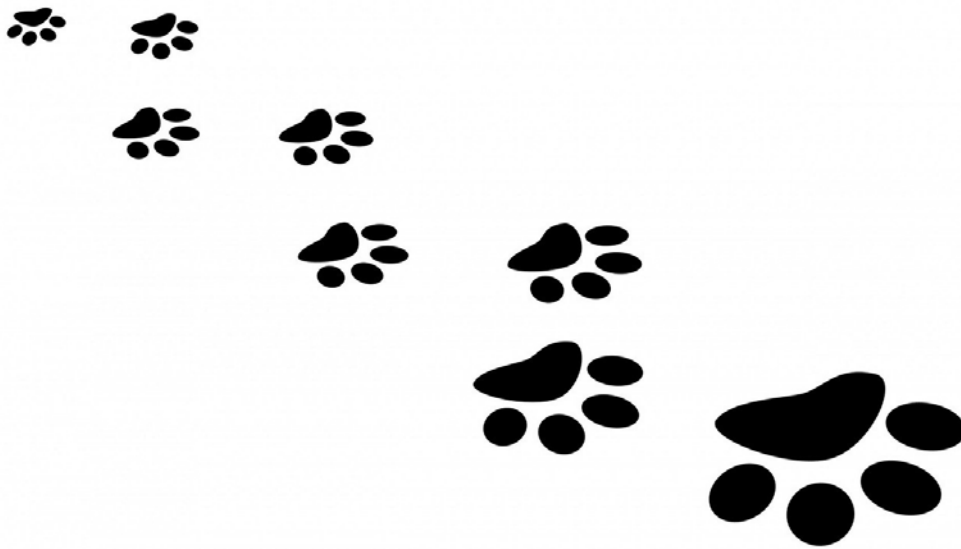


Empreintes n°1

Mini-supplément pour le jeu de rôle LA GENT

Secrets



Sur les Pas des Enfants d'Ubasti

Olivier Legrand (2019)

ABYSSINS & STYGIENS

Abyssins et Stygiens constituent deux groupes « à part » au sein des Enfants d'Ubasti, avec chacun sa propre vision de la Gent, de son histoire et du Pacte de Bast. En termes de jeu, un protagoniste appartenant à l'une de ces deux factions ne bénéficiera d'aucun avantage supplémentaire ; il s'agit avant tout d'une façon de « typer » le personnage et de lui donner une place particulière au sein de la Gent et du groupe. Ce choix pourra néanmoins influencer sur la création du personnage, notamment en ce qui concerne le choix de ses Pouvoirs.

Les Abyssins

Les ascendants humains des membres de la Gent ont des origines ethniques très diverses ; de fait, la généalogie des Enfants d'Ubasti reflète leur nature assez vagabonde. Un petit nombre d'entre eux, en revanche, s'enorgueillit d'avoir gardé un lignage humain « pur » depuis l'Égypte antique : ils se donnent le nom d'Abyssins (en référence à la race de chats du même nom) et ont fortement tendance à se considérer comme l'aristocratie de la Gent, par opposition à la plupart de leurs congénères, ces « *sangs-mêlés* » - lesquels ne se privent d'ailleurs pas de leur rappeler qu'il n'existe qu'une seule Gent et que seul compte l'Héritage félin, qui relie chaque Enfant d'Ubasti à la déesse Bast.

En théorie, les ancêtres humains d'un Abyssin sont tous censés être d'origine égyptienne, ce que reflète bien évidemment leur apparence humaine. Quant à leur forme de chat, elle correspond à la fameuse race féline du même nom. En réalité, s'il est à peu près sûr que les Abyssins appartiennent effectivement à la même lignée, rien ne permet en revanche d'établir avec certitude que cette lignée ait bel et bien occupé une position de pouvoir dans l'antique Ubasti, comme le clament ses membres. Une chose est certaine : les Abyssins font partie de ceux qui connaissent le mieux l'histoire de la Gent, ses secrets et ses mystères - mais ils ont également la réputation de rejeter avec arrogance tout ce qui n'entre pas dans leur vision de la Mémoire de la Gent, comme par exemple le fait que la race de chats dont ils partagent le nom et l'allure ne provient ni d'Abyssinie ni d'Égypte...

Au sein de la Gent, les Abyssins peuvent donc être vus de bien des façons : fiers descendants d'une puissante lignée ou aristocrates arrogants, sages dépositaires d'un antique et précieux savoir ou inventeurs de légendes à leur gloire...

En termes de jeu, les Abyssins privilégient la Finesse et le Mystère (plutôt que la Férocité ou la Vitalité), ainsi que les Pouvoirs subtils (plutôt que physiques), comme *Ami des Chats*, *Sagesse des Ancêtres*, *Séduction* ou *Sixième Sens*.

Les Stygiens

Une autre « race à part » au sein de la Gent est celle des Stygiens.

En dépit de ce que leur nom pourrait laisser supposer, ceux-ci n'ont rien à voir avec le mythique fleuve Styx, *stygien* étant ici à prendre dans son sens poétique de *noir* ou *ténébreux*. Leur devise pourrait être : *chat noir et fier de l'être*.

Contrairement aux Abyssins, les Stygiens n'ont que faire de leur ascendance humaine. Pour eux, seul l'Héritage félin compte – un Héritage qui, dans leur cas, se traduit par le pelage totalement noir de leur forme de chat : seul un Enfant d'Ubasti possédant ce trait peut s'affirmer Stygien et être reconnu comme tel, mais ceci n'a rien de systématique ni d'obligatoire.

En d'autres termes, un Stygien a forcément une forme de chat noir mais tous les Enfants d'Ubasti à la forme de chat noir ne sont pas nécessairement des Stygiens (ou ne s'identifient pas comme tels).

Les Stygiens ne constituent donc pas une véritable lignée au sens génétique du terme, mais plutôt une sorte de « clan » informel auquel tout individu éligible peut choisir ou non de se rallier.

En termes psychologiques et culturels, les Stygiens se démarquent par une attirance marquée pour les aspects les plus ténébreux de l'Héritage de la Gent, ainsi que par une attitude souvent dédaigneuse envers les humains, avec lesquels ils s'efforcent d'établir le plus de distance possible, une fois que leur Héritage leur a été révélé.

S'ils respectent bel et bien le Pacte de Bast, les Stygiens semblent surtout motivés par leur haine absolue à l'égard des Ophidiens, plutôt que par une quelconque affinité avec l'espèce humaine.

En termes de jeu, un protagoniste Stygien aura tendance à privilégier des Pouvoirs comme *Furie Féline*, *Manteau d'Ombres*, *Silence* ou *Malchance* (un must pour tout chat noir digne de ce nom !).

NOUVEAUX POUVOIRS

Voici six nouveaux Pouvoirs, liés aux différentes formes des Enfants d'Ubasti. A la différence des Pouvoirs décrits dans les règles de base, ils ne peuvent être acquis qu'en cours de jeu, étant réservés aux protagonistes aguerris.

Aura du Prédateur : Lorsqu'il est sous forme humaine, le protagoniste peut créer autour de sa personne une indéfinissable aura de menace, que tous les humains sentiront instinctivement. En fait, ce Pouvoir consiste à dévoiler de façon subtile le fauve qui attend caché sous la surface... Tant que cette aura sera maintenue, aucun humain ne sera en mesure de s'approcher de lui. Tous chercheront plus ou moins consciemment à s'éloigner au maximum de sa personne (un peu comme s'ils étaient en présence d'une panthère) et resteront désagréablement marqués par l'expérience, sans réellement pouvoir l'analyser de façon rationnelle. Lorsqu'il est utilisé, ce Pouvoir empêche bien évidemment de passer inaperçu ou d'user de Pouvoirs comme Empathie ou Séduction.

Bonds Prodigieux : Ce Pouvoir ajoute 1 mètre par *réussite favorable* sur un test d'Agilité à la distance que le protagoniste peut sauter lorsqu'il est sous forme de fauve (voir tableau ci-dessous), soit : 4 mètres par résultat favorable en longueur avec élan (maximum 12 m), 3 mètres par résultat favorable sans élan (maximum 9 m) et 2 mètres par résultat favorable en hauteur (maximum 6 m).

Force de Sekhmet : Ce Pouvoir ne peut être acquis que par un protagoniste possédant déjà la *Fureur de Sekhmet*. Lorsqu'il subit des dommages sous forme de fauve et qu'il réussit à les *encaisser* grâce à sa Vitalité, il s'en sort totalement indemne et ne subit aucun effet. Ainsi, s'il réussit à encaisser des dommages qui auraient dû le toucher à mort, il ne sera pas *blesé* – ni même *meurtri* !

Langage Silencieux : Lorsqu'il est sous forme de chat, le protagoniste peut envoyer un bref message télépathique à un humain (ou un autre membre de la Gent) se trouvant dans son champ de vision. Ceci ne peut être tenté qu'une seule fois par scène et nécessite une épreuve de Mystère. Le nombre de *résultats favorables* obtenus indique le nombre maximum de mots pouvant être transmis : *Viens !*, par exemple, ne nécessitera qu'un seul résultat favorable, tandis qu'un message comme *Ouvrir porte* en nécessitera deux. Notons que le fait de pouvoir transmettre une demande ou un ordre ne garantit en aucun cas l'obéissance du sujet.

Sauts de Panthère

Normalement, un Enfant d'Ubasti sous sa forme de fauve peut sauter jusqu'à 9 mètres en longueur avec élan, jusqu'à 6 mètres sans élan et, en se propulsant sur ses puissantes pattes arrière, jusqu'à 3 mètres en hauteur.

Dans le feu de l'action ou en situation de stress, un saut nécessitera un test d'Agilité, chaque *résultat favorable* obtenu permettant de franchir 3 mètres en longueur avec élan, 2 mètres sans élan et 1 mètre en hauteur – avec, dans tous les cas, une distance maximum correspondant à 3 résultats favorables, égale aux limites indiquées ci-dessus.

Le Pouvoir de *Bonds Prodigieux* ajoute 1 mètre à la distance que permet de franchir chaque réussite favorable - soit 3 mètres à la distance maximale, en longueur et en hauteur.

Mue Féline : Le protagoniste ne possède pas une seule forme de chat mais plusieurs (un nombre égal, au total, à sa valeur de Mystère, en comptant sa forme féline initiale), aux caractéristiques physiques différentes (couleur du pelage, couleur des yeux, silhouette etc.). Lorsqu'il prend sa forme de chat, il lui suffit de choisir celle qu'il souhaite adopter. Ces formes supplémentaires sont en réalité issues de la Mémoire de la Gent.

Passé Muraille : Lorsqu'il se trouve sous forme de chat, le protagoniste peut se rendre intangible durant quelques instants – afin, par exemple, de passer à travers un mur ou un autre obstacle censément infranchissable. En réalité, le chat se transporte brièvement dans l'Invisible, pour réapparaître de l'autre côté de l'obstacle. Ceci nécessite d'obtenir au moins trois résultats sur un test de Mystère et ne peut être tenté qu'une seule fois par scène ; il exige en outre une concentration totale, ce qui rend son utilisation impossible dans le feu de l'action (par exemple en combat ou lors d'une poursuite) ou, comme pour le changement de forme, sous le regard d'un humain.

LES TALISMANS

Leur Nature

Dans *La Gent*, le terme « talisman » désigne un objet magique bénéfique pour son porteur.

Aussi rares qu'anciens, les talismans liés à la Gent datent presque toujours de l'antique cité d'Ubasti, où ils furent fabriqués grâce au pouvoir de la déesse-chat Bast en personne. Pour les Enfants d'Ubasti, de tels talismans sont donc à la fois des objets précieux et des objets sacrés.

Il s'agit presque toujours d'objets uniques : dans ce jeu, il n'existe pas d'objets magiques de série.

Leur Fonctions

A priori, de tels trésors ne pourront être trouvés qu'en cours de chronique, de préférence à l'issue d'une quête semée d'embûches et de périls.

En règle générale, un talisman possède un pouvoir unique (sa Vertu), qui constitue souvent une forme d'extension ou de variation d'un des Pouvoirs de la Gent ou fournit une défense contre une forme de danger ou de menace, conformément au côté protecteur de la déesse Bast.

Voici la description de trois talismans uniques, tous liés à l'illustre lignée des Abyssins (voir p 2).

La Statuette de Jaspe

Aspect : Une magnifique statuette de jaspe vert foncé représentant Bast, sous sa forme humaine à tête féline, haute d'environ 20 centimètres.

Légende : Cette statuette précieuse ornait jadis la chambre d'un grand prince Abyssin d'Ubasti, afin que Bast elle-même puisse veiller sur son sommeil et lui envoyer des songes emplis de sérénité.

Vertu : Lorsqu'un Enfant d'Ubasti dort près de cette statuette (dans la même pièce), quatre heures de sommeil lui permettent de guérir toutes les blessures subies par ses autres formes, comme s'il possédait le Pouvoir de Régénération. S'il possède déjà ce Pouvoir, la présence de la statuette lui permettra même de guérir les blessures subies par la forme sous laquelle il se repose.

L'Amulette d'Émeraude

Aspect : Une amulette antique en forme de chat stylisé (de la taille d'un pouce humain), sculptée dans une émeraude. Elle peut être portée par un humain ou un membre de la Gent sous sa forme humaine (qu'elle accompagne dans l'Invisible lorsque l'Enfant d'Ubasti se transforme).

Légende : Cette amulette aurait jadis été donnée par une princesse de la lignée des Abyssins à un humain bien-aimé, pour étendre sur sa personne la protection bienveillante de la déesse Bast.

Vertu : Un humain ou un membre de la Gent sous forme humaine qui porte cette amulette est totalement protégé contre le venin des Ophidiens.

La Momie de Saret

Aspect : Une antique et authentique momie de chat, préservée selon les antiques traditions des embaumeurs de l'Égypte ancienne.

Légende : De nombreuses momies de chats ont été retrouvées par des archéologues, qui en ont déduit que les anciens Égyptiens considéraient les chats comme des animaux sacrés et royaux. En réalité, ces momies sont toutes celles de membres de la Gent, lesquels prennent toujours leur forme de chat au moment de leur mort (voir règles de base, p 9). Parmi ces momies sacrées, celle de Saret, un Abyssin réputé pour sa grande sagesse. D'après la légende, la momie de Saret continuerait à émettre des messages prophétiques, souvent fort énigmatiques, pour mettre en garde ceux de la Gent contre les dangers qui les menacent...

Vertu : A un moment choisi par le MJ (et une seule fois au cours d'un même épisode), la momie de Saret pourra communiquer un avertissement solennel aux membres de la Gent qui en ont la garde. Cet avertissement, souvent formulé de façon cryptique, prendra tout son sens à un moment crucial de l'épisode et devra permettre aux protagonistes de se prémunir contre un danger, un mystère ou un ennemi caché. Le degré de clarté et de précision de ces prémonitions est laissé à la discrétion du MJ, qui devra utiliser le pouvoir de la momie comme un élément narratif aux conséquences potentiellement décisives.

LES PARJURES

*Les Parjures sont brièvement évoqués dans le Lexique Félin des règles de base de **La Gent** (p 13). La présente page présente quelques fragments importants de leur légende obscure et examine leur place dans l'univers du jeu.*

Origines

Les récits sur les Parjures transmis par la Mémoire de la Gent sont brumeux et parfois contradictoires.

Tous s'accordent néanmoins sur un point : ce clan de renégats se détacha du reste de la Gent en brisant le Pacte de Bast à l'époque de la Chute de la cité d'Ubasti... mais les certitudes s'arrêtent là. Selon certaines légendes, c'est le sacrilège même des Parjures qui aurait provoqué la colère divine de Bast et entraîné la Chute de la cité sacrée. Pour d'autres, au contraire, les Parjures auraient renié le Pacte de Bast à la suite de la destruction de la cité d'Ubasti, tournant le dos à une déesse qui n'avait pas su ou pas voulu empêcher ce désastre.

Qu'il soit la cause ou la conséquence de la Chute d'Ubasti, le fait primordial reste le même : en reniant le Pacte de Bast, les Parjures devinrent les éternels parias et proscrits de la Gent.

La rupture du Pacte de Bast eut également pour effet de détourner définitivement les Parjures de cette humanité qu'ils avaient appris à mépriser, accentuant leur sauvagerie et leur cruauté, des traits que la bienveillante influence de la déesse a tendance à contrebalancer ou à atténuer chez la plupart des Enfants d'Ubasti.

Prédateurs

En brisant le Pacte de Bast, les Parjures se sont délivrés de toute obligation envers l'humanité. A leurs yeux, les humains peuvent remplir trois grands rôles : proie (à chasser et à tuer pour le plaisir), commodité (car le fait de vivre au milieu des humains implique forcément d'interagir avec certains d'entre eux) ou nuisance (lorsqu'ils deviennent trop curieux – auquel cas ils passent souvent au rôle de proies à éliminer).

Paradoxalement, beaucoup justifient leur haine des humains en les rendant responsables de leur statut de Parjures. Sur le plan intérieur, cette haine signifie que tout Parjure doit aussi laisser derrière lui les vestiges de sa propre part d'humanité – une « nécessité » qui peut l'amener à commettre toutes sortes d'atrocités en guise de rites d'initiation.

Proscrits

Leur rejet du Pacte de Bast a mis les Parjures au ban du reste de la Gent. Ils ont toutefois toujours accès à sa Mémoire et revendiquent fièrement la part la plus sauvage de son Héritage. A leurs yeux, leurs congénères restés loyaux au Pacte n'ont tout simplement pas eu le courage d'embrasser leur véritable nature, celle d'une race de seigneurs et de super-prédateurs. Du reste, même si la plupart des Enfants d'Ubasti restés loyaux au Pacte de Bast les considèrent comme des traîtres et des ennemis jurés, certains d'entre eux ne peuvent s'empêcher d'éprouver une forme de sympathie douloureuse pour ces maudits, dont ils ne peuvent toutefois pas pardonner le sacrilège envers Bast.

L'immense majorité des Parjures est composée de *descendants*, auxquels la Mémoire de la Gent a transmis leur statut de maudits... mais un Enfant d'Ubasti peut aussi décider de rejoindre leurs rangs, en choisissant de briser le Pacte de Bast – un acte irrémédiable qui, cela va sans dire, transformera tout protagoniste en PNJ.

En abandonnant leur rôle de protecteurs du genre humain, les Parjures n'en sont pas pour autant devenus les alliés des Ophidiens, qui restent leurs ennemis jurés... mais ils se moquent en revanche éprouver de l'influence du Pouvoir du Serpent sur l'humanité. A partir de là, ils ne s'en prendront aux séides d'Apophis que s'ils menacent de façon directe leur sécurité ou leur territoire.

Adversaires

Ayant perdu la faveur de la déesse, les Parjures ne peuvent développer aucun des Pouvoirs accordés aux autres Enfants d'Ubasti. Ils ont toutefois conservé leurs trois formes, leurs neuf vies et leur lien avec la Mémoire de la Gent – qui agit sur eux comme un rappel perpétuel de leur bannissement.

En termes de jeu, un Parjure sous forme de fauve devra être traité comme un adversaire Puissant, capable d'infliger des dommages mortels et pouvant posséder jusqu'à neuf Vies. Lorsqu'il est obligé de sacrifier l'une d'elles, il abandonne toujours l'affrontement pour tenter de s'échapper.

QUESTIONS-REponses

SYSTEME

J'aimerais bien que mon personnage possède certaines compétences « professionnelles » particulières – en l'occurrence celles d'un cambrioleur. Comment refléter cela en jeu ?

La Gent n'est pas un « jeu à compétences ». Les six valeurs d'un personnage reflètent l'ensemble de ses capacités, innées comme acquises ; elles s'appliquent à la totalité des situations difficiles, dangereuses ou délicates qu'un protagoniste est susceptible de rencontrer en jeu.

Cela dit, il est tout à fait possible de refléter en termes de jeu les compétences particulières qu'un personnage est susceptible de posséder – et ce sans changer quoi que ce soit au système.

En premier lieu, le profil général d'un personnage aura certainement une influence sur la répartition de ses valeurs : dans le cas, par exemple, d'un cambrioleur, il semble logique de privilégier l'Agilité – plutôt que la Férocité, par exemple. Un protagoniste avec une Agilité extrêmement élevée n'aura aucun mal à jouer les monte-en-l'air ou à se déplacer en silence sous forme humaine. La Finesse et l'Instinct peuvent également être des valeurs importantes pour un tel personnage.

En second lieu, les compétences plus techniques qu'un personnage est susceptible de posséder via son métier ou sa vocation peuvent tout simplement lui donner la possibilité d'accomplir des actions qu'un autre personnage ne pourrait pas effectuer, en ayant recours à la règle des épreuves dans les situations difficiles, dangereuses ou importantes sur le plan dramatique. Ainsi, un cambrioleur professionnel saura crocheter les serrures, voire désactiver les systèmes de sécurité – moyennant, dans les situations importantes, un test de Finesse plus ou moins difficile.

Quant aux connaissances pures, elles font tout simplement partie du bagage d'un personnage et lui donneront accès à diverses informations, sans qu'il soit nécessaire pour cela de lancer les dés, dont l'utilisation, dans La Gent, reflète toujours une prise de risque. Ainsi, un protagoniste avec des connaissances en archéologie pourra les solliciter sans qu'il soit nécessaire de quantifier celles-ci, comme c'est le cas dans d'autres jeux.

UNIVERS

Le background de la Gent repose en grande partie sur le conflit entre Bast et Apophis. Les autres divinités du panthéon égyptien jouent-elles un rôle dans l'univers du jeu ?

A priori, aucun... même si rien n'empêche un MJ créatif d'imaginer d'autres zones d'ombres de cet univers, liées à des dieux comme Isis, Horus, Anubis ou Seth. Chacun est libre de développer le monde de La Gent comme il l'entend !

En ce qui concerne la ligne « officielle » (?) du jeu, l'idée est que tous les mythes (égyptiens ou autres) ne recouvrent pas forcément une réalité cachée : c'est peut-être le cas des récits sur Bast et Apophis, mais cela ne signifie pas forcément que les récits sur les autres dieux de ce panthéon fasse écho à de véritables êtres ou événements, ni même que ces dieux existent bel et bien.

Dans le contexte de ce jeu, ce n'est pas la mythologie égyptienne qui a créé les Enfants d'Ubasti et les Ophidiens, mais bien l'existence de ces êtres qui a inspiré certains mythes.

Où sont Bast et Apophis, aujourd'hui ?

Qui sait ? Peut-être ont-ils tout simplement cessé d'exister en tant qu'entités... peut-être sont-ils plongés dans un sommeil millénaire, attendant l'heure de leur réveil ou peut-être n'ont-ils jamais réellement existé sous une forme humainement compréhensible... Une chose est sûre : de nos jours (et depuis longtemps), ils n'agissent plus dans le monde des mortels qu'à travers leurs descendants respectifs – la Gent et les Ophidiens.

Hybrides félins, hommes-serpents... y-a-t-il d'autres races fantastiques dans l'univers de la Gent ? Quid des loups garous ?

Tout est possible, bien sûr... mais un jeu comme La Gent perdrait sans doute de sa saveur et de son intérêt s'il tombait dans une prolifération sans fin de nouvelles familles de créatures surnaturelles, par ailleurs déjà bien représentées par nombre d'autres jeux de rôle. Dans les prochains numéros d'Empreintes, nous chercherons à approfondir et à étoffer l'univers du jeu – plutôt qu'à l'élargir...