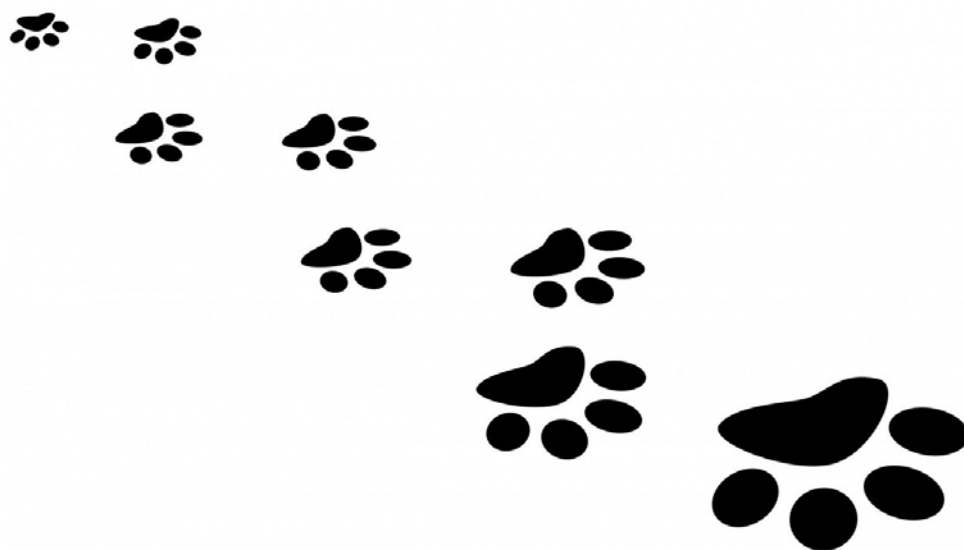


Empreintes n°2

Mini-supplément pour le jeu de rôle LA GENT

Chasseurs



Quand les Humains Traquent les Félins

Olivier Legrand (2019)

L'ORDRE DE SAINT-JEAN

NATURE ET OBJECTIFS

L'Ordre de Saint-Jean est une société secrète vouée à l'extermination de la Gent – que les membres de l'Ordre préfèrent appeler *l'Engeance maudite*. Il tire son nom de la coutume médiévale consistant à brûler vif un grand nombre de chats lors des Feux de la Saint-Jean, une pratique fort répandue en France jusqu'au XVIII^{ème} siècle.

A leurs yeux, l'existence de la Gent ne peut être que l'œuvre du Malin et sème, d'une façon ou d'une autre, les graines d'une future Apocalypse : en s'accouplant avec des humains pour assurer leur descendance, l'Engeance aurait pour but ultime de dénaturer le genre humain, disséminant peu à peu chez lui ce mélange de sauvagerie et de sensualité – deux traits qui, aux yeux des érudits de l'Ordre, semblent caractériser ceux de la Gent et ne peuvent qu'éloigner l'humanité de son salut.

ORIGINES ET HISTOIRE

L'histoire de l'Ordre remonte au milieu du XIV^{ème} siècle, lorsqu'un chevalier bourguignon découvrit l'existence de la Gent : sa jeune épouse, qu'il soupçonnait depuis quelque temps déjà de s'adonner à la sorcellerie et qu'il était prêt à livrer à l'Inquisition, lui apprit qu'elle était en réalité une Enfant d'Ubasti – une révélation qui ne fit que confirmer les doutes de son mari, pour qui de tels êtres ne pouvaient être que créatures du démon ! Sitôt qu'il eut le dos tourné, la femme prit sa forme de chat et s'enfuit - mais le mal était fait...

Craignant pour le salut de son âme, le chevalier alla trouver son oncle, prieur d'une abbaye, pour lui confier son horrible découverte. C'est ainsi, derrière les murs d'un monastère bénédictin, que naquit une confrérie secrète dédiée à la traque et à la destruction de *l'Engeance maudite*.

D'abord limités à une petite poignée de religieux et de chevaliers, les rangs de l'Ordre s'élargirent au fil de sa campagne secrète d'extermination des *sorcières-chats* et de leurs *familiers* (membres masculins de la Gent). Souvent, son chemin croisa celui de l'Inquisition, mais l'Ordre eut néanmoins soin de préserver le secret de son existence à l'Eglise, craignant sans doute d'attirer sur lui une attention qui aurait pu compromettre ses activités.

Au fil des siècles, à mesure que l'Eglise voyait son influence s'éroder en Occident, l'Ordre se libéra peu à peu de toute tutelle religieuse, se concentrant exclusivement sa mission de chasse. Ses membres les plus érudits s'intéressèrent aux origines de la Gent et parvinrent à glaner quelques informations à ce sujet – informations qui, interprétées à travers le filtre de l'obscurantisme, formèrent la base de *l'Arcana Ferae*, catéchisme de l'Ordre et manuel pratique sur l'art de traquer et d'exterminer les membres de l'Engeance maudite.

Aujourd'hui, après plus de six siècles d'activité, l'Ordre ne regroupe moins d'une centaine de membres, surtout actifs en Europe et dans les deux Amériques. Il ne s'est jamais totalement affranchi de son héritage religieux et la plupart de ses membres peuvent raisonnablement être considérés comme de dangereux fanatiques.

MODUS OPERANDI

Les membres de l'Ordre se donnent eux-mêmes le titre de *vigilants*. Traditionnellement, ils opèrent par groupes de cinq, à l'instar des cinq doigts de la main. L'un de ces cinq vigilants, généralement le plus âgé, remplit la fonction de *mentor* : c'est lui qui décide, organise et supervise les activités du groupe, restant le plus souvent en retrait de leur exécution. Les quatre autres *vigilants* agissent sur le terrain, suivant des protocoles de mission dont la terminologie s'inspire directement de l'art de la chasse : *pister* (chercher et remonter les traces des *créatures*), *rabattre* (les surveiller voire entrer en contact avec elles, sous une fausse identité, afin de découvrir la localisation de leur repaire, leurs habitudes etc.) et enfin *courir* (mettre à mort).

Soucieux de préserver le secret de leurs activités (il ne s'agirait pas qu'on les confonde avec de vulgaires assassins !), les vigilants sont habitués à agir dans la clandestinité et préfèrent toujours la prudence à la témérité. Fidèles aux racines de leur Ordre, ils frappent *par le fer et par le feu* : lors de leurs confrontations contre ceux de la Gent, ils utiliseront des armes blanches, le feu purificateur constituant leur *arme sacrée* de prédilection.

Le fait qu'un Enfant d'Ubasti, une fois mis à mort, « reprenne » sa forme de chat facilite grandement l'œuvre de l'Ordre, qui met un point d'honneur à ne laisser derrière lui *aucune dépouille humaine*.

LE CLUB ZAROFF

NATURE ET OBJECTIFS

Le Club Zaroff est une organisation aussi secrète que select, regroupant quelques-uns des meilleurs chasseurs de gros gibier de la planète. Ces derniers, quelque peu blasés, ont décidé de laisser derrière eux la chasse aux tigres pour traquer et tuer ce qu'ils nomment eux-mêmes *le plus dangereux des gibiers* : les membres de la Gent.

Le but de chaque membre du Club Zaroff est d'ajouter le plus grand nombre d'Enfants d'Ubasti à son tableau de chasse personnel, afin de supplanter les autres membres du club dans la compétition permanente qui les occupe.

Bien entendu, un tel groupe ne peut fonctionner qu'en respectant un secret absolu : selon une formule désormais en vogue chez ses membres, *la première règle du club est qu'on ne parle pas du club* à ceux qui n'en font partie.

En outre, les membres de ce cercle très fermé se voient non comme des tueurs mais comme de purs chasseurs : pour eux, le plaisir de la traque compte autant sinon plus que la mise à mort du gibier – du moins en théorie. Une chasse qui ne présente ni risque ni danger n'est pas une vraie chasse !

Selon ces mêmes principes, les chasseurs du club Zaroff sont censés se comporter en *sportsmen* : si un « gibier » s'est suffisamment bien défendu, alors il « mérite » de survivre.

En pratique, cependant, aucun membre du Club Zaroff ne prendra le risque de laisser en vie un Enfant d'Ubasti l'ayant mis en échec, de peur de se retrouver à son tour dans le rôle du gibier... A la guerre comme à la guerre, donc – ou plutôt, à la chasse comme à la chasse !

ORIGINES ET HISTOIRE

Le Club fut fondé dans les années 1930 par un chasseur de fauves d'exception, le Comte Zaroff, aristocrate russe blanc en exil. Ayant découvert l'existence de la Gent au cours d'une de ses expéditions, il devint très vite obsédé par le défi que représentaient ces prédateurs changeurs de forme pour un chasseur d'envergure.

Après avoir éliminé plusieurs Enfants d'Ubasti en Afrique et en Europe, Zaroff décida de divulguer sa découverte auprès de quelques autres grands noms de la chasse au gros gibier, afin de les mettre au défi de chasser à leur tour *le plus dangereux des gibiers* : le Club Zaroff était né.

Zaroff lui-même mourut juste après la deuxième guerre mondiale, dans une forêt scandinave, mis en pièces par plusieurs membres de la Gent sous forme de fauves – mais son Club lui survécut.

MODUS OPERANDI

Lorsqu'un chasseur du Club Zaroff est sur la piste d'un Enfant d'Ubasti, il met un point d'honneur à respecter un certain nombre de règles : pour lui, cette traque et la mise à mort qui s'ensuit ne doit pas être une tuerie ; il s'agit bien de sport, voire (osons le mot) d'une forme d'art. La chasse est un défi, au cours duquel le chasseur *doit* se mettre en danger. Il devra l'emporter sur son gibier désigné grâce à son habileté, sa ruse, son courage et son endurance. Il s'interdit donc de recourir aux armes automatiques (capables de tirer en rafales) ainsi qu'aux explosifs ; il se doit d'abattre son gibier en un seul tir (au fusil, à l'arbalète ou à l'arc) ou de l'affronter au corps-à-corps (au couteau de chasse). Dans tous les cas, il ne s'en prendra à lui que s'il se trouve sous sa forme de fauve : attaquer un Enfant d'Ubasti sous sa forme humaine ou sa forme de chat ne serait tout simplement *pas sport*.

Quant à l'utilisation de pièges, elle fait débat parmi les membres du club, certains considérant que de tels artifices nuisent au pur plaisir de la chasse, tandis que d'autres y voient une simple application de l'habileté et de la ruse du chasseur.

Un des grands regrets des membres du Club est qu'un Enfant d'Ubasti ne laisse derrière lui qu'une modeste dépouille de chat – aucune tête de fauve à ramener en trophée, aucune somptueuse peau de panthère noire à transformer en tapis... Il n'existe donc aucun moyen direct, pour un Chasseur du Club Zaroff, de prouver la véracité de ses exploits. Récemment, ses membres les plus modernistes ont décidé de s'équiper de caméras type Go-Pro, afin de pouvoir immortaliser leurs exploits et le moment unique de la mise à mort du fauve.

CRYPTOZOOLOGUES

NATURE ET OBJECTIFS

La cryptozoologie se définit généralement comme la recherche (et l'étude hypothétique) des animaux dont l'existence n'est pas (ou pas encore) scientifiquement prouvée – ce qui également peut inclure toutes sortes d'espèces encore inconnues ou censément disparues, ainsi que diverses créatures fantastiques issues de différents folklores, comme le Yéti, les Bunyip australiens ou le célèbre Loch Ness.

A priori, les cryptozoologues peuvent donc, dans un univers comme celui de *La Gent*, être considérés comme d'inoffensifs excentriques, toujours à la recherche de preuves qu'ils ne trouveront jamais et dont les perpétuelles chasses aux monstres les emmènent normalement bien loin des cités, le territoire privilégié des Enfants d'Ubasti... Mais il existe également un type spécifique de cryptozoologues, particulièrement susceptibles de croiser le chemin des membres de la Gent : les chercheurs de *félins-mystères*, qui se considèrent généralement comme beaucoup plus sérieux que les chasseurs d'abominables hommes des neiges et autres dinosaures lacustres.

Contrairement aux adeptes de l'Ordre de Saint-Jean ou aux tueurs du Club Zaroff, ces « chasseurs de vérité » ne représentent pas un danger physique direct pour les Enfants d'Ubasti. Ils ne sont pas des tueurs – mais leur curiosité, leur imprudence et leur certitude de « voir juste » (alors qu'ils sont totalement dans l'erreur, concernant la nature de leurs chers félins-mystères, comme expliqué ci-dessous) peuvent en effet les rendre fort gênants pour les membres de la Gent mais aussi les placer eux-mêmes dans des situations de danger pouvant rejaillir sur les Enfants d'Ubasti eux-mêmes. En d'autres termes, ces cryptozoologues sont bien placés pour en voir trop, se mettre dans les ennuis ou attirer sur les membres de la Gent l'attention des autorités, des Ophidiens ou, pourquoi pas, des membres du Club Zaroff et de l'Ordre de St-Jean.

En tant que PNJ, les traqueurs de félins-mystères constituent donc un type tout à fait particulier de nuisance potentielle – ce qui n'exclut pas, du reste, qu'un personnage puisse se lier d'amitié avec l'un d'entre eux, soit par pure curiosité, soit par sécurité préventive – deux motivations toujours puissantes chez ceux de la Gent.

FELINS-MYSTÈRES

Les rumeurs sur ces fameux félins-mystères sont particulièrement répandues en Grande Bretagne, où on les désigne également sous les appellations de *phantom cats* ou d'*ABC (Anomalous Big Cat)* mais rien n'empêche, dans le monde de la Gent, de supposer que cette branche spécialisée de la cryptozoologie possède également ses adeptes en France, aux USA ou n'importe où dans le monde.

En Grande Bretagne, les félins-mystères font l'objet d'une véritable passion. Chaque année, que ce soit dans le Sud de l'Angleterre, en Ecosse ou au Pays de Galles, on dénombre en effet plusieurs centaines de témoignages plus ou moins fiables, émanant de personnes certaines d'avoir aperçu de « gros félins » non-identifiés... mais dont la description se rapproche souvent de celle d'une panthère, d'un puma ou d'un lynx de grande taille.

Le fait que l'on capture, de temps à autres, de véritables fauves évadés de zoos ou « relâchés » dans la nature par leurs « propriétaires » (une fois l'animal devenu trop grand) ou que l'on retrouve parfois des carcasses de moutons manifestement mises en pièce par des prédateurs non-identifiés ne fait évidemment rien pour arranger les choses et la croyance en l'existence des ABC reste fermement ancrée dans une partie appréciable de l'opinion publique, qui la prend plus au sérieux que la plupart des autres légendes urbaines.

Dans le monde de *La Gent*, les apparitions de ces félins-mystères insaisissables ont, en réalité, une toute autre explication : les *phantom cats* que traquent les cryptozoologues sont en réalité des Enfants d'Ubasti aperçus par des témoins sous leur forme de fauve ! Quant à l'étrange propension de ces créatures à s'évanouir dans la nature (créant ainsi un doute significatif sur leur existence-même), elle s'explique bien évidemment par le processus de métamorphose : alors que nos chasseurs d'ABC pensent traquer de gros chats sauvages, ils se trouvent en fait sans le savoir sur la piste d'être hybrides surnaturels !

Ironiquement, cette vérité-là aura beaucoup de mal à être acceptée par nos cryptozoologues, qui préfèrent généralement s'en tenir à des théories plus « rationnelles », à base d'espèces sauvages inconnues ou de bébés-panthères évadés...

PROFILS

Les règles de base de *La Gent* proposent une façon simple et efficace de codifier la dangerosité des humains que les Enfants d'Ubasti sont susceptibles d'affronter en jeu. Les règles optionnelles ci-dessous permettent de définir un PNJ humain en termes de jeu de façon plus nuancée, tout en gardant la même approche en termes de système.

FACETTES

Dans les règles de base de *La Gent* (p 16), chaque adversaire est doté d'un niveau de difficulté (de I à III) qui représente le nombre de résultats favorables qu'un protagoniste devra obtenir sur ses épreuves lorsqu'il s'oppose directement à ce PNJ, que ce soit pour l'attaquer, éviter ses attaques, le poursuivre ou lui échapper. Le niveau III étant réservé aux Ophidiens, les humains peuvent donc normalement être soit Ordinaires (niveau I) soit Dangereux (niveau II).

Pour nuancer les capacités d'un PNJ humain de premier plan, le meneur de jeu pourra utiliser ce système de notation (I, II voire III pour les cas exceptionnels) pour évaluer ce PNJ dans différents domaines reflétant différentes *facettes* de ses capacités. Ainsi, certains personnages pourront être plus dangereux sur le plan physique que sur le plan psychologique – et vice versa.

En pratique, un PNJ humain de premier plan pourra être noté dans quatre grandes *facettes* : le Combat, le Mouvement, le Mental et la Présence. A priori, ce système n'a vocation à être utilisé que pour les PNJ importants, dotés d'une personnalité à part entière et d'un rôle dramatique majeur ; les simples seconds rôles et autres figurants n'ont nul besoin d'être codifiés de cette façon.

COMBAT

Cette facette représente la dangerosité directe du personnage. Son niveau s'oppose à l'Agilité ou à la Férocité des protagonistes dans toutes les situations de combat : pour prendre l'avantage, pour attaquer ou pour éviter les attaques du PNJ.

Plus ce niveau est élevé, plus le PNJ est dangereux au combat : I pour un humain ordinaire, II pour un humain dangereux et entraîné, III pour un humain surentraîné et extrêmement dangereux, comme les chasseurs du Club Zaroff.

Rien ne vous empêche, en outre, de différencier la capacité de combat au corps-à-corps et l'habileté au tir (voir page suivante pour plus de détails).

MOUVEMENT

Cette facette représente la mobilité athlétique du personnage. Plus il est élevé, plus le PNJ court vite et évite facilement les obstacles. Il s'oppose à l'Agilité des protagonistes dans toute situation de poursuite, que le PNJ soit en position de fugitif ou de poursuivant. Plus ce niveau sera élevé, plus le PNJ sera difficile à rattraper ou à semer.

La plupart des êtres humains ont un niveau de Mouvement de I ; les athlètes accomplis, les militaires entraînés ou les chasseurs chevronnés pourront avoir un niveau de II. Seul un commando, un ninja ou un adepte du *parkour* pourra posséder le niveau III.

MENTAL

Cette facette s'oppose à l'Instinct et à la Finesse des protagonistes dans toutes les situations de confrontation liées à ces valeurs. Plus il sera élevé, plus le PNJ sera difficile à surprendre, à leurrer ou à manipuler – et plus il aura de chances d'échapper à la vigilance des protagonistes ou de les tromper.

Ce niveau dépend directement de l'intelligence et des ressources mentales du personnage, qui peuvent varier de façon significative en fonction des individus ; plus le PNJ sera rusé, perceptif ou volontaire, plus son Mental sera élevé.

PRESENCE

Cette facette représente le charisme, l'aura et l'assurance du PNJ. Son niveau pourra s'opposer à la valeur de Mystère des protagonistes dans les situations relationnelles ou psychologiques. Plus il sera élevé, plus le PNJ sera difficile à séduire ou à intimider. Comme pour le Mental, ce niveau peut varier considérablement d'un individu à l'autre.

La plupart des humains ont une Présence de I ; un PNJ particulièrement sûr de lui ou charismatique pourra avoir un niveau de II et seuls les individus avec une aura ou un magnétisme hors du commun pourront prétendre à une Présence de III.

ARMES A FEU

Conçu pour un maximum de simplicité et de flexibilité, le système de jeu de La Gent n'a pas pour vocation de simuler de façon fine ou « réaliste » les diverses caractéristiques techniques des différents types et modèles d'armes à feu. Les règles optionnelles présentées ci-dessous pourront toutefois permettre aux MJ intéressés par ces sujets d'introduire un peu plus de précision et de variété dans la gestion de ces armes en jeu, en gardant toujours à l'esprit qu'elles sont beaucoup moins susceptibles d'être utilisées par les protagonistes que contre eux.

TIREURS

Le premier facteur important est l'habileté du tireur. Dans le cas des PNJ, celle-ci peut être évaluée sur l'échelle habituelle des adversaires :

I = Tireur ordinaire

II = Tireur entraîné

III = Tireur d'élite

En termes de jeu, ce niveau représente le nombre de réussites favorables devant être obtenues sur un test d'Agilité pour éviter le tir (voir livre de base).

Si d'aventure un protagoniste souhaite se servir d'une arme à feu, il devra se fier à son Agilité pour l'utiliser de façon efficace dans le feu de l'action, avec le même degré de difficulté que pour une attaque au corps-à-corps (mais en tenant compte, bien entendu, de la portée de telles armes).

Dans tous les cas, la gravité des dégâts infligés dépendra du calibre de l'arme et de sa portée (voir ci-dessous pour plus de détails).

CALIBRES ET PORTEES

En termes de jeu, le **calibre** d'une arme à feu peut être défini sur l'échelle suivante :

I = Petit calibre

II = Gros calibre

III = Très gros calibre

Les armes de poing ont un petit ou un gros calibre. Seuls les fusils à pompe et les armes de guerre pourront être dotées d'un calibre de III.

La **portée** d'une arme peut être, elle aussi, mesurée sur une échelle similaire :

I = Courte portée

II = Longue portée

III = Très longue portée

Une arme de poing a toujours une courte portée (I) et seule une arme de guerre, un fusil de sniper etc. peut avoir une très longue portée.

La distance exacte, en mètres, entre un tireur et sa cible n'a pas d'importance en termes de jeu : il suffit au MJ de décider si cette distance est *courte*, *longue* ou *très longue*. Si la distance dépasse la portée de l'arme, le tir n'a aucune chance de faire mouche. Sinon, le tir est possible – et la distance pourra influencer sur la gravité des dommages causés.

Courte Distance : La cible est *touchée à mort*, quel que soit le calibre de l'arme. C'est à cette distance qu'auront lieu la plupart des fusillades.

Longue Distance : La cible est *touchée à mort* si l'arme a un calibre de II ou III mais simplement *blessée* si l'arme est de petit calibre.

Très Longue Distance : La cible est *blessée*, sauf si l'arme a un très gros calibre (III), auquel cas elle sera *touchée à mort*.

Ces dommages peuvent être *évités* ou *encaissés*, selon les règles données dans le livre de base.

Le MJ reste seul juge du nombre de tirs qu'une arme peut effectuer avant d'avoir besoin d'être rechargée. Ce nombre est de six pour les armes de poing à barillet (revolvers) mais sera beaucoup plus élevées pour les armes semi-automatiques.

TIRS EN RAFALE

Lorsqu'un protagoniste cherche à éviter la rafale d'une arme automatique (pistolet mitrailleur Uzi, FM Kalachnikov etc.), on devra ôter un *résultat favorable* à son test d'Agilité, ainsi qu'à l'éventuel test de Vitalité destiné à *encaisser* ces dommages.

Au lieu de se concentrer sur une seule cible, le tireur pourra viser plusieurs cibles rapprochées avec une seule rafale : dans ce cas, on appliquera les règles habituelles pour *éviter* ou *encaisser*, sans appliquer la pénalité décrite ci-dessus.