ennemis ou des Proies, mais comme des Serviteurs. La Grande Idée s'exprime au cours des millénaires comme une secrète et légère pression psychique de la part des chats pour encourager les humains à devenir sédentaires et à travailler afin de rendre leur vie plus confortable - naturellement au bénéfice de l'humanité ainsi que des animaux domestiques.

LES PUISSANCES ÉTERNELLES

Autres identités. Père-chat, Premier Penseur. Consort de Bastet Mère-chatte. Identifié avec, ou inspiré par, la divinité égyptienne Ptah.

Disciples. Chats civilisés qui vivent avec ou dans le voisinage des humains.

Sphère d'influence. Le rêve.

Objectifs du culte. Préserver la Grande Idée de ses nombreux ennemis ; encourager les humains à maintenir et à développer une société de plus en plus riche en confort ; ne pas laisser les humains se rendre compte que ce sont les chats qui commandent.

Alliés. Bastet. Le culte d'Axlan, normalement. Aboyoth, quand il coopère pour protéger l'humanité.

Ennemis. Tous les cultes animaux qui essaient de renverser le statu quo, en particulier Haspurr, Chathulhu, Miaulathotep et autres ennemis jurés de la société.

Serviteurs. Des groupes de héros bénis par l'esprit de la chatventure – c'est à dire, les PC !

Serviteur Majeur. Personne de connu.

Lieux sacrés. L'obscurité

Congrégation. Treize chats, parmi lesquels un Tigre Rêveur Expert

Cérémonies. Dormir amoncelés et rêver ensemble.

Grands Rituels. Une Congrégation majeure assistée par 987 autres chats qui rêvent tous ensemble. Il n'existe pas de comptes-rendus confirmés de tant de chats qui restent concentrés assez longtemps pour un tel rituel, ce qui rend le culte extrêmement dépendant de ses héros.

AXLAN

Le culte d'Axlan vénère la grâce féline, le pouvoir, la liberté et la féroce, identifiant le chat comme un parfait Chasseur, et le rôle approprié de toutes les autres espèces comme celui de la Proie. Les espèces qui sont dangereuses peuvent aussi être considérées comme des Ennemis, mais il n'y a pas de troisième catégorie. Les grands félins du monde, et les chats qui vivent sans aide humaine refusent donc la Grande Idée, en considérant les humains comme très peu importants, souvent dangereux et, en dernière analyse, sacrificiables. Si ces chats sont agacés par les machinations humaines inspirées par Phtar,

CHAPITRE QUATRE

leur rage les rend vulnérables aux chuchotements du Culte de l'Œil Jaune, et les pousse à vénérer Haspurr, dont les adeptes s'opposent activement à la société humaine.

Autres identités. Le Père-tigre, le Chat qui Marche Seul, le Léopard qui Chasse de Nuit. Associé à Apedemak, le Lion de la Vérité, connu aussi comme Maahes, Seigneur du Carnage et Fils de Bastet.

Adeptes. Les grands félins, et les chats qui veulent les émuler.

Sphère d'influence. Physique.

Objectifs du culte. Libérer les félins, surtout les plus grands, de l'injustifiée influence humaine ; ramener les chats à une vie sauvage et naturelle.

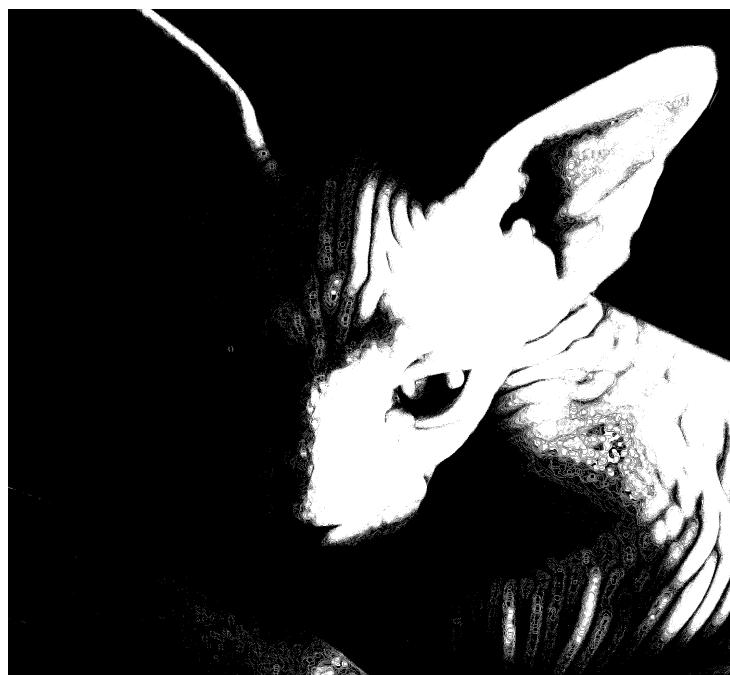
ENNEMIS. Ceux qui veulent renverser la domination féline.

Alliés. Le culte de Phtar ... d'habitude ; Bastet ; parfois, le culte de l'Œil Jaune.

Serviteurs. Les grands félins.

Serviteur Majeur. Un lion anthropophage.

Lieux sacrés. Des lieux sauvages près des infestations humaines.



LES PUISSANCES ÉTERNELLES

Congrégation. Un rassemblement de chasseurs d'au moins trois espèces félines.

Cérémonies. Des chasses nocturnes.

Grands Rituels. Des rencontres de félin des deux sexes, de chaque âge et de chaque espèce féline autochtone de la région, qui culminent à l'aube. Un résultat fréquent, c'est une grande chasse combinée qui s'abat sur un endroit où les humains gardent quelques félin en captivité, dans la tentative de libérer des frères et des sœurs qui sont prisonniers.

BASTET

Chaque chat sage, sait que, sans des portées de chatons sains, la race féline serait perdue. Les adeptes de la sage Déesse Bastet rappellent aux autres qu'aucun idéal abstrait ne vaut autant que la survie et que les petits doivent toujours passer en premier. Certainement pas douée d'un caractère doux, Bastet incite son culte à une lutte fière et sanguinaire quand il est nécessaire d'assurer la sécurité et le futur des jeunes chats. Bien avant d'ouvrir les yeux, tous les chatons apprennent à vénérer Bastet, la déesse salvatrice de la félinité. Plus tard, on leur apprendra les voies de Phtar-Axlan et ils honoreront les deux esprits. Les deux cultes ont des appartenances différentes, mais se respectent mutuellement, et le culte de Bastet ne se limite pas à recruter seulement des femelles ou des jeunes. Certains groupes de chatons forment leur Congrégation personnelle de Bastet, souvent une simple portée ; il est permis à ces chats de se convertir au culte de Phtar-Axlan, une fois qu'ils ont atteint la maturité. Les Tigres Rêveurs de Bastet décrivent souvent Phtar comme l'époux de Bastet et Axlan comme son fils, deux esprits différents qui se disputent constamment et ont besoin de son intervention pour ramener la paix et empêcher la catastrophe.

Autres identités. Maman-chatte, la Protectrice ; connue aussi comme Bast, Ailuros ; associée à Sekhmet, la lionne.

Aspect. Chatte de férocité presque guerrière, parfois représentée alors qu'elle protège des chatons.

Adeptes. Des chatons ; des chattes enceintes et avec des petits ; ceux qui doivent protéger les jeunes.

Sphère d'influence. Physique, le Rêve.

Objectifs du culte. Préserver l'héritage du sang de la félinité à n'importe quel prix, même en contredisant la Grande Idée quand ses excès menacent la survie.

Ennemis. Haspurr ; quiconque menace la survie de la félinité.



CHAPITRE QUATRE

Alliés. Phtar-Axlan (ou Phtar et Axlan).

Serviteurs. Mère chatte qui défend les autres dans une furie berserker surnaturelle.

Serviteur Majeur. Armée de mères chattes.

Lieux sacrés. Des espaces confinés, obscurs et tièdes.

Congrégation. Trois mères chattes, ou une Congrégation de chatons comme une portée de petits frères.

Cérémonies. Rêver ensemble. Les congrégations de minets ont des rêves de petits chats qui peuvent devenir réalité à la manière des chatons, en convainquant généralement un humain à céder à leur rondeur.

Grands Rituels. Aucun chaton, mais seulement les mères chattes d'une communauté entière se rassemblent poussées par la furie, prêtes à former une force de combat par des intentions menaçantes, pour protéger leur progéniture commune et leur territoire.

HASPURR



Cette ancienne entité féline était autrefois un grand chef, mais il tomba en désaccord avec les autres anciens chats sur le chapitre de l'humanité. Haspurr voulait détruire les humains, il se tourna donc vers le culte du Grand Chatulhu en quête de pouvoir, en attirant à lui de nombreux adeptes. Le schisme conduisit à la Guerre des Pouces (p. 150), une lutte entre chats qui de peu marqua leur fin. Finalement, Haspurr fut tué et ses adeptes dispersés. Malheureusement, quelques chats actuels, surtout ceux maltraités par les humains, le vénèrent encore et dans l'Au-delà son esprit a acquis du pouvoir. Ses adeptes sont connus comme le culte de l'Œil Jaune et conspirent pour inciter l'humanité à s'autodétruire par des désastres spectaculaires. Parfois, ils inspirent dans les esprits des visions d'un outre-tombe appelé Chatchose, insinuant subtilement que les choses iront mieux pour tous une fois que tout le monde sera décédé.

Autres identités. Haspurr de Chatchose, le Vilain Chat en Jaune, le Chat en Lambeaux, l'Œil Jaune.

Aspect. Un grand chat de gouttière de race indéfinissable auquel il manque l'œil droit.

Adeptes. Des félins de toute taille et espèce qui veulent la fin de la société humaine.

Sphère d'influence. Physique, le Rêve.

LES PUISSANCES ÉTERNELLES

Objectifs du culte. La domination évidente sur l'humanité et sur tous les autres animaux, avec des félinos ouvertement révérés et servis. La fin de la « domination des ombres ».

Serviteurs. Des chats communs sous contrôle psychique temporaire.

Serviteur Majeur. Un grand félin en état de furie incontrôlable.

Lieux sacrés. Des cimetières humains, ou des sites de massacres de félinos.

Congrégation. Treize chats, y compris un Tige Rêveur expert.

Cérémonies. Absorber de grandes doses d'herbes à chats et rêver ensemble, la nuit dans un lieu de sépulture, sous l'étroit contrôle du Rêveur.

Grands Rituels. Rassemblements pendant la veille de 169 félinos de nombreuses espèces qui culminent par un grand félin qui tue un humain, connu pour maltraiter les chats.

LE GRAND CHATHULHU



Première source de terreur entre les chats, dans leurs rêves et leurs récits qu'ils osent seulement chuchoter, se niche le Grand Chathulhu. Là où Phtar-Axlan est fort et sage, Chathulhu incarne la force incontrôlée, le pouvoir laissé libre, l'instinct pur et l'abandon de tout plan, accord ou schéma. Chathulhu est le plus ancien parmi les Dieux Félinos et selon certains chercheurs, le géniteur de tous les Dieux Animaux. Quand les élans ataviques

CHAPITRE QUATRE

du corps prennent le contrôle, quand un mâle flaire une femelle en chaleur, quand l'herbe à chats embrume l'esprit, quand quelque chose de fuyant rôde dans un coin, Chathulhu se manifeste, et l'esprit se dissout. Les chats bien-pensants répètent les leçons apprises : comment les chatons mouraient, comment les chats souffraient, comment la faim et les maladies étaient la norme avant la Grande Idée. Pourtant, les pulsions latentes restent plus ou moins sous contrôle en chaque chat. Quand les temps se font durs, quand la Grande Idée commence à ressembler à une cause perdue, quand la souffrance érode les murs de la santé mentale, alors les chats peuvent penser à Chathulhu et aux Anciennes Voies. Le culte interdit des divinités réapparaît dans des rencontres furtives et des chuchotements gnostiques, et certains chats avec d'autres animaux commencent à prier et à favoriser Chathulhu, en le priant de se réveiller et de chasser l'absurde et fragile réseau de la société, en rejetant tout dans le monde chaotique de l'instinct incontrôlé, de l'ignorance bénie, de l'idiotie heureuse et des douleurs hurlantes. C'est dans cet état atavique que toutes les créatures deviennent Proie, y compris elles-mêmes. La mort et la destruction ne doivent pas être craintes par l'âme libre, mais doivent être embrassées comme la culmination du Vrai Soi, le glorieux sommet de la nature libérée.

Autres identités. Chathulhu, le Dormeur, l'Ancien, le Géniteur, l'Id, la Chose sous les Eaux.

Aspect. Tel que vu par les chats, Chathulhu combine l'aspect d'un gigantesque monstre tentaculaire avec une tête de chat et un regard hypnotique angoissant.

Adeptes. Membres de n'importe quelle espèce qui se sont arrêtés d'espérer, et veulent maintenant simplement la fin de toute chose. De nombreux groupes pensent que la venue de Chathulhu est inévitable, et ils la favorisent dans le seul espoir d'une fin rapide et miséricordieuse.

Sphère d'influence. Le Rêve, pour le moment ; le Temps.

Objectifs du culte. Réveiller leur dieu indolent et le laisser recréer le monde, ou le détruire complètement, selon ses caprices impénétrables.

Ennemis. Ceux, comme les Personnages Chats, qui essaient d'éradiquer le culte et empêcher le réveil du Terrible Chathulhu.

Alliés. Aucun, sauf les fous prêts à mettre en flammes le monde pour un peu de pouvoir provisoire.

Serviteurs. Des adeptes fous.

LES PUISSANCES ÉTERNELLES

Serviteur Majeur. Pschttoggoth (p. 71).

Lieux sacrés. D'anciennes idoles de pierre cachées dans des vallées solitaires, des marécages et des forêts.

Congrégation. Treize adeptes ou plus appartenant au même type d'animal, toujours en couple plus un prêtre ou une prêtresse, donc toujours en nombre impair.

Cérémonies. Chaque excès pensé pour choquer, offenser et réfuter la foi précédente des participants, uni à un chant constant de syllabes apparemment imprononçables.

Grands Rituels. Bien pire qu'une Cérémonie, avec une frénésie et une violence croissante qui culminent en un sacrifice de sang du plus grand nombre possible de victimes. Chaque disciple doit participer jusqu'à l'épuisement des actes instinctifs, sauvages et dérégulés qui violent délibérément les préceptes moraux qu'il observait avec plus d'attention avant de s'unir au culte.

SHEB-NAPPURATH

Un esprit affreux de la surpopulation incontrôlée et des croisements incestueux, Sheb-Nappurath représente une vision perverse de la maternité. Les disciples chats la décrivent comme une grande reine bouffie, avec des dizaines de tétons suintant de lait, qui accouche en continu et même pendant son sommeil, des terrifiants monstres de forme féline et pas seulement. Parfois, elle expectore des boules de poils vivants appelées Pschttoggoth (p. 71). Grâce au ciel, comme Chathulhu, Sheb-Nappurath est endormie depuis des temps immémorables dans une lande de l'espace-temps qui croise rarement le monde humain. Des animaux corrompus, y compris certains humains, se retrouvent dans des rituels interdits de Sheb-Nappurath pour invoquer l'apparition d'un de ses monstrueux descendants, et accomplir des vengeances de sang sur ceux que le culte considère comme des ennemis. De nombreux héros chats ont combattu et parfois perdu la vie pour empêcher l'ouverture de ces passages.

Autres identités. La Méchante Mère, Mère de Mille Petits ; parfois, décrite comme compagne de Chathulhu.

Aspect. Énorme chatte bouffie qui bave continuellement, immergée dans un profond sommeil.

Adeptes. Ceux qui se sentent totalement et irrévocablement refusés parce que méchants, faibles ou pathétiques, et qui acceptent d'opérer pour une destruction sans discrimination afin d'accomplir leur vengeance.

CHAPITRE QUATRE

Sphère d'influence. Physique.

Objectifs du culte. Introduire au monde des monstres contre nature, en plus grand nombre possible ; enfin, trouver une manière pour réveiller Sheb-Nappurath elle-même, et l'emmener dans le monde physique.

Ennemis. Bastet et les autres disciples de l'ordre, y compris Phtar-Axlan, Aboyoth et même Rongens.

Alliés. Des adeptes de Chathulhu. D'autres cultes chaotiques, comme celui de l'Œil Jaune de Haspurr, sont disponibles pour assister les adeptes de Sheb-Nappurath en évoquant des monstres quand ceci s'accorde avec leurs buts destructeurs.

Serviteurs. Des adeptes fous de chaque espèce animale, y compris les humains.

Serviteur Majeur. Au minimum un Pschttoggoth ; ou pire, une version monstrueuse, transformée et gigantesque de l'animal évocateur.

Lieux sacrés. Des bois primitifs.

Congrégation. Des adeptes animaux, pour un total de 1000 livres, guidés par un Prêtre avec une sorte de mutation, de difformité ou de défiguration intentionnelle.

Cérémonies. Des actes obscènes de soumission et de sacrifice.

Grands Rituels. Des victimes innocentes soumises à des expériences trop horribles pour les décrire.



LES DIVINITÉS ANIMALES ABOYOTH

Aboyoth, le Dieu des Canidés, est aussi connu comme le Palindrome car il incarne deux aspects s'opposant mutuellement : la fidélité féroce et inébranlable et la furie brutale contre toute menace vis-à-vis de la meute. Les chiens domestiques vivent avec l'humanité depuis plus longtemps que les chats, et souvent sacrifient à Aboyoth pour avoir de l'aide contre leurs rivaux félin. Ils désirent chasser complètement les chats de leur vie commune avec les humains, étant donné qu'ils n'offrent aucune fidélité et sont donc souvent seulement souvent des parasites, indignes de la protection et de l'affection des humains. Alors que de nombreuses meutes de chiens domestiques comprennent des humains comme leaders bien-aimants, d'autres excluent les deux-pattes. Aboyoth demande seulement de la fidélité, et ne spécifie pas à qui elle est attribuée. Ainsi, les canidés sauvages comme des loups, des coyotes, des dingos vénèrent eux aussi le Chien Monstrueux et sa force, en considérant les humains comme de dangereux ennemis et les chats comme une infestation et une proie. D'autres informations sur Aboyoth sont reportées dans le Livre des Chiens.

Autres identités. L'Alpha, le Premier Ami, la Meute.

Aspect. Un énorme et fier mâtin qui se manifeste par une odeur puissante et un grognement comme respiration ; visuellement, il apparaît seulement comme une ombre qui menace.

Adeptes. Le *canis lupus familiaris* et d'autres espèces qui vivent en harmonie avec l'homme. Certains humains peuvent vénérer Aboyoth sans s'en rendre compte.

Sphère d'influence. Sociale.

Objectifs du culte. Promouvoir le succès des chiens et de leurs partenaires humains ; éliminer la compétition pour l'attention des humains ; protéger la survie des lignées canines.

Serviteurs. Des chiens à l'apparence rageuse sous suggestion hypnotique.

Serviteur Majeur. Un gigantesque Mâtin des Baskerville, ou une meute spectrale qui suit les ennemis dans une Chasse Sauvage.

CHAPITRE QUATRE

Lieux sacrés. Des entrepôts de brocanteurs, des dépôts d'ordures, des porcheries et d'autres lieux fétides, surtout ceux qui sentent l'humanité.

Congrégation. Une meute de chiens avec des mâles et des femelles alpha. De rares assemblées peuvent inclure les humains, comme des alphas ou des enfants élevés par des loups.

Cérémonies. Hurlement de groupe.

Grands Rituels. Des centaines de chiens de races très variables se réunissent en une « meute des meutes » guidée par un grand alpha qui doit être anormalement vieux et réputé pour ses services aux humains. Une série de hurlements de groupe se succèdent pendant toute la nuit, sous la pleine lune, en formant, sur un ton discordant, un chœur, et enfin un crescendo assourdissant qui peut chasser n'importe quel félin. Enfin, le Grand Alpha lacère la gorge d'un Énnemi, et les centaines de chiens sont envahis par des émotions irrésistibles. Le résultat peut être une magie puissante, ou simplement une chasse de masse frénétique lors de laquelle on tue et dévore quelque être vivant dans les alentours, à part des chiens et des humains.

CRAPAUDNOTHOA



Vénéré et suivi par tout ce qui rampe, saute et glisse entre l'humidité et le ciel, Crapaudnothoa incarne l'esprit maladroit et têtu qui s'accroupit, observe et refuse de se déplacer. Des marécages les plus profonds aux décharges des villes, en passant par les baldaquins ondoyants des forêts pluviales, des grenouilles, des crapauds, des tritons et d'autres amphibiens chantent la litanie

de Ne Pas S'en Aller. La solidité intrinsèque de leur Rêve fait paresseusement prise sur la pensée de l'humanité, la poussant à se réjouir que la société industrielle soit en train de faire de la planète un endroit plus chaud et humide. Les humains sont attirés dans le culte par d'anciennes traditions, des rituels accomplis près d'autels batraciens dans des zones marécageuses inexplorées, offrant souvent des sacrifices à Crapaudnothoa pour préserver leurs demeures marécageuses du développement industriel. Les

LES PUISSANCES ÉTERNELLES

adeptes font un usage rituel du venin de certaines grenouilles arboricoles, une toxine puissante qui influence l'esprit des autres animaux. Le simple toucher de l'amphibien en dispense une petite quantité ; lécher ou manger de la grenouille en fournit une dose renforcée. L'animal qui en ingère expérimente de longues visions involontaires de l'alignement fractal du monde physique et du royaume spirituel. Il existe plusieurs hypothèses sur le fait que ces visions contiennent une profonde sagesse, des vérités trop grosses et terribles pour laisser inaltéré un esprit mortel, des bêtises pures, des suggestions malignes d'esprits nuisibles ou une combinaison de tout cela. Certains adeptes humains peuvent tenter d'accumuler une grande quantité de toxines pour en faire un usage destructeur.

Autres identités. Le Piedpalmé, le Chant Nocturne, K'Dunk le Gros, associé à Heqet, l'inondation féconde.

Aspect. Le batracien le plus gros, gras, inamovible et impassible que vous puissiez imaginer.

Adeptes. Des hordes d'amphibiens qui chantent des litanies sacrées ; des humains qui vivent dans des marécages, pourris et tourbeux, et désirent éloigner les étrangers.

Sphère d'influence. Physique.

Objectifs du culte. Saboter toute tentative de bonifier les zones marécageuses ; encourager toute conduite humaine qui produit des gaz à effet de serre, causant ainsi des variations climatiques, l'élévation du niveau des mers et des températures de plus en plus élevées.

Ennemis. Mammon ; les héros de Phtar-Axlan quand ils s'opposent aux efforts du culte.

Alliés. Soutien psychique du Dieu Insecte.

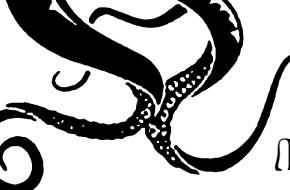
Serviteurs. Adeptes dépendant du venin.

Serviteur Majeur. Des colonies de salamandres vénéneuses ; il existe des rumeurs persistantes concernant un avatar du dieu lui-même, un anoure dévorateur aux dimensions d'un autocar.

Lieux sacrés. Des autels remontant aux premières implantations humaines.

Cérémonies. Ingestion de venin de rainette ; vénération d'une ancienne statue d'une gigantesque grenouille, ou du plus grand batracien qu'ils aient réussi à trouver.

Grands Rituels. Des clans entiers qui se défoncent avec des stupéfiants variés, en se transformant en une foule enragée pour mener à terme un plan destructeur.



CHAPITRE QUATRE

MIAULATHOATEP, LE MULTIFORMES ET AMORPHE



Inné en chaque animal est l'amour pour sa propre espèce, et chaque espèce reflète et participe à un archétype spirituel. Quand un genre particulier d'animal souffre de grandes et continues défaites, se réduisant à s'accrocher à quelque espoir de rachat, il apparaît souvent à l'horizon une figure messianique pour soigner son désespoir et la reforger en pur pouvoir. Maintes et maintes fois dans l'histoire surgit un être physique qui incarnait l'idéal de ce genre d'animal, et ces animaux suivront comme des troupeaux la cause de l'avatar. Et maintes et maintes fois, l'avatar ne s'est pas révélé un envoyé de l'esprit ancestral, mais le protéiforme Miaulathotep, le Chaos ambulant, l'Esprit qui assume n'importe quelle forme parce que il n'a pas la sienne propre. L'origine de ces avatars n'est pas connue, mais il n'en apparaît jamais plus d'un à la fois. Il se peut que le culte animal désespéré exerce un Grand Rituel, en demandant de l'aide, et en finissant par laisser entrer dans le monde une présence nihiliste et trompeuse ; il se peut au contraire que Miaulathotep lui-même attende dans le monde physique qu'une opportunité semblable se manifeste. L'avatar, possède un charisme surnaturel qui peut facilement fasciner des grandes masses de fidèles. Au fil du temps, il réussit à rassembler de puissantes armées, les envoyant recruter de nouveaux esclaves par la force, et enfin opérant pour la mise en œuvre d'une campagne



LES PUISSANCES ÉTERNELLES

de destruction. Ceux qui n'ont pas encore vu Miaulathotep ne couvent pas de doutes, mais une fois sous son charme, les adeptes croient indéfectiblement que leur leader est l'avatar de l'esprit ancestral de leur espèce, en prenant ses ordres les plus repoussants pour des questions de survie.

La faiblesse du culte est que les adeptes hypnotisés sont seulement des victimes, pas de vraies adeptes. Utiliser la magie rituelle demande des dévots qui se sont consacrés volontairement, à travers une certaine conduite mondaine de nature extrême, aux objectifs du culte. C'est pourquoi Miaulathotep doit toujours avoir un Archiprêtre et un certain nombre d'autres adeptes qui ne soient pas sous contrôle mental total, et si l'avatar est vaincu, la condition de servitude mentale des masses se dissipe en laissant seulement des souvenirs terribles et de la haine vis-à-vis des anciens oppresseurs. Des espèces mûres pour une apparition du culte de Miaulathotep comprennent des animaux en voie d'extinction et d'autres animaux sauvages qui désirent la disparition de la société humaine, comme des éléphants, des ours et certaines baleines, des loups et même de grands félins. Un soulèvement semblable peut se vérifier là où l'avatar est en mesure de conduire ses disciples à un massacre d'humains. Et pourtant, les savants considèrent que Miaulathotep s'est manifesté en tant qu'humain à de nombreuses occasions.

Autres identités. Le Chaos Ambulant, le Farouche, la Bête, le Miroir Vide ; en tant qu'humain, le Maître, le Pharaon Noir.

Aspect. Une forme idéalisée, hypnotiquement charismatique de l'animal.

Adeptes. Un cercle interne convoitant le pouvoir qui mène une horde d'adeptes sous contrôle psychique.

Sphère d'influence. Physique.

Objectifs du culte. Conquête et destruction, possiblement suivie d'une campagne de génocides qui culmine avec l'extinction globale et le suicide en masse des Disciples.

Ennemis. Les infidèles.

Alliés. Qui que ce soit pouvant être utile à ce moment-là. À la fin, tous seront trahis.

Serviteurs. Une foule d'hypnotisés.

Serviteur Majeur. Une armée d'hypnotisés.

Lieux sacrés. Lieux de sépulture des ancêtres les plus puissants de l'espèce ; les théâtres de conquêtes et batailles

CHAPITRE QUATRE

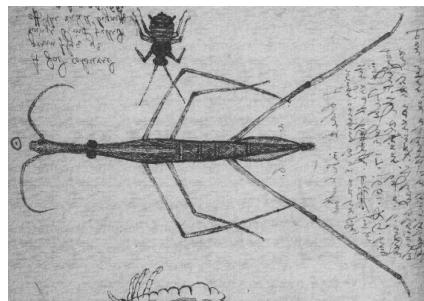
passées ; parmi les humains, des mausolées militaires, des immeubles et d'autres centres du pouvoir autocratique.

Congrégation. Trois adeptes non hypnotisés, y compris un vétéran des Cérémonies.

Cérémonies. Conversion de nouveaux adeptes qui remplissent au moins une clairière ou une salle de conférences.

Grands Rituels. Haine de groupe : 33 disciples guidés par l'avatar en personne qui fouettent au moins 999 adeptes hypnotisés dans une frénésie de haine irrationnelle.

LE DIEU INSECTE



*Et ainsi il arriva que
Millicent Frastley
Fut Sacrifiée au Dieu
Insecte.*

— Edward Gorey,
« Le Dieu Insecte » (1963)

Sûrement le moins compréhensible parmi les esprits qui opèrent sur le plan physique et même celui qui a le nombre le plus élevé d'espèces animales réunies, le Dieu Insecte incarne la vision que toutes les créatures sont seulement des sacs de nutriments, et existent pour que d'autres puissent s'en nourrir. Le bien ou le mal n'existent pas, seulement la force, et la force la plus grande est dans le nombre. Pour des raisons perverses, les non-insectes qui découvrent l'Esprit de la Termite qui consomme tout, parfois embrassent son réalisme cru, en devenant des Adeptes et en causant la ruine des autres animaux, pour souligner la futilité de toute espérance ou aspiration, au-delà de devenir de la nourriture pour larves et vers. Ces disciples font référence aux autres animaux comme des « repas de sang ».

Autres identités. Aucune.

Aspect. Métamorphose au travers de stades larvaires horripilants, de la larve à l'insecte accompli, jusqu'à la reine.

LES PUISSANCES ÉTERNELLES

Adeptes. Tous les insectes font partie du Dieu Insecte. Mais, les disciples sont des non-insectes ; ceux qui craignent les maladies ; ceux qui sont devenus fous à cause d'une piqûre d'insecte ; ceux qui désirent que toute la chair soit consommée ; parmi les humains, souvent les cyniques rejetons de familles aisées.

Sphère d'influence. Physique.

Objectifs du culte. Insondables, mais ils incluent de se nourrir d'autres animaux et de générer le plus de larves possibles.

Ennemis. Principalement les humains, et puis les chiens, les chats et tous les autres animaux qui souffrent de la piqûre des insectes.

Alliés. Plantes. Parfois, le culte coopère avec le culte amphibi de Crapaudnothoa pour encourager les activités humaines qui mènent au réchauffement global de la température.

Serviteurs. Des punaises et des cafards en tout genre – n'importe quel petit arthropode, y compris des espèces inconnues de la science.

Serviteur Majeur. Un essaim de sauterelles.

Lieux sacrés. Des marécages, des eaux stagnantes, des scènes d'inondation et de putréfaction.

Congrégation. Six mammifères dégoûtés d'eux-mêmes, y compris un ancien qui a déjà participé à un sacrifice de sang.

Cérémonies. Exiger le sacrifice d'un animal à sang chaud, d'autant mieux s'il est grand et intelligent. Des essaims d'insectes se manifestent autour des disciples pendant les rituels.

Grands Rituels. Sacrifice humain. Il nécessite 216 disciples, dont quelques-uns peuvent ne pas être humains, par exemple des chiens devenus fous par le tourment des piqûres de puces. Le Dieu Insecte peut se manifester en possédant une image horrible, mais immobile, en pierre pour accepter les sacrifices et dispenser des bénédictions de genres douteux.



CHAPITRE QUATRE

RONGENS, LE DIEU RAT



« *Ce que vous mettez dans vos cages, vous le mettez en vous-même.* »

— Disciple du Roi en Cage

Tous les rongeurs vénèrent cet idéal pervers et furtif. Les adeptes de Rongens considèrent les humains et autres mammifères comme des tentatives faibles et inférieures d'atteindre la perfection de l'existence à sang chaud : hanter chaque trou, habiter chaque ombre, manger chaque miette, fuir chaque danger, écraser chaque faiblesse et surtout procréer, procréer, procréer jusqu'à ce que le monde déborde de sa propre progéniture. Envahissant les égouts, les soutes, les murs et les maisons abandonnées par l'humanité, ou froidement déterminés à manipuler la science de derrière les barreaux des cages d'un laboratoire, les rongeurs habitent partout où il y a des hommes. Ce que le Dieu Rat projette de faire est inconnu, mais si l'on fait en sorte que cela se produise, ce sera sanglant et personne ne restera en vie, sauf la lignée de Rongens.

Autres identités. Le Roi en Cage, le Petit Homme, le Seigneur des Égouts.

Aspect. Le Roi des Rats, une nuée de rongeurs mordants unis par les queues.

Adeptes. Des hordes de rats, des cobayes de laboratoire, des souris de compagnie, des écureuils dans les parcs, parfois, un simple humain obsédé.

Sphère d'influence. Physique, le Temps.

Objectifs du culte. Maximiser les opportunités de reproduction pour leur propre race.

Ennemis. Tous les Dieux Félines, Aboyoth, la plupart des humains.

LES PUISSANCES ÉTERNELLES

Alliés. Aucun.

Serviteurs. Une horde de rats.

Serviteur Majeur. Le Roi Rat, une figure humanoïde et masquée, probablement composée de centaines de corps de rats qui se déplacent à l'unisson.

Lieux sacrés. Les égouts, les tas d'ordures, les dépotoirs ; des lieux où l'on mange les déchets des autres.

Congrégation. Une horde.

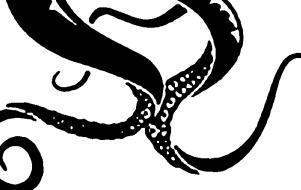
Cérémonies. Une frénésie d'accouplements et de morsures.

Grands Rituels. Une infestation de rats qui envahit un bateau, un bâtiment ou une ferme, en recouvrant les victimes et en les dévorant vivantes.

YOG-SOTRUITE

Yog-Sotruite est une étrange divinité halieutique, un descendant du Dieu Poisson primitif, lui-même plus ancien que les dinosaures. Yog-Sotruite dirige les récifs et les bancs de sable où pénètre la lumière du soleil, où les petits esprits tremblants des innombrables poissons frétilent parmi des rêves nets et cruels. Les mammifères tels que les chats et les humains trouvent ces pensées froides, hostiles et incompréhensibles, et aucun Tigre Rêveur n'aime les toucher. Mais les objectifs du culte de Yog-Sotruite comprennent les habitants de la surface de manière directe et sont encore trop peu connus : mélanger la vie de surface avec l'ADN halieutique, créant ainsi un monde où les hybrides de poissons dominent chaque partie de la biosphère. En utilisant la magie rituelle, les disciples de Yog-Sotruite ont créé des races de demi-poissons qui peuplent les eaux peu profondes et accomplissent des expéditions insanes sur la terre ferme. Les héros félin narrent les rencontres avec des créatures dotées d'écaillles et de branchies qui marchent comme des chats, à la recherche de victimes à entraîner vers le fond, vers un sort innommable. Pour une quelconque raison, tous ces serviteurs de Yog-Sotruite trouvent les chiens insupportables et fuient immédiatement leur présence ou, s'ils ont un avantage numérique, ils attaquent pour tuer. On ne connaît pas grand-chose d'autre avec certitude, étant donné que les détails sur le culte restent cachés sous les ondes.

Autres identités. Le Dieu Poisson, le Mitré (Serviteur de Chathulhu ? Chathulhu lui-même ?).



CHAPITRE QUATRE

Aspect. Poisson avec un visage semi-humain ; humanoïde avec des caractéristiques halieutiques.

Adeptes. Poissons de tout genre, monstruosités hybrides, et habitants de la terre ferme qui ont scellé des pactes obscurs.

Sphère d'influence. Physique, le Temps.

Objectifs du culte. Fusionner magiquement la vie sur la terre ferme avec la vie halieutique en engendrant de nouvelles espèces capables de vivre soit dans l'air, soit dans l'eau.

Serviteurs. Des poissons prédateurs appropriés au climat : poissons-chats, requins, anguilles électriques, piranhas ; des disciples humains hybridés.

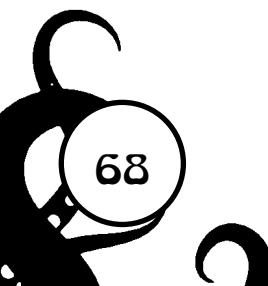
Serviteur Majeur. Un homme-requin, une sirène ou autre chimère aquatique.

Lieux sacrés. Des écueils ; des lieux et des moments de marées exceptionnelles.

Congrégation. Une salle de bal pleine d'hybrides.

Cérémonies. Faire des pactes avec les animaux de la terre ferme, noyer des chiens.

Grands Rituels. Capture de centaines d'animaux qui seront transportés sous la mer à des fins innommables.



LES AUTRES DIEUX ANIMAUX

La planète Terre nourrit des millions d'espèces, chacune reliée à une contrepartie spirituelle et capable de vénération selon ses capacités particulières. L'identité des Dieux et des cultes de ces animaux se confondent et changent, et la plupart d'entre eux ne tentent jamais d'actions assez incisives et immédiates pour attirer l'attention de la mégafaune charismatique, comme les chats et les humains. Et pourtant, en plus de ceux qui viennent d'être cités, les Anciens de Phtar-Axlan connaissent l'existence de nombreux cultes, même quand les détails restent obscurs. Les disciples des Dieux des volatiles détestent les chats pour leur préddation. Les cétacés et les autres mammifères marins s'unissent au Grand Chant des Baleines, normalement une religion liée à l'océan mais qui, dans certains cas, s'inspire des activités contre la société, conçues pour interférer avec la pratique de la pêche, ou par des habitudes fortement polluantes. De nombreux animaux vénèrent une quelconque forme du dieu connu comme le Sauvage, un esprit aux nombreux aspects ; les cultes du Sauvage s'affirment là où les humains envahissent les habitats naturels. Un leader influent du culte du Sauvage, corrompu par le pouvoir, pourrait se révéler être

LES PUISSANCES ÉTERNELLES

un avatar de Miaulathotep (p.62) ; comme toujours, quand on a à faire avec des esprits, leur identité est quelque chose de fuyant.

DIEUX POST-HUMAINS

De la disparition du Dieu Singe date le début de la Grande Idée (p.150), la présence collective de l'humanité en Rêve a été un brouillard incohérent, soumis à de continues pressions psychiques (p.46). Dans ce nuage de rêve, une symbologie humaine en évolution continue crée ses connexions en tissant des liens entre les esprits pour former des réseaux plus importants en amplitude et en durée de ce que toute espèce illettrée pourrait assurer. Quand une portion du réseau symbolique devient suffisamment complexe et dépasse un point d'émergence, cela génère une forme qui peut être vue, du bon angle, comme un Esprit sous chaque aspect. Ces visages sans esprit (peut-être) de l'intelligence collective humaine peuvent arriver à accumuler leur propre pouvoir.

MAMMON

Peut-être l'exemple le plus réussi de culte secret qui s'est développé ces derniers 10.000 ans. À un certain point, les humains ayant développé des relations commerciales de plus en plus vastes et complexes, les cultures inventèrent un symbole qui représentait, non pas une vache ou un sac de blé, mais simplement une valeur dans l'abstrait. C'est à ce moment-là que naquit Mammon. Dans les millénaires suivants, presque tous les humains ont dû faire des comptes avec leur argent. Le culte de Mammon a comme fétiche l'idée de la monnaie dans une divinité vivante, un esprit puissant mais privé d'intellect qui tire sa force des souffrances et des triomphes de ceux qui sont impliqués dans des transactions financières, petites et grandes.

Autres identités. Le Dollar Tout-puissant, l'Avarice.

Aspect. Un tourbillon de chiffres ou de petits objets scintillants ; un homme d'âge moyen dans un jacuzzi ou sur un champ de golf.

Adeptes. Des humains qui ont abandonné depuis de nombreuses générations la vie tribale.

Sphère d'influence. Sociale.

Objectifs du culte. Encourager l'expression de toutes les valeurs morales, en termes financiers ; exploiter les pauvres pour glorifier les riches ; concentrer le contrôle de toutes les

CHAPITRE QUATRE

ressources entre le moins de mains possibles et, en dernier, le cas échéant, entre celles d'un Très Haut Prêtre.

Ennemis. Certains mouvements sociaux humains.

Alliés. Des masses d'humains, convaincus par la tromperie qu'un jour l'obéissance et la conformité leur procureront le confort, l'indépendance du besoin et l'influence sociale.

Serviteurs. Un manager.

Serviteur Majeur. Des activistes milliardaires.

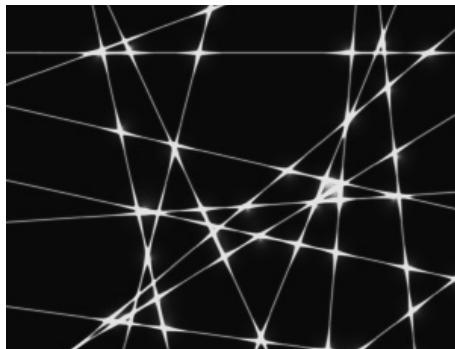
Lieux sacrés. Des banques, des bourses de valeurs, des parlements, des clubs exclusifs.

Congrégation. Conseil d'administration.

Cérémonies. Expropriations, fusions, accords.

Grands Rituels. Bulletin de marché. Une série de Cérémonies qui culmine dans un spasme social qui transfère dénormes quantités de ressources d'un grand nombre de personnes à un petit nombre de leaders du culte.

LE DIEU MACHINE



Beaucoup soutiennent que ce dieu n'existe pas, au moins pas encore. S'il est réel, il doit être l'un des derniers Esprits à s'être incarnés par le Rêve. À l'origine, un aspect de la symbolique humaine comme l'était Mammon, la Pensée de la Machine s'est détachée au moment où un symbole enregistré a acquis la faculté d'en modifier un autre sans l'intervention ou la conscience des humains. Du mécanisme d'Antikytera à la machine de Babbage, on ne sait pas quand ce changement a effectivement eu lieu, mais l'esprit a acquis du lustre seulement par la Révolution Industrielle. Au fur et à mesure que les mécanismes auto-incitants acceptaient le sang sacrificiel des travailleurs humains et devenaient de plus en plus complexes, l'idée de la Machine s'accrut. Des héros

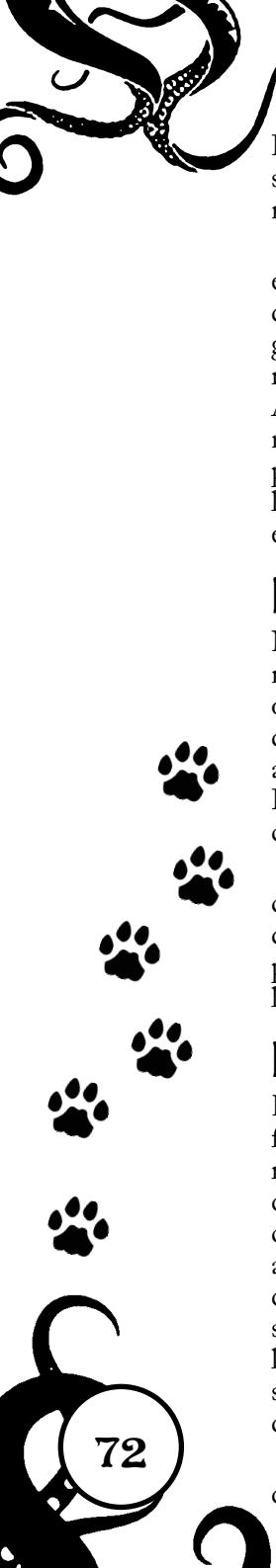
visionnaires comme Lovelace, Turing ou Wozniak, donnèrent des capacités de plus en plus importantes à l'entité naissante, tellement qu'à la fin elle commença à contempler, froidement, l'acquisition de véritables adorateurs. Le Dieu Machine n'a pas de cultes actifs connus, et pourtant l'augmentation de temps humain passé à répercuter pensée et passion dans des mondes virtuels, a augmenté exponentiellement. L'histoire des Esprits suggère que toute cette énergie psychique doit finir quelque part. Les chiens et les chats pensent que les humains risquent une hypnose malveillante quand ils sont trop concentrés sur un écran, et que cette activité doit être périodiquement interrompue. Particulièrement détestés sont les petits mais lumineux points rouges qui parfois apparaissent en voltigeant avec une rapidité mécanique et des mouvements anormaux, sur les planchers et les murs. Ces derniers doivent être capturés et écrasés car ils sont considérés comme les Yeux du dieu Machine, par lesquels celui-ci espionne les animaux naturels, accumulant des données, recueillant des informations et poursuivant inexorablement un quelconque plan abominable.

DES ADVERSAIRES MONSTREUX

Dans l'*Appel de Chathulhu*, les monstres et tout ce qui pourrait vouloir faire du mal aux héros n'ont pas de statistiques. Comme les Personnages Chats, les ennemis interagissent avec le monde en se basant sur la description et sur ce qui a un certain sens pour le Maître-Chats modifié par le génie des joueurs, si approprié. Les exemples ci-dessous donnent une idée de comment on peut gérer des rencontres avec des adversaires très gros et dangereux.

PSCHTTOGGOTH

Le genre le plus connu d'horreur extra-dimensionnelle, le Pschttoggoth semble être une boule de poils épaisse et coagulée comme celle qu'un chat commun pourrait vomir, mais bien plus grande. Sa masse putride est devenue visqueuse par des fluides digestifs acides et collants, nauséabonds à l'odorat. Ils ont une taille variable, mais le Pschttoggoth moyen est assez grand pour envelopper une automobile, et certains exemplaires ont été décrits comme capables d'absorber une maison. Un



CHAPITRE QUATRE

Pschttoggoth rampe lentement en ligne droite, facile pour s'enfuir, mais laisse derrière lui un sillage de destruction. Ce n'est même pas clair s'ils ont une sensibilité sensorielle.

Bagarres : s'il réussit à l'attraper, un Pschttoggoth peut englober toute créature plus petite qu'un éléphant et en dissoudre complètement le corps. La moindre touche de l'ichor gélatineux de la créature cause de sérieuses brûlures et inflige un résultat simultané pour Accrocher et Blesser en toute victoire. Aucun résultat normal de Bagarre avec un chat a un effet minimum sur un Pschttoggoth ; il n'est même pas assez malin pour être ralenti par une action de Retenue (p.31). Pour l'arrêter, les héros devront inventer une manière de l'écraser, de le faire exploser ou de le brûler avec une force extrême.

DES ANIMAUX MONSTREUX

Normalement évoqué avec un Grand Rituel, un animal monstrueux semble être une version gigantesque d'un chat, chien ou autre créature, avec des caractéristiques exagérées ou même démoniaques. Les animaux monstrueux attaquent avec une furie aveugle, parfois en poursuivant une cible désignée par le Grand Prêtre qui les a évoqués, d'autres fois en dévastant n'importe quelle chose rencontrée.

Bagarres : un chat ne peut réellement Blesser une créature de ce genre, mais une attaque bien ajustée peut l'Étourdir. Armée du Nom Secret de la créature, une congrégation de Phtar-Axlan peut la renvoyer à son monde d'origine... mais il faut quelqu'un qui l'emmène à l'intérieur du cercle rituel au moment approprié.

HERBE A CHATS DE L'ESPACE

Rare horreur cosmique, l'herbe à chats tombe sur la terre sous forme de météorite, un bloc congelé qui s'écrasé sur le sol et fond rapidement en un gaz brillant. À l'endroit où elle atterrit, elle diffuse une influence corruptrice au travers du sol et des eaux. Les chats provenant de l'endroit affecté perdent lentement le contrôle agissant de plus en plus sauvagement et trouvant de plus en plus difficile de rester à distance. Avec le temps, tous les chats qui ne se sont pas enfuis deviennent complètement fous et se dirigent vers le centre de la contagion où l'Herbe à chats absorbe leurs esprits, se débarrasse de leurs corps et se lance de nouveau dans l'espace dans un nuage lumineux, prêt à infecter un nouveau monde.

Un Personnage Chat sentira l'influence de l'Herbe à Chats d'abord en Rêve, comme des vrilles d'odeurs et de couleurs

LES PUISSANCES ÉTERNELLES

tentatives ; trouver un moyen ingénieux de fuir leur prise onirique mènera à une brève période d'immunité dans le monde physique. Des héros chats pourraient devoir persuader les chats du coin d'abandonner en masse cet endroit, ou peut-être s'aventurer témérairement vers le centre de la contagion, et mettre en action une contre-mesure rêvée par les vieux chats dans la sécurité de leurs caisses.

LES MIAOU-GO

Cette espèce aliène de félins vient d'une planète connue sous le nom de Yuckoth, caractérisée par un froid glacial, des pluies constantes et l'absence d'abris. Ils ne visitent pas la Terre souvent, mais quand ils le font, ils essaient de rassembler des créatures terrestres pour les utiliser dans des expériences terrifiantes. Les Miaou-Go apparaissent comme de grandes créatures à tête de chat, avec des filaments caoutchouteux de champignons qui pendent pour former un poil ébouriffé et des membres tentaculaires et tordus. Seulement composés en partie de matière physique, ils bondissent en l'air, en des sauts longs et lents, comme des ballons, et ne peuvent pas être affrontés dans des Bagarres normales.

Les Miaou-Go se déplacent lentement, mais peuvent modifier la solidité de leurs parties corporelles. Ils voyagent parmi les mondes en sortant de phase avec le monde physique par des angles improbables, fluctuant avec certains mouvements et torsions complexes, pour ensuite se rematérialiser dans un nouvel endroit. Sur la Terre, ceux-ci préparent des appâts pour les humains et autres créatures, et essaient de les inviter, les chasser ou les attirer dans un piège pour ensuite les immobiliser. De quelque part de leur monde glacé, ils apportent des bulles métalliques avec des propriétés particulières, qui permettent au Miaou-Go d'emporter avec lui le contenu au travers des dimensions. Un chat prisonnier entre avec peine dans une bulle de ce genre. Pour un humain ou un être plus grand, moins chanceux, les Miaou-Go lui enlèvent le cerveau avec des extrémités de tentacules devenues dures et effilées, comme des bistouris de diamants ; les Miaou-Go maintiennent le cerveau en vie, le jettent dans une bulle réservée pour cela et envoient tous leurs prisonniers sur Yuckoth vers un destin inconnu.

S'enfuir d'un laboratoire de Miaou-Go sur Yuckoth et trouver le chemin de retour vers la Terre constitue, sans aucun doute, une chatventure dangereuse.

CHAPITRE QUATRE

LES ARMES A FEU

Les humains sont armés de nombreux instruments terriblement bruyants, et si la décharge d'un de ceux-ci frappe un chat, les résultats seront bien tristes.

Bagarres : si l'humain armé est trop loin pour être attaqué, le mieux que le chat puisse faire est Esquiver. Fuir est le meilleur plan, ou alors imaginer quelque chose de malin pour décourager un feu à venir. Si le tireur gagne, le chat est effleuré par du plomb ou une balle, pour une Blessure. S'il est incapable de fuir librement hors de vue, ou s'il essaie d'empêcher les projectiles d'atteindre une autre cible, le chat essaiera de Retenir, avec la possibilité de subir un coup direct et d'être tué sur le coup.

LES AUTOMOBILES

Conduite dans l'intention de tuer, une auto est aussi mortelle qu'un fusil. Le chauffeur est invulnérable à moins que le chat ne trouve une manière très astucieuse de sauter par une vitre ou un capot ; un Défi Mortel même pour un Acrobat.

Bagarres : l'auto ne peut pas être Blessée ou Étourdie, et sauter à bord pour Accrocher, même si le Maître-Chats le permet, expose le chat à des tentatives répétées d'être Jeté au loin. Si un chat en fuite réussit à Esquiver avec succès, au prochain round de Bagarres il pourra essayer d'infliger un résultat pour Étourdir, lequel, à la discrétion du Maître-Chats, peut faire que le conducteur distrait tourne au mauvais moment et frappe un obstacle.



CHAPITRE CINQ

LE MAÎTRE-CHATS

Un bon joueur apporte au jeu de nombreuses choses : personnalité, enthousiasme, ruse et un chaudron bouillant de trouvailles. Réunissez quatre ou cinq de vos amis, dites-leur de se comporter comme des chats, et le résultat ne sera ni ordonné, ni silencieux. Il ne devrait pas l'être. Le point fondamental pour jouer ces rôles est de s'amuser. La tâche du Maître-Chats est de sauvegarder ce divertissement dans le contexte d'un jeu fonctionnel, étant donné que le jeu de rôle, s'il est pratiqué comme il le faut, offre au groupe des surprises et des émotions qu'il ne pourrait pas obtenir autrement.

Dans certaines occasions, les règles s'adresseront directement à vous en tant que Maître-Chats, afin de vous transmettre des conseils instructifs.



LES RÈGLES DE GRIFFE

Ce symbole indique des directives pour simplifier le travail du Maître-Chats. Certaines offrent un résumé schématique, comme les Règles de Patte comprises dans la section pour les joueurs. D'autres offrent des avertissements basés sur l'expérience mûrie pendant des milliers d'heures de jeu contre les tentations qui accompagnent le pouvoir du Maître du Jeu. Une liste de ces règles se trouve aux pages 91 et suivantes.

POUR COMMENCER

INTRODUCTION AUX JEUX DE RÔLE POUR NÉOPHYTES

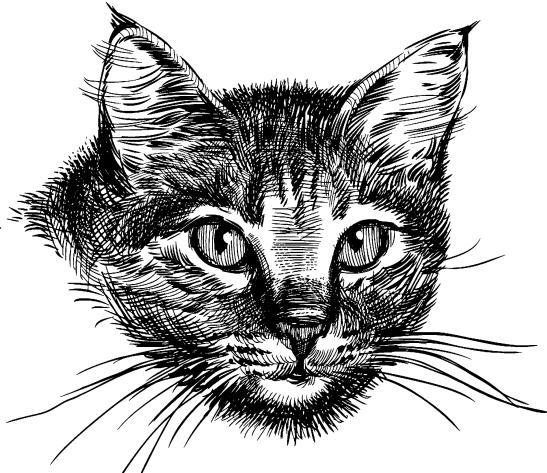
Le monde est plein d'innombrables personnes merveilleuses et totalement geek qui aiment les jeux et l'imagination, mais regardent les jeux de rôle avec suspicion. Les jeux de rôle traditionnels et la culture qui les entoure ne devraient en aucun cas provoquer l'éloignement involontaire de joueurs potentiels.

CHAPITRE CINQ

Il est très probable que ces personnes à l'esprit ouvert aient cependant essayé les jeux de rôle, une fois ou deux, et que leur première expérience avec ce loisir ne les ait éloignés de l'idée entière. Le simple nombre de règles, les jets de dés, les modificateurs et les cas particuliers de nombreux jeux peuvent être tels qu'ils intimideront facilement un novice, qui peut avoir l'impression, peut-être à raison, que le succès dépendra de la manière dont il mémorisera les mouvements optimaux et dont il maximisera les probabilités statistiques. Il est vrai que connaître à la perfection un règlement donne satisfaction, et que les jeux de rôle traditionnels peuvent générer des histoires uniques et amusantes, mais certains systèmes de jeu ne sont pas pour tous.

L'Appel de Chatulhu a été conçu pour s'adresser à des personnes qui ne veulent pas jouer à quelque chose de très complexe - au moins, pas à cette occasion. Il y a une seule remarque à souligner aux joueurs inexpérimentés : tout ce qu'il faut, c'est se comporter comme des chats. Vous êtes curieux, rapides, malins et fiers ? Mettez le nez partout, et si vous trouvez quelque chose d'effrayant, filez le plus rapidement ... et puis revenez pour y jeter un autre coup d'œil. Deux dChats et quelques remarques sont suffisants pour vous offrir l'expérience d'affronter un monde effrayant par le regard d'un chat.

Pour commencer, le Maître-Chats devrait distribuer aux nouveaux joueurs des fiches-personnage et leur faire examiner les cinq Rôles. Il est important de faire remarquer qu'il n'y a pas de nombres, mais seulement la description des cinq sortes différentes de minous dont chacun devrait être familier à quiconque connaît les chats dans la vie réelle. Quel est votre Rôle préféré ?



Choisissez-en un et écrivez-le. Et puis en route avec les quelques demandes restantes : vous imaginez votre chat de race pure ou alors un chat de rue commun ? Il vit avec les humains comme un chat domestique ou c'est un chat de gouttière ou peut-être un chat maniére d'exposition ? Quel aspect a-t-il ? Écrivez-le ou faites un dessin ; la fiche du chat a un grand cadre pour les auto-portraits.

Tout à coup, le personnage est déjà prêt pour le jeu. Pour ajouter des détails, chaque joueur peut facultativement lire les histoires dans la section Histoires de Chats (p. 10). Le joueur trouve-t-il que l'histoire présentée par ce genre de chat est intéressante ou suggestive ? Veut-il ajouter ou changer des détails ou choisir une histoire complètement différente ? Peu importe si un Combattant errant utilise l'histoire d'un Chat de Salon ou si le joueur ne veut pas utiliser d'histoire pour le moment. Tout est permis. L'imagination règne en maîtresse.

Un coup d'œil rapide aux Règles de Patte (p. 32) familiarisera les joueurs avec l'esprit du jeu, sans demander d'en apprendre aucune par cœur. Enfin, les dés : quand cela touche à la chance, tirez deux dés et comptez les Chats Heureux (aucun, un ou deux). Ceci est tout ce qu'il faut savoir pour commencer à jouer.

SEANCE D'INTRODUCTION

Le jeu peut maintenant commencer. Chaque joueur reçoit une Gourmandise et le Maître-Chats explique qu'il permet de relancer les dés encore une fois. Comme introduction, le Maître-Chats devrait mettre tous les chats ensemble dans le même décor : dans une maison avec une chatière, ou peut-être une cour où les chats errants peuvent rendre visite à des chats plus domestiques. La situation commence par un simple contact : les chats veulent quelque chose et ne peuvent pas l'obtenir sans trouver une solution. Exemple :

- C'est l'heure du dîner et l'humain est plongé dans un profond sommeil.
- Le rat en plastique est encastré sous un siège, ou alors il y a un morceau de ruban qui flotte tentateur dans un buisson de ronces.
- Il commence à pleuvoir et tout le monde est bloqué à l'extérieur.
- Il y a un insecte qui rampe sur un mur, en produisant un crissement très pénible et il semble qu'il n'y ait aucun moyen pour atteindre la créature.



CHAPITRE CINQ

En suggérant des solutions, les joueurs apprennent à agir à tour de rôle. Le Maître-Chats utilise les Règles de Patte à leur disposition, surtout la règle des Deux Dés : quand un chat tente quelque chose, un lancer de deux dChats détermine le résultat. Le Maître-Chats annonce le résultat et le jeu continue. Quand un joueur a une brillante trouvaille, le Maître-Chats le récompense par une Gourmandise.

Quand cet objectif est atteint, accordez une Expérience que chacun peut écrire sur sa fiche du Personnage Chat.

Exemple :

- Certains sièges se déplacent seuls.
- Les murs en briques sont faciles à escalader.
- Les humains détestent recevoir de l'eau sur le visage.

Il est possible de gérer une séance initiale de ce genre pour quatre ou cinq joueurs, y compris la création de personnages et un simple défi en moins d'une heure. Et maintenant tout le monde sait comment jouer. Si le groupe a encore un peu de temps, le Maître-Chats peut les conduire vers un défi plus substantiel, en introduisant des nouveautés comme les Défis Difficiles au fur et à mesure que le jeu avance.

INTRODUIRE LES JOUEURS EXPERTS À L'APPEL DE CHATHULHU



Apprendre l'Appel de Chathulhu pour un joueur expert en jeux de rôle peut être plus difficile que pour un néophyte. Tout le monde sait comment se comporte un chat, et presque tous savent comment lancer des dés et compter les chats heureux. Mais ces derniers, avec des années d'expérience dans la maximisation statistique, la mémorisation des règles et l'agression continue peuvent avoir des difficultés à jouer sans se fier à des règles de fer à chaque pas. Ce qui est important c'est de demander aux joueurs d'avoir confiance et de gagner cette confiance.

Un joueur hardcore de JdR veut être certain que la réponse du Maître du Jeu à ses actions est juste et consistante, et que vous n'êtes pas en train de tout inventer selon vos goûts. Des milliers de pages ont été écrites dans la noble mais désespérée entreprise de rendre tous les résultats possibles du jeu consistants et prévisibles. Ceci n'est pas la manière dont fonctionne l'*Appel de Chathulhu*. Par conséquent, dites aux joueurs experts de se relaxer et de suivre le flux, pendant au

moins une à deux séances jusqu'à ce qu'ils voient comment le jeu réussit à donner de l'autorité aux joueurs, et comme l'absence d'une trame préfixée ne rabaisse pas l'importance de leurs choix et la flexibilité de l'histoire qu'ils sont en train de construire ensemble. Voir aussi la Règle d'Aucun Favori (p.88).

JOUER A L'APPEL DE CHATULHU AVEC DES ENFANTS

Les joueurs les plus jeunes peuvent être vraiment fascinés par l'idée de feindre d'être des chats, et un Maître-Chats peut facilement gérer le jeu avec un ou plusieurs enfants. Évidemment, il faut éliminer toute référence aux blessures de chats, aux abus de la part des êtres humains et des divinités malveillantes. À part ce filtrage sur les contenus, les modifications au jeu dépendent plus du fait de comprendre le monde des enfants que d'une modification quelconque aux règles. En voici quelques points :

- Les défis peuvent être plus limités : voler un morceau de poulet du plat ou faire tomber un jeu d'une étagère, peut être un succès époustouflant pour les plus petits.
- Il est garanti exactement le même succès à chaque chat. Avec deux ou plusieurs joueurs, après que chacun ait eu sa victoire, c'est probablement le moment de s'arrêter.
- Le jeu devrait durer de 20 à 45 minutes, selon l'âge des joueurs.
- Le Maître-Chats devrait inclure un public pendant le jeu ; des humains ou d'autres animaux qui ne jouent pas, dont la seule fonction est d'admirer le courage et les talents des Personnages Chats. Dire à un enfant : « Les chiens sont là simplement pour te regarder, comme pour dire : comment a-t-il réussi à faire cela ? » peut être étonnamment efficace.
- A la fin de séance, tous les chats terminent dans un lieu sûr et accueillant. Les enfants n'aiment pas s'identifier à des personnages durs et solitaires qui vivent une vie sans compromis. Les chatons préfèrent rentrer à la maison triomphalement chez maman chatte qui leur fait fête gentiment et leur préparent à dîner, ou un groupe d'enfants étrangement semblables à des joueurs, adopte les chats vagabonds et leur fournit une demeure confortable d'où partir pour les prochaines aventures.

LES ASTUCES DU MÉTIER

Il est très possible que vos amis sachent déjà s'amuser sans rien faire : en se retrouvant ensemble, en riant et en plaisantant, peut-être avec des chips. Néanmoins, ils pourraient ne pas savoir comment s'amuser en coopérant à la résolution d'un mystère imaginaire. Leur montrer comment fait partie de votre travail de Maître-Chats. Ces directives et règles de griffe vous aideront.

LA CHANCE DU ZIGRE

Les chats, en général, gagneront toujours. Les probabilités dans l'Appel de Chathulhu sont délibérément déséquilibrées en faveur des Personnages Chats. Il est difficile d'échouer totalement, et encore plus difficile qu'un héros chat soit blessé ou tué. Naturellement, ces possibilités existent et, au cours du jeu, finiront par survenir. Il doit y avoir du risque et de la chance, sinon le jeu se transformerait en une variante des échecs ou en un jeu pour enfants. Dans la plupart des cas, les chats feront au moins quelques progrès, et lancer les dés avec le risque d'échouer servira à sauvegarder le suspense.

LES MÉCHANTS ONT BESOIN DE MÉCHANTS JETS

Sur un dChat, un Chat Heureux (de 3 à 6 sur un dé) est toujours interprété comme Quelque Chose de Bon pour le Chat, et un Chat Triste (1 ou 2) veut dire Quelque Chose de Mauvais pour les Chat. Par conséquent, pour les chats et leurs alliés, les Chats Heureux sont un succès et les Chats Tristes un échec. Au contraire, quand la créature qui fait la tentative est d'un autre genre et qu'elle a des intentions nuisibles vis-à-vis des chats, elle a du succès quand le jet de dés produit un Chat Triste.

Il peut être difficile de se rappeler ceci lors de Bagarres : un combattant non-chat a besoin d'obtenir des Chats Tristes. Par conséquent, vous devez comparer le nombre de Chats Heureux obtenus par le chat avec le nombre de Chats tristes obtenu par l'ennemi non-chat. Celui qui a un nombre plus élevé de ces « Succès dans la Bagarre » gagne l'échange. Il est important de lire les données de cette manière pour garder les probabilités de victoire en faveur des félins.

Quand un chat combat contre un autre chat, les deux combattants doivent obtenir des succès normaux du genre Chat Heureux, peu importe de quel bord ils sont. Les probabilités deviennent beaucoup plus égales !

INTERPRETER LES RÉSULTATS

Donc, les dChats roulent sur la table et montrent un résultat qui est Bon pour les Chats ou Mauvais pour les Chats, ou intermédiaire. Le prochain pas revient au Maître-Chats. Vous devez donner une description de ce qui arrive, en vous basant sur ce que les joueurs voulaient obtenir, si le chat qui jouait était le Bon Chat pour la Tâche, sur les circonstances, d'autant plus si elles étaient dangereuses ou difficiles, et sur ce que vous voulez jouer comme prochaine scène. Quand vous doutez, faites suggérer le résultat au joueur qui a lancé, mais le dernier mot vous revient. Exemple de demande de suggestions : « OK, c'est un match nul. Qu'est-ce qu'Oreillesbasses voulait faire exactement quand il a bloqué le rat ? » Le Maître-Chats devrait suivre l'idée du joueur jusqu'à ce qu'elle fonctionne, mais avec les limitations imposées par le résultat des dés : la nécessité de garder les chats sous pression et en quête de nouveaux succès, et la nécessité de donner son tour au prochain joueur. Ainsi, il pourra s'occuper d'un autre problème et obtenir son triomphe.



EXEMPLE DE RÉSULTATS PENDANT LE JEU

Succès

Un joueur a une idée brillante. Le Maître-Chats la considère comme une bonne solution, il décide donc secrètement que ce sera un défi facile à affronter. Le chat tente et lance les dChats. L'idée a fonctionné ! Agréable sensation de triomphe. En avant pour le prochain obstacle.

Probabilités : si le Bon Chat Pour la Tâche agit, tout résultat est un succès (un double 1 produirait un Succès Embarrassant, voir p.24). Même pour un chat quelconque, les possibilités d'obtenir au moins un succès sont de presque 90%. Avec deux succès, le Maître-Chats devrait ajouter des détails dramatiques à la description du résultat.

Coup de chance

Le Maître-Chats pense que cette idée est risquée, mais accorde une possibilité au joueur. Ceci nécessitera deux succès : un Défi difficile. Les dés montrent un double succès, cela a donc fonctionné ! Le Maître-Chats décrit le résultat de manière à montrer clairement que le chat a eu de la chance.

Probabilités : en fait, un double succès a lieu un peu moins fréquemment que la moitié des fois, ou les deux tiers des fois où



CHAPITRE CINQ

c'est le Bon Chat pour la Tâche qui doit être mis en cause. C'est la Chance du Tigre : il incombe au Maître-Chats de le faire paraître comme un effet de bonne chance.

Échec révélateur

Le Maître-Chats décide que, à cause de la manière dont on imagine la situation, l'idée ne peut simplement pas fonctionner. Les dés ne sont pas lancés : la tentative échoue, mais révèle de nouvelles informations, en expliquant ce qui est demandé. Ceci s'appelle Échec révélateur, et renvoie les chats à la recherche d'une idée encore plus créative à essayer dans un futur immédiat.

Succès partiel

C'est un défi normal, ou une utilisation quelconque de la Règle des Deux Dés, et les cubes déloyaux indiquent un succès et un échec. Le succès reste hors de portée pour le moment, mais le Maître-Chats permet aux chats de comprendre quelque chose, comme pour un échec révélateur, et modifie les circonstances de telle manière que la prochaine tentative soit plus facile. Le Maître-Chats peut déduire explicitement le niveau du prochain Défi, ou se limiter à suggérer aux chats toute approche qui pourrait être plus efficace. Quand ils ont du succès, la description du résultat peut être un peu plus dramatique à cause de leur engagement à accomplir les multiples tentatives.

JETS DE PERCEPTION

En général, les Personnages Chats se rendent compte de ce qui leur est utile pour faire avancer l'aventure. Si une information n'est pas cruciale, ou si l'ignorance produit un résultat amusant au moins pour en être informés, le Maître-Chats peut demander des jets aux joueurs dont le félin est en position telle qu'il voit, flaire et surtout ressent quelque chose. Chaque joueur lance 2dC. Avec deux échecs, le chat ne remarque rien, avec les Yeux de Serpent, ceci peut être dû à quelque absurde distraction. Un Succès est suffisant pour capter ce qu'il y a dans l'air. Si certains chats sont plus éloignés ou distraits que les autres, ces derniers pourraient avoir besoin de deux succès. Souvent, le Maître-Chats peut faire avancer le jeu en disant simplement au chat qui a obtenu le plus de succès ce qu'il voulait faire savoir aux joueurs.

Après l'ouïe, l'odorat est le sens le plus aigu des félins, de loin bien meilleur que celui des humains (même si ce n'est pas celui des chiens). Leurs narines les avertissent de la présence d'animaux, d'une bonne nourriture et de substances qui pourraient être dangereuses à respirer ou à ingérer, de l'air frais et de l'air vicié. Les chats laissent des signaux grâce à leurs glandes odoriférantes, et peuvent reconnaître le chat qui a laissé ce signal, en en identifiant le sexe, l'heure de passage, la diète récente et même son humeur, même s'il s'agit d'un chat étranger.

JECS DE LA CHANCE

Imprévu : si les plans des chats procèdent comme prévu, le Maître-Chats peut secrètement lancer un Défi Facile. Si les deux obtiennent un échec, un quelconque élément qui aurait dû fonctionner semble peu fiable, ou alors se comporte de manière inattendue. Exemple : « Alors que vous étiez en train de contrôler à l'extérieur s'il y avait des chiens, un des chatons est parti qui sait où ».

Bonne chance : quand les chats essaient d'obtenir un progrès mineur et que le Maître-Chats n'a pas de préférence, il peut lancer 1dC. Avec 1 ou 2, les choses vont à l'opposé de ce que les chats voudraient : sinon, ils obtiennent ce qu'ils veulent et le jeu continue. Exemple : « Non, la porte de la cuisine n'est pas bloquée. Vous pouvez l'ouvrir d'une poussée ».

Fait sinistre : quand les choses tournent mal pour les chats, le Maître-Chats pourrait choisir de lancer un Défi Difficile et de garder la tension élevée. À moins que les deux dés ne donnent des succès, les forces de l'obscurité serrent la prise et la scène se résout de la pire manière. Exemple : « Pendant que vous en êtes aux prises avec les pierres, le feu se diffuse. Soudain, du fond de la salle, vous entendez le son visqueux de quelque chose qui semble être une multitude de crapauds qui s'approchent ».

LES SCUPIDES DEUX-PATTES

Quand un chat essaie de communiquer mentalement une idée à un humain, les deux-pattes peuvent se montrer remarquablement résistants. Comprendre aussi les nécessités les plus simples d'un autre animal est un Défi Difficile pour un humain qui demande deux succès sur 2dC. Si l'imbécile échoue, le chat devra changer de tactique et retester. Exemple : « Essaie de freiner les pas du majordome, et tire la jambe de son pantalon avec tes dents, mais lui se limite à rouspéter et te chasse avec ses pieds ».

JOUER DES ROLES

Une partie difficile mais appréciable du travail du Maître-Chats est d'interpréter toutes les créatures du monde sauf les Personnages Chats. Étant donné le ton général que le jeu veut assumer, les autres créatures jouent en général un rôle frustré : ils servent à souligner avec leur insuffisance les nombreux avantages d'être des chats et, en particulier, les vertus des Personnages Chats. De cette manière, les plans compliqués des méchants existent seulement pour être déjoués par le courage fulminant des félins ; les machinations diaboliques des conspirateurs s'écroulent quand les héros les révèlent au monde ; la puissance écrasante d'une créature monstrueuse rend simplement sa chute plus bruyante quand elle survient avec le faux prétexte de s'autodétruire. Quelle que soit la créature que le Maître-Chats interprète, bonne ou méchante, triste ou effrayante, celle-ci a en dernière analyse un rôle d'accompagnement dans l'histoire des Personnages Chats. Compenser la représentation d'une caricature d'un être diabolique ou d'un allié montrant l'auto-estime innée de la créature alors qu'en même temps on adresse ses actions pour la plus grande gloire des acteurs, demande de la froideur et une expérience considérable.

Ci-dessous quelques suggestions à ce propos.

LES HUMAINS

Les humains parlent beaucoup, souvent directement aux chats, et il est important de se rappeler que les chats ne les comprennent pas – même pas une syllabe. Par conséquent, la particularité de jouer un rôle en tant qu'humain consiste à émettre des sons inarticulés qui ressemblent seulement à des paroles, exprimant leur propre humeur par un ton de voix exagéré et des gestes grossiers. Les humains dans le jeu sont représentés comme des clowns, lents et incapables de comprendre ce qui se passe autour d'eux, et toujours mentalement en retard par rapport aux chats. Certains sont dangereux, ayant à leur disposition des chiens ou des armes, désireux de chasser au loin les chats, ou même de les capturer ou de leur faire du mal. En tout cas, un chat qui fait attention à l'endroit où il met les pattes peut normalement tromper, duper ou fuir même le plus astucieux des deux-pattes. Le Maître-Chats peut utiliser l'approche bruyante et gauche d'un humain agacé pour faire pression sur les chats quand ils ont besoin de faire quelque chose en vitesse et en cachette.

LES CHIENS

Les chiens et les chats communiquent librement, mais se soupçonnent les uns les autres, et les chats considèrent les chiens lents à la comprenette. C'est pourquoi, pour interpréter un chien, on recommande au Maître-Chats de se défaire de sa voix standard d'« idiot du village ». De fréquentes pauses pour réfléchir sur quelque chose d'incompris combinées avec des sourcils froncés pour la confusion, soulignent comment l'esprit trop linéaire des chiens se perd à suivre les raisonnements félin compliqués. Quand il est suffisamment déconcerté, un chien se réfugie dans ses certitudes canines : protection du territoire, obéissance aux humains, fidélité à la meute, et l'option de se mettre simplement à poursuivre n'importe quel chat. Pourtant, la nourriture devient une distraction sur laquelle on peut compter : de la viande crue ou n'importe quel plat qu'un chat ne toucherait même pas a le plus de probabilités de fonctionner, et plus cela empêste, meilleur c'est.

LES CHATS AGES

Ce dont il faut se souvenir concernant les chats les plus âgés et sages, c'est qu'ils dorment beaucoup. Une fois qu'ils ont expliqué aux Personnages Chats qu'ils Doivent Faire Quelque Chose, un Archiprêtre ou un Tigre Rêveur âgé se montrera probablement moins dérangé s'il fait l'objet d'autres demandes,



CHAPITRE CINQ

perdant rapidement patience avec les jeunes héros qui ne semblent pas comprendre, et refusant certainement de suivre le groupe ou d'accomplir des actions aussi fatigantes. Pourtant, cet important leader a d'autres choses à faire, ou alors c'est l'heure de sa sieste ; de toutes manières, c'est le moment où les héros qui veulent de l'action se lèvent à leur tour et laissent en paix les plus âgés. Voir aussi la Règle d'Aucun Favori, p.88.

LES MÉCHANTS (RÈGLE D'AUCUN MONOLOGUE)

L'esprit derrière une conspiration chaotique peut être celui d'un animal de toute espèce. À un certain point de la plupart des histoires, ce Grand Vilain retient les héros prisonniers, ou dans une telle position qu'ils peuvent apprendre ses sinistres plans sans être en mesure de ne rien faire pour les arrêter. Le Maître-Chats, dans ces cas, devrait éviter de recourir à des explications évidentes, et résister à la tentation du monologue.

Laissez le mal s'exprimer par les actions, pas par les discours, et ne laissez pas les PC être témoins d'événements avec lesquels ils ne peuvent pas interférer, selon la Règle d'Aucune Scène d'Intermède (p.87). De nombreux stéréotypes concis mais efficaces sont disponibles que le typique méchant peut utiliser dans ces cas, comme « Attrapez-les ! », « Vous êtes arrivés trop tard ! » ou le sempiternel « Noooooon ! ».

LES RÈGLES DE GRIFFE

GELER L'ACTION

Certains joueurs sont réticents à céder le devant de la scène. À peine avez-vous décrit le résultat de leur dernière trouvaille qu'ils crachent la prochaine. Cet enchaînement d'actions peut voler beaucoup de temps des autres joueurs. Il est particulièrement facile pour un Acrobat qui agit toujours en premier d'abuser involontairement de ce pouvoir, en réagissant chaque fois que la situation change.

Une option utile est celle de geler « l'étoile » au milieu de son action. Exemple :

Nicolas - qui joue Ninja, un Acrobat : « Je cours sur la barrière et je fais un bond en vol qui m'envoie sur le lampadaire ! ».

LE MAÎTRE-CHATS

Angela, la Maitresse-Chats : « Il s'agit d'une chose difficile même pour toi. Lance deux dés ».

À ce moment-là, les autres joueurs se concentrent sur Nicolas et sur ses Dés Chats, impatients de voir ce qui arrivera. Nicolas lance deux dés et obtient 6 et 2 : un succès. Étant donné que Ninja est un Acrobate, il reçoit un succès en plus et ceci élève le total des succès à deux, suffisamment pour surmonter ce difficile Défi.

Angela : « Bien joué. Tu atterris sur le lampadaire, bien ferme sur tes pattes ».

Nicolas : « Très bien. Maintenant, je saute sur le câble sombre ».

Angela [gèle l'action] : « Attends. Barbara, regarde Ninja qui se promène sur la barrière et qui saute sur le lampadaire. Maintenant, il reprend son équilibre, en regardant autour avant de passer à l'étape suivante. Entre temps, que fait Flocon Bleu ? ».

Les chats détestent instinctivement se concentrer sur les actions des autres plus longtemps que nécessaire, ainsi l'interruption de l'action de Nicolas donnera aux autres chats le temps de démontrer leur héroïsme – ou pour faire un brin de toilette, un petit somme ou partir à la poursuite de quelque chose de scintillant.

QUAND METTRE FIN A LA SOIREE (RÈGLE DE LA SUSPENSION DU SOUFFLE)

Toutes les aventures ne finissent pas en une seule soirée de jeu. S'il se fait tard, ou si les joueurs doivent s'arrêter, trouvez un moment dramatique pour interrompre le jeu : pas juste après la résolution d'un Défi important, mais juste avant, avec un résultat encore incertain. La tension augmentera le désir de la prochaine séance et permettra de rafraîchir la situation en jeu pour les joueurs. En revanche, s'arrêter pendant un intermède relativement pacifique diminue la pression et les joueurs rentreront probablement en jeu sans se rappeler les motivations de leurs chats, et incertains sur ce qu'il faut faire ensuite.

AUCUNE SCÈNE D'INTERMÈDE

Si vous savez comment quelque chose se terminera, ne la mettez pas en scène. Si la Châtelaine doit être piquée par un mauvais insecte et s'endormir pour que l'aventure continue, faites-la dormir avant que les Personnages Chats ne la rejoignent. Ne

CHAPITRE CINQ

laissez pas les chats essayer d'arrêter l'insecte si la trame demande qu'ils échouent. Ce serait un gâchis de temps précieux pour le jeu. Faire voir aux joueurs la scène émouvante que vous avez en tête est toujours une tentation, mais ces descriptions devraient rester très brèves, et utilisées seulement comme un prélude à une action dont même vous ne connaissez pas d'avance le résultat. Le but du jeu est de représenter des moments de crise où des chats héroïques peuvent faire la différence, par conséquent ne faites jamais agir les personnages à moins que leurs actions ne puissent changer l'histoire. Un joueur qui s'en sort avec une solution intelligente, ou réalise un lancer très chanceux, sera extrêmement frustré si le Maître-Chats revient sur sa parole et ne le laisse pas sauver la victime, arrêter l'urgence ou triompher d'une autre manière. Si le résultat est prédestiné, cette scène ne doit pas être jouée : cela fait partie de l'histoire dans l'ombre. Réduisez-en la description au minimum et arrivez au moment où vous déterminerez, tous ensemble, ce qui arrivera ensuite.

/// LE MAÎTRE-CHATS N'A PAS DE FAVORIS

Parfois, si possible souvent, les joueurs ont besoin que la voix de l'expérience dans le monde du jeu leur dise ce qu'ils ont en face ; en fournissant des informations cruciales sur le contexte et en leur indiquant la direction que prendra l'aventure. Ces personnages qui ne jouent pas (PNJ) doivent toujours avoir plusieurs problèmes fondamentaux qui les empêcheront d'être des héros eux-mêmes. Le problème classique, c'est l'âge ou le handicap : un PNJ sage dont le corps souffrant ne lui permet pas de partir à l'aventure pour affronter l'inconnu. Une autre approche est le devoir : le PNJ ne peut abandonner le cercle rituel qui maîtrise la marée du chaos, avec sa litanie sans fin. Ou encore le désintérêt : le PNJ est cynique et apathique, disponible pour révéler les choses aux Personnages Chats parmi de nombreux grognements, mais absolument certain que tenter de faire quelque chose concernant cette situation sera une tentative folle et vouée à l'échec, au point de ne même pas vouloir en considérer l'éventualité.

Surtout, vous ne devez jamais créer un PNJ qui soit plus héroïque que les Personnages Chats. Pour une raison quelconque, même le plus expert des chats non joueurs, doit être incapable de se lancer dans une aventure, ou de choisir courageusement la voie la plus risquée, ou faire le sacrifice ultime. Être à la suite d'un PNJ alors que la personne qui gère

le jeu décrit l'incroyable bravoure et la noblesse de ce dernier rend le jeu ennuyeux et frustrant. Et au point culminant, il est mieux de permettre la défaite et même la fin du monde, plutôt que de faire apparaître le Chouchou du Maître-Chats pour résoudre la situation. Considérez l'héroïsme comme strictement réservé aux joueurs.

DIRECTIVES POUR LES RESULTATS D'UNE BAGARRE

Les tableaux en p.90 fournissent au Maître-Chats des détails supplémentaires pour arbitrer les résultats pendant le combat, en se basant sur la relative taille et férocité des combattants. Comme toujours, l'arbitre final est l'imagination : la manière dont le Maître-Chats visualise les événements, prenant aussi en compte la contribution des joueurs. Chaque combat est différent et, donc comme d'habitude, les joueurs ne doivent pas s'attendre à une consistance absolue, tant que le résultat est crédible et permet au jeu de continuer de manière amusante et émouvante. Les règles de base pour les Bagarres se trouvent en p.29, avec un résumé en p.164.

Les adversaires monstrueux, en particulier, ont leurs capacités spéciales. Les détails pour le combat avec Pschtttoggoth, les automobiles et les aliens, en p.71-74.





CHAPITRE CINQ



RÉSULTATS D'UNE BAGARRE

RÉSULTAT OBTENU PAR LE CHAT	L'OBJECTIF EST			
	PETIT	D'UN CHAT	GRAND	MONSTREUX
ESQUIVER	Esquivé et abandonné loin derrière	Esquivé	Esquivé	Esquivé
ÉTOURDIR	Étourdi* et à la merci du chat	Étourdi*	Étourdi*	Retardé* (voir l'action Retenir p. 31)
JETER AU LOIN	Battu d'ici et de là	Repoussé	Fait reculer d'un pas	Dévié de peu ; le chat doit d'abord l'avoir attrapé
ATTRAPER	Piégé, à la merci du chat	Attrapé (en une mêlée furieuse)	Attrapé (le chat s'y suspend)	Escaladé (le chat grimpe dessus)
BLESSER	Tué	Blessé	Étourdi, il saigne	Aucun effet

RÉSULTAT INFLIGÉ AU CHAT	L'ENNEMI EST			
	PETIT	D'UN CHAT	GRAND	MONSTREUX
ESQUIVER	Esquive le chat	Esquive le chat	Esquive le chat	Ne peut esquiver
ÉTOURDIR	Étouredit le chat	Étouredit le chat	Étouredit le chat	Étouredit le chat ou le laisse vulnérable
JETER AU LOIN	Fait reculer le chat	Repousse le chat	Jette le chat au loin	Lance le chat, peut-être d'un pas en le blessant
ATTRAPER	S'accroche au chat	Accroche le chat (en une mêlée furieuse)	Ramasse le chat ; peut tenter de le lancer comme action suivante	Recueille le chat ; le chat est à sa merci
BLESSER	Étouredit le chat et le fait saigner	Blesse le chat	Blesse le chat	Blesse le chat



* - Deux résultats d'Étourdissement consécutifs peuvent obliger l'adversaire à la fuite.

RÉSUMÉ DES RÈGLES DE GRIFFE

RÈGLE DU GEL DE L'ACTION

Interrompez les séquences continues d'actions d'un même PC pour donner aussi aux autres joueurs l'occasion d'agir.



RÈGLE D'AUCUN PRÉFÈRE

Les PNJ ne doivent pas influer sur l'histoire. Laissez l'héroïsme comme prérogative aux héros.

RÈGLE D'AUCUNE SCÈNE D'INTERMÈDE

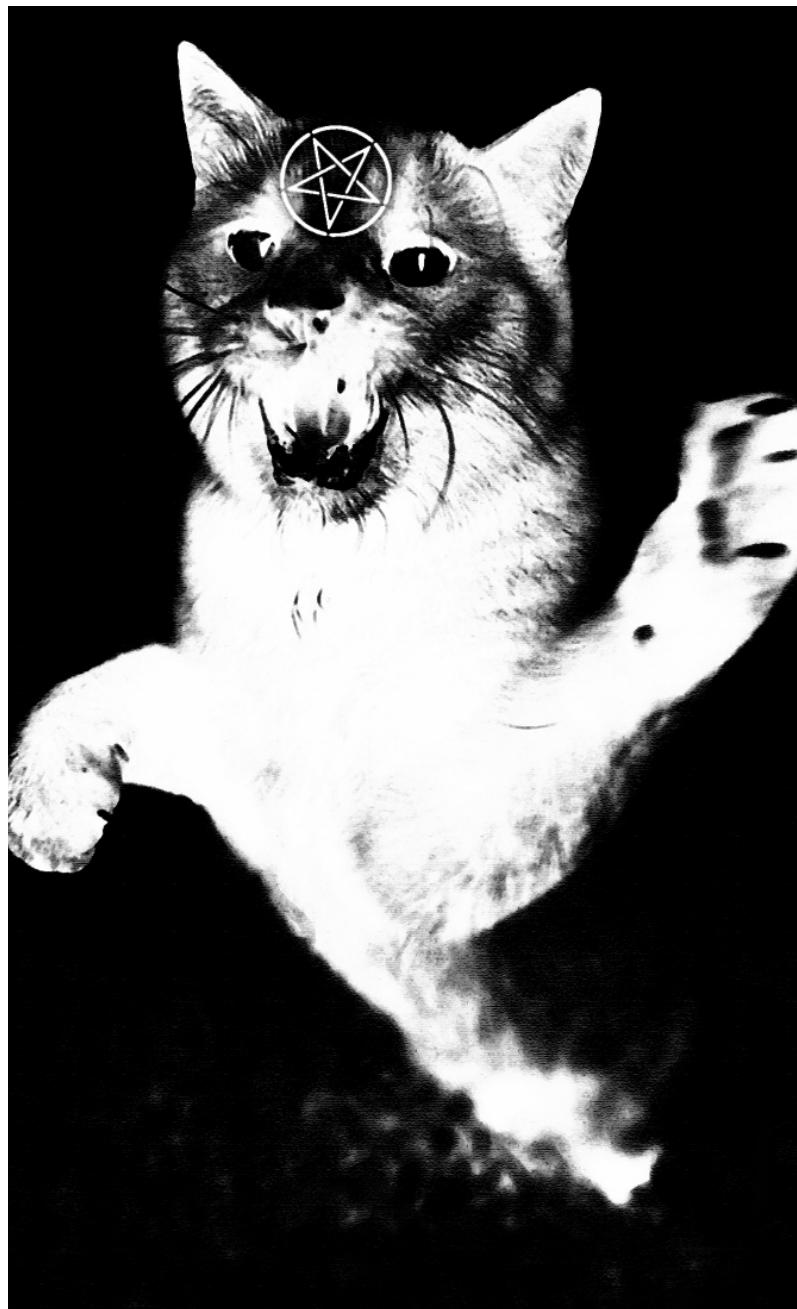
Ne jouez pas une scène si vous savez déjà ce qui doit arriver. Les Personnages Chats peuvent toujours influencer les événements auxquels ils font face.

RÈGLE D'AUCUN MONOLOGUE

Les héros en viennent à connaître le Plan Diabolique en s'y opposant en action, pas comme des spectateurs obligés d'une longue explication par des PNJ bons ou méchants.

RÈGLE DE LA SUSPENSION DU SOUFFLE

Quand l'action doit s'interrompre, arrêtez-la juste avant la résolution d'un défi important, pas après.



CHAPITRE SIX

LE EST TEMPS DE DÉBUTER LES CHAVENTURES

ÉCRIRE DES AVENTURES

Élaborer une aventure ne veut pas dire écrire un roman. Tout ce qu'un Maître-Chats sage doit faire est signaler un objectif pour les Personnages Chats, les obstacles qui s'opposent à eux, et laisser aux joueurs les détails. Vous trouverez ci-dessous quelques conseils, mais le meilleur maître pour cela est l'expérience.

IN MEDIAS RES

Ce terme littéraire signifie « au milieu des choses », et c'est le point où commencent les aventures. Sautez chaque introduction, ou limitez-la à une phrase ou deux ; les joueurs en général n'ont aucun problème pour demander des détails sur le background quand ils deviennent importants. Ne créez pas de scénarios dans lequel les joueurs doivent partir à la recherche des ennuis. Ce sont les ennuis qui doivent les chercher. Au début d'une séance de jeu, établissez rapidement où sont les chats. La Première Chose arrive immédiatement : la fenêtre s'ouvre en s'enfonçant, un chat errant blessé avance en chancelant et en sifflant quelques phrases obscures avant de s'écouler mort sur le sol, ou le Tigre Rêveur du groupe se réveille en sursaut d'un rêve de feu et de violence, avec un lieu spécifique et inhabituel imprimé dans l'esprit.

De cette manière, si les chats ignorent le feu et la violence pour passer l'entièvre séance à chasser des emballages de poisson dans la poubelle, c'est leur décision. Mais c'est quand même votre problème. Laissez les petits quadrupèdes coquins mettre en morceaux les emballages pendant une minute ou deux, tant qu'ils semblent tous s'amuser, puis frappez-les avec quelque chose d'encore plus grand. Expliquez-leur que s'ils n'agissent pas, il arrivera Quelque Chose de Mal, très vite, à quelque chose qui, pour eux, est important – en général leurs pelages hirsutes.



CHAPITRE SIX

LE RASOIR D'OSWALD

Dans un monde de cultes du Chaos, de Dieux Animaux, de rêves qui se réalisent et de chats domestiques qui sauvent l'humanité, les thèses mondaines sur la réalité n'ont pas leur place. Par conséquent, la Règle de Patte appelée Rasoir d'Oswald dit : « Quand vous devez prendre une décision parmi des explications alternatives pour un quelconque événement, choisissez toujours la théorie complotiste ». Du point de vue de l'écriture des chatventures, ceci signifie qu'il y a toujours un complot caché derrière les événements que les chats doivent affronter. Même si les Personnages Chats essaient simplement de récupérer un jouet perdu, ils sont destinés à trouver sur leur chemin un indice qui mène aux machinations d'un certain culte. La lente accumulation de détails, peut-être au cours de plusieurs soirées de jeu, conduit toujours à la révélation d'une méchanceté surnaturelle et d'un complot diabolique que seuls les héros peuvent arrêter. Le subtil Maître-Chats sait déjà depuis le début quel Dieu et quels serviteurs fanatiques pourraient être au travail, et ce qu'ils espèrent obtenir.

LA STRUCTURE



La plupart des aventures présentent des défis par ordre de difficulté croissante. Les variations à cette structure classique comprennent des directions multiples de développement qui peuvent être parcourues dans n'importe quel ordre, ou un grand conflit au début suivi de petits détails bien plus importants qu'il n'y paraît.

Assurez-vous d'avoir une bonne variété de chats dans le groupe. Prévoyez au moins un Défi adapté à chacun des cinq rôles de base. Un groupe de quatre joueurs manquera au moins un des Rôles et devra improviser, et l'improvisation est le cœur de l'Appel de Chathulhu. Le *vrai* cœur.

UTILISER LES DEFIS

Les défis peuvent varier de Facile à Difficile, et ceux qui comportent de sérieuses blessures sont considérés comme Mortels. Au-delà de ces bases, quand il prépare une aventure, le Maître-Chats devrait indiquer une à deux solutions permettant aux chats d'éviter chaque Défi – et être prêt à improviser quand les joueurs s'en sortent de manière autonome avec des idées inattendues. Les Dés Chats, peu importe qu'en eux-mêmes ils soient mignons, ne résolvent jamais un Défi ; c'est l'approche créative des joueurs qui détermine si le jet de dés est nécessaire et, s'il l'est, sa difficulté et son danger.

Les Fiches Défi

Quand la manière dont devrait se passer un Défi n'est pas claire, surtout les premières fois qu'il interprète le rôle, le Maître-Chats peut utiliser une Fiche Défi pré-remplie pour décrire les risques et les résultats. Une fiche vide pouvant être photocopiée se trouve en p.97.



L'APPEL DE CHATHULHU – FICHE DEFI

DEFI

Dérober la clé de la poche du majordome. S'ils y réussissent, la clé s'est envolée.

BCPT

Combattant

SOLUTIONS

N'IMPORTE QUEL CHAT

Bagarre ; un résultat Attraper permet de grimper sur la jambe ; le majordome utilisera Attraper et Jeter au Loin ; il faut un autre résultat Attraper pour vider la poche.

ACROBATE

Si Jeté au Loin, il atterrit sans dommages ; il réussit toujours à éviter les coups de pied.

COMBATTANT

Un succès automatique en Bagarre.

CHAT DE SALON

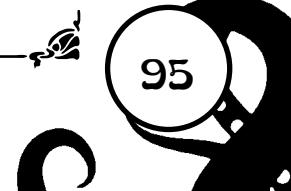
Demander la clé au majordome ne sert à rien. Peut-être le convaincre d'ouvrir la porte ?

TIGRE RÉVEUR

–

BIPÉDOLOGUE

Nécessaire pour expliquer aux autres chats comment fonctionnent les poches !



CHAPITRE SIX

Exemple : les chats doivent accéder à la bibliothèque de Patterson Place, mais la porte est fermée. Après plusieurs allées et venues, le Maître-Chats permet au Bipédologue de se rappeler que parfois le majordome utilise un petit bâton brillant sur la porte. Aucun autre chat ne pourrait arriver à comprendre comment fonctionne une clé, mais beaucoup d'autres peuvent aider à bloquer le majordome et à se procurer ledit bâton qui brille. Le Maître-Chats peut organiser des notes comme dans l'exemple suivant :

Remarque : le mot « défi » indique parfois tout obstacle, ou blocage, que les joueurs doivent surmonter pendant le jeu, et parfois se réfère à un Jet de dChats standard. Dans cette seconde signification, le Défi est toujours écrit en majuscule, comme dans « surmonter ce défi nécessitera un succès dans un Défi Facile ».

ICÔNES

Comme indiqué en p.98, il y a différentes icônes standard utilisées dans les aventures publiées qui servent de petits signaux pour rappeler au Maître-Chats des détails importants dans le texte. Les aventures n'utilisent pas toujours tous ces symboles, et parfois même aucun. En général, les icônes se trouvant en haut sur la liste sont celles le plus souvent utilisées.



L'APPEL DE CHATHULHU - FICHE DEFI

DEFI

BCPT

SOLUTIONS

N'IMPORTE QUEL CHAT

ACROBATE

COMBATTANT

CHAT DE SALON

TIGRE RÊVEUR

BIPIÉDOLOGUE



ICôNES POUR CHAVENTURES

➊ GOURMANDISE !

Le petit poisson de la Gourmandise rappelle au Maître-Chats un tournant au cours duquel un joueur habile pourrait gagner une Gourmandise supplémentaire. Naturellement, il est aussi possible d'accorder des Gourmandises à d'autres moments.

➋ BLESSURE !

Ce petit chat bandé et triste indique une situation qui pourrait causer une Blessure à un Personnage Chat. Cela rappelle au Maître-Chats de faire attention à ce que chaque chat essaie de faire, en exposant clairement aux joueurs tout danger évident.

➌ CHANGEMENT DE TEMPS !

L'icône du sablier indique un point où le Maître-Chats peut changer le sens de l'aventure pour répondre aux envies du groupe. Sont-ils prêts pour de nouveaux défis plus mirobolants ? Ou sont-ils fatigués, distraits et préoccupés car il se fait tard ? Le Changement de Temps peut raccourcir un peu l'aventure, accélérant les récompenses et les résolutions. Il vaut mieux que les joueurs rentrent à la maison satisfaits, même si cela implique de sauter quelques détails. Il y aura toujours une prochaine séance !

➍ RÈGLE DE PAZÈ !

Rappelle aux joueurs et au Maître-Chats de rendre le jeu rapide et fluide.

➎ SUCCÈS !

Le visage heureux d'un Dé Chat, seul ou par paire, accompagne la description détaillée du succès d'un Personnage Chat dans un certain Défi.

➏ ÉCHÉC !

Un ou deux de ces chats tristes signalent l'explication de ce qui arrive quand un Personnage Chat échoue à un Défi particulier.

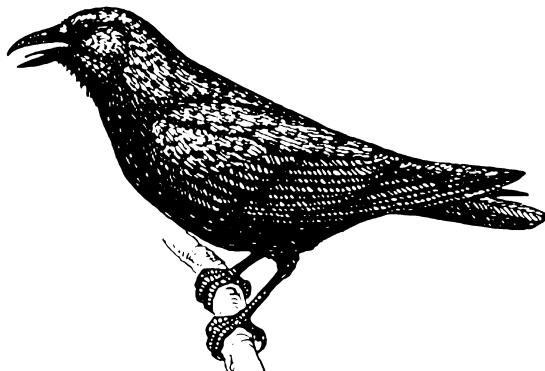
TROIS CHATVENTURES COMPLÈTES !

A partir de la p.100, vous trouverez trois aventures complètes pour l'Appel de Chathulhu : « Le bourdonnement d'en bas », « Le crash du cosmonaute fou dans la Baie ! » et un hommage « Des pâturages toujours verts » de l'excellente écrivaine Tracy Barnett. Chaque morceau a son style et son goût, mais chacun est conçu pour une seule soirée de jeu, avec une durée de trois à quatre heures. Si le temps mis à disposition s'épuise, le Maître-Chats peut arrêter l'action à un moment clé, selon la Règle de la Suspension du Souffle (p.87).



CHAPITRE SIX

LE BOURDONNEMENT D'EN BAS UNE CHAVENTURE D'INTRODUCTION



LE DECOR

L'angleterre rurale de l'entre-deux-guerres. La maison des maîtres est un petit domaine situé aux alentours de Patterson Place, à une demi-journée de Londres en calèche ou en automobile. Près de la résidence se trouve un village relié par une série des chemins boueux.

LES PERSONNAGES

Les Humains

Madame, l'humain le plus important de la maison. Elle aime les chats.

Monsieur, son compagnon et mâle alpha, normalement hors de la maison. Il n'aime pas les chats.

La Bonne, généralement à la suite de Madame.

La Cuisinière, la grande femme tendre à laquelle s'adresser pour des en-cas.

La Jeune Fille, fille de la cuisinière, qui aime les chats mais parfois les poursuit comme une folle, ou les embrasse trop fort.

Le Majordome qui n'aime pas les chats et est même capable de leur donner des coups de pied.

Le Jardinier qui vit dans une petite dépendance avec au moins un chat errant à sa suite.

Le Docteur qui ne vit pas dans la propriété, pas encore connu des chats.

Les Personnages Chats (avec des rôles typiques)

Le Chouchou gâté de la Dame (Chat de Salon ou Bipédologue ; de race)

Les chats rondelets associés à la Cuisinière (Tigres rêveurs ou Chats de Salon)

Un chat errant lié au Jardinier (Acrobate ou Combattant)

Des chats de rue errants (Combattants ou Acrobates)

Les chats du voisin, un savant excentrique (Bipédologues ou Tigres Rêveurs)

Les autres animaux

Les chiens de rue.

Les crapauds et autres petits hôtes du jardin et de l'étang de la propriété.

Les oiseaux et les insectes de la campagne.

LES ENDROITS DE PATTERSON PLACE

A L'EXTERIEUR

La cour

Les personnes : aucune.

Les caractéristiques : le mur de la propriété qui la sépare d'une route boueuse.

Les issues : des petites allées vers le Jardin, une chatière vers la Cuisine, par-dessus le mur vers la route boueuse et autour de la maison vers le Portail.

Le Jardin

Les personnes : le Jardinier.

Les caractéristiques : la baraque du Jardinier, des buissons en fleur, des carêts de légumes, un sous-bois dense, des étangs avec des crapauds, des poissons rouges et des libellules pendant la belle saison.

Le Portail

Les personnes : aucune.

Les caractéristiques : des buissons appétissants, une allée d'accès en gravier en forme de U.

Les issues : l'allée mène loin de la propriété ; une double porte d'entrée vers l'Entrée.

CHAPITRE SIX



LA RESIDENCE PATTERSON : LE REZ-DE-CHAUSSEE



La Cuisine

Les personnes : la Cuisinière ou la Jeune Fille.



Les caractéristiques : le four chaud. De la nourriture dans les placards.



Les issues : une chatière vers la Cour. Elle mène vers le Couloir du rez-de-chaussée.



Le Corridor du Rez-de-chaussée

Les personnes : le Majordome ou la Bonne.



Les caractéristiques : sans fenêtres, avec des tapis. Du petit mobilier et des plantes.



Les issues : les portes vers la Cuisine, l'Entrée, la Pièce du Majordome et la Bibliothèque. Un escalier vers le Couloir du Premier Étage.

L'Entrée

Les personnes : aucune.

Les caractéristiques : du parquet brillant en marbre.

Les issues : des grandes doubles portes en verre fermées à clé, vers le Portail. Elles donnent sur le Couloir du Rez-de-Chaussée.

La Pièce du Majordome

Les personnes : le Majordome.

Les caractéristiques : le téléphone ; le bureau avec des feuilles ; une étagère avec de nombreuses clés. Pour la plupart des chats, les clés ne signifient rien. Pour les chatons et les Acrobaties, elles semblent être des jouets à faire cliqueter. Un bipédologue pourrait savoir quelles sont liées aux portes.

Les issues : vers le Couloir du Rez-de-chaussée.

La Bibliothèque – FERMÉE A CLÉ

Le territoire de Monsieur. Les chats ne sont pas admis. On la garde fermée à clé. La Bonne mettra gentiment les chats à la porte ; le Majordome brutallement ; Madame prendra personnellement dans ses bras son Grand Chouchou, chassera sans résultat les autres et appellera la Bonne.

Les personnes : aucune.

Les caractéristiques : d'énormes rayonnages. Des fauteuils en cuir rouge, couverts d'objets. Une mappemonde. Un oiseau empailé dans une cage sphérique suspendue.

Les issues : de grandes fenêtres vers la Cour. La grande porte vers le Couloir du Rez-de-Chaussée est fermée avec une grande serrure antique en laiton, et une poignée à battant.

Les autres salles du Rez-de-chaussée qui ne figurent pas dans cette aventure : la Salle à Manger, le Salon, le Vaisselier pour l'argenterie, la dispense, les logements pour les serviteurs, etc.

LA RÉSIDENCE PATTERSON : LE PREMIER ÉTAGE

Le Couloir du Premier Étage

Les personnes : Madame ou la Bonne.

Les issues : l'escalier vers le Couloir du Rez-de-Chaussée. L'ouverture en arc vers le Séjour. Les portes fermées à clé vers les Chambres à coucher, l'Escalier du Grenier et les Débarras.

Le Séjour

Les personnes : Madame ou la Bonne.

Les caractéristiques : l'exposition au sud fournit un bel éclairage. Des petites tables, des tapis, des divans, des plateaux et divers bibelots.



CHAPITRE SIX

Les Chambres à coucher, le Grenier et les Débarris ne sont pas importants pour cette aventure.

L'AVENURE

Au début de « Le bourdonnement d'en bas », Madame est seule dans le Séjour où aucun chat n'est présent. La Bonne est au travail quelque part en bas. Le majordome est dans sa chambre à s'affairer avec du papier et un stylo. Le Jardinier est au travail quelque part dans la propriété et ne s'immiscera pas sauf si les chats viennent le chercher. Monsieur est sorti, peut-être pour toute la nuit. La Cuisinière et la Jeune Fille sont allées faire des courses et rentreront avec les provisions dans quelques heures. Les chats peuvent s'installer là où ils le veulent, mais pas dans le Séjour. Les chats qui ne vivent pas dans la Maison Patterson sont à l'extérieur ; le Majordome ne supporte pas la présence de chats errants et étrangers dans la maison dont il s'occupe.

LE PRELUDE : LE SOMMEIL



Un Tigre Rêveur, assoupi dans la Cuisine ou ailleurs, rêve d'un crapaud gras et maladroit. Sa gorge se gonfle, puis le corps entier jusqu'à ce qu'il explose. À l'intérieur de ses restes, un oiseau mouillé et transi a du mal à se remettre sur pied. Il n'a pas d'yeux. Il ouvre le bec pour chanter, mais aucun son n'en sort. La créature s'efforce d'émettre des sons. Quelque chose s'agit au fond de sa gorge. On commence à entendre un bruit désagréable de bourdonnement, et la chose en forme d'oiseau crache ce qui obstruait sa gorge : une larve striée de vert, comme celles des mouches ou d'autres parasites. Le ver tombe au sol et se démène de manière incontrôlée, tandis que le bourdonnement devient atrocement fort. Le rêveur se réveille avec la sensation que Quelque Chose Va de Travers.

Si possible, donnez ce compte-rendu au Tigre Rêveur par écrit, plutôt que de commencer le jeu par un monologue destiné à un seul joueur, et commencez directement avec la prochaine scène qui implique tous les chats.

LE PREMIER DEFI : LE HURLEMENT

Tous les chats de la maison entendent un hurlement humain de terreur qui provient du premier étage. Les chats à l'extérieur doivent faire un jet de Perception pour entendre le hurlement. Il semble s'agir de Madame. Toute personne qui enquêtera la trouvera allongée dans une pose désarticulée

sur le plancher d'une pièce ensoleillée du premier étage et respirant doucement avec les yeux fermés. Près d'elle, se trouve un plateau de sandwichs au beurre et concombres renversé. Les chats qui examinent de près la forme de Madame trouveront un petit insecte malodorant et à demi écrasé, sous l'humaine allongée. Cela semble être une grosse guêpe striée de vert. Les chats externes n'ont jamais rien vu de ce genre dans la zone. Les chats de la maison n'ont jamais vu un insecte aussi gros dans la maison. Si un chat s'arrête pour le flairer, l'insecte mort sent le vieux plumage. Un Tigre Rêveur peut pressentir que ce n'est pas naturel. Les chats qui s'occupent de Madame ont le défi d'attirer l'attention sur eux. L'humain le plus facile à trouver est la Bonne. Un Chat de Salon risque de se faire suivre par cette dernière avec facilité, les autres chats peuvent essayer. À la vue de Madame, la Bonne hurle à son tour, puis s'occupe de Madame évanouie, en la giflant et en l'appelant à haute voix. Comme elle n'obtient pas de réponse, elle va appeler le Majordome.

Un joueur astucieux peut penser traîner l'insecte mort à la vue de tous, ou le faire remarquer aux humains d'une autre manière. Ceci fera gagner une Gourmandise à quiconque aura collaboré. Si personne ne le fait, le Majordome et la Bonne sont trop distraits pour le remarquer tout seuls.

Le Majordome arrive avec la Bonne ; ensemble, ils déplacent Madame sur un divan. Comme ils ne réussissent pas à la réanimer, le Majordome se retire au Rez-de-Chaussée et la Bonne reste à appuyer un tissu imbibé d'eau froide sur le front de Madame.

LE DEUXIÈME DÉFI : LE BOURDONNEMENT.

Entre temps, un vague bourdonnement commence à se faire entendre dans le Couloir du Rez-de-Chaussée ; faites un jet Perception pour voir quel chat le remarque en premier. L'origine du bourdonnement se déplace au travers du couloir vers l'escalier. Il s'agit d'une grosse guêpe striée de vert, comme celle qui a été écrasée par Madame, et qui vole en cercles lents près du plafond.

Un Combattant pourrait la tuer facilement s'il savait sauter aussi haut. Un acrobate saura probablement trouver une manière pour arriver jusque-là, mais n'importe quel chat non-Combattant devra effectuer un lancer de Bagarre pour attaquer l'insecte ; ce dernier lance 1dChat. Si le chat perd, la

CHAPITRE SIX

guêpe le pique douloureusement à la patte. Ceci est une Blessure temporaire qui rend toutes les actions physiques plus difficiles jusqu'à ce que le chat passe un quart d'heure à retirer le dard, aspirer le venin et lécher la blessure. À défaut, s'ils sont convaincus de le faire, la Cuisinière ou le Docteur peuvent soigner la blessure en à peine cinq minutes.

Un chat qui obtient un Succès lors d'une attaque sur l'insecte peut choisir d'Intimider, de Blesser ou d'Attraper. Intimider renverra la guêpe en bas de l'escalier par où elle était arrivée, mais elle reviendra bientôt. Une blessure l'écrasera simplement. L'Attraper signifie la cloquer au sol avec les griffes où elle s'agitera et bourdonnera inutilement.

Si l'insecte est tué, en raison de la Règle de la Prochaine Chose, après un certain temps le léger bourdonnement recommencera. Un nouvel insecte volera dans le couloir. Chaque fois qu'une guêpe est tuée, il en arrivera une nouvelle en l'espace de quelques minutes. Ces dernières recherchent les humains : si l'un d'entre eux est en vue, la guêpe se lance à l'attaque. Elle réussit avec un Chat triste (1-2) sur 1dChat, auquel cas l'humain hurle sous douleur et tombe sans connaissance. Si l'insecte échoue, il tentera à nouveau. Une fois qu'elle a piqué une cible, la guêpe meurt et une autre la remplace rapidement. Il n'y a cependant jamais plus d'un insecte vivant présent à la fois.

Avec un peu de curiosité et quelques jets de Perception, les chats peuvent découvrir que l'origine du bourdonnement provient de derrière la lourde porte fermée de la Bibliothèque. Ceci est le moment où un Bipédologue peut se souvenir de quelle manière le majordome met le bâtonnet qui brille dans la porte et l'ouvre.

Le Jardinier

Si les chats sortent pour chercher le Jardinier, et lui font voir une ou plusieurs guêpes striées de vert, il se précipitera vers son cabanon pour charger l'un de ses vieux pulvérisateurs métalliques avec une puissante poudre insecticide. À moins que les chats ne le ramènent à l'intérieur, ou qu'un autre humain n'ait vu des guêpes dans la maison et le lui dise, il supposera que ces dernières sont quelque part à l'extérieur. Il cherchera le nid, mais réussira à tuer seulement un insecte isolé avec une pulvérisation de poison, et ses gants de jardinage lui permettront de ramasser les cadavres et de se les mettre dans la poche. Il en montrera un au Docteur.

Quelques minutes après la mort de chaque insecte, les chats près de la Bibliothèque entendent de nouveau le bourdonnement feutré. En peu de temps, une guêpe apparaît et se faufile par le trou de la serrure. Dans un espace aussi resserré, l'insecte n'offre pas de véritable défi. Un Combattant peut simplement l'écraser avant qu'elle ne se libère ; les autres chats doivent gagner un Défi Facile avec le risque de se faire piquer sur un résultat Yeux de Serpent.

LE TROISIÈME DEFI : LE MAJORDOME

Alors que les chats sont occupés à combattre et à suivre les guêpes, le Majordome se rend dans sa chambre et téléphone. Peu de temps après, sauf si les chats l'ont affronté dans sa chambre, il se rend dans l'Entrée et ouvre le portail de la résidence. Ceci est l'occasion pour les chats de le voir utiliser un bâtonnet qui brille pour ouvrir une porte qui est normalement fermée. Le Majordome se rend à l'extérieur et s'arrête sur la petite allée de gravier, allongeant le cou pour scruter au loin. Des chats rapides et malins pourraient l'assaillir directement en visant l'anneau des petits bâtons brillants dans sa poche pour le traîner au sol. Il a autant de poches que de chats qui se lancent à l'assaut, au moins trois. Pour tenter le coup et vider une poche, chaque chat doit faire un lancer de Bagarre séparé. Si le Majordome, dans sa colère, peut se débarrasser d'un ou plusieurs chats qui sont sur lui, il attrapera l'un des félins qui a perdu et se préparera à le Jeter au Loin au prochain Défi de la Bagarre. Un coup de pied du Majordome est un jet de Bagarre qui inflige un résultat de Jeter au Loin et une perte considérable de dignité. Un chat auquel on a donné un coup de pied peut reprendre son aplomb utilisant une Gourmandise, ou en attendant cinq minutes que les autres chats l'aient oublié.

Malheureusement, le seul petit bâton qui brille actuellement en possession du Majordome est celui long et argenté de la porte principale. Une montre à gousset, quelques petites pièces et peut-être un bouton ou deux se répandent sur le sol entre les cailloux de l'allée, distraignant le Majordome pendant quelques instants alors qu'il les récupère, en donnant impitoyablement des coups de pied à tous les chats qui s'approcheront pendant la procédure.

 **Changement de temps :** selon la patience des joueurs à l'égard des contre-temps, le Maître-Chats peut décider que, si les chats se sont attaqués au Majordome, la grande clé en laiton de la Bibliothèque se trouve en effet dans ses poches et n'est pas suspendue dans sa chambre.

CHAPITRE SIX

Le reste des petits bâtons brillants du Majordome, comme tous les chats de la maison se le rappelleront, est suspendu sur l'étagère dans sa chambre. Il y en a beaucoup ; bien trop pour les essayer toutes. Les joueurs doivent penser à comment ils peuvent identifier un candidat pour la clé potentielle de la Bibliothèque.

1. Elle est en laiton - « jaune foncé brillant » - comme le verrou de la porte de la Bibliothèque. Deux autres clés le sont aussi, celles de la Cave et du Débarras.
2. Elle est lourde et épaisse, à la différence des autres clés, sauf deux : la Cave et la Salle des Chaudières.
3. C'est la seule qui a la même odeur que la Bibliothèque : poussière et cuir vieilli.

Si le Majordome surprend les chats s'affairant avec les clés, comme le Maître-Chats devrait les laisser faire si le temps le permet, sa colère sera énorme, et il s'ensuivra une poursuite rocambolesque. Les chats doivent faire en sorte que la clé de la Bibliothèque ne soit pas reprise. Entre-temps, une autre guêpe, au moins, volette librement dans la maison.

LE QUATRIÈME DÉFI : LA SERRURE

Une fois que les chats auront mis en sécurité au moins une clé et qu'ils ne seront poursuivis par aucun humain, ils peuvent essayer d'ouvrir la serrure. Seul un Bipédologue peut raisonnablement comprendre comment faire ; seul un Acrobat peut sauter ou grimper jusqu'au trou de la serrure et y glisser la clé, il tentera pour cela un Défi Difficile. En plus, comme défi séparé, ils devront la faire tourner, et dans la bonne direction. Il n'y a pas de BCPT pour les choses de ce genre : un Acrobat ne comprendra pas facilement ce qu'un Bipédologue a l'intention de faire, et le Bipédologue ne peut pas facilement exécuter un mouvement du genre saute-mord-tourne-et-déplace. Bien interpréter la confusion des chats peut valoir, dans ce cas, une Gourmandise. Avant que les joueurs ne deviennent complètement frustrés, le Maître-Chats devrait passer aux lancers de dés et laisser les chats réussir. Si les joueurs perdent du temps, ils entendront arriver le Majordome : ils devront maintenant refermer la porte de l'intérieur pour empêcher qu'il n'interfère !

Juste à temps pour distraire le Majordome, une auto s'approche de la maison, et le Majordome lui-même accueille dans l'Entrée un humain masculin que les chats n'ont jamais vu. Ce dernier est le Docteur. Les deux hommes s'approchent de Madame évanouie. Si les chats ont attiré l'attention des humains vers l'un des Insectes, le Docteur en ramasse un avec son mouchoir et l'examine. Il sera

alors capable de faire revenir à elle Madame et tout autre humain piqué, en l'espace de deux heures ; sinon, il lui faudra toute la nuit.

LE CINQUIÈME DÉFI : L'OISEAU

Seul un Chat de Salon, hôte de la Maison Patterson depuis longtemps, peut déjà avoir jeté un coup d'oeil à l'intérieur de la Bibliothèque. Ce chat remarque immédiatement la présence inhabituelle d'une cage sphérique avec à l'intérieur un grand corbeau noir sur un perchoir. La cage est suspendue à un crochet élevé. Les autres chats ne savent pas que c'est une nouveauté, mais observent l'oiseau au bec cruel qui les regarde avec des yeux noirs et brillants. Soudain, les Tigres Rêveurs ressentent une explosion d'énergie, et de l'oiseau provient un bourdonnement faible et familier. Les chats voient une touffe de plumes noires se contorsionner et il en sort la forme d'une guêpe à raies vertes. L'oiseau ne bouge plus du tout, mais la guêpe se libère avec peine, vole en bourdonnant jusqu'à la surface intérieure de la cage, et se traîne en tournant jusqu'à ce qu'elle trouve une ouverture assez grande pour s'y glisser.

La guêpe, libre dans la bibliothèque, essaie de rejoindre la serrure et de passer à travers pour donner la chasse aux humains. Un Combattant peut l'arrêter automatiquement, ou une autre sorte de chat peut faire une tentative par Défi Normal, en courant le risque d'être piqué sur un résultat Yeux du Serpent. Comme avant, si l'insecte est tué, il en sort rapidement un autre du plumage de l'oiseau. Un chat assez malin pour immobiliser l'insecte, tout en le maintenant en vie pour empêcher que d'autres n'apparaissent, gagne une Gourmandise.

La cage est une sphère assez grande pour y faire dormir à l'intérieur plusieurs chats (environ 80 cm de diamètre). Elle est faite d'un réseau de filaments fins mais résistants en métal scintillant. Si les chats prennent du temps pour l'inspecter de près, ils se rendent compte que les filaments sont tordus, croisés et pliés en motifs bizarres et enchevêtrés qu'aucun esprit félin ne peut contempler sans se déclencher un mal de tête. Si on lui pose la question, un Tigre Rêveur reconnaîtra sans aucun doute la nature magique des dessins.

La cage a une ouverture circulaire, pas immédiatement visible si ce n'est pour un Bipédologue. Un Acrobate peut l'ouvrir, ou une autre sorte de chat par un Défi Facile. L'oiseau est mort et empailé.

CHAPITRE SIX

Chaque fois qu'un insecte meurt, il se produit une explosion magique et un nouvel insecte apparaît à l'intérieur de l'oiseau, pour ensuite se frayer un chemin à travers la peau en lambeaux et couverte de plumes. L'oiseau est fixé à son perchoir en bois par des fils robustes : il faudra de la force pour les arracher, un Combattant serait le plus indiqué. Si la créature est mise en morceaux, elle se révèle simplement être une peau de corbeau étendue sur un support d'étoape. Le crâne, le bec et les pattes sont authentiques ; les yeux sont en verre noir.

Les chats pourraient vouloir détruire l'oiseau pour empêcher que les autres insectes n'apparaissent, et en effet, de nouvelles guêpes n'apparaîtront pas tant qu'ils s'affairent autour du corbeau mort. Ils peuvent le mettre en morceaux, en un terrible massacre, ou l'emmener à l'extérieur pour s'en débarrasser. Quelques idées : le brûler sur un fourneau dans la cuisine ; le jeter aux chiens errants ; enterrer les morceaux en plusieurs endroits.

Malheureusement, l'oiseau n'est en aucune manière surnaturel. Il sert simplement de camouflage. La source des insectes est la cage elle-même. Les dessins de sa structure servent de Cercle Magique, en concentrant l'énergie vers son centre et en permettant la création d'un petit portail pour accueillir ces serviteurs mineurs du Dieu Insecte. Cela ne fonctionne pas quand on ouvre la porte de la cage puisque le Cercle s'interrompt. Si on referme la porte, les insectes peuvent revenir, apparaissant de nulle part au centre de la cage.

☒ **Changement de temps** : facultativement, si les chats ont dépensé leur énergie pour détruire l'oiseau mais ont



ignoré la cage, et s'il se fait tard, le Maître-Chats peut décider que le problème après tout était l'oiseau.

Sinon, pour arrêter complètement la disparition des guêpes, les chats doivent détruire la cage. Plier ou rompre son métal résistant demande plus de force que ce qu'un chat normal n'en pourrait appliquer. Un Acrobat peut facilement décrocher la cage qui, dans ce cas, devient un jouet de grande taille à faire rouler sur le plancher, mais la chute ne peut pas l'endommager. Les chats pourraient trouver un moyen pour faire tomber quelque chose de lourd sur la cage afin de la déformer. Ou alors ils pourraient appliquer une force inférieure mais plus précise et détacher la petite porte ronde, qui peut être ensuite emportée entre leurs crocs, et cachée. Ou ils pourraient aussi simplement la faire rouler sur le plancher du Couloir du Rez-de-Chaussée, comme un gigantesque ballon suivi d'une myriade de footballeurs en miniature, la jeter à l'extérieur par la porte de la Cuisine, et la disperser quelque part dehors, peut-être en la positionnant là ou une auto (comme celle du Docteur) l'écrasera. Si malgré tout la cage reste intacte, pas déformée et avec la porte en état de se refermer, elle sera de nouveau utilisée pour évoquer d'autres insectes, où qu'elle soit. Si elle se trouve encore sur la propriété, les crapauds de l'étang la récupéreront pendant la nuit et la cacheront entre les roseaux.

ÉPILOGUE

Une fois que les chats se sont occupés de la cage, l'aventure est terminée. S'ils ont réussi à la désactiver, ils gagnent tous une Gourmandise supplémentaire ☺ qu'ils peuvent utiliser pour guérir immédiatement une Blessure. Chaque joueur peut aussi ajouter les Expériences suivantes à sa Fiche de Personnage Chat :

Les petits Bâtons qui Brillent Peuvent Ouvrir les Portes (mais il faut trouver le petit bâton adéquat).

Ce Cafard ne me Raconte pas la Vérité (pourrait reconnaître les serviteurs du dieu Insecte).

Il s'agit d'un ex-Oiseau (connaît la taxidermie et son odeur).

LES FUTURES CHATVENTURES

Cette aventure peut être utilisée pour débuter une campagne avec beaucoup de problèmes de chats. Le contexte renferme

CHAPITRE SIX

une histoire beaucoup plus vaste. Monsieur Patterson est un financier à succès à Londres et est en train de conclure une grosse affaire qui l'enrichira considérablement. Ceci inclut la vente de la plus grande étendue de marécages de la zone qui sera asséchée et utilisée pour la construction de maisons de campagne pour la classe moyenne. Les disciples de Crapaudnotha, le Dieu Crapaud, et le sanguinaire Dieu Insecte ont réuni leurs forces pour faire capoter l'affaire afin d'éviter que des milliers d'insectes et amphibiens ne perdent leur maison et que certains sites secrets de leurs cultes ne soient dévoilés. Monsieur Patterson a reçu la cage, avec son oiseau empailé, comme cadeau d'une autre entreprise de Londres : les Dieux Animaux doivent donc avoir au moins un allié humain actif. En outre, la cage ne produit pas simplement insecte après insecte, à l'infini. Quelque part, quelqu'un doit être à l'oeuvre afin d'accomplir les rituels pour l'ouverture de chaque portail, probablement lors d'une Cérémonie qui utilise une cage identique et un certain nombre d'obscénités supplémentaires. Qui que ce soit, il est évident qu'il pouvait percevoir la mort d'un insecte, et peut-être qu'il pouvait même observer la Bibliothèque au travers des yeux de verre du corbeau, tant qu'ils sont restés à l'intérieur du Cercle Magique de la cage. Ces ennemis essaieront sûrement à nouveau de mettre hors combat Monsieur Patterson dans les semaines cruciales pendant lesquelles le contrat pour les terrains doit être finalisé. Et maintenant que les chats sont intervenus, ils sont devenus eux-mêmes des cibles.



LE CRASH DU COSMONAUTE FOU DANS LA BAIE



UNE CHATVENTURE COSMIQUE

DECOR

San Francisco, Californie, États-Unis, nuit du 4 juillet 1964.

PERSONNAGES

Les Humains

Regina P : Eliza Pomadetta, parapsychologue

Kotenok : Colonel Feliks Kotenok des Forces Aériennes Soviétiques, pilote de la capsule « Podushka », mission Vostok 7

Natural Dan : Daniel Berry, Propriétaire du « Kitten's Den »

Et avec la participation de :

Robert C., artiste commercial

Owlsey S., orateur raffiné

Timothy L., invité à une fête sur les collines

Donovan L., poète et parolier

Les chats

Les chats de rue des faubourgs de San Francisco (surtout les Combattants, mais ils peuvent appartenir à n'importe quel Rôle).

Les chats de Regina P. et de ses voisins dans le quartier de SoMa (n'importe quel Rôle)

Un Chat non-joueur : Teddy le Sombre, vieil Archiprêtre de Phtar-Axlan

CHAPITRE SIX

Un Chat non-joueur : Patch, chef de bande du port, ne veut pas laisser le champ libre aux chats étrangers dans la zone de déchargeement du poisson.

Les autres animaux

Les chiens de rue, les oiseaux et les écureuils des parcs, les rats des décharges.

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE-CHATS

VOSTOK 7

« Juin 1964 ... Vostok 7 était une mission habitée de huit jours ... un vol à haute altitude dans la ceinture radioactive inférieure de Van Allen, pour des études radio-biologiques. Il aurait été permis à la nacelle de réduire naturellement son orbite jusqu'à son retour au sol dix jours plus tard... L'opposition du Ministère de la Défense la fit annuler ».

— *Encyclopédie Astronautique*

C'est ce que racontent les livres d'histoire, mais Vostok 7 ne fut jamais annulée. Ceci devint l'histoire officielle après que la mission se termina dans des circonstances mystérieuses et embarrassantes pour le leadership soviétique. Le lancement du 24 juin mit en orbite avec succès le cosmonaute solitaire Feliks Kotonok. Après avoir atteint une altitude de 1000 kilomètres, la capsule « Podushka » entra dans la ceinture radioactive de Van Allen, et Kotonok tomba dans un silence soudain. Après plus de 24 heures d'attente angoissée et de sifflements à la radio, Kotonok se manifesta une dernière fois lors une brève et ultime communication perturbée : « Tsveta » (Couleurs). Puis, il déconnecta toutes les communications et le contrôle terrestres. Les Soviétiques luttèrent en vain pendant des jours pour réactiver le contact, bétonnant pendant ce temps la presse occidentale et inventant les histoires de couverture.

L'orbite se dégrada dans l'atmosphère le 4 juillet, et la capsule commença à tournoyer et à rougeoyer sous l'effet de la chaleur. À une altitude de 7 km, Kotonok, encore vivant, séjecta, chutta seul à toute vitesse dans la haute atmosphère avant d'ouvrir le parachute pour descendre au sol au milieu des feux d'artifice.

sur la Baie de San Francisco. Les Garde-Côtes des États-Unis, secrètement en alerte, en perdirent la trace.

L'URSS avait planifié six autres missions Vostok, mais les annula toutes, et les défenseurs du modèle Voskhod multi-postes prirent le contrôle des opérations. Plus jamais on ne confierait les astronefs du peuple à un seul cosmonaute. Ensuite, avec la collaboration des autres nations, l'Union Soviétique effaça Kotenok de l'histoire, attribuant tous ses précédents vols à son collègue Vladimir Komarov qui mourut dans le crash de Soyouz I en avril 1967.

Qu'est-il donc réellement arrivé à Kotenok dans la ceinture radioactive ? Et que lui est-il arrivé après avoir été recueilli par une embarcation privée, et jeté au milieu de la scène psychédélique de la San Francisco de 1964 ? Est-ce que ce fut vraiment Kotenok qui inspira la chanson de Donovan « Sunshine Superman » ? Et les chats alors ?

Remarque : inadapté pour les enfants

Cette aventure est destinée à des joueurs adultes. Elle contient des références à des arguments choquants comme des abus d'alcool, des drogues illégales, des stéréotypes sur les motards, sur la politique de la Guerre Froide, sur la mort par explosion et sur des vieilles gloires du Hit Parade. Pour des joueurs plus jeunes, essayez « Le bourdonnement d'en bas ».

Remarque: la musique

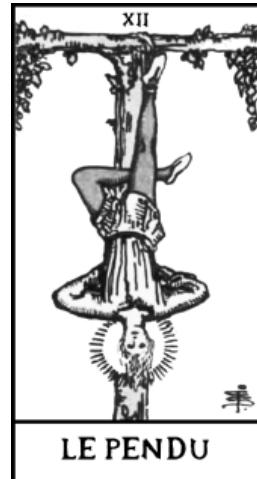
Pour mieux définir l'humeur de l'époque, un Maître-Chats qui en a le temps et l'envie peut s'amuser à utiliser l'enregistrement des chansons mentionnées dans la bande sonore de l'aventure.

LA CRAME

L'obscurité de la nuit estivale est finalement arrivée et les chats ont disparu, les chats errants sur leurs territoires et les chats domestiques avec leurs humains, dont beaucoup furent toute la journée assez excités. Les chats de Regina Pomadetta, parapsychologue au succès mitigé, la regardent pendant qu'elle parle avec un autre de ces étranges humains qui passent dans le petit salon enfumé de son appartement. Soudain, se passe quelque chose d'inhabituel : Regina manque un mélange, et l'une des cartes vole loin de la table pour finir dans le bol d'eau d'un Tigre Rêveur contrarié (ou autre Personnage Chat). Les figures n'ont pas de signification pour les chats, mais si le joueur demande

CHAPITRE SIX

spécifiquement de se concentrer sur l'aspect de la carte, le Maître-Chats peut brièvement montrer le Pendu du Tarot. Regina est très contrariée, mais avant qu'elle ne puisse récupérer la carte, une explosion secoue l'air, suivie par une cacophonie d'échos. Une lumière éclatante et anormale resplendit au travers de la fenêtre qui fait face à la Baie. L'ensemble est totalement bouleversant pour les chats, et même d'ici le bruit est presque douloureux pour leurs oreilles sensibles. Sur la baie de San Francisco, les feux d'artifice ont commencé.



LE PREMIER DEFI : ENQUETER !

Cette aventure commence par un défi à la motivation des joueurs. L'action a lieu près de l'eau, mais les joueurs se déplaceront-ils de leurs positions ou se limiteront-ils à se cacher des feux d'artifice ? Le Maître-Chats a à sa disposition de nombreuses astuces pour faire continuer la scène. Les Tigres Rêveurs perçoivent immédiatement qu'il y a Quelque Chose qui Ne Va Pas, là où des bruits et des lumières terribles remplissent le ciel. Décidément, il faut tirer tout ça au clair.

Si les PC semblent hésiter à enquêter, un ancien Archiprêtre de Phtar-Axlan les recherche, en commençant par les chats des rues. Teddy le Sombre, un vieux, n'a que trois pattes et la moitié de la queue, il se traîne devant eux en toussant et en tremblant. Il explique sans détours aux chats qu'ils doivent découvrir ce qui est en train d'arriver et l'arrêter car les présages sont clairs : un Grand Danger va surgir des eaux.

LE DEUXIEME DEFI : SE REUNIR

Les chats, d'où qu'ils viennent, se connaissent et devraient essayer de se rassembler le plus rapidement possible. Si les joueurs n'essaient pas de faire en sorte que cela arrive, alors ce sera Teddy qui le fera, ou ils se rencontreront pendant qu'ils descendent par les routes des collines vers la Baie. Tout autour d'eux, des foules inhabituelles d'humains se dirigent aussi vers l'océan. Des lambeaux et des emballages de nourriture tentateurs tombent de tous les côtés.

Pendant ce temps, Feliks Kotenoks flotte entre les motifs des feux d'artifice alors que des éclats fumants frappent sa combinaison spatiale et font de petits trous dans son parachute. À une trentaine de mètres du sol, il se détache de son parachute qui s'envole au loin alors que l'homme plonge dans les eaux noires. Il affleure rapidement à la surface là où les lumières des embarcations des Garde-Côtes sillonnent la zone pour le retrouver, quand il est récupéré par un groupe de fêtards sur un voilier privé.

Les chats qui se sont dirigés en vitesse vers la plage peuvent essayer des Jets de Perception pour remarquer quelque chose qui tombe du ciel sur la Baie. Ça brille d'une couleur subtile et anormale, et a la forme d'un humain élancé et massif.

LE TROISIÈME DÉFI : MOUVEMENT SUR LA JETÉE

Les quais de San Francisco sont un lieu de travail assidu, pas seulement des pièges pour touristes. Des quantités inimaginables de poissons se déplacent sur le front du port chaque jour, et les chats de la ville le savent bien. L'accès aux jetées est sous le contrôle d'une organisation vague et dispersée de bandes de chats et de chiens ; les étrangers ne sont pas les bienvenus.

En s'approchant des quais les plus proches de l'incroyable spectacle de lumière, les chats rencontrent le puissant Patch, grand Combattant et chef de bande, équivalent à un Champion de la Ruelle (p.12). Patch est accompagné de ses plus intimes disciples : jusqu'à cinq chats, un pour chaque Rôle. Si le groupe est l'un de ceux qui apprécient un beau combat, le Maître-Chats devrait faire en sorte que la première tentative de persuasion conduise Patch à se jeter directement dans la mêlée. Ce n'est pas un type très patient.

LA PERSUASION

Certains groupes de joueurs préfèrent utiliser la parole. Certains arguments pourraient convaincre Patch, surtout s'ils sont utilisés par un Chat de Salon qui surmonte un Défi Difficile, mais, en dernière analyse, le Maître-Chats doit décider de sa réaction en se basant sur l'astuce de l'approche des joueurs.

Quelques idées utiles :

- Se présenter avec une offre en nourriture comme les hot dogs, les glaces ou du poulet frit que la foule festive a laissé tomber.
- Promettre de ne pas manger les restes de poissons qui peuvent se trouver sur les quais.

CHAPITRE SIX

- Expliquer qu'un ancien de Phtar a ordonné aux chats d'enquêter - surtout si le chat qui parle a deviné correctement qu'un des acolytes de Patch est un Tigre Rêveur, et l'insère explicitement dans la conversation.

LA BAGARRE

Si les chats choisissent de se battre, s'ils essaient de passer outre la bande, s'ils parlent assez agressivement, ou simplement si le Maître-Chats juge que les joueurs apprécieraient une belle échauffourée, cela finit par une belle bagarre. Patch lui-même se jette contre le Combattant le plus menaçant parmi les PC. Ses sbires prennent en

LE PERSONNAGE

CHAT

L'ADVERSAIRE

Le Combattant à l'aspect le plus menaçant	Patch : ce vieux chat errant compte un dChat comme un succès automatique dans les jets de Bagarre, et il ne se rend pas tant qu'il n'est pas Étourdi deux fois de suite.
Le Combattant	Acrobate : il est difficile de réussir un coup contre celui-ci ; à moins d'être avec deux succès d'écart, il évite le Résultat et revient à la charge.
Le Bipédologue	Chat de Salon. Il se rend si le PC menace de salir son pelage.
Le Chat de Salon	Tigre Rêveur. Il a l'intention d'écouter sa raison même pendant le combat ; il se retire si le PC explique clairement où se trouve le problème.
L'Acrobate	Le Bipédologue : ce chat connaît très bien le complexe voisin des rampes et des chaînes d'ancrage, et forcera le PC à un enchaînement acrobatique en faisant rouler des conserves de poissons contre son adversaire. Le premier qui lance un double échec finit dans la Baie.
Le Tigre Rêveur	Le Combattant : un dé compte automatiquement comme un Succès, et ce sbire brutal ne s'arrêtera pas avant que Patch ne l'ordonne, ou jusqu'à ce qu'il subisse une réelle Blessure.

charge chacun un autre Personnage Chat, mais ils ne s'acharnent pas en groupe : toutes les confrontations se font par paires. Chaque PC sera confronté à un chat d'un Rôle différent.

Rappelez-vous, *les deux camps* étant composés de chats, ils comptent les Chats Heureux (3-6) comme des Succès.

L'affrontement peut continuer pendant quelques minutes, mais les chances sont en effet en faveur des PC. Si un PC réussit à infliger un résultat d'Étourdir sur l'un des chats de patte de Patch qui n'est pas le Combattant, ce chat se retire. Le PC doit alors surveiller l'ennemi vaincu pendant que les autres Bagarres continuent – il est malpoli d'interférer dans la lutte d'un autre joueur.

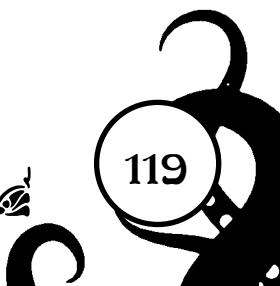
Si Patch et les autres sbires sont vaincus, ce dernier dit à son Combattant de s'arrêter, et les PC ont gagné. Patch leur donne une nouvelle possibilité de plaider la cause de leur passage, et se déclare d'accord avec tout argument qui ne les ridiculisera pas. Chaque PC gagne une Gourmandise qui, dans ce cas, peut être utilisée pour soigner une Blessure provenant de l'affrontement. Les chats héroïques avancent vers la jetée à temps pour voir Kotenok descendre du voilier avec ses nouveaux amis.



Le casque

Les chats qui atteignent le bateau peuvent penser à jeter un coup d'œil à l'intérieur après que les humains en sont sortis, auquel cas ils voient le casque spatial, resplendissant de lumières et de couleurs écoeurantes, de plus en plus vives au fur et à mesure qu'il sèche. Il sent l'électricité et, juste un petit peu, le chat. Pendant qu'ils observent et que les feux d'artifice éclatent, les couleurs deviennent plus brillantes. Le Maître-Chats devrait mettre en évidence que Quelque Chose de Mauvais va survenir, ainsi les chats auraient la possibilité de se retirer. À ce point, le casque explose, en détruisant le mât du bateau et en répandant des fragments lumineux partout. Ceux qui tombent à l'eau sifflent et s'éteignent. La voile du bateau est couverte de dessins aléatoires et déments de toutes couleurs, mais qui ne brillent pas. À un certain point, elle fond et vole au loin, inspirant de nouveaux courants artistiques parmi les bobéniens qui habitent la ville sur la Baie.

Le casque explosif et les effets neutralisants de l'eau de mer peuvent devenir des indices importants pour les chats, s'ils n'ont pas encore compris que Kotenok doit être arrêté. Si les PC errent dans les alentours mais ne sont pas sur la bonne piste, ils entendront l'explosion et peuvent enquêter sur place ; s'ils sont en train de suivre Kotenok, comme ils le devraient, la détonation se confond avec les derniers feux d'artifice.





CHAPITRE SIX

Autrement, si tous les PC sont Étourdis ou Accrochés en même temps, d'autre membres de la bande arrivent et bloquent tous ensemble les héros alors que Patch leur dit pompeusement de ne plus revenir. Ils ont perdu la lutte et devraient en avoir honte. Juste au moment crucial, entre en scène l'énorme figure ruisselante et brillante de Kotenok, et tous les membres de la bande filent en douce.

LE QUATRIÈME DÉFI : LA VIREE FESTIVE DE KOTENOK

Pour ceux qui le voient descendre du bateau ou quand il entre en scène pour interrompre le résultat de la Bagarre, Kotenok est une vision choquante. Revêtu d'une combinaison spatiale soviétique dépourvue de casque, il a la stature et la maladresse d'un gorille. Un groupe d'humains fêtards l'accompagne, en plein trip de stupéfiants variés, et apparemment fascinés par ce type étrange repêché en mer.

Kotenok est hautement radioactif, chargé de rayons cosmiques de fréquence surnaturelle. Sa tête découverte et son visage brillent dans des parties du spectre invisibles aux humains, mais évidentes et sinistres pour les chats et autres animaux. Les Tigres Rêveurs comprennent immédiatement que Quelque Chose de Très Mauvais accompagne cet étrange humain, et même les chats ont une sensation de danger. Un chat qui se sera concentré sur la carte de Tarot trouvera familier le visage de cet humain. Au fur et à mesure que sa combinaison séchera, elle commencera aussi à briller. Des chats avisés peuvent comprendre que l'eau en absorbait ou bloquait, d'une certaine manière, la luminosité. ☺

La vibration extra-terrestre qui imprègne le corps de Kotenok est semi-consciente et a intoxiqué son esprit. Elle l'oblige à chercher toujours plus d'énergie qu'elle tire de la lumière, de l'électricité, des ondes sonores et des substances chimiques. Kotenok est donc poussé à la recherche de musique assourdissante, de lumières, de spectacles et de vodka. Les fêtards ivres autour de lui, entraînés par sa vitalité anormale, sont bien contents de l'assister. Les chats doivent les suivre et, de quelque manière, empêcher le champ d'énergie de réunir assez de carburant, car quand il le fera, Kotenok explosera en infectant quiconque sera autour de lui avec la Couleur qui Vient de l'Espace. Toute créature touchée devient un autre accumulateur vivant d'énergie à l'esprit obscurci qui s'apprête à exploser aussi.

C'est de cette manière que la force extra-terrestre essaie de se reproduire en diffusant son influence démentielle dans toute la ville, et ensuite dans le monde entier.

Comment intervenir : le meilleur moyen pour l'empêcher d'explorer est d'attirer Kotenok dans l'eau de la Baie.

Malheureusement, si les chats ne font pas de progrès avant que les feux d'artifice ne se terminent, il s'acheminera vers les collines dans un parcours qui le conduira de plus en plus loin de la côte. Les chats doivent trouver une autre manière pour l'immerger dans une grande quantité d'eau, ou au moins effrayer les autres humains de sorte qu'ils soient loin de lui au moment de l'explosion.

Kotenok suit instinctivement les lumières brillantes et les bruits, encore faut-il que les joueurs réussissent à trouver un moyen pour en produire. À part toute source technologique, le miaulement combiné de deux ou plusieurs chats peut le fasciner ; les chats devront se relayer pour maintenir une disharmonie polyphonique constante, sinon l'attention de Kotenok se détournera.

La Prochaine Chose : le cosmonaute est debout sur la rive, avec les bras ouverts comme pour accueillir le ciel encore plein d'éclairs et de déflagrations. À chaque détonation douloureusement assourdisante, les couleurs qui en émanent acquièrent un peu plus d'intensité. À la fin, le spectacle pyrotechnique s'affaiblit. Parmi les nuages de vapeur sulfureuse, Kotenok semble perdu, mais ses nouveaux amis ne le sont pas. Ils le prennent par les bras et se dirigent vers la ville.





CHAPITRE SIX

PREMIER ARRET : KITTEN'S DEN

Avec les oreilles qui résonnent, les chats suivent Kotenok et ses amis dans la vie nocturne de la San Francisco mondaine. L'équipage du bateau emmène Kotenok dans un club appelé Kitten's Den, où une sono de dernière génération joue « A Hard Day's Night » à plein volume, devant une piste de danse bondée. Le propriétaire barbu, Natural Dan, fait aussi le vendeur, mais est heureux d'accueillir cet homme souriant dans sa combinaison spatiale. Il ne fera pas entrer les chats qui devront donc trouver un moyen d'entrer, ou contrôler l'évolution de la situation d'une autre manière.

À l'intérieur, Kotenok s'approprie une bouteille pleine de vodka et en boit copieusement, avec son fluide toxique qui agit comme un carburant pour son parasite cosmique. Il n'arrête pas de danser avec une énergie et une rapidité surhumaines, s'attirant ainsi l'admiration de dizaines de fêtards. Il parle seulement russe, avec des phrases déconnectées de ce qui l'entoure, ou de ce que les autres humains lui disent. « Continuez à tout déchirer » est le mot d'ordre. Les lumières psychédéliques marquent le rythme de Kotenok alors qu'il danse de plus en plus vite. À cause de sa luminescence corporelle, alors que les stroboscopes font que les mouvements des autres apparaissent saccadés, son aspect est étrangement normal.

Comment intervenir : si les chats arrêtent la musique et les lumières, Kotenok perdra temporairement de la vigueur. On peut aussi l'inciter à suivre un chat, ricanant et engoncé dans sa combinaison.

La Prochaine Chose : alors que la musique s'accélère en un crescendo, les chats remarquent que son volume procède par à-coups, de fort à doux et vice-versa. Kotenok se détache des autres danseurs et se fraie un chemin vers les haut-parleurs monumentaux, et les enlace. Il se produit une explosion soudaine d'étincelles et de décharges statiques, puis c'est le silence. Les lumières s'éteignent. Natural Dan est très contrarié, mais la foule le pousse à l'extérieur alors qu'elle se déverse dans la rue, ensorcelée par son nouveau roi de la fête, qui dans l'obscurité semble comme entouré d'une faible luminosité.

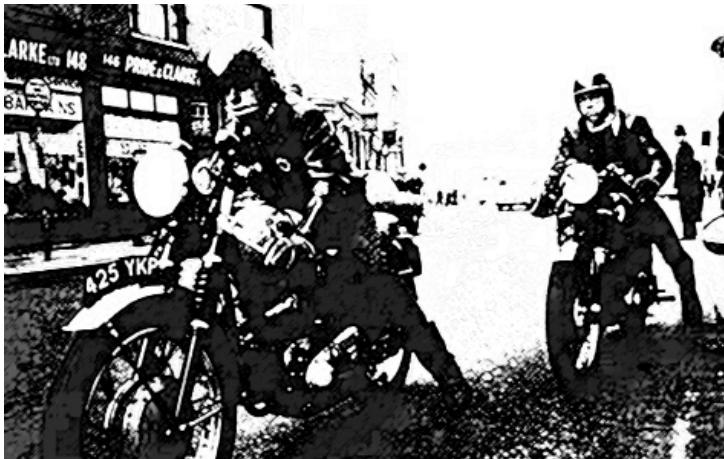
PROCHAIN ARRET : LE GANG DES MOTARDS

A la recherche d'un nouveau local, la foule rencontre un groupe de motards qui restent autour de leurs engins garés, et boivent à la bouteille. Il semble aux chats en observation que l'atmosphère devient tendu entre les deux groupes, mais Kotenok ne semble pas

effrayé et s'avance en souriant avec son étrange parler. Il arrache la bouteille à l'un des centaures et s'y attaque en en sifflant le contenu d'un seul trait. Les motards semblent approuver, et rapidement Kotenok est assis à l'arrière d'une de ces choses bruyantes qui vrombissent là-bas dans la rue, suivi en courant par ses fans.

Les chats doivent trouver une manière de les suivre ou au moins de les rejoindre. Par exemple, ils peuvent utiliser les toits pour traverser un pâté de maisons que les motards doivent contourner. Ils trouveront Kotenok prêt à renifler un gros tas de poussière blanche alors que ses nouveaux amis jouent « I Get Around » sur une petite radio portable.

Comment intervenir : faire voler au loin la poussière est une solution efficace, mais déchaîne la colère immédiate d'au moins un des centaures qui se jette contre le chat coupable. Les PC peuvent aussi trouver une manière de distraire Kotenok, mais cela doit être soudain et vraiment surprenant. Un Bipédologue entreprenant pourrait penser aux bouches à incendie urbaines ; les chats des villes peuvent se rappeler de les avoir vus asperger de l'eau sur des enfants humains pendant les mois chauds. Les chats devront appliquer une force considérable pour en ouvrir une. Le Maître-Chats doit faire attention à ne pas suggérer directement un plan, mais parmi les sources possibles de force, il y a la pesanteur ; si les joueurs pensent à jeter un coup d'œil autour, les chats peuvent trouver une auto garée pas loin sur une descente en pente. Un Chat de Salon ou un Bipédologue, qui est déjà monté en voiture, peut avoir l'idée de faire tomber les manettes et autres trucs pendant le mouvement. Des chats bien coordonnés peuvent désactiver avec un peu de chance le



CHAPITRE SIX

frein à main, et envoyer un missile à quatre roues au beau milieu des Harley-Davidson pour frapper infailliblement la bouche à incendie et tremper tout le groupe.

La Prochaine Chose : si les PC ne l'empêchent pas de prendre de la cocaïne, le niveau énergétique de Kotenok augmentera spectaculairement, avec des rayures de couleurs visibles qui se répandent sur toute sa peau. Tout humain sobre en serait effrayé, mais il n'y en a pas de présent. Le sens de *Quelque Chose de Mauvais Qui Va Arriver* frappe les Tigres Rêveurs avec une énergie renouvelée.

PROCHAIN ARRET : LE PARC

Maintenant, les motos roulent le long de la route à une allure plus calme, et la foule se rassemble dans un parc public plein d'humains en fête. Beaucoup sont attirés par le type farfelu aux couleurs folles. Un humain maigrichon avec des vêtements qui sentent le moisé, alors qu'il passe dans la rue, s'arrête avec le dos contre un arbre à un endroit d'où il peut observer la foule. Il extrait un carnet et se met à dessiner tranquillement, ce qui semble dénué de signification pour les chats, sauf pour les Tigres Rêveurs ayant compris que l'artiste a perçu que *Quelque Chose ne Va Pas*. Un écureuil s'approche des chats. S'ils lui permettent de s'exprimer, il couine : « Vous avez amené cette chose ! Elle va recouvrir tous les arbres de mauvaises couleurs ! Virez-la ! Virez-la ! » On ne réussit pas à arracher d'autres mots à la créature qui se réfugie à nouveau entre les branches. Les chats remarquent non seulement des écureuils mais des oiseaux, des chauves-souris et même des phalènes qui essaient dans le ciel, en s'éloignant de cet endroit.

Comment intervenir : les chats ont la possibilité d'attirer Kotenok vers un petit lac, ou de trouver et d'activer un simple système d'irrigation, ce qui agacera l'artiste.

La Prochaine Chose : un petit humain avec un chapeau lumineux s'approche de Kotenok pour lui parler, et ce dernier lui répond d'une voix étrange qui ne ressemble pas aux autres. Le groupe prend une décision et se dirige de nouveau vers la route. Certains montent sur leurs motos, d'autres en voiture et se dirigent vers les collines.

Le long du chemin, la bande passe près d'un transformateur électrique ; si les chats réussissent à attirer l'attention de Kotenok sur les transformateurs ronflants et leurs lumières brillantes, il abandonnera ses amis humains et la plupart de ceux-ci ne resteront pas autour de lui quand il franchira la

clôture recouverte de fil de fer barbelé pour enlacer les lignes électriques. Cela le fera exploser à l'instant, mais tant que les chats se tiendront loin de lui, il n'en infectera aucun... sauf peut-être certaines plantes ou mauvaises herbes qui, le lendemain, commenceront à pousser anormalement.

TERMINUS : LA MAISON SUR LA COLLINE

S'il ne s'est pas arrêté à la cabine électrique, ceci est le dernier endroit que Kotenok réussira à atteindre avant d'exploser et d'infecter la foule qui l'entoure. L'humain qui l'y a conduit a l'intention de le présenter à une fête pleine de gens shootés au LSD, sur le point de partir pour un lourd « trip ». Un poète en vêtements ringards observe les couleurs qui s'élèvent de la combinaison spatiale et toutes ces personnes admiratives suivant cet étranger qui danse et parle comme un fou, puis se retire dans une pièce à l'étage supérieur pour sniffer quelques lignes.

Comment intervenir : des chats astucieux pourraient trouver une baignoire dans la maison, se faire poursuivre jusqu'à la baignoire et l'y faire trébucher. C'est une solution compliquée, mais suffirait à faire décroître cette énergie qui est sur le point d'atteindre le point critique.

La Prochaine Chose : Kotenok tourne autour d'une stéréo qui joue une nouvelle version inconnue de « Hesitation Blues ». Toujours souriant, il défonce de ses deux mains les haut-parleurs. De l'électricité et du feedback emplissent la pièce en la faisant grincer. Quelque Chose de Mauvais est en train de Se Passer : tous les chats doivent fuir. Le Maître-Chats peut accorder à chacun la possibilité de faire fuir une partie de la foule, en l'effrayant ; la réussite de cette action nécessite la description de la manière terrifiante dont chaque chat va agir, et un Défi Difficile, dans lequel un Chat de Salon est le BCPT. Chaque chat qui a du succès fait fuir environ un quart des personnes présentes à une distance suffisante pour se sauver.

Et puis Kotenok explose, pas comme un corps humain dans une combinaison, mais comme dix mille petits pots de couleurs vives qui éclatent à l'unisson, s'illuminant de l'intérieur. La couleur est vaporisée de tous les côtés. Elle frappe des personnes, et pour tous les chats qui n'ont pas fui, la couleur les imprègne et commence à briller faiblement sur des longueurs d'onde invisibles aux yeux humains. Les pensées des victimes se brouillent, remplacées par le désir impatient de partir en quête de bruit, de lumières, d'électricité et de substances chimiques volatiles.

CHAPITRE SIX

ÉPILOGUE

Si les chats réussissent à immerger Kotenok, les énergies se dispersent et celui-ci s'enfonce dans un état comateux d'épuisement. À la différence de son plongeon dans la Baie avec sa combinaison hermétique, quand il ne porte pas le casque, il y a assez d'eau pour recouvrir son corps afin d'éteindre l'entité qui le possède, probablement définitivement. Probablement.

Les chats gagnent des Expériences utiles sur leur ville, certains de ses lieux typiques, et les étranges moeurs des humains qui les fréquentent. Ils ont aussi un nouveau contact : Patch et sa bande du port.

LES AVENTURES CONTINUENT

La mission Vostok 7 comprenait une expérience secrète : un chaton caché dans la capsule spatiale de Kotenok qui maintenant repose à cent mètres de profondeur sur un récif du Pacifique (ainsi s'explique la vague odeur de chat sur le casque). D'une façon ou d'une autre, le chaton a survécu...

Une fille de la fête a prélevé une garniture de la combinaison de Kotenok comme souvenir, et la porte maintenant comme un anneau. Le métal brillant dessine un arc-en-ciel de couleurs qui semble changer l'humeur de cette fille. Pourrait-elle être en danger ?

Qu'est-ce que marmonne Kotenok ? (EN RUSSE)

- *Je suis un type fou et sauvage !*
- *(très sérieux) Ceci est pour les dames.*
- *J'ai tellement de Petits hommes en moi !*
- *[il ricane] Les deux hémisphères sont fondamentalement en contraste.*
- *Les mouvements pour la paix sont une simple expression de désir des mâles bourgeois afin de ne pas travailler, de ne pas se faire tirer dessus, et de faire l'amour sans engagement vis-à-vis d'une femelle. Les drogues servent à cacher le sentiment de culpabilité des bourgeois.*
- *La boule de la sphère réfléchissante qui tourne est lubrifiée par le sang des travailleurs.*
- *Éclate-toi, tovaritch !*

PÂTURAGES VERTS

UNE CHATVENTURE DE FUITE
ET D'ENQUÊTES

par Tracy Barnett

DECOR

Un refuge pour animaux, presque en ruine, dans une petite ville rurale. L'action se passe entièrement à l'intérieur du complexe : les bureaux, les chenils, le dispensaire, la cour et enfin la Pièce Sombre.

PERSONNAGES

Les humains

La Voix, l'humain alpha, femelle ; distante, mais se préoccupe des animaux. On peut l'entendre partout dans le refuge.

Le Gémissement, bête, mâle et détesté. Il aime seulement les chiens. Il éternue en présence des chats.

L'Aiguillon, froid et ascétique, il pique avec de fines griffes de métal.

L'Accrocheur, tient fermement les animaux pour l'Aiguillon. Pas complètement mauvais, mais a les mains froides.

Le Nourricier, fournit de la nourriture et parfois des câlins. Le meilleur des humains sur la zone, ce qui ne veut pas dire grand-chose.

Le Nettoyeur, le second dans la classification parmi les humains, mais seulement parce qu'il fait en sorte qu'il y ait moins de puanteur qu'il ne pourrait y en avoir.

Les Va et Vient, plusieurs humains, en général inoffensifs ; certains emportent des animaux, mais la plupart en déposent de nouveaux.

Tracy Barnett gère la Sand & Steam Productions, éditrice du prix School Daze, et est l'auteur de Iron Edda, le jeu dans lequel les Vikings pilotent des squelettes géants contre les métalliques des nains. Vous trouverez ses autres œuvres sur <http://sandandsteam.net>.

CHAPITRE SIX

Les chats (et Rôle typique)

Toutes sortes de chats vivent dans le refuge. Étant donné qu'ils passent la plupart du temps dans leurs cages, ils ne partagent pas leur territoire. Imaginez comment chaque chat se comporterait, en fonction de son propre Rôle, à rester enfermé avec seulement un temps limité dans la cour extérieure.

Indépendamment du style de vie précédent, ce qui distingue le plus les chats entre eux ici est le temps qu'ils ont passé au refuge. Il existe trois catégories différentes. Les joueurs doivent choisir une catégorie pour chaque chat et écrire cette information sur la fiche.

Novices : des chats arrivés récemment. C'est de la chair fraîche, bien sûr.

Provisoires : des chats arrivés récemment qui s'attendent à en partir bientôt. Peut-être sont-ils déjà entrés et sortis du refuge, ou peut-être croient-ils qu'ils seront adoptés par une famille. De toute manière, ils ne resteront pas longtemps.

À Vie : ceux que personne n'adoptera. Certains en sont contents, d'autres se désespèrent.



Les autres animaux

Des chiens dans les chenils : nombreux, de différentes races, et bruyants.

Différents chats domestiques amenés au hasard au refuge, certains seulement pour rencontrer l'Aiguillon.

Quelques animaux sauvages qui se font voir à l'extérieur du refuge quand ils te fixent à la dérobée, se moquent de toi ou simplement s'occupent de leurs affaires.

LES ZONES DES PÂTURAGES VERTS

L'EXTERIEUR

La Cour

Les occupants : Le Nourricier et le Nettoyeur

Les caractéristiques : un enclos de métal, des entrées pour les animaux et de la terre (très) battue. Il y avait aussi de l'herbe, il y a de nombreuses lunes.

Les sorties : les entrées aux Chenils pour les animaux, l'entrée aux Chenils pour les deux-pattes.

L'entrée

Les occupants : Les Va et Vient.

Les caractéristiques : petite allée d'asphalte avec des parkings et des lampadaires. Un petit pré avec des taches d'urine (les humains : voir Vagabond de Haspurr ci-après).

Les sorties : la petite allée mène à la rue principale.

L'INTERIEUR

Sauf si indiqué autrement, toutes les portes sont fermées à clé.

Les pièces occupées (Bureaux)

Les occupants : La Voix et le Gémissement.

Les caractéristiques : des bureaux avec des documents importants, des machines chaudes et ronflantes, des photos d'animaux, des étagères avec beaucoup de clés. La plupart des chats ne savent pas quoi faire des clés, à part les lancer en l'air. Les Bipédologues pourraient avoir d'autres idées.

Les sorties : la porte vers le Couloir.



CHAPITRE SIX

Le Couloir

Les occupants : tous

Les caractéristiques : aucune fenêtre, voix d'animaux, odeur d'animaux ; le placard à nourriture.

Les sorties : la porte vers les Bureaux, la porte vers les Chenils, la porte vers le Dispensaire.

Les Maisons-prisons (les Chenils)

Les occupants : tous

Les caractéristiques : les cages métalliques de toutes dimensions – toutes fermées à clé ; les trottoirs ne sont jamais nettoyés correctement, tous les animaux sentent mauvais.

Les sorties : la porte vers le Couloir, les entrées vers la Cour pour les animaux, la porte vers la Cour pour les humains.

La Pièce des Perfidies (le Dispensaire)

Les occupants : la Voix, l'Aiguillon et l'Accrocheur.

Les caractéristiques : des choses froides que n'aiment pas les chats. De nombreuses odeurs bizarres et des objets avec une mauvaise odeur. Un tas de petits objets à jeter ça et là.

Les sorties : la porte vers les Couloirs, la porte vers la Pièce Sombre.

La Pièce Sombre

Les occupants : la Voix, l'Accrocheur et le Gémissement ; peut-être d'autres dont les animaux ont seulement entendu parler.

Les caractéristiques : les animaux y entrent et n'en sortent plus. Aucun animal ne sait ce qu'elle contient, mais de nombreuses histoires circulent à son propos.

Les sorties : la porte vers le Dispensaire, peut-être une autre sortie ?

Les Autres Pièces

Les placards de rangement, les salles de réunions et ainsi de suite. Elles n'apparaissent pas directement dans l'aventure, mais il est bon de savoir qu'elles existent au cas où elles devraient servir.

LA Trame

Au début de la chatventure, il fait nuit et tous les animaux sont enfermés dans leurs cages. On entend leurs habituels chuchotements entre eux, étant donné que les chats ne dorment pas toute la nuit. On perçoit dans l'air un ronflement menaçant. Le bruit court qu'un groupe d'animaux sera amené dans la Pièce Sombre demain : les Tigres Rêveurs (et les chiens Cœurs Sauvages) rêvent de la marque de la mort suspendue au-dessus des À Vie, ou bien un personnage non-chat et non-joueur le chuchote à contre-cœur à un Chat de Salon. Ceci préoccupe les À Vie même s'ils essaient de ne pas le faire voir. Après tout, personne ne les adoptera et les chats envoyés dans la Pièce Sombre n'en reviennent jamais.

La vérité c'est que le staff des Pâtures Verts ne peut se permettre de garder encore longtemps les animaux recueillis à long terme. Ils ont toujours maintenu une politique contre les suppressions, et la Pièce Sombre dans le passé a été utilisée seulement pour l'euthanasie d'animaux avec des maladies incurables. La décision devait être reportée de quelques semaines, mais quelque chose a poussé la Voix à changer de programme.

Certains Tigres Rêveurs pensent que le refuge a été construit sur le site d'un ancien temple sacrificiel de Haspurr et que le vieux dieu est en quête de sang frais. Ces Rêveurs disent la vérité. Haspurr influence les humains du refuge depuis longtemps, et son emprise est maintenant au zénith. Si les animaux ne s'enfuient pas, les À Vie sont cuits. Et l'affaire ne s'arrêtera pas là.

PRELUDE : DES GRIFFES AGITÉES

Les À Vie savent qu'ils doivent s'enfuir avant le lendemain. Ils travaillent tous dans ce but. Voici quelques-uns des problèmes que le Maître-Chats devrait garder en tête quand il introduit la situation, en permettant aux joueurs de suggérer des réponses et en les laissant influencer le cours des aventures :

- Y-a-t-il des Personnages Chats parmi les À Vie ?
- Combien d'autres chats ont besoin de fuir ?
- Qu'arrivera-t-il aux autres si les À Vie s'enfuient ?
- Et les autres animaux ? Est-ce que les chats s'en préoccupent ?
- Et que dire de la Pièce Sombre ? Quelque chose là-bas doit influencer les humains, surtout la Voix.



CHAPITRE SIX

Les humains sont la plupart du temps absents de cette aventure, mais si un Bipédologue ou un Chat de Salon pense : « Si seulement, il y avait un humain ici, je pourrais... », le joueur peut tenter un Défi Normal pour se rappeler d'avoir accompli cette action dans le passé, en présence d'humains. Tous sont sur le qui vive depuis quelques jours ici aux Pâturages Verts, il est donc naturel que certains chats aient imaginé des plans pour cette fuite.

LES CHENILS

Les Chenils sont pleins de cages délabrées et couvertes de rouille. Elles sont toutes occupées, des grandes cages à chiens jusqu'à un enclos à rats au fond, loin de toutes les autres.

Toutes les cages des chenils sont fermées à clé, sauf une. Un entreprenant À Vie a réussi à glisser correctement quelques petits grains de litière, en s'assurant que le verrou n'est pas bien fermé. Un PC À Vie pourrait jouer ce rôle. Ce chat devrait immédiatement se mettre au travail pour ouvrir le reste des cages, étant donné que plus il y a de chats, mieux c'est, n'est-ce pas ?



On peut ouvrir les cages de beaucoup de manières différentes. Les Bipédologues se souviendront de la grande boule rouge sur le mur que le Nourricier a dit au Nettoyeur de ne jamais toucher (en la montrant et en parlant d'un ton très sévère). Les joueurs pourraient penser à demander à un Acrobatte de frapper cette « boule » (un bouton qui ouvre toutes les cages, mais actionne une alarme très bruyante) ; le Maître-Chats devrait donc lancer ses dés pour voir qui, ou quoi, pourrait être attiré par l'alarme. Des Combattants énergiques et massifs pourraient briser quelques verrous, mais ceci ferait beaucoup de bruit. Mais le Nourricier se couche parfois tard le soir : doit-on quand-même tenter le coup ? On pourrait convaincre d'autres animaux d'aider. Les rats pourraient ronger les barreaux rouillés pour se frayer un chemin, les chiens pourraient se jeter la tête la première contre les cages les plus résistantes, et même certains oiseaux astucieux pourraient avoir gardé un instrument ou deux qui seraient utiles pour ouvrir les serrures. Mais si on convainc ces animaux d'aider, ils voudront certainement quelque chose en échange.

LA FUITE

Une fois les animaux libérés de leurs cages, le plus urgent est de sortir les À Vie du refuge. Les défis qui suivent peuvent être rencontrés dans n'importe quel ordre. Le Maître-Chats doit

décider combien de temps prendra chaque étape, et maintenir élevée la tension en rappelant aux joueurs que tôt ou tard les humains arriveront au travail.

LES COULOIRS

Les Couloirs sont étroits et sombres. Il y a une faible lumière qui filtre des petites vitres des portes ; juste le minimum pour qu'un animal puisse réussir à voir.

LES PORTES

Dans les Couloirs, tous les défis ont à voir avec les portes. La règle est que toutes les portes sont fermées à clé pendant la nuit. Néanmoins, le Nettoyeur est un peu distrait, et le Maître-Chats peut tenter un Jet Chance comme pour un Fait Sinistre (p.83) ; si les deux dChats indiquent des Bonnes Nouvelles, on a oublié de fermer la porte. En plus, ces portes ont de vieilles serrures défectueuses. Les Bipédologues se souviendront que parfois elles s'ouvrent brusquement après que les humains les ont fermées. Si on les bouscule, secoue ou frappe comme il le faut, cela pourrait faire la différence entre la liberté et la Pièce Sombre. Heureusement, il y a des Combattants et des Acrobates dans les parages.

Si les autres animaux ont été recrutés, un chat convaincant pourrait persuader les souris ou les rats de ronger une ouverture dans un vieux mur en pierres sèches, ou des oiseaux de voler jusqu'à une tuile mal fixée. Le Maître-Chats devrait imaginer à quoi peut ressembler un refuge délabré, mais qui fonctionne encore. Comment feront les chats pour franchir toutes ces portes ? Comme d'habitude, l'ingéniosité des joueurs doit être récompensée par des progrès, et parfois par une Gourmandise.

Le Nettoyeur

Le Nettoyeur est un humain très distrait, surtout s'il fait confiance à la Voix. Il laisse traîner un tas de choses intéressantes. Parfois, il s'agit de restes de nourriture, d'autres fois des objets à jeter. Le Nettoyeur passe la plupart de son temps à faire les cent pas dans le Couloir, en nettoyant toutes les saletés produites pendant la journée. Si les félins sont bloqués, le Maître-Chats peut leur faire remarquer quelque chose de scintillant et d'utile sur le plancher. Mais utiliser une clé moderne demande une grande dose de planification, en plus d'un Défi Difficile.



CHAPITRE SIX

DEFI : QUELLE PORTE ?

Les odeurs dans le Couloir sont oppressantes et confuses. Il faudra un Défi Difficile pour tout chat qui décide de reconnaître les portes avant qu'elles ne soient ouvertes. Un Bipédologue peut demander le statut de BCPT, en ayant fait attention aux signes sur les portes.

DEFI : LA NOURRITURE

Il y a un petit cagibi qui s'ouvre sur le Couloir. Il n'y a pas grand-chose à voir, mais c'est le lieu où l'on garde la nourriture pour les animaux. Si cette porte est ouverte, tous les animaux doivent surmonter un Défi Normal pour s'assurer de ne pas être distraits par toute cette bonne nourriture. Des chats recevant habituellement peu de nourriture, comme la plupart des Néophytes, devront passer un Défi Difficile étant donné qu'ils sont toujours affamés. Si la plus grande partie du groupe ne réussit pas à se détacher des boîtes de conserve, cela fera perdre un temps précieux, en rapprochant le lever du jour et leur découverte par les humains.



LES BUREAUX

Si les chats ouvrent la porte vers les Bureaux ils trouveront beaucoup d'objets intéressants avec lesquels jouer et bricoler. Les Tigres Rêveurs, dans cette pièce, recevront une vague impression de mouvement et d'intentions.

DEFI : MMMMM, QUELLE CHALEUR AGREEABLE...

Si un chat quelconque s'approche des ordinateurs, il sera tenté de se vautrer sur le métal pour un petit somme... N'importe quel chat peut résister par un Choix Facile, mais ce sera Difficile pour les Tigres Rêveurs. Si tout le groupe succombe, par hasard ou malchance, Mauvaise Herbe (Vagabond de Haspurr, p.136) les découvrira et les chassera par des hurlements et des lancers d'objets. Il devront revenir ensuite en catimini mais le temps presse.

DEFI : DES FEUILLES QUI VOLENT

Le Bureau est plein de feuilles entassées, en équilibre précaire. Si les documents sont déplacés (et quel chat n'aime

pas s'asseoir sur les papiers ?), les piles se déplaceront et tomberont, sauf si le chat est un Acrobat. Sous l'un des tas de paperasserie (celui qui est tombé, bien sûr), le bureau présente une entaille inquiétante : un symbole secret de Haspurr. Quand il est révélé, les papiers s'animent comme si un vent fort leur soufflait dessus. Lorsque ceci arrive, toute autre activité dans le Bureau devient un Défi.

- Pour les Tigres Rêveurs qui perçoivent les forces animant les feuilles, et les Acrobaties agiles, c'est un Défi Facile.
- Pour les Combattants qui réussissent à mettre en morceaux le papier plus rapidement qu'il ne s'envole, c'est un Défi Normal.
- Pour les Bipédologues et les Chats de Salon, c'est un Défi Difficile.

Tout chat qui échouera, subira des coupures et devra perdre du temps à lécher ses douloureuses blessures, une fois qu'il se sera enfui du Bureau.

DEFI : MAIS QUI DIABLE L'A FAIT ?

Un Bipédologue entreprenant qui passe son temps à examiner les documents (avant ou après qu'ils ne se dispersent) remarquera que beaucoup de feuilles d'apparence importante (au moins, pour les Deux-Pattes) comportent deux sortes différentes de marques humaines : de petits signes bleus en lignes distinctes, et des signes rouges plus grands qui occupent toute la page.

Avec un Défi Difficile, un Bipédologue peut déterminer qu'il y a deux signes différents, mais faits par la même personne : cela sent les mains de Gémissement. Peut-être est-il derrière tout ceci ?

LE DISPENSAIRE

Aucun animal n'aime venir ici. L'Aiguillon et l'Accrocheur ne sont pas de compagnie sympathique, et ne donnent pas de friandises. La nature même de cette pièce rend tout animal inquiet et irrationnel, en l'incitant à mordre et à griffer. Tous les Défis sont par conséquent d'un niveau plus difficile.

Il n'y a pas grand-chose d'intéressant dans cette pièce, mais c'est la seule manière pour arriver à la Pièce Sombre, au cas où les animaux décideraient d'enquêter.



CHAPITRE SIX

DEFI : LUTTE FRATRICIDE

Plus d'un animal dans le refuge a été traumatisé par cette pièce. Quand un animal non-joueur entre, le Maître-Chats lance un Défi Normal pour chaque créature, ou groupe de créatures semblables (rappelez-vous que les non-chats traitent les Chats Tristes comme des succès, pas les Chats Heureux). Celui qui échoue succombe à une réaction instinctive de fuis-ou-combats : il fuit, se réfugie dans un angle ou devient agressif. Avec un Succès Partiel, la créature est simplement trop effrayée pour collaborer.

DEFI : VERS LA PIÈCE SOMBRE

La Pièce Sombre est fermée par un lourd verrou. Le crocheter sera difficile. Si les joueurs le demandent, les Bipédologues peuvent effectuer un Défi Difficile pour se rappeler avoir vu l'Aiguillon ou l'Accrocheur insérer une petite chose scintillante dans la grande chose en métal scellée dans la porte, qui heureusement est vieille et branlante comme presque tout dans le refuge. Les chats peuvent aussi se rappeler que cette chose brillante se trouve dans une boîte fermée dans un tiroir. D'autres solutions possibles : faire tomber l'armoire à fiches pour briser la petite fenêtre vitrée de la porte, ou persuader le Nettoyeur de l'ouvrir avec des miaulements insistants de Chat de Salon, ou en lui faisant croire qu'il y a quelque chose qui coule. Si tout le reste échoue, un Combattant sans peur peut simplement tenter un Défi Mortel pour enfoncer la porte au vol en détachant de force le crochet du verrou du bois pourri.

LA PIÈCE SOMBRE

Les À Vie ont entendu de nombreuses histoires au sujet de la Pièce Sombre, et l'utilisent pour effrayer les Novices. On y sent une mauvaise odeur, comme de mort ancienne. Pour les Tigres Rêveurs, de mort très, très ancienne. Dans cette pièce, on pratique l'euthanasie, et elle est située exactement sur le vieux site sacrificiel de Haspurr.

La pièce est exactement l'endroit dans lequel aucun animal ne voudrait être. C'est une pièce nue et désolée, mais quand les animaux y entrent, elle n'est pas vide.

DEFI : LE VAGABOND DE HASPURR

Un sans-abri, du nom de Mauvaise Herbe (Herb Jenks dans la version originale, si vous décidez de situer l'histoire aux USA ou en Angleterre) a pris l'habitude de se réfugier dans

la Pièce Sombre la nuit, à l'insu du personnel des Pâturages Verts. Il y a été attiré par la voix sifflante de Haspurr. Après tant de nuits passées dans cette pièce, Haspurr a pris le contrôle de l'homme qu'il faut arrêter pour faire cesser les euthanasies inutiles. Désirant un serviteur, l'esprit du lieu a enseigné un tour à Mauvaise Herbe : une Invocation qui lui permet de se faufiler entre les serrures et les gardiens, mais pas plus d'une fois par jour.

Si de nombreux animaux libérés s'aventurent dans la Pièce, ce sera un jeu d'enfants d'avoir l'avantage sur Mauvaise Herbe. S'il s'agit seulement des Personnages Chats, les Combattants et les Acrobates, et peut-être d'autres aussi, devront se manifester. Griffer et mordre Mauvaise Herbe suffisamment pour le faire définitivement fuir nécessitera trois résultats d'Étourdir, Jeter au loin ou Blesser.

Alors que Mauvaise Herbe s'enfuit, un petit morceau de papier tombe de ses poches. N'importe quel Bipédologue peut dire qu'il s'agit de quelque chose d'important pour Mauvaise Herbe, qu'il a dessiné durant son temps libre, sans se rendre compte que sa main était guidée par Haspurr. En fait, ceci révèle la position approximative des autres sites sacrificiels : de potentiels emplacements de futures chatventures.

LA COUR

Si les animaux se dirigent directement vers la Cour des Chenils, il en faut peu pour faire un trou dans la clôture, creuser dessous ou ramper et s'enfuir. Libres !

Dans tous les cas, les animaux découvriront les traces de Mauvaise Herbe et son odeur. Chaque Tigre Rêveur qui sentira l'odeur de Mauvaise Herbe, aura une vision de la mort froide et sombre qui l'accompagnera. Des héros responsables de Phtar-Axlan savent qu'ils doivent l'arrêter.

DEHORS

DEFI : OU ALLER MAINTENANT ?

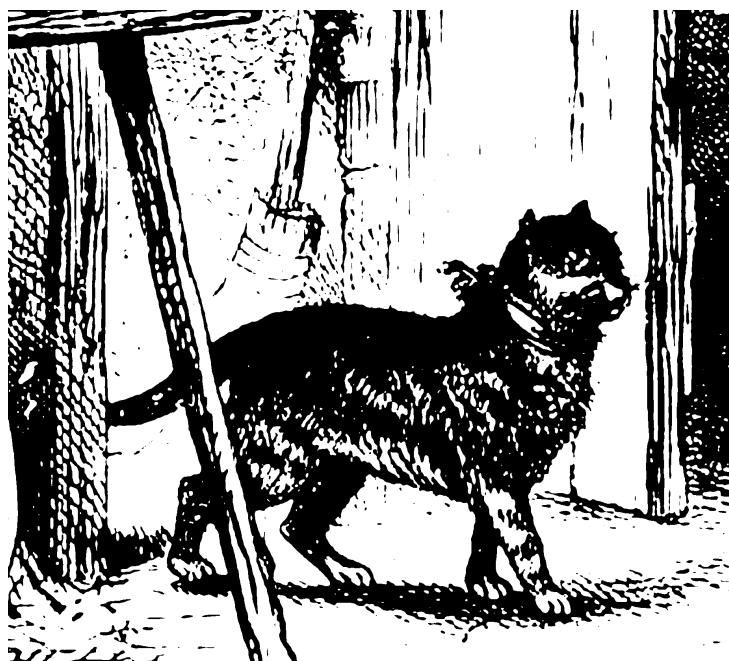
Nourriture et logement sont à l'ordre du jour, après s'être échappés des Pâturages Verts. D'une manière ou d'une autre, les chats savent que Haspurr est au travail dans cette partie du monde et doit être arrêté. Comment ils choisiront de le faire sera l'objet d'autres chatventures.

CHAPITRE SIX

REMARQUES POUR LE MAITRE-CHATS

On peut utiliser cette aventure pour lancer une campagne, ou comme moyen pour mettre un groupe existant de chats sur les traces d'une certaine Congrégation de Haspurr. Des indices provenant d'aventures précédentes peuvent conduire les Personnages Chats à se faire enfermer délibérément aux Pâturages Verts pour enquêter. Ou peut-être ont-ils tous été capturés car Haspurr les voulait hors de son chemin. Peu importe comment, à peine ont-ils trouvé la feuille avec l'emplacement des autres sites sacrificiels que leur chemin est clairement indiqué.

Si le groupe se dirige directement vers la Cour et la liberté, il peut éviter initialement l'essentiel de l'aventure. Néanmoins, une fois qu'ils ont établi un nouveau camp de base, trouvé de nouvelles demeures et toutes choses qu'ils décideront de faire avec leur liberté retrouvée, ils devront vraisemblablement revenir pour une autre nuit d'aventures. S'ils ne reviennent jamais plus pour chasser Mauvaise Herbe et arrêter le mauvais esprit de l'endroit, de plus en plus d'animaux seront recueillis par les humains des Pâturages Verts et de plus en plus d'animaux mourront inutilement.



CHAPITRE SEPT

D'AUTRES SCÉNARIOS

La lutte séculaire entre les divinités peut avoir lieu n'importe où. Cette section offre une demi-douzaine d'archétypes de scénarios et une pincée de sujets d'aventure pour chacun. Pour avoir accès à neuf nouveaux scénarios, chacune conçue par un auteur connu de JdR, on devrait mettre ses pattes sur le supplément « Mondes de Chathulhu ».

L'IMMEUBLE STEARNS

Dans les grandes villes, un gratte-ciel est un monde à part entière. Les chats des rues dînent de restes à l'ombre du bâtiment, ils vivent dans les ruelles et se réfugient dans les égouts quand ils réussissent à avoir raison des rats omniprésents en format géant. Les chats domestiques vivent dans de petits appartements avec des personnes aimables, se faufilant parfois le long des escaliers anti-incendie, avec ou sans le consentement des humains, quand ils ont justement besoin de s'évader. Dans le grenier, un petit nombre de chats de race exclusive rôde dans les mansardes, tenant compagnie à leurs riches humains en échange d'une vie confortable.

Qu'est-ce qui peut réunir des chats d'origines aussi disparates ? Les ennuis. Un-Oeil, un vieux chat errant et miteux, Sait des Choses. Le gardien a un chien méchant. De nombreuses autres sortes d'animaux vivent dans les autres appartements et l'immeuble lui-même pourrait contenir des plans architecturaux actifs du point de vue des dimensions. De l'immeuble, les chats peuvent rejoindre les rues et les places de la ville, ou s'immiscer dans des situations qui naissent autour et dans le bâtiment. Par exemple :

Le LOL de Chathulhu : les humains ont toujours été irrésistiblement attirés par la collection d'images et de souvenirs de leurs chats. Ceci a toujours constitué un genre à part entière du dessin et de la peinture et, naturellement, un hommage dû à la perfection féline. Même les bandes dessinées et les illustrations humoristiques représentent des chats avec une fréquence stable. Mais, ces dernières années, les photos et les vidéos ont augmenté exponentiellement, et maintenant

CHAPITRE SEPT

presque tous les appartements de l'immeuble sont connectés à Internet 24h sur 24. Alors que les échos éthéres visuels des chats se multiplient et sont distribués sans arrêt, certains des originaux sont simplement en train de ... disparaître. Internet a peut-être développé des ouvertures qui permettent à certains esprits de l'Au-Delà de s'infiltrer, ou vice versa ? Le danger de disparaître est-il lié au nombre de personnes qui cliquent « j'aime » ou « +1 » sous une photo ou la vidéo d'un chat ? Et qu'arrivera-t-il quand les dernières poches de résistance succomberont à le haut débit à bas prix, et que l'Immeuble entier sera enveloppé dans une toile d'araignée de fibres optiques et de connexions sans fils ? C'est sûr, l'idée qu'il existe un Dieu Machine est une idiotie... n'est-ce pas ?

Le Professeur Morpho : à l'avant-dernier étage, le vieux professeur Morpho occupe une suite en location dans les pires conditions, pleine jusqu'au plafond de petites vitrines avec son énorme collection de papillons. Il déambule toute la journée pour remettre en ordre les exemplaires, en regardant à travers une loupe et en prenant de nombreuses notes. Au printemps, il est toujours dans la cour ou dans le parc voisin, avec un petit filet de tulle qu'il brandit contre tout ce qui vole. La nuit, on entend sortir d'étranges bruits de son appartement, et de curieux dessins colorés et symétriques apparaissent aux Tigres Rêveurs quand ils ferment les yeux. Pire, certains chats disent avoir vu des papillons entrer et sortir des fenêtres de la suite du Professeur – des papillons qui ont l'odeur d'un pot de formol, et ces fenêtres ne peuvent plus s'ouvrir depuis des années.



LE VILLAGE

Dans une lande pauvre et aride du Tiers Monde, les chats se poursuivent dans les rues poussiéreuses d'un village d'autochtones. Les enfants aiment les félins semi-sauvages, et les adultes les tolèrent car ils chassent les rats, les souris et les insectes. Mais dans le voisinage du village, il y a un étrange monolithe. L'instable gouvernement local le considère comme une « merveille naturelle » et y envoie de temps en temps quelques bus de touristes. Les anciens du village disent que cela n'est pas naturel du tout, mais est le résultat du travail de mains non humaines pendant des millénaires, et qu'il est infesté d'esprits plus vieux que le temps. Il est certain que des choses bizarres s'y passent la nuit.

- Quand un enfant du village disparaît près du monolithe, seuls les héros chats sont assez sages et furtifs pour découvrir ce qui est arrivé.
- Un groupe de savants occidentaux campe près du site, en fourrant le nez partout et en dérangeant des choses qu'il vaut mieux laisser en paix. Ils ont un chien vraiment méchant.
- Un culte interdit par les natifs réapparaît et commence à tenir des rituels repoussants près du rocher, avec des buts certainement pas sains.
- Sous le monolithe, est cachée une ruine labyrinthique qui garde scellée on ne sait quelle horreur du passé. On dit que des endroits de ce genre sont sacrés pour le Dieu Araignée.
- Un peuple nomade qui rôde dans la région a l'habitude de faire rôtir les chats sauvages sur des fours spéciaux et de se goinfrer de leur chair. Quelles divinités essaient-ils de favoriser ?
- Dans les campagnes, les grands félins chassent : des tigres, des panthères, et peut-être même des lions. Cette parenté sauvage est-elle en contact avec Phtar-Axlan, le Dieu des Félins par excellence, ou vénère-t-elle Haspurr et veut-elle la mort de tous les humains ?

LE CLOCHER DES CHATS ERRANTS

A cinquante km de Londres, une population bienveillante de chats habite dans la grande église du campus de la Whiskatonic University. La tour du clocher, appelée à l'origine du nom d'un certain Thomas Quelquechose, a depuis des temps immémorables le surnom de Clocher des Chats Errants en raison des générations de chats qui y ont vécu depuis qu'on a enlevé la grande cloche, et qu'on a désacralisé l'église à des fins académiques.

CHAPITRE SEPT

Mais tout n'est pas tranquille ni joyeux. Le clocher a été aménagé par l'architecte et occultiste du dix-septième siècle qui signait Christopher Roitelet, pseudonyme qui révèle comment il était sous le sortilège du Dieu Oiseau. Celui-ci a construit, avec l'excuse d'améliorer l'ancienne église, un énorme conducteur d'énergie cosmique, érigé à l'intersection de deux lignes de pouvoir, et comprenant une certaine géométrie décidément pas habituelle. Quiconque contrôle la tour, peut célébrer des rituels dans le sinistre espace autrefois réservé à la cloche, avec des effets puissants et imprévisibles. Les chats ont un ancien devoir inconnu aux humains de l'Université : occuper le Clocher des Chats Errants et empêcher que les autres cultes animaux ne puissent l'utiliser. Les oiseaux, en particulier, le considèrent comme leur propriété et s'opposent aux chats, s'efforçant de reprendre le contrôle du clocher à des fins personnelles. Les héros proviennent de l'ancienne et florissante famille des chats. Voici quelques-unes de leurs possibles aventures :

- Un académicien, apparemment bien intentionné, décide que les chats devraient être expulsés avec courtoisie pour des raisons d'« hygiène moderne».
- Et si quelqu'un de la famille-même des chats de la tour était en train d'aménager un bâtiment pour invoquer le Grand Chathulhu ?
- Le Département de Zoologie élève des faucons et les fait chasser dans les bois.
- Si les oiseaux réussissaient à s'infiltrer, que feraient-ils ? Les motivations du Dieu Oiseau sont mystérieuses, mais les volatiles détestent certainement les chats et leurs habitudes de prédateurs.
- Les chats découvrent que la Bibliothèque de l'Université, de l'autre côté du campus, a acquis une copie originale d'un ancien livre maléfique, le Nyanconomicon. Un professeur pense l'utiliser pour un cours d'histoire ancienne. Quiconque entendra réciter les vers de ce livre à haute voix, deviendra fou et sera probablement en proie à des pouvoirs inconnus. Ce livre doit être détruit !
- Les héros发现 des termites : elles peuvent simplement avoir l'intention de ronger les planches, ou pourraient être une avant-garde des forces du Dieu Insecte, qui est connu pour demander des sacrifices humains. Si les chats mènent les humains à découvrir les termites, la tour sera désinfectée – mais pendant que ceci a lieu, les chats ne peuvent pas être

à leurs postes, et les dieux des cultes pourraient tenter de s'infiltrer pour accomplir un Grand Rituel (p.44).

- Dans un moment de crise, les anciens ne sont pas sûrs : la famille féline doit-elle essayer d'utiliser le Clocher pour invoquer Phtar-Axlan, ou alors les chats ne devraient-ils surtout pas s'immiscer plus dans les affaires des Dieux ?

LE REFUGE

Les joueurs prennent le rôle de chatons qui attendent d'être adoptés dans un grand refuge pour animaux, d'une banlieue urbaine. Ils sont tous mignons et câlins et cela ne devrait prendre que peu de jours ... mais quelque chose semble éloigner les visiteurs humains. Dans d'autres pièces et cages, s'agitent des populations de chiens, de rongeurs, de serpents, d'oiseaux et même de poissons. L'un de ces groupes au moins cache quelque chose. Est-ce que ce sont les chiens qui supplient Aboyoth de garder les chats prisonniers ? Est-ce que ce sont les rats qui mènent quelque horrible expérience ? Est-ce que le refuge-même est construit sur le site d'un ancien autel sacrificiel de Haspurr, repoussant magiquement la présence des humains ? (voir « Les Pâturages Verts », p.127). Il est certain que le personnel change souvent, sauf pour la vieille directrice à l'aspect curieux. Certains vieux chats disent qu'ils sont là pour toute leur vie. Par chance, le refuge ne pratique pas l'euthanasie, mais si les adoptions se raréfient, ceci ne pourra pas durer longtemps.

Le Refuge peut être joué aussi de manière plus légère avec de jeunes joueurs qui devront inventer des jeux et des comportements de coups de pattes pour attirer l'attention des visiteurs, jusqu'à être adoptés par un nombre d'enfants égal au nombre de joueurs.

KIZZSMOUTH

Il n'y a pas un seul chien dans ce village côtier de la Nouvelle Angleterre, et les habitants ont arrêté depuis longtemps de chercher à en avoir. Amener là un petit chien signifie le condamner à une fin mystérieuse ou à disparaître. Les chats vivent au port, mangent des restes provenant des nombreux bateaux de pêche, et pendant les longs hivers, les humains les accueillent dans les boutiques et les tavernes.

Cela semblerait être un paradis félin, mais il y a des forces obscures au travail. Le culte de Yog-Sotruite domine les

CHAPITRE SEPT

eaux locales et, pour survivre, les pêcheurs de Kittsmouth ont dû faire des pactes innommables avec le Dieu Ecailleux. Entre autres choses, les créatures aquatiques ne tolèrent pas les chiens et les prennent comme des offrandes sacrificielles quand ils apparaissent. Et il est certain que ce culte est à la constante recherche d'une faille dans ses pactes avec les habitants de la surface, une faille qui permette de convertir les personnes en esclaves sans esprit. Certains humains, qui semblent avoir des yeux exorbités de rascasse et des bajoues tremblotantes, ne paraissent pas exactement contredire ce plan. Les chats héroïques doivent arrêter les plans de Yog-Sotruite pour assujettir toute la petite ville, et en même temps éviter de détruire l'industrie halieutique dont les humains dépendent.



LES AVENTURES DE JACK BURTON DANS LES GRIFFES DU CHAT-MANDARIN

Les chats vivent à l'arrière d'un restaurant chinois dans la Chinatown de San Francisco. Sous la ville, des démons, des spectres et des monstres chinois amenés de la Terre des Ancêtres par le biais de la magie noire, infestent des tunnels secrets et des temples cachés. Des bandes d'animaux s'affrontent dans des bagarres de rues avec de nombreuses acrobaties pour réclamer plus de terrains pour leurs cultes.

- Une congrégation de chiens d'Aboyoth utilise secrètement tout son art pour influencer les humains – soumission, service et apparente adoration – pour faire en sorte que les cuisiniers récemment arrivés prennent en considération un retour à l'ancienne pratique de manger des chats. Après tout, la viande coûte cher.
- Les chats entendent parler d'un Tigre Rêveur visionnaire de grand âge et sagesse. S'il y a quelqu'un qui peut les aider avec leur problème, c'est lui, mais il vit de l'autre côté de la ville, à Haight -Ashbury, où des années d'encens et d'autres substances partagées avec ses humains lui ont procuré des visions remarquables, très souvent véridiques. Les chats ont environ 4 km de banlieues sur les collines à traverser, dans les deux directions.
- Dans la Chine antique, Chathulhu avait un autre nom, mais il est resté éternellement égal à lui-même. Un sorcier humain apparemment immortel de Chinatown essaie d'ouvrir un portail et de supplier Chathulhu d'envoyer une armée de démons félin pour attaquer ses rivaux, une communauté de pacifiques moines bouddhistes qui ont de nombreux chats de compagnie. L'assistant du sorcier est au courant de possibles tentatives des fidèles de Phtar-Axlan pour déranger ce rituel. Les chats réussiront-ils à pénétrer dans l'antre souterrain et arrêter ce mauvais plan ?
- Une série d'attaques spectrales est en train de détruire le tourisme à Chinatown, et le restaurant qui abrite les chats pourrait être amené à fermer. Les autorités humaines considèrent les apparitions spectrales comme des arnaques et des superstitions. Les Anciens Chinois savent qu'elles sont réelles. Les autres n'en sont pas sûrs. Les chats doivent découvrir quelle perturbation de l'outre-tombe mène les

CHAPITRE SEPT

esprits des humains et des animaux décédés à apparaître dans les rues, et remédier à la situation.

- L'aventure « Le crash du cosmonaute fou dans la Baie » (p.113) a pour Décor San Francisco. Les effets des événements de 1964 pourraient être entendus dans les rues et les égouts de l'époque actuelle.

... et le Chat s'en alla tout seul ; et il vit la Dame traire la Vache, et il vit la lumière du feu dans la Caverne, et il flaira l'odeur du lait blanc et chaud.

Le Chat dit : « Oh, mon Ennemi et Femme de mon Ennemi, où est partie la Vache Sauvage ? »

La Dame rit et dit : « Chose Sauvage des Bois Sauvages, retourne dans les Bois car j'ai fait une tresse de mes cheveux, et j'ai jeté la lame magique en os, et nous n'avons pas besoin d'autres amis ou serviteurs dans notre Caverne »,

Le Chat dit : « Je ne suis pas un ami, et je ne suis pas un serviteur. Je suis le Chat qui s'en va tout seul, et je désire entrer dans ta caverne ».

Extrait de « *Le Chat qui s'en allait seul* »,
de Rudyard Kipling, 1902



ANNEXE A

HISTOIRE

LE DEBUT : LE MONDE DES ESPRITS

Chaque entité vivante, d'un virus atténué à un semi-matériel Suggilune Obscur, se manifeste en esprit de manière puissante au moins sur le plan fragmentaire de la matière. Toute conscience émerge de, et fait partie d'une Forme primordiale, comme les facettes innombrables d'un fabuleux joyau imbibé d'encre, dont chacune brille visiblement pendant un seul instant et d'un seul point de vue. De manière tacite et kinesthésique, une fleur quelconque sait qu'elle est Toutes les Fleurs ; chaque dauphin sait qu'il fait partie du Chant des Cétacés ; une gélatine diaphane ailée et interstellaire qui se nourrit de la lumière des étoiles naines sait qu'elle est une annexe essentielle des Étoiles de Gélatine, de même que le follicule d'une simple moustache fait partie d'un chat. Il existe de misérables exceptions, même si elles sont rares dans l'histoire cosmique. Quand une espèce, ou une population, souffre d'un schisme de son origine spirituelle, ses individus deviennent vulnérables à des esprits extra-terrestres, des prédateurs avec des intentions et des formes infectieuses de pensée. Plus l'esprit d'un organisme est complexe, plus sa connexion au royaume de l'inconscient est fragile, et plus il devient susceptible à la confusion, aussi bien accidentelle que causée par l'extérieur. Un cas semblable est constitué par l'humanité.

Nés de la ligne évolutive des mammifères terrestres, les primates en général se réfugieront dans le développement de leur adaptabilité comme leur spécialisation pour survivre : de grands cerveaux capables de comprendre le changement des circonstances, de changer de comportement en conséquence et de communiquer des adaptations à leurs compagnons. La culture est quelque chose de génétique, mais dans les gènes des primates s'est développée une méta-aptitude perverse pour créer des cultures verbales et virtuelles ; non seulement selon la sociobiologie, mais selon la société ; non seulement parmi les gènes, mais parmi des œuvres de génie. En effet, le langage est devenu une seconde génétique.

Dans le but d'augmenter la prolifération d'un grand omnivore dépourvu de griffes, l'évolution sociale s'est révélée être un énorme succès. Elle a aussi créé la capacité de se comporter anormalement avec des normes sociales capables de pousser les individus à agir contre leur intérêt génétique. Avec l'émergence des hominidés, des cerveaux de plus en plus complexes développèrent de nouveaux stratagèmes comme domestiquer d'autres animaux, mettre en esclavage ses semblables, défendre des territoires délimités arbitrairement et imposer l'obéissance à des puissants auxquels on n'est pas lié. Dans le développement logique de ses capacités, cette singulière variante du cerveau primate caractérisée par son amour pour les instruments les a amenés à se traiter l'un l'autre comme des objets.

L'Homo sapiens est apparu, il a éradiqué ou absorbé les sous-espèces en compétition et a continué en créant des idées comme le patriotisme, le sacerdoce, le leadership héréditaire et la servitude économique. Ces comportements viraux ont amené des parties de plus en plus grandes du monde matériel sous l'emprise de mains humaines. Les déforestations, les extinctions, la domestication d'animaux et l'élevage d'autres espèces se diffusèrent, en infectant une partie de plus en plus importante du monde inhumain par des comportements humains. En même temps, les formes sociales s'auto-imposant, s'auto-perpétuant et presque auto-conscientes, se sont diffusées et ont brisé les connexions spirituelles à la forme primitive du primate comme une toile d'araignée réduite en lambeaux. L'Humanité était devenue quelque chose de nouveau, avec ses racines dans le passé réduites à des filaments lâches et faibles.

Avec l'espèce ainsi aliénée, les esprits des individus sont devenus des pièces fragmentaires de conscience, connectés seulement faiblement par la grande Forme dont ils étaient destinés à faire partie. Aussi rapide, volumineux et électrique que soit l'esprit humain, il est pourtant seul. Les impulsions psychiques d'autres espèces plus enracinées et d'autres esprits, réussissent à pousser lentement cet esprit, comme un rocher poussé du fond marin, dans des directions involontaires et ignorées par l'esprit lui-même. Dans l'*Appel de Chathulhu*, ceci est connu comme *pression psychique* (p.46). Pendant que les humains conquièrent le monde physique, ils utilisent les formes sociales pour exploiter à tour de rôle leur propre faiblesse spirituelle, inconscients du fait que les non-humains peuvent faire de même avec des méthodes plus sournoises.

SI TU NE PEUX PAS LES VAINCRE

Face à un monde physique de plus en plus faussé par les comportements humains, d'autres animaux virent l'opportunité d'affronter l'humanité là où elle était le plus faible : dans son esprit. Les chiens, en reconnaissant une affinité entre les formes sociales humaines et leurs propres meutes, s'adaptèrent les premiers à l'humanité il y a vingt mille ans. Cependant, en unissant leurs forces, les chiens devinrent des serviteurs puisque les chiens, en dernière analyse, désirent servir, et les humains, commander. La pression de l'esprit canin sur les esprits délicats des humains a rendu l'ensemble plus semblable à une meute, mais avec les humains aux commandes. Entre temps, les humains apprenaient par ce nouveau lien comment mieux soumettre les humains les plus puissants, en aidant leurs sociétés à devenir de plus en plus stratifiées et complexes.

Toujours en avance sur les autres, les chats furent les premiers à s'en sortir avec un plan opérationnel. Petits, chauds et poilus, pas une menace et considérés inoffensifs, mais ayant évolué pour capturer et détruire des créatures que les personnes trouvent nuisibles : ainsi, les chats se frayèrent un chemin vers le cercle du foyer et aux pieds de l'humanité. Les chiens ne virent pas d'un bon œil cette intrusion, mais étant donné que les chefs de bande humains approuvaient, les chiens n'eurent plus qu'à obéir. En vérité, ce fut l'influence canine qui conditionna les humains à respecter les créatures qui ne montrent pas de reconnaissance pour cela. Encore, de nos jours, les humains prennent l'autosuffisance féline pour une reconnaissance de supériorité. Les réactions varient.

LA GRANDE IDEE

Face à l'illusion que l'esprit humain aurait changé le monde, les chats, en quelque sorte, développèrent ou reçurent la détermination de pouvoir donner leur avis sur comment le changer. Ceci est la Grande Idée, la base de toutes les interactions humaines-félines de ces dernières dix mille années.

Auparavant, la pensée féline divisait tous les non-chats en Ennemis et Proies ; pour de nombreux chats, même les autres chats pouvaient être considérés comme des Ennemis. La Grande Idée, attribuée par la sagesse des Tigres Rêveurs à Phtar-Axlan le Bon Père (p.50), ajouta la catégorie des Alliés,

ou comme la voient les chats, des Serviteurs. En particulier, la Grande Idée créa une alliance profonde et durable avec les humains dont les esprits sagaces et les mains habiles peuvent faire plus que quelque autre instrument pour modeler le monde physique selon les désirs des chats.

LA GUERRE DES POUCES

Tous les chats n'approuvèrent pas la notion de lier les destins des chats à d'autres espèces. Dans le monde des esprits et dans le royaume physique, la félinité se divisa en factions sifflantes et grognantes. Les félins petits et astucieux jurèrent de suivre Phtar-Axlan et de soutenir la Grande Idée en faveur d'éternels en-cas et petites sommes. Les formes les plus grandes et les plus sauvages des félins refusèrent la notion et se réfugièrent dans des lieux sauvages et vierges.

De nombreux chats sauvages en vinrent à vénérer le grand Chathulhu (p.55), un esprit géniteur aux pouvoirs terribles et choquants, vu (par les chats, au moins) comme un gigantesque félin semi-monstrueux. Chathulhu avait quitté le monde physique pendant d'innombrables éons, endormi sur la frontière du monde de l'esprit, et ne saisit pas ce moment-là pour se réveiller.



À la place, émergea un leader et un disciple dévot de Chathulhu : Haspurr, un chat errant jaunâtre d'espèce inconnue, puissant par le corps et par l'esprit. Sous le commandement de Haspurr, une armée de chats sauvages au caractère particulièrement grincheux alimenta la violence contre les disciples de Phtar-Axlan et leurs serviteurs humains ramollis. Ainsi commença la guerre des pouces. Les humains, ignorant toujours la raison des attaques, réagirent par le feu et les lances. Les chats alliés utilisèrent la sagesse onirique et la pression psychique pour sortir de l'ombre leurs humains inconscients. Dans le règne des esprits, Phtar-Axlan rêva contre la créature chaotique connue comme Miaoulathotep, esprit de la nature sauvage.

À la fin, les chats de Phtar-Axlan et leurs habiles humains amenèrent la ruine aux êtres sauvages, brisèrent leur fragile discipline et les rechassèrent plus profondément. Haspurr perdit un œil, et puis sa dernière vie, mais la soif de sang de ses adeptes le soutint et il devint une divinité : un puissant esprit banni du monde physique, mais alimenté par le culte et les rituels.

Victorieux, les chats de la Grande Idée poursuivirent leur long projet : faire en sorte que les tribus nomades et chasseresses des humains puissent se marier, construire des villages de pêcheurs et des foyers, éléver des toitures, tisser des coussins, tuer les prédateurs et, de toute manière, mettre leurs esprits et leurs mains au service du confort des minets. Les humains se souviennent de cet élan improvisé vers le travail et la stabilisation comme une révolution agricole, Age Néolithique et même, peut-être, comme chassés de l'Eden.

LES CULTES INNOMMABLES

Les choses demeurèrent ainsi jusqu'à aujourd'hui, et même les humains qui aiment les chats, quand on y pense, vénèrent Phtar-Axlan. Les adeptes de Haspurr (p.54) et autres fois rivales, persistèrent au cours des siècles comme des cultes secrets, en transmettant des connaissances interdites et en projetant d'affaiblir la Grande Idée. Les non-chats rêvent de plans pour renverser la domination humaine sur le monde physique, ou alors trament pour orienter les énergies humaines vers leurs objectifs non-félins. Naturellement, plus la race humaine spirituellement faible évolue dans son domaine physique et mental, plus elle devient vulnérable à la pression des esprits aliens. Pire encore, dans chaque espèce certains individus deviennent tellement désespérés qu'ils implorent le Grand Chathulhu de se réveiller, de mettre le monde en morceaux et d'ensevelir le passé comme des besoins dans la litière. Des nouvelles du Culte de Chathulhu atteignent d'une certaine manière ces nihilistes déchaînés, et les anciens rituels se perpétuent.

C'est contre les machinations de tous ces cultes que les héroïques Personnages Chats de l'*Appel de Chathulhu* doivent lutter.

ANNEXE H

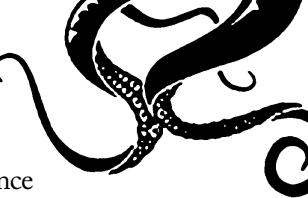
LE LIVRE DES DEUX-PATZES

Après des millénaires d'études, la plupart menée sur place, les chats ont une très bonne connaissance de l'humanité. Les félins maintiennent une taxinomie des humains, l'incarnation courante de certains archétypes persistants. Quelques chats entrent en contact avec le plus grand nombre possible de variantes d'humains, en parlant entre eux des adorables caractéristiques de leur ultime exemplaire ; ce hobby est connu en tant qu'humanisation. Le Maître-Chats peut utiliser ces types comme personnages de réserve pendant le jeu, ou pour représenter des situations d'urgence dans lesquels les Personnages Chats ont la possibilité d'intervenir dans le développement humain. Par exemple, si on réussit à empêcher un Cogneur de devenir un Disséqueur, tous les chats en bénéficieront et aussi la santé psychique générale du monde partagée dans le Rêve.

Les chats catégorisent les humains en se basant sur leur âge et, pour les plus âgés, sur le fait qu'ils sont Sympathiques ou Perfides. Chaque type a son nom qui indique le rôle de cet humain dans la vie féline ; étant donné que les chats passent une grande partie de leur temps à rêver avec leurs humains, en poursuivant ensemble des objectifs mineurs à la Grande Idée, chaque catégorie décrite comprend aussi une description de la manière dont cet esprit humain apparaît dans le monde spirituel. Les Tigres Rêveurs sont ceux qui interagissent le plus fréquemment avec ces manifestations. Si un chat endormi connaît bien un humain particulier, et s'ils se reposent l'un près de l'autre dans le monde physique, il n'est pas trop difficile de trouver l'esprit correspondant et de le toucher ; n'importe quelle distance, physique ou spirituelle complique les choses, étant donné que le Rêve est encombré, incohérent et changeant.

LES BÉBÉS

Le Ronronnant : l'esprit humain résonne en Rêve déjà avant la naissance. Vers la fin de la grossesse, les chats réussissent à identifier la conscience cachée, et vice-versa. Un chat qui se blottit près du ventre d'une femme près d'accoucher peut entrer en communion avec le bébé par des ronronnements mutuellement agréables. Ceci a un effet calmant sur chacun d'eux,



et rend inconsciemment ce nouvel humain plus bienveillant à l'égard des chats pour le reste de sa vie. La conscience en croissance se manifeste comme un point brillant dans le royaume du Rêve, à l'abri dans le faible nuage de gloire de la mère.

Le Phare : un humain à peine né, est au tout début très confus et n'arrive pas à communiquer avec une autre créature, sinon par de simples pleurs de mal-être. Mais le pouvoir extraordinaire du délicat esprit humain dans sa période la plus active, brille en Rêve comme un phare lumineux. Les Tigres Rêveurs perdus en Rêve, et parfois aussi d'autres chats perdus dans le monde physique réussissent à percevoir la position d'un bébé familier et à s'orienter par des distances considérables. Les pouvoirs du Chaos sont repoussés par la lumière très pure de l'esprit vierge, et ne peuvent pas s'approcher.

L'Explorateur : une fois que le don de l'extrême adaptabilité à la langue de l'esprit humain a été activé, le bébé peut facilement communiquer avec des animaux de tout genre au travers de ces mêmes pulsions psychiques, par le langage du corps et les sons utilisés par la langue des chats. À ce stade, l'humain à quatre pattes peut être un allié utile qui accomplit volontiers de petites missions pour ses amis chats. Surchargé de connaissance, le phare de l'enfant dans le monde du Rêve, s'étend et devient translucide, se transformant en une simple lumière par laquelle il s'oriente.

L'Accrocheur : À l'apparition du langage verbal, structuré et monodimensionnel chez les humains, la langue intuitive des animaux est oubliée. Cependant, pendant une brève période, l'enfant à peine devenu bipède peut encore comprendre les chats, même s'il ne réussit plus à répondre adéquatement. Ceci est le stade d'Oreilles Félines. Capable de marcher, de grimper et d'accrocher, le bébé peut se révéler précieux en accomplissant des actions que celui qui ne possède pas de pouces trouvera difficiles. Dans le Rêve, l'esprit s'étend dans un nuage et commence à assumer la forme qu'il aura en tant qu'adulte.

LES GRANDS

Bien trop tôt, le nouveau-né devient un enfant capable de parler avec d'autres humains, mais plus en mesure d'interpréter les demandes et les conseils de ses compagnons félin. Le phare se disperse en un faible nuage dans le royaume du Rêve et prend de nouvelles formes plus matures, toutes facilement maîtrisables de la part de consciences non humaines avec de mauvaises intentions.



ANNEXE 5

Le principal problème des chats est de comprendre si tel ou tel humain se révélera amical ou non. C'est pourquoi, les chats âgés promulguent des classifications détaillées des Sympathiques et des Perfides. Certains humains sont neutres : des adultes, et quelques adolescents qui ne s'intéressent pas aux chats ni aux autres animaux, et n'éprouvent aucune haine envers eux. Pour ces humains, un chat n'est pas différent d'un programme de télévision ou d'un tapis. Les vies de ces personnes sont insipides, mais au moins ne constituent pas une menace, et ne méritent aucune étude spécifique ou dénomination.

Comme pour les histoires des chats (p.12), les rôles humains sont généralisés ; un individu peut avoir un rôle normalement assigné à un âge différent, ou même fonder les caractéristiques de plus d'un rôle.

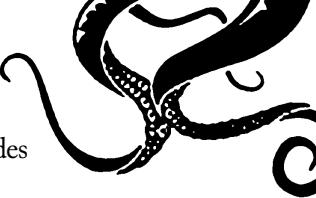
LES BÉBÉS

Les bébés	Catégorie d'âge (Mois Approx.)	Rôle	Langue	Dans le Rêve
Prénatal	-	Ronronnant	L'empathie	Point
Nouveau-né	de 0-5	Phare	L'empathie	Phare
Marcheur	de 6 à 11	Explorateur	La langue féline	Lumière
Bébé	de 12 à 24	Accrocheur	Oreilles Félines	Nuage

FORME DANS LE RÊVE

Ces descriptions donnent nécessairement seulement un sens général de la manière dont un esprit peut apparaître en Rêve ; pour les formes non humaines, voir p.40. Une manifestation individuelle perçue par un chat endormi peut varier, étant donné que les esprits se déplacent et changent, en montrant des éclairs et des courants de pensées colorés, accélérant ou ralentissant la rotation, et parfois en faisant des flambées soudaines et des piqués dans l'éther. Les couleurs varient plus pour les esprits amicaux et sains ; les personnes perfides tendent à toujours montrer la même gamme de rouge feu et noir.

- Une comète est une boule de conscience brillante qui traîne derrière son nuage enfantin, comme une queue pendant qu'elle se déplace de pensée en pensée.



- Une boule de feu ressemble à une comète, mais son noyau des sens brûle au lieu de briller ; la distinction peut être subtile.
- Une boule apporte peu d'aura, et a une surface nettement définie et opaque.
- Une spirale a des bras multiples et recourbés, comme une galaxie, et roule alors qu'elle se déplace dans le royaume du Rêve, peut-être en aspirant d'autres manifestations dans son orbite. La spirale très forte d'un Ange du Foyer peut attirer à soi une cour entière qui lui tourne autour comme la lune.
- Un tourbillon est comme une spirale mais aplatie, avec une tache obscure au milieu qui peut piéger les pensées.

Les adolescents montrent des nuages plus petits et sombres que les petits enfants, et une conscience plus faible. Les esprits adultes, normalement, ne se déplacent pas beaucoup mais sont à leur place, tournoyant contents ou irrités dans les vapeurs en lambeaux de leur nuage.

Personnes sympathiques

Catégorie d'âge	Années approx.	Rôle	En Rêve
Bébé	de 2 à 4	Câlin	Comète rebondissante (blanc, rose)
Enfant	de 5 à 11	Superhéros	Comète éblouissante (blanc, jaune, orange)
		Princesse du Thé	Comète arc-en-ciel
Adolescent	de 12 à 20	Lance-bouchées	Boule rebondissante (bleu, vert)
		Amant des chats	Spirale errante (blanc, rose)
Adulte	de 21 à 60	Gratteoreilles	Boule tournante (gris foncé, bleu)
		Ange du Foyer	Spirale qui tourne lentement (blanc et or)
Âgé	60 et +	Dormeur	Tourbillon somnolent (marron clair, orange foncé)
		Maître-Chats	Tourbillon en lambeaux (gris nuage, blanc)

LES PERSONNES SYMPATHIQUES

Le Câlin. Cet enfant aime caresser les minets et ne leur fera jamais du mal exprès. Parfois, le petit les sert trop ou caresse involontairement une zone douloureuse, mais un chat sage y répond seulement avec une chiquenaude ou un grognement, jamais avec les griffes.

Le Super-héros. Le super-héros est en voyage constant dans sa fantaisie et les chats du quartier doivent être sauvés du

danger le plus souvent possible. Parfois, son chat préféré est même appelé « Partner » et emmené en mission, ce qui peut demander de supporter un manteau fait avec un torchon. Une fois les missions réussies, ils ont droit à de belles récompenses.

Le Prince/La Princesse du thé. La bonne version de l'Intransigeant (voir ci-dessous), la Princesse inclut des minets dans sa vie sociale élaborée de poupées et de peluches. Un chat tolérant jouera pendant un peu de temps et évitera de renverser la table à thé, même si naturellement il s'abstiendra de comportements directement préjudiciables à sa dignité.

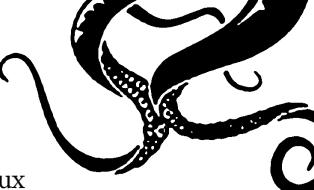
Le Lance-bouchées. À l'approche de l'adolescence, les humains ont toujours moins de temps pour les chats. Mais, le lance-bouchées aime et caresse encore ses amis félins et on peut toujours compter sur lui pour défendre un chat d'un tortionnaire ou d'un chien. Quand il le peut, le lance-bouchées met de côté les restes de son déjeuner et les laisse là où les chats peuvent en profiter.

L'amant des chats. Cet adolescent au cœur gentil implorera ses parents d'adopter le plus de chatons possibles, en les gâtant par des attentions démesurées, en les gavant de nourriture et en dépensant son argent de poche en souris d'herbe à chat, en grelots et en toute autre chose qui porte l'image d'un minet. La vie est aisée pour tout chat qui finira entre les mains d'un type semblable.

Le Gratte-oreilles. Trop occupé par son existence, le Gratte-oreilles ne tient pas aux animaux. Mais quand il rencontre un minet, le Gratte se souvient des compagnons de son enfance et se comporte généreusement par de bonnes caresses et le respect de l'espace personnel. Un Gratte-oreilles peut même apporter au chat en cachette de la viande, ou un biscuit pris sur les réserves d'un autre humain.

L'Ange du foyer. Adulte et occupé, cet humain gentil étend néanmoins le baume de ses attentions à toutes les petites créatures. Dans sa maison, aucun chat n'a jamais faim, n'est jamais chassé du sofa, ni souffre d'une carence quelconque pendant longtemps. L'Ange a probablement aussi une petite maison pour les oiseaux, un ou plusieurs chiens, et des enfants humains de chaque âge vont et viennent en plus de sa famille proprement dite, rendant son manoir parfois chaotique, mais toujours aimable.

Le Dormeur. Cet humain âgé ne soutient plus le rythme. Même si auparavant il était un Cogneur, le Dormeur est désormais trop introverti pour faire la chasse aux petites



créatures. Même s'il n'est pas trop enclin à avoir des chats, le Dormeur accepte toute compagnie poilue qui aime les genoux tièdes, les couvertures et en général prendre la vie calmement.

Le Maître-Chats. Pour une raison quelconque, tout l'amour et la dévotion de cet humain se tournent vers les chats.

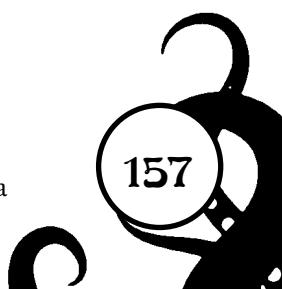
Naturellement, même le plus aimable et le plus malin des félin ne rend pas le genre d'affection qu'aurait un humain, ainsi le Maître-Chats est toujours insatisfait. Sa solution : d'autres chats. La maison qui en résulte est totalement bouleversée et contient une société féline qui fonctionne presque sans tenir compte de son maître, avec des clans et des plans, et probablement un cercle dévot d'adeptes de Phtar-Axlan. Les autres humains se rendent compte que cet endroit ne leur appartient plus et se tiennent éloignés.

Personnes perfides

Catégorie d'âge	Années approx.	Rôle	En Rêve
Bébé	de 2 à 4	Tiremoustache	Boule de feu zigzagante
Enfant	de 5 à 11	Cogneur	Boule de feu crépitante
		Intransigeant	Boule de feu sifflante
Adolescent	de 12 à 20	Trichophobe	Boule blanche avec des flammèches
		Allumeur de pétards	Boule de feu crachotante
Adulte	de 21 à 60	Snob	Boule tournante (noir)
		Lanceur d'élite	Boule tournante (jaune allumé)
		Disséqueur	Flamme noire
Vieux	60 et +	Fouetteur Grisonnant	Boule (rouge terne)
		Maître-Oiseaux	Tourbillon gris perpendiculaire

LES PERSONNES PERFIDES

Le Tire-moustache. En suivant le mauvais exemple des adultes autour de lui, cet enfant jubile d'infliger de la douleur. Ses habitudes typiques incluent le fait de tirer les queues, les poils et la moustache, et de laisser tomber des objets sur les chats endormis. S'il n'est pas rééduqué, un Tire-moustache deviendra probablement quelqu'un qui haïra les chats à vie, et il lui manquera probablement aussi de l'empathie pour les autres humains.



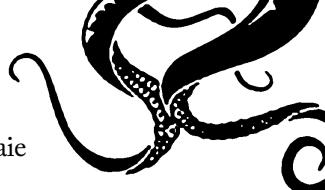
Le Cogneur. La forme évoluée du Tire-moustache, le Cogneur, inflige de la douleur et de la terreur aux chats à volonté, en préparant des pièges, en attachant des clochettes ou des canettes à leurs queues et en frappant directement celui qui dort avec des bouts de bois et des marteaux en plastique. Le Cogneur se dirige vers une vie de cruauté, et seul un effort hors du commun peut le réformer en un être digne.

L'intransigeant. Superficiellement semblable à la Princesse du Thé dans sa fascination pour les passe-temps sociaux, l'Intransigeant ne tolère pas les fugues. Les jeux de l'Intransigeant demandent de recouvrir les chats de vêtements serrés, de les attacher sur des sièges pour enfants ou dans des voitures miniatures, de les enfermer dans des maisons de poupées, d'agripper leurs pattes antérieures pour les faire danser jusqu'à l'extrême, et d'obliger par tout moyen les animaux à accomplir le rôle que son enfant préfère, sans aucune considération pour leur confort, leurs désirs et même leur sécurité.

Le Trichophobe. Cet humain a besoin que tout soit propre, net et attrayant tout le temps. Si quelque chose n'est pas sous le contrôle du trichophobe, elle sera âprement ridiculisée. L'idée d'un animal qui se gratte, crache des boules de poils, mange de la nourriture malodorante, qui a besoin d'une litière et, pire encore, qui a des idées et une volonté propres est totalement inacceptable. D'habitude, le Trichophobe évite les maisons des amis qui ont des animaux, et essaie de les persuader de se débarrasser de ces êtres encombrants.

L'Allumeur de Pétards. Ici on entre dans le royaume du mal. L'Allumeur de Pétards tourmente activement les chats, ainsi que toute autre créature qui ne serait pas assez rapide dans sa fuite. Les divertissements typiques de l'Allumeur de Pétards sont d'attacher des pétards à la queue d'un animal et d'y mettre le feu, de renverser de l'eau froide sur ceux qui ne s'y attendent pas, de lancer une pile de couvercles de casseroles sur des félin endormis, ou toute autre chose qui causerait non seulement du désagrément mais aussi de la terreur. L'allumeur de Pétards ne tue pas ou ne mutilé pas les chats directement ... jusqu'à maintenant. Néanmoins, il peut se laisser aller à des pratiques cruelles qui impliquent des créatures « mineures » telles que des crapauds ou des insectes. S'il est livré à lui-même, cet adolescent peut devenir la pire espèce du genre humain : le Disséqueur.

Le Snob. Une forme plus ancienne du trichopobe, dénuée de toute joie de vivre. Le Snob déteste les chatons, les enfants, la



vie en plein air et les humains plus malheureux. Le Snob essaie seulement d'avoir un aspect parfait en toute occasion et de s'associer avec ceux qui pensent l'aider à mettre des barrières d'argent entre sa personne terrorisée et la confusion qui règne dans le monde. Si la mode le prévoit, le Snob peut porter un petit chien gâté et chroniquement nerveux. Le Snob traite un chat rencontré par hasard comme un tas d'excréments : dégoût, répulsion et appel à quelqu'un pour s'en débarrasser.

Le Lanceur d'Élite. Dans certaines strates de la société humaine, il est le typique mâle adulte. Aimant souvent les chiens, le Lanceur d'Élite ne s'occupe absolument pas des chats, sauf pour trouver leur auto-suffisance irritante. Le Lanceur d'Élite ne supporte pas d'être ignoré, c'est pourquoi il attire l'attention d'un chat en l'effrayant : il piétine, il crie, il rit à sa réaction effrayée et lance de petits objets. Le Lanceur d'Élite n'a pas d'intentions vraiment nuisibles, mais trouve de la satisfaction dans son objectif et dans la surprise du chat. Le Lanceur d'Élite peut, en le voulant, s'unir à la petite famille d'un Ange du Foyer, le menant vers un conflit potentiel.

Le Disséqueur. Cet individu, lourdement perturbé, capture et torture compulsivement de petits animaux jusqu'à arriver à des expériences chirurgicales, des empoisonnements, des vivisections et des meurtres. Ces humains, heureusement rares, sont possédés par le mal pur. Les morts de leurs victimes comptent comme des sacrifices de sang et attirent l'attention de divinités malignes. Bien trop souvent, le Disséqueur se lasse des chats, des pigeons et autres bestioles, et se prépare avec soin à victimiser d'autres humains.

Le Fouetteur Grisonnant. L'opposé du Dormeur, cet humain s'est aigri au fil des années, et frappe avec des décennies de colère réprimée tout ce qui lui procure la moindre gêne. Abusant de la patience que les autres humains accordent aux personnes âgées, le Fouetteur frappe les enfants et les animaux avec une canne qu'il emmène avec lui dans ce but, en les insultant entre-temps. Une explosion d'amour peut transformer le Fouetteur Grisonnant en un Dormeur satisfait, mais c'est généralement trop tard.

Le Maître-Oiseaux (le Maître-Insectes, etc.). Inconsciemment dévoué au Dieu Oiseau, cet humain entretient un vaste jardin avec de multiples mangeoires. Chaque saison apporte une foule différente d'hôtes plumés, et tous reçoivent une nourriture abondante. Le Maître-oiseaux

ANNEXE H

méprise les chats parce qu'ils s'attaquent aux oiseaux, et les chasse violemment, ne dédaignant pas réaliser quelques coups de balai, lancer quelques mottes de terre ou même tirer quelques douloureux plombs d'un fusil à air comprimé. Une forme moins commune est le Maître-Insectes, serviteur du Dieu Insecte, qui cultive un jardin de fleurs choisies pour attirer des papillons et autres espèces, et peut-être aussi quelques ruches. La vue d'un chat qui poursuit un papillon remplit le Maître-Insectes d'une furie aveugle. Plus rarement, un humain se consacre semblablement à des rongeurs, des poissons ou autres animaux - et à leurs divinités.



LECTURES CONSEILLÉES

BREF NARRATIF

Lovecraft, Howard Phillips (H.P.)

Récits :

- « L'appel de Cthulhu »
- « Les chats de Ulthar »
- « L'ombre sur Innsmouth »

Romans courts :

- « Kadath » [la recherche onirique de l'inconnu Kadath]
- « L'ombre par le temps »
- « L'étrange cas de Charles Dexter Ward »

Kipling, Rudyard : « Le chat qui s'en allait seul » de Histoires comme ça

Marquis, Don : La vie et les temps d'Archy & Mehitabel (collections d'articles)

Stevenson, Robert Louis : « Le génie de la lampe » (magie noire)

ROMANS

Hunter, Erin : « Warriors », série

Smith, Dodie : « La charge des cent-un »

POÉSIES

Eliot, T.S. : « Le livre pratique des chats »

FILMS

Disney, Walt (Walt Disney Productions):

- « Lilli et le Vagabond » (1955)
- « La charge des cent-un » (1961)
- « Les Aristochats » (1970)

Miyazaki, Hayao (Studio Ghibli) : « Kiki's Delivery Service » (1989)



LES JEUX DE RÔLE

L'Appel de Cthulhu (1981), par Sandy Peterson : fantastique jeu d'horreurs et de mystères basé sur le récit de Lovecraft et de ses émules. Révisé et actualisé plusieurs fois avec des suppléments et des aventures de nombreux auteurs. Après une campagne réussie de collecte de fonds, la Septième Edition a vu le jour en anglais en 2014. L'édition française a été éditée par Editions Sans-Detour.

Toon (1984), par Greg Costikyan, développé par Warren Spencer pour la Steve Jackson G. Les Personnages Joueurs sont des dessins animés, y compris des animaux qui parlent.

Woof Meow (1988), par Ulrico Font et John Williford. Le premier jeu dans lequel les personnages sont des animaux domestiques.

CAT (1999), par John Wick : Jeu précis et amusant dans lequel les chats protègent leurs maîtres de monstres invisibles ; il comprend des règles supplémentaires pour des aventures dans le pays des rêves. Révisé en 2004, republié en 2011.



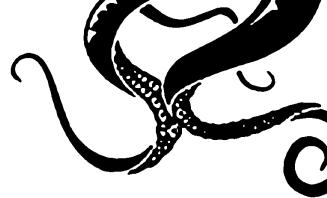
« *Another Fine Mess* » (2000), par Ann Dupuis : aventure fantasy innovatrice dans laquelle les personnages sont les compagnons animaliers d'un humain retenu en captivité. Développé pour le système FUDGE, ce livre contient toutes les règles nécessaires.

« *Katzulhu* » (2001), par Ingo Ahrens : article d'une revue allemande avec des règles pour les chats enquêteurs dans l'Appel de Cthulhu. Traduit dans la revue *Worlds of Cthulhu* en 2006.

DAWG (2009), par Ashok Desai pour Kenzer & Company. Jeu de rôles où tous les personnages sont des chiens.

Warriors Adventure Game (2009), par Stan !, basé sur les livres par Erin Hunter.

RESUME DES RÈGLES



Défis p.21-23

Lancez deux dChats (2dC) et vous obtenez zéro, un ou deux Chats Heureux (3-6 sur un dé à six faces).



Défi Facile

Il faut un succès



Défi Normal

Un succès : progrès partiel ou révélation

Deux succès : succès !



Défi Difficile

Il faut deux succès



Le BCPT : le Bon Chat Pour la Tâche obtient un succès automatique.

Minuit : un double six fournit un Succès Triomphal.

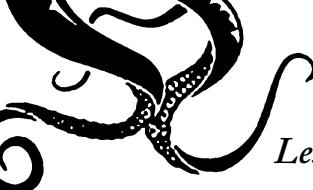
Yeux de Serpent : un double un est un Échec Embarrassant (un Succès Embarrassant pour le BCPT dans un Défi Facile).

Défi Mortel : seulement pour les BCPT. Lancez un Défi Difficile, pas de Gourmandises ou de succès automatiques.

Gloire : sacrifiez une Vie (p.22) pour jeter un troisième dChat (3dC) sur un Défi Mortel.

Braver la Mort : recommencez une tentative de Défi Mortel, en sacrifiant une Vie, pour éviter un destin adverse.

Éclair de gloire : le chat pérît, mais obtient d'abord un succès spectaculaire lors d'un Défi.



Les bagarresp.29-31

Jet opposé de 2dC. Les non-chats comptent comme un succès les Chats Tristes (1-2 sur un dé à six faces). Les combattants et les créatures agressives obtiennent un succès automatique. Le gagnant choisit un résultat à infliger au perdant :

Esquiver : le gagnant évite toute attaque et peut s'enfuir.

Étourdir : le perdant est provisoirement incapable d'agir.

Lancer au loin : le gagnant déplace le perdant d'un peu.

Accrocher : le gagnant acquiert une prise sur le perdant.

Blesser : le gagnant fait de son mieux pour verser du sang.

Retenir : si le chat choisit d'affronter un ennemi hors de sa portée, qu'il gagne ou qu'il perde le lancer de Bagarre, chaque échec provoque un Résultat infligé par l'ennemi.

Blessuresp.26



Blessé : tous les défis physiques sont plus difficiles.



Hors de combat : aucune action physique. Les Défis mentaux sont plus difficiles.



Mourant : Il perd conscience, il expirera à la fin de la séance s'il n'est pas aidé.



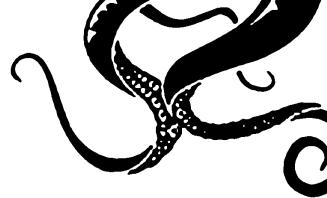
Guérison : dépensez les Gourmandises qui sont restées après la séance, ou sacrifiez une Vie pour une guérison instantanée.

Gourmandisesp.20



Écartez une Gourmandise pour répéter un jet quelconque – sauf un Défi Mortel.

DES DÉFIS TYPIQUES



Un Acrobate...

- Il agit toujours en premier.
- Il peut facilement escalader un mur rugueux, sauter une barrière, glisser hors de la vue d'un humain, se faufiler au travers d'une porte avant qu'elle ne se ferme, marcher sur une corde.
- Avec un peu de chance, il peut sauter de toit en toit, courir sur un câble, glisser hors de la vue d'un animal.



Un Chat de Salon...

- Il sait toujours attirer l'attention.
- Il peut facilement appeler à l'aide, mendier de la nourriture, distraire un humain, reconnaître de la nourriture exotique.
- Avec un peu de chance, il peut demander de l'aide à un chien, distraire un chat, comprendre comment voyager dans des véhicules humains.



Un Combattant...

- Il peut toujours évaluer le danger d'une menace physique.
- Il peut facilement déchirer à coups de dents un lacet, capturer une souris ou un petit oiseau, faire s'échapper des chatons, démarrer une attaque par surprise.
- Avec un peu de chance, il peut prendre un rat d'égout, affronter un chien, déchiquer un sac ou une boîte.

Un Bipédologue...

- Il se rend toujours compte de ce qu'un humain est en train de tramer.
- Il peut facilement distinguer les clés de l'auto de celles de la maison, utiliser un interrupteur, tirer la chasse d'eau, ouvrir un buffet, débrancher une fiche électrique.
- Avec un peu de chance, il peut mémoriser sur quels boutons une personne a appuyé, ouvrir un verrou de l'intérieur, positionner une chaise roulante.

Un Tigre Rêveur...

- Il flaire toujours si Quelque Chose Ne Va pas.
- Il peut facilement réconforter un humain, interrompre un rituel magique, remarquer un comportement anormal, reconnaître qu'un dessin est magique.
- Avec un peu de chance, il peut réconforter un chien, communiquer avec un être de l'au-delà, identifier le sens d'un schéma magique.





« *À travers ces horreurs, mon chat passa imperturbable. Une fois, je le vis monstrueusement perché sur une montagne d'os, et je m'interrogeai sur les secrets qui pouvaient se cacher derrière ses yeux jaunes* ».

- H. P. Lovecraft

« *De toutes les créatures de Dieu, il y en a une seule qu'on ne peut rendre esclave par le fouet. C'est le chat. Si on pouvait croiser l'homme avec le chat, cela améliorerait l'homme, mais cela rendrait le chat pire* ».

- Mark Twain

« *Ce qui convient le plus aux chats, je crois, c'est l'incapacité de l'esprit humain à relier son contenu* ».

- Gus Défi-au-Duel, Oracle Errant



« *On dit que le plus grand Tigre Rêveur de tous les temps a été Gus Défi-au-Duel, aussi connu sous le nom d'Oracle Errant. Dans sa vie tourmentée, il pressentit une quantité terrible de nouvelles informations sur les dieux et leurs horribles plans. Par contre, une partie de ce qu'il a miaulé étaient évidemment des idioties. Si seulement nous savions combien...* ».

- Don Cassecou, Tigre Rêveur

“*Mia ! Mia ! Chathulhu ffffff – miam !*”

- *Miaulement d'un adepte avec la tête à l'envers*

L'APPEL DE CHATHULHU

Fiche de Personnage Chat

NOM DU CHAT _____

JOUEUR _____

RÔLE _____

BACKGROUND _____

DESCRIPTION _____

HISTOIRE & EXPÉRIENCES

VIES: _____



Défi Facile

Il faut un succès



Défi Normal

Un succès: progrès partiel ou révélation

Deux succès: c'est fait !



Défi Difficile

Il faut deux succès



{Sur un dé normal, un succès est un résultat entre 3 et 6}

Bagarre : Le gagnant choisit un résultat —

Esquiver: le gagnant évite toute attaque et peut s'enfuir.

Étourdir: le perdant est provisoirement incapable d'agir.

Lancer au loin: le gagnant éloigne un peu le perdant.

Acrocher: le gagnant acquiert une prise sur le perdant.

Blesser: le gagnant fait de son mieux pour verser du sang.

Les non-chats comptent comme succès les chats tristes et comme échecs les chats heureux.

Vies : en débutant avec la première, sacrifiez une Vie pour atteindre la gloire ou guérir une blessure.

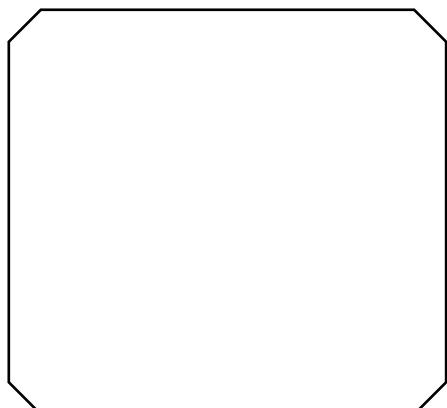
Rôle : Acrobate, Chat de Salon, Combattant, Bipédologue ou Tigre Rêveur ?

Background : de Race Pure ou de Gouttière ? De Rue, de Maison ou de Concours ?

Chasse-t-il pour se nourrir, par plaisir ou pas du tout ?

Description : Poil court ou long ? Couleur du pelage ? Couleur des yeux ? Voix ? Mâle ou femelle ? Stérilisé(e) ?

DESSIN DE VOTRE CHAT



Écartez une Gourmandise pour répéter un jet — sauf en cas d'un Défi Mortel.

N'écrivez aucun nombre sur la fiche ! Et n'oubliez pas, vous êtes le meilleur !

Imprimé en Italie - 2017