# La Gent



Un Jeu de Rôle d'Olivier Legrand

Deuxième Édition (2022)

## La Gent

Gent (n. f.): race, espèce (ex : la gent féline)

Introduction	p 3
I : INTERPRÈTES	p 4
Les Enfants d'Ubasti	p 5
Les Personnages	p 6
Personnages Exemples	p 7
Le Système de Jeu	p 8
<b>Les Trois Formes</b>	p 9
Les Combats	p 10
La Survie	p 11
Les Pouvoirs	p 12
Lexique Félin	p 13
II : MJ	p 14
Eléments de Décor	p 15
Mise en Jeu	p 16
Intrigues	p 17
Les Ophidiens	p 18
La Marque du Serpent	p 19
Feuille de Personnage	p 20
Appendices	p 21



Conception & Texte: Olivier Legrand

**Illustrations :** Toutes les images utilisées dans ce livre sont libres de droits et tirées de sites comme Wikimedia ou Pixabay.

I don't want to sit on your lap Feel your skinny hands on my back I wasn't always a cat Used to be like you in fact

And it's your bad luck if I'm black Wait and see till I scratch Miao - take that! Miao - and that!

Kas Product, Pussy X (1982)

#### Lexique Technique

**Interprète** = joueuse ou joueur

**Protagoniste** = personnage-joueur

**MJ** = meneuse ou meneur de jeu

**Second Rôle** = personnage-non-joueur

**Épisode** = scénario, aventure, séance de jeu

**Chronique** = cycle d'épisodes, campagne

### INTRODUCTION

#### Thème

La Gent est un jeu de rôle fantastique, qui vous propose d'incarner des personnages mi-humains, mi-félins, dans un cadre urbain actuel.

Ces personnages font partie des derniers membres survivants de la race des Enfants d'Ubasti, aussi appelée *la Gent*, un peuple surnaturel dont les origines se perdent dans les premiers temps de l'Égypte antique, lorsque la déesse-chat Bast était révérée par les humains comme par les chats.

Au fil des âges, les Enfants d'Ubasti ont vu leurs rangs se raréfier, à mesure que l'humanité se tournait vers de nouveaux dieux. Les anciens pactes furent brisés et les anciens secrets furent oubliés. Chassés de leur cité sacrée, ceux de la Gent errèrent de par le monde, se cachant aux yeux des humains devenus hostiles...

Certains devinrent des prédateurs, d'autres des vagabonds; d'autres encore choisirent de vivre au cœur-même des grandes cités des hommes, rôdant et veillant dans l'ombre, sans jamais abandonner leur guerre contre le grand Ennemi commun : Apophis le Serpent et ses séides, les Ophidiens, toujours désireux de devenir les maîtres secrets de l'espèce humaine, après avoir anéanti ses derniers protecteurs : la Gent.

### Approche

Les lignes qui précèdent constituent l'essentiel du background de *La Gent*. Vous ne trouverez, dans les pages qui suivent, ni exposés bavards ni chronologies détaillées sur l'histoire des Enfants d'Ubasti: c'est en effet à VOUS, MJ ou interprètes, qu'il appartiendra de développer les secrets et les mystères de ce cadre de jeu, au fil du jeu, afin que chaque groupe puisse élaborer sa propre vision de la Gent et de son monde.

Ce minimalisme assumé a également pour but de permettre aux joueurs d'entrer le plus rapidement et le plus facilement possible dans le jeu et dans la peau de leurs personnages, sans devoir digérer au préalable des dizaines de pages de règles ou de textes de background. Par souci de concision, chaque sujet abordé dans ce document sera donc traité en une seule page. Une fois le jeu lancé, le ou la MJ et les interprètes pourront construire ensemble sa toile de fond, sans se sentir contraints ou limités par un univers de jeu officiel ou déjà encombré d'une foule de puissants personnages. Dans ce jeu, ce sont les personnages incarnés par les joueuses et les joueurs qui sont le focus de l'histoire et ce sont leurs aventures, leurs actions et leurs tribulations qui façonneront votre Chronique de la Gent.

#### Horizons

Thématiquement, *La Gent* s'inscrit dans une longue ligne de jeux de rôle fantastiques modernes proposant aux joueurs d'incarner des « monstres cachés », représentés notamment par la gamme du Monde des Ténèbres des années 1990 – un univers qui incluait, lui aussi, dans sa version étendue, une race d'hommes-chats, les Bastet, inspirés des mêmes sources fictionnelles que les Enfants d'Ubasti évoqués dans *La Gent*.

Mais La Gent suit son propre sentier, à l'opposé des jeux multipliant listes de pouvoirs, splatbooks et factions cachées, en jouant explicitement la carte du minimalisme et de la flexibilité : son background n'est pas détaillé mais ébauché, son système de jeu est d'une simplicité extrême et les protagonistes (personnages-joueurs) sont toujours placés au centre du jeu, par opposition aux univers de jeu où les protagonistes doivent toujours agir sous la tutelle de grandes figures surpuissantes ou à l'intérieur de hiérarchies sociales complexes.

La Gent n'a pas pour ambition d'être un « jeu au long cours », ni de révolutionner le genre auquel il se rattache ; on peut le voir comme un exercice de style ou une variation sur un thème désormais classique (des êtres surnaturels se cachent parmi nous...). Son principal objectif est de permettre à chaque groupe de jeu d'explorer et de construire son propre territoire imaginaire partagé.

A l'avenir, j'espère pouvoir publier, de temps à autres, du matériel supplémentaire (et toujours optionnel) pour ce jeu, sous forme de documents de quelques pages – là encore, conformément à l'approche minimaliste des présentes règles.

Bienvenue dans le monde de *La Gent*, bonne lecture et bon jeu!



### LES ENFANTS D'UBASTI

### **Origines**

Les origines de la Gent se perdent dans la nuit des temps. Selon leurs mythes les plus anciens, leurs premiers ancêtres sont nés en Égypte antique, d'une union magique entre un parent humain et un parent félin, union voulue et rendue possible par la déesse Bast elle-même. Pour certains, il s'agissait d'un père félin (une panthère sacrée) et d'une mère humaine (une prêtresse de Bast), pour d'autres, d'un père humain (peut-être un grand-prêtre de Bast) et d'une mère féline (peut-être Bast elle-même). La Gent régna longtemps sur la cité d'Ubasti, qu'elle dut finalement abandonner à la suite de quelque mystérieuse malédiction, pour vagabonder de par le monde des hommes...

### Aspect Physique

Chaque membre de la Gent peut prendre trois Formes différentes : une forme humaine, une forme de panthère noire et une forme de chat.

Leur transformation n'est pas un processus de métamorphose biologique, mais un acte magique, qui ne peut avoir lieu que « dans les ombres », c'est-à-dire hors du regard des humains. Un Enfant d'Ubasti maîtrise ses métamorphoses à l'âge de la puberté. Quelle que soit sa forme, il émane d'un membre de la Gent une odeur unique et subtile, quasiment imperceptible pour un odorat humain mais qui suffit à effrayer voire à terrifier la plupart des animaux, y compris les chats et les autres félins, qui auront toujours tendance à fuir à son approche. Pour plus de détails sur les formes et sur les transformations, voir p 9.

### Caractère

Chaque membre de la Gent possède sa propre personnalité, exactement comme chez les humains. On peut néanmoins remarquer chez eux la fréquente présence de traits de comportement souvent attribués aux félins, qu'il s'agisse de curiosité, de sensibilité, d'amour du jeu ou de cruauté. Dans la plupart des cas, ces traits félins sont contrebalancés, atténués ou altérés par leur part humaine, faisant de chaque Enfant d'Ubasti un individu à part entière.

### Survie et Fertilité

Un membre de la Gent a neuf vies. En d'autres termes, il peut donc *tromper la mort* neuf fois au cours de son existence (voir p 11).

Son espérance de vie est analogue à celle des êtres humains, peut-être même légèrement inférieure.

Pour d'obscures raisons voulues par leur créatrice (on appelle cela *le Pacte de Bast*), ceux de la Gent ne peuvent se reproduire entre eux : s'ils veulent une descendance, ils doivent impérativement s'accoupler avec des humains. Dans ce cas, leurs rejetons appartiennent forcément à la Gent. Autre effet du Pacte de Bast : une mère de la Gent ne peut accoucher que sous forme humaine ; elle ne produit pas une portée mais un seul bébé ou, parfois, des jumeaux (un mâle et une femelle).

### Héritage et Mémoire

Habituée à vivre parmi les humains, la Gent n'a pas (ou plus) de société organisée. Lorsqu'un Enfant d'Ubasti atteint la puberté, il découvre peu à peu sa véritable nature, via des rêves de plus en plus prégnants, qui culminent finalement par une première métamorphose sous forme de chat. Le jeune sujet accède alors à la Mémoire ancestrale de la Gent, qui lui révèle son héritage caché, ainsi que les secrets de son peuple. Au fil des siècles, la Mémoire de la Gent s'est diluée, devenant de plus en plus fragmentaire.

### La Gent et les Humains

Les rapports qu'entretiennent les Enfants d'Ubasti avec les êtres humains varient considérablement en fonction des individus. Les plus proches des humains les voient comme une race-sœur, qu'il convient de protéger contre la menace des Ophidiens, sans jamais lever le voile du secret voulu par Bast; à l'opposé, les plus sauvages considèrent les humains comme de pathétiques créatures ayant trahi le Pacte de Bast, par jalousie ou par ignorance, ne méritant pas d'être protégées contre les Ophidiens, les ennemis jurés de la Gent. La grande majorité des membres de la Gent se situe quelque part entre les deux extrêmes.

### LES PERSONNAGES

### Valeurs

Vous incarnez donc un Enfant d'Ubasti – un des derniers survivants de la Gent, né et élevé parmi les humains de notre époque. En termes de jeu, les capacités de votre personnage sont définies par six valeurs : son Agilité, sa Vitalité, sa Férocité, son Instinct, sa Finesse et son Mystère. Chacune de ces valeurs est mesurée sur l'échelle suivante :

1 = Faible 4 = Remarquable

2 = Ordinaire 5 = Exceptionnel

3 = Appréciable 6 = Extraordinaire

L'**Agilité** représente sa souplesse, sa dextérité et sa rapidité physique.

La **Férocité** représente sa dangerosité dans un combat au corps-à-corps.

La **Vitalité** représente sa vigueur, son endurance et sa résistance physique.

L'**Instinct** représente sa vivacité, l'acuité de ses sens et sa vigilance.

La **Finesse** représente sa perspicacité, sa ruse et son ingéniosité.

Le **Mystère** reflète sa présence, son magnétisme animal et son pouvoir de séduction.

#### Création

Pour créer votre personnage de *La Gent*, il vous suffit de suivre les sept étapes suivantes :

- **1. PART HUMAINE :** Définissez, en quelques mots, le profil général du personnage. Donnez-lui un nom, un âge et, si nécessaire, une profession et un entourage humain.
- 2. APPARENCE: Décrivez rapidement l'allure physique du personnage sous sa forme humaine ou utilisez la photo d'un personnage de film, de série télé etc. Choisissez également la couleur du pelage du personnage lorsqu'il est sous forme de chat: il peut être uni, tigré, tacheté etc. mais sa forme de fauve (panthère) sera toujours noire.

**3. PERSONNALITÉ :** Définissez, en quelques mots, les grands traits de caractère du personnage.

**4. VALEURS :** Choisissez deux valeurs à 5, deux valeurs à 4 et deux valeurs à 3. Un Enfant d'Ubasti ne possède donc aucun véritable point faible. En outre, la Forme adoptée par un Enfant d'Ubasti pourra se traduire par un bonus de +1 (ou une pénalité de -1) dans certaines de ses valeurs :

Humain: Aucun ajustement

Chat: +1 en Agilité et en Instinct, -1 en Vitalité

Fauve : +1 en Agilité, en Vitalité, en Férocité et en

Instinct, -1 en Finesse

**5. POUVOIRS :** Choisissez **deux** Pouvoirs pour votre personnage (voir p 12 pour plus de détails).

**6. VÉCU:** A la base, votre personnage dispose de Neuf Vies: il est un jeune Enfant d'Ubasti, plein d'énergie mais peu expérimenté. Si vous voulez qu'il soit plus aguerri, vous pouvez sacrifier une, deux ou trois de ses Vies lors de sa création. Chaque Vie ainsi dépensée permet de choisir une des trois options suivantes: +1 en Agilité, Vitalité ou Férocité OU +1 en Instinct, Finesse ou Mystère OU un troisième Pouvoir au choix. Chacune de ces options ne peut être choisie qu'une seule fois.

**7. DERNIÈRES TOUCHES:** Ajoutez tout ce que vous jugez utile au portrait du personnage: détails sur son entourage, son passé etc.

### Progression

Au cours de la chronique, votre personnage aura parfois l'occasion de progresser. Chaque fois que cette possibilité se présentera, vous devrez choisir une des *deux options suivantes*:

- Ajouter 1 à une des valeurs de votre personnage. Une même valeur ne peut être augmentée qu'*une seule fois*, jusqu'à un maximum de 6 (sous forme humaine). Une valeur augmentée à la création par le sacrifice d'une Vie a déjà atteint sa limite et ne peut plus augmenter.
- Doter le personnage d'un nouveau Pouvoir de votre choix. Un Enfant d'Ubasti pourra posséder un nombre maximum de Pouvoirs égal à 3 plus sa valeur de Mystère, soit de six à neuf Pouvoirs.

### Personnage Exemple

### LAUREN

#### Création

- 1. PART HUMAINE: Lauren Baptiste est une jeune femme de 28 ans, originaire des Etats Unis. Danseuse professionnelle et professeure de danse freelance, elle vit dans le 18ème arrondissement de Paris, dans un loft situé au-dessus du studio où elle donne ses cours. Célibataire très courtisée, elle fréquente surtout des artistes et des noctambules.
- **2. APPARENCE**: Sous sa forme humaine, Lauren est une jeune femme métisse extrêmement séduisante, dont la silhouette de danseuse et le regard intense attirent facilement les regards. Sous forme de chat, son pelage est celui d'un Bengal.
- **3. PERSONNALITÉ :** Lauren est très sociable, curieuse mais également très patiente et posée.
- **4. VALEURS :** Pour sa répartition initiale, Lauren a 5 en Agilité et en Mystère, 4 en Instinct et en Finesse, 3 en Vitalité et en Férocité.
- **5. POUVOIRS :** Empathie et Visage de Bast.
- **6. VÉCU:** Lauren a déjà perdu deux de ses Neuf Vies (une première fois à la suite d'une chute mortelle alors qu'elle jouait les monte-en-l'air et une seconde fois lors d'une confrontation avec des Ophidiens). Ce vécu permet à son interprète de choisir les deux options suivantes: +1 en Vitalité (qui passe donc à 4 sous forme humaine) et un troisième Pouvoir (Séduction).
- 7. DERNIÈRES TOUCHES: Lauren parle parfaitement Anglais et Français. Elle n'a jamais connu son père, qui appartenait manifestement à la Gent, et a découvert son Héritage grâce à sa seule Mémoire ancestrale. L'interprète de Lauren décide d'attendre que les autres joueurs aient créé leurs personnages afin de pouvoir tisser des liens entre Lauren et les autres protagonistes.



#### Caractéristiques

Valeurs	Humain	Chat	Fauve
Agilité	5	6	6
Férocité	3	3	4
Vitalité	4	3	5
Instinct	4	5	5
Finesse	4	4	3
Mystère	5	5	5

Pouvoirs

Empathie, Séduction, Visage de Bast

Vies = 7

### LE SYSTÈME DE JEU

### Principes de Base

Le moteur de jeu de *La Gent* est extrêmement simple. Il n'utilise que des dés ordinaires, à six faces (D6) et repose sur trois grands principes :

- 1) Les dés ne sont utilisés que pour résoudre les situations décisives, difficiles ou risquées. Une action facile ou sans importance sur le plan dramatique sera toujours réussie, sans qu'aucun jet de dés soit nécessaire.
- 2) Une situation résolue avec les dés fait toujours appel à l'une des six valeurs qui définissent les grandes capacités d'un personnage : Agilité, Férocité, Vitalité, Instinct, Finesse ou Mystère.
- 3) L'action est toujours résolue du point de vue des *protagonistes* (personnages-joueurs). Les interprètes sont donc les seuls à devoir lancer les dés. Quelle que soit la situation, le ou la MJ n'aura jamais de jet de dés à faire.

### Épreuves

Une épreuve constitue une action ou une situation importante sur le plan dramatique; comme son nom l'indique, elle consiste à mettre à l'épreuve une des six valeurs du personnage.

La valeur à tester est déterminée par le MJ en fonction de la situation et le jet de dés est toujours effectué par l'interprète du protagoniste concerné.

L'interprète lance un nombre de dés égal à la valeur mise à l'épreuve. Leurs résultats ne sont pas additionnés ensemble mais interprétés de la façon suivante : chaque dé affichant 1, 2 ou 3 est un résultat défavorable, tandis que chaque dé à 4, 5 ou 6 est un résultat favorable.

Plus on obtient de *résultats favorables*, plus la situation a de chances de tourner en faveur du protagoniste concerné. Dans la plupart des cas, il suffit d'obtenir au moins un résultat favorable pour réussir l'action tentée ou pour résoudre la situation – mais si la situation est particulièrement difficile ou périlleuse, la MJ pourra exiger deux voire trois *résultats favorables*: deux pour une action ou une situation *extrême*.

#### Conflits

Un conflit est une situation dans laquelle un personnage s'oppose à quelqu'un d'autre (par exemple lorsqu'il tente de tuer un adversaire, de le fuir ou de tromper sa vigilance). Le système utilisé est le même que pour les épreuves. Dans ce type de situation, c'est la « force » de l'adversaire qui déterminera le nombre de résultats favorables nécessaires pour le mettre en échec : 1 pour les adversaires ordinaires, 2 pour les adversaires importants et 3 pour les plus redoutables.

### Conséquences

Dans tous les cas, un lancer de dés qui ne contient que des *résultats défavorables* (1, 2 ou 3 sur chaque dé) indique toujours un échec total ou une mauvaise tournure des choses, définie par le MJ.

En règle générale, le personnage n'a droit qu'à une seule tentative par action, un lancer de dés représentant toujours un moment décisif dans l'évolution de la situation en cours.

### Les Valeurs en Action

L'**Agilité** d'un personnage sera mise à l'épreuve chaque fois qu'il devra se montrer souple, adroit ou rapide : acrobaties, poursuites, discrétion etc.

La **Férocité** d'un personnage sera mise à l'épreuve chaque fois qu'il souhaite tuer, blesser ou intimider un adversaire.

La **Vitalité** d'un personnage sera mise à l'épreuve chaque fois qu'il est blessé ou doit puiser dans ses réserves d'endurance.

L'**Instinct** d'un personnage sera mis à l'épreuve pour prendre l'avantage en combat ainsi que pour détecter ou repérer quelque chose avec ses sens.

La **Finesse** d'un personnage sera mise à l'épreuve chaque fois qu'il doit faire appel à son esprit pour résoudre une situation.

Le **Mystère** d'un personnage sera mis à l'épreuve lorsqu'il cherche à exercer son magnétisme et son pouvoir de séduction.

### LES TROIS FORMES

### Métamorphoses

Lorsqu'un membre de la Gent change de forme, il se ne transforme pas de façon physique mais il *change de corps*, littéralement. Ce processus est instantané et indolore mais ne peut s'accomplir sous le regard des humains – une impossibilité absolue, inscrite dans le Pacte de Bast. Il ne s'agit donc pas d'une métamorphose biologique mais bien d'un acte magique, totalement surnaturel.

Un Enfant d'Ubasti possède trois formes : sa forme humaine, sa forme de fauve (panthère) et sa forme de chat. Ces trois formes correspondent en réalité à des corps absolument distincts, que l'esprit du membre de la Gent (au sens animiste du terme, c'est-à-dire à la fois sa conscience et son essence vitale) peut revêtir à loisir, un peu comme un humain changerait de vêtements.

Voilà pourquoi un membre de la Gent paraît toujours guérir instantanément de ses blessures lorsqu'il change de forme : son essence quitte alors son corps blessé pour occuper un autre des trois corps à sa disposition.

Lorsqu'un membre de la Gent occupe une de ses formes, les deux autres restent à sa disposition, inanimées, dans l'Invisible, un espace interstitiel situé à la lisière de notre réalité, auquel les Enfants d'Ubasti sont reliés de façon instinctive, grâce à leur Mémoire ancestrale. A la différence des membres de la Gent, des animaux et des créatures surnaturelles, les humains sont incapables de percevoir l'Invisible; d'une certaine façon, on peut même considérer qu'en leur présence, l'Invisible n'existe pas: voilà sans doute pourquoi un membre de la Gent ne peut pas changer de forme sous le regard d'un humain, alors qu'il peut se transformer sans problème s'il est seulement entouré d'animaux ou d'êtres surnaturels.

Enfin, lorsqu'un membre de la Gent meurt (après avoir épuisé ses fameuses Neuf Vies), sa dépouille revêt instantanément sa forme de chat – c'est sous cette forme qu'il quitte l'existence. Contrairement aux autres, cette métamorphose post-mortem peut être contemplée par des yeux humains, sans doute parce que l'esprit de l'Enfant d'Ubasti est éteint. De façon générale, ceux de la Gent préfèrent mourir seuls, hors du regard des humains, afin de préserver le secret de leur existence.

### Forme Humaine

Sous cette forme, l'Enfant d'Ubasti possède tous les attributs physiques d'un être humain normalement constitué, avec des caractéristiques distinctives (taille, couleur des yeux, couleur des cheveux etc.) qui lui appartiennent en propre.

Lorsqu'un membre de la Gent quitte sa forme humaine, les vêtements qu'il porte sont, eux aussi, transportés dans l'Invisible, où il les retrouvera lorsqu'il prendra de nouveau sa forme humaine.

Un Enfant d'Ubasti avec le pouvoir du *Visage de Bast* (voir p 12) peut donner à ses traits une allure féline et faire apparaître *ses yeux de chat* (qui lui donnent une vision nocturne parfaite), comme s'il faisait transparaître sa part animale à la surface de sa forme humaine. A la différence d'une véritable métamorphose, cette transformation partielle peut être effectuée sous le regard d'un humain.

#### Forme de Fauve

Sous cette forme, l'Enfant d'Ubasti a l'apparence d'une panthère noire, dont il partage alors toutes les caractéristiques physiques et sensorielles. Il perd bien évidemment le don de la parole et tous les autres attributs typiques de sa forme humaine.

Comme son nom l'indique, cette forme est celle que privilégient les Enfants d'Ubasti lorsqu'ils doivent se battre. Elle leur permet de bénéficier d'un bonus de +1 en Agilité, Vitalité, Férocité et Instinct et d'infliger des blessures mortelles avec leurs crocs et leurs griffes (voir p 10).

### Forme de Chat

Sous cette forme, l'Enfant d'Ubasti a l'apparence d'un gros chat, dont la couleur et le pelage varie d'un individu à l'autre. Il possède alors tous les attributs physiques et sensoriels d'un chat, avec un bonus de +1 en Agilité et en Instinct. En outre, sa petite taille lui permet de se faufiler sans mal dans des endroits inaccessibles à ses autres formes.

Un Enfant d'Ubasti sous forme de chat est capable de communiquer avec les chats ordinaires, mais ces derniers ont tendance à refuser le contact, voire à fuir à son approche, apeurés.

### LES COMBATS

### Le Feu de l'Action

Lorsque ceux de la Gent se battent, c'est le plus souvent sous forme de panthère, toutes griffes dehors et sans faire de détails. En termes de jeu, de telles situations doivent être traitées de façon simple et dynamique, en mettant l'accent sur le feu de l'action et la sauvagerie.

Le déroulement d'un combat peut être joué en plusieurs **tours**, chaque tour représentant une poignée de secondes potentiellement décisives. Conformément à la logique du jeu, un combat est toujours résolu du point de vue des *protagonistes* et seuls les *interprètes* lancent les dés.

### Prendre l'Avantage

Au début de chaque tour, chaque protagoniste impliqué doit normalement mettre son Agilité à l'épreuve pour **prendre l'avantage** – c'est-à-dire pour pouvoir agir avant l'adversaire. Dans la plupart des cas, un seul *résultat favorable* suffit mais face aux adversaires les plus dangereux (Ophidiens, humains entraînés au combat etc.), il faudra en obtenir deux voire trois.

Si le protagoniste a l'avantage pour ce tour, il peut agir contre l'adversaire. Sinon, il ne pourra que réagir aux actions de son adversaire.

Dans tous les cas, le protagoniste devra mettre une de ses valeurs à l'épreuve – par exemple sa Férocité pour attaquer ou son Agilité pour éviter une attaque adverse (voir ci-après). Là aussi, un seul *résultat favorable* suffira contre la plupart des adversaires (voir p 16).

Lorsqu'un protagoniste bénéficie de l'effet de surprise, il a obligatoirement l'avantage lors du premier tour, sans avoir à tester son Agilité pour cela. Si, au contraire, le protagoniste est pris de court, il ne pourra pas agir lors de ce tour; en cas d'embuscade ennemie, le protagoniste devra tester son Instinct pour savoir s'il est ou non pris de court, avec, là encore, un nombre de réussites nécessaires lié à la dangerosité de l'adversaire.

L'issue d'un tour de combat peut aussi parfois donner l'avantage au protagoniste pour le tour suivant ou, à l'inverse, le priver de cet avantage, sans que son Agilité ait besoin d'être testée.

### Agir

Si le protagoniste a pris l'avantage, il a le choix entre deux attitudes : l'attaque ou la fuite.

#### Attaquer

Le protagoniste doit tester sa Férocité pour *tuer* son adversaire (s'il attaque sous sa forme de panthère) ou pour le *meurtrir* (s'il attaque sous sa forme de chat ou sous forme humaine et sans armes). En cas d'échec, on passe au tour suivant.

Face à plusieurs adversaires, un protagoniste isolé pourra répartir ses *résultats favorables* entre eux. Si plusieurs protagonistes attaquent ensemble le même adversaire, ils additionneront leurs *résultats favorables*, avec un maximum égal à la Férocité la plus élevée au sein du groupe.

#### Fuir

S'il réussit une épreuve d'Agilité, le protagoniste peut s'enfuir sans difficulté - sauf s'il est pris au piège dans un espace clos. En cas d'échec, le combat continue et l'adversaire du protagoniste aura obligatoirement l'avantage au tour suivant.

### Réagir

Si le protagoniste n'a pas l'avantage, celui-ci revient à son adversaire, qui peut alors l'*attaquer* (auquel cas le protagoniste devra essayer d'*éviter* son attaque) ou essayer de *s'enfuir* (auquel cas le protagoniste pourra tenter de le *poursuivre*).

#### Éviter

Le protagoniste doit tester son Agilité: plus l'adversaire du protagoniste est rôdé au combat, plus l'épreuve sera difficile (voir p 16). En cas d'échec, le protagoniste pourra être *meurtri*, *blessé* voire *touché à mort* (selon la dangerosité de son adversaire), sauf si sa Vitalité lui permet d'*encaisser* ces dommages : voir page suivante.

#### **Poursuivre**

Pour rattraper son adversaire, le protagoniste doit réussir une épreuve d'Agilité. Un échec signifie que l'adversaire parvient à s'échapper - sauf, là encore, si le combat se déroule dans un lieu clos.

### LA SURVIE

### Dommages et Blessures

Au cours d'une scène, un protagoniste peut être amené à subir des dommages physiques plus ou moins sévères. Concrètement, on distinguera trois grands degrés de gravité :

Meurtri: Eraflure, contusion, blessure légère...

**Blessé :** Une blessure plus sérieuse, susceptible d'affaiblir le protagoniste de manière notable. Si un protagoniste est blessé plusieurs fois, les effets de ses différentes blessures se cumuleront.

**Touché à Mort :** Ce résultat signifie la mort du protagoniste... sauf s'il possède plusieurs Vies!

Dans tous les cas, un Enfant d'Ubasti aura la possibilité d'encaisser les dommages (c'est-à-dire d'ignorer leurs effets) en réussissant une épreuve de Vitalité. Le nombre de résultats favorables à obtenir pour encaisser des dommages dépend directement de leur gravité (voir ci-dessous).

Si le protagoniste n'obtient pas le nombre requis de *résultats favorables*, il subit les dommages de plein fouet. S'il réussit à *encaisser*, les dommages subis sont diminués d'un degré de gravité (et d'un seul, quel que soit le résultat obtenu).

**Meurtri :** Le protagoniste doit obtenir **au moins** 1 *résultat favorable* pour *encaisser* ; dans ce cas, il ne subira aucun effet en termes de jeu.

**Blessé:** Le protagoniste doit obtenir **au moins 2** *résultats favorables* pour *encaisser*; dans ce cas, il sera tout de même *meurtri*.

**Touché à Mort :** Le protagoniste doit obtenir **au moins 3** *résultats favorables* pour *encaisser* ; dans ce cas, il sera tout de même *blessé*.

### Meurtri

Lorsqu'un protagoniste est *meurtri*, il subit des dommages légers (éraflures, contusions etc.) qui l'empêcheront de *prendre l'avantage* au tour de combat suivant. Si, d'aventure, le protagoniste est *meurtri* plusieurs fois au cours du même tour de combat, il ne subit pas de pénalité supplémentaire.

Lorsqu'un *adversaire* ou un autre *second rôle* est *meurtri*, il ne pourra pas agir au tour suivant.

#### Blessé

Chaque fois qu'un protagoniste est *blessé*, il perd 1 point en Vitalité, en Agilité et en Férocité *sous la forme qui était la sienne lorsqu'il a été blessé*. Les blessures subies par un protagoniste doivent donc être notées séparément pour chaque forme.

Ces pénalités s'appliquent jusqu'à la guérison du blessé. Pour guérir *toutes* les blessures d'une de ses formes, un Enfant d'Ubasti doit renoncer à l'adopter pour au moins 24 heures d'affilée, afin de laisser la forme se régénérer dans l'Invisible.

Si un protagoniste est *blessé* plusieurs fois sous la même forme et que sa Vitalité se retrouve réduite à 0, il sera considéré comme *mortellement touché*.

Lorsqu'un *adversaire* ou un autre *second rôle* est *blessé*, il est neutralisé pour le reste de la scène, voire pour l'épisode entier, au gré du MJ.

#### Les Neuf Vies

Lorsqu'un protagoniste est *Touché à Mort* et ne réussit pas à *encaisser*, il perd une de ses Neuf Vies. S'il s'agit de sa dernière Vie, il meurt. Sinon, il se retrouve (tout de même) *blessé*.

### Armes

La Gent n'est pas un jeu où les caractéristiques des armes ont une grande importance. En général, les armes blanches permettent de *blesser*, tandis que les armes à feu permettent de *toucher à mort*.

La plupart du temps, les protagonistes combattent sous forme de panthère, infligeant des *dommages mortels* grâce à leurs terribles griffes.

### Autres Périls

D'autres dangers peuvent également amener un protagoniste à être *meurtri*, *blessé* voire *touché à mort* : chutes, incendies, poisons etc.

Dans de nombreux cas, un protagoniste pourra échapper à un péril naturel par un test d'Agilité. Si cette possibilité n'existe pas (ou si le protagoniste ne réussit pas à se tirer d'affaire), on utilisera les règles données ci-dessus.

### LES POUVOIRS

Chaque membre de la Gent possède également ses propres Pouvoirs surnaturels, dons de la déesse Bast à ses enfants hybrides. Voici la description de quinze de ces Pouvoirs – mais rien n'empêche interprètes ou MJ d'en imaginer d'autres...

Ami des Chats: Contrairement à la plupart de ses congénères, l'Enfant d'Ubasti qui possède ce Pouvoir ne provoque aucune panique chez les chats domestiques (ou de gouttière) lorsqu'il est sous forme humaine ou sous forme de chat. Il est même particulièrement doué pour les apprivoiser ou communiquer avec eux.

**Empathie :** L'Enfant d'Ubasti qui possède ce Pouvoir est particulièrement doué pour percevoir et ressentir les émotions et les sentiments des êtres humains : il bénéficie d'un bonus de +1 en Finesse lorsqu'il fait appel à cette valeur dans ce but.

Fureur de Sekhmet: Lorsqu'il combat sous sa forme de panthère, le personnage peut décider d'éveiller en lui la fureur de Sekhmet (du nom de la déesse-lionne égyptienne). Il bénéficie alors d'un bonus supplémentaire de +1 en Férocité mais sera incapable de fuir (même si la nécessité s'en fait ressentir) jusqu'à la fin de la scène en cours.

**Furie Féline:** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Férocité lorsqu'il est sous forme de chat (uniquement).

Griffes de Bast: Ce Pouvoir confère à l'Enfant d'Ubasti des griffes rétractiles lorsqu'il est sous forme humaine. Affutées comme des rasoirs, ces griffes lui permettent de causer les mêmes dommages mortels que sous sa forme de fauve.

Malchance: Ce Pouvoir permet au personnage de porter malheur à un humain de son choix lorsqu'il est sous sa forme de chat. En passant devant sa victime désignée (ou en prenant l'avantage en cas de combat - voir p 10), il peut « attaquer » cette dernière en en utilisant sa valeur de Mystère (au lieu de sa Férocité). Si l'attaque est réussie, elle se traduit par un accident potentiellement mortel pour l'adversaire visé – accident qui pourra être hautement improbable mais devra toujours rester « théoriquement possible » (chute mortelle, coup de feu accidentel etc.). En cas d'échec, le personnage ne pourra plus jamais utiliser ce Pouvoir contre cette victime spécifique.

**Manteau d'Ombres :** Quelle que soit sa forme, le personnage est capable de se dissimuler dans les ombres ou l'obscurité, sans le moindre risque d'être détecté tant qu'il demeure immobile.

Sagesse des Ancêtres: Ce Pouvoir confère au protagoniste un lien particulièrement fort avec la Mémoire ancestrale de la Gent, lui donnant accès aux échos de souvenirs d'Enfants d'Ubasti du temps passé. Ceci lui permet, une fois par scène, de retenter sa chance après une épreuve manquée en Instinct ou en Finesse, mais en utilisant cette fois-ci sa valeur de Mystère.

**Pisteur Infaillible :** Quelle que soit sa forme, le personnage peut suivre la piste d'une proie, d'un adversaire ou de n'importe quel autre être vivant, en se fiant à ses différents sens et sans avoir besoin de mettre son Instinct à l'épreuve — sauf lorsqu'il utilise ce Pouvoir dans un environnement urbain.

Rapidité Surnaturelle: Le personnage qui possède ce Pouvoir est capable de se déplacer à une vitesse stupéfiante, quelle que soit sa forme. Il bénéficie d'un bonus de +1 en Agilité dans toutes les situations de combat, que ce soit pour *prendre l'avantage*, éviter, fuir ou poursuivre (voir p 10).

**Régénération :** Lorsque le personnage est *blessé* (voir p 11), il lui suffit de laisser sa forme blessée au repos dans l'Invisible durant 4 heures d'affilée pour qu'elle élimine toutes ses blessures (contre 24 heures normalement).

**Séduction :** Lorsque le personnage est sous forme humaine, il bénéficie d'un bonus de +1 en Mystère pour charmer, attirer et séduire un être humain de son choix. Ce bonus ne peut s'appliquer qu'à un seul individu par scène.

**Silence :** Quelle que soit sa forme, le personnage est capable de se déplacer dans un silence absolu, sans avoir besoin de tester son Agilité.

**Sixième Sens:** Le personnage peut utiliser son Instinct pour sentir « la mémoire » d'un lieu, en percevant les échos psychiques qui l'imprègnent, comme le ferait un clairvoyant.

**Visage de Bast :** Lorsqu'il est sous forme humaine, le personnage peut « féliniser » les traits de son visage et bénéficie de ses yeux de chat, lui assurant une parfaite vision nocturne.

### LEXIQUE FÉLIN

Les termes ci-dessous sont connus de tous les Enfants d'Ubasti, grâce à la Mémoire ancestrale de la Gent.

Abyssins: Lignée aristocratique au sein de la Gent, qui s'enorgueillit de pouvoir faire remonter sa généalogie humaine jusqu'à l'Égypte antique.

Apophis: Le dieu-serpent de l'ancienne Égypte, éternel ennemi du genre humain, de la déesse Bast et de la Gent, créateur des Ophidiens.

**Bast :** La déesse-chat de l'ancienne Égypte, la protectrice des félins et la mère de la Gent. Aussi appelée Bastet, Bubastis ou Ubasti.

**Bubastis :** Nom d'une cité de l'Égypte antique consacrée au culte de Bast ; ce nom peut aussi désigner la déesse-chat elle-même.

Enfants d'Ubasti : Membres de la Gent.

L'Engeance: La race des Ophidiens.

**Forme de Fauve :** Appellation consacrée de la forme de panthère des membres de la Gent.

La Gent: Race surnaturelle d'hybrides mi-félins mi-humains, dont les tout premiers représentants furent engendrés par la déesse Bast, voici plus de 4000 ans, pour protéger humains et chats contre la menace d'Apophis et de ses rejetons ophidiens. Aussi appelés Enfants d'Ubasti.

**Héritage :** Tout ce que leur Mémoire ancestrale transmet aux Enfants d'Ubasti.

L'Insu: Nom donné par les Enfants d'Ubasti à la nécessité de dissimuler leur véritable nature aux humains, afin de de se prémunir contre leur ignorance et les persécutions qu'elle pourrait engendrer – tout en continuant à les protéger contre les Ophidiens. Historiquement, l'Insu se serait imposé aux Enfants d'Ubasti au fil des siècles, pour se protéger des « chasseurs de démons » et autres brûleurs de sorcières.

L'Invisible: Espace interstitiel situé à la lisière de notre réalité, où les formes non-adoptées par un Enfant d'Ubasti attendent, inanimées. Il est fort probable que cette dimension ait un lien direct avec le « monde des esprits » (ou plan astral etc.) présent dans de nombreuses traditions humaines, ainsi qu'avec le monde des rêves. Sa nature exacte demeure un mystère pour la plupart des Enfants d'Ubasti – mais il n'en a pas toujours été ainsi.

Mémoire de la Gent: Mémoire ancestrale qui relie chaque Enfant d'Ubasti à son héritage et lui permet de faire seul son « éducation féline ».

**Ophidiens:** Hommes-serpents, êtres reptiliens créés par le dieu malfaisant Apophis, qui leur a donné le pouvoir de masquer leur apparence aux yeux des humains, afin de mieux les soumettre.

Pacte de Bast: Le lien existentiel attachant la Gent à l'humanité, en vertu duquel les Enfants d'Ubasti doivent protéger cette dernière des menées d'Apophis et de ses séides.

Parjures: Branche renégate de la Gent ayant renié le Pacte de Bast. Pour eux, les humains sont soit des proies, soit des ennemis et ne méritent pas d'être protégés. Les Parjures restent toutefois des adversaires farouches des Ophidiens.

**Pouvoir du Serpent :** Ce terme désigne à la fois les pouvoirs surnaturels donnés par Apophis aux Ophidiens, ainsi que l'influence occulte exercée par ces derniers dans le monde des humains.

Sérénité: Etat d'harmonie censé avoir existé jadis entre la Gent et les autres félins, avant la Chute d'Ubasti, qui y aurait mis fin de façon mystérieuse. La peur suscitée par la plupart des Enfants d'Ubasti chez les chats domestiques ou sauvages serait la conséquence de la perte de cette Sérénité, que certains membres de la Gent ont toutefois réussi à préserver ou à retrouver.

Sekhmet: Déesse-lionne de l'ancienne Égypte, liée à la guerre et au soleil. Pour certains Enfants d'Ubasti, Sekhmet est un autre aspect de Bast, qui se révèlera lorsque le moment de la dernière bataille entre la Gent et les Ophidiens sera venu...

**Stygiens:** Membres de la Gent se distinguant, sous leur forme de chat, par leur pelage noir.

Ubasti: Nom de l'ancienne cité sacrée de la Gent, qui fut détruite voici des milliers d'années dans des circonstances oubliées. Pour certains, cette cité était la même que celle de Bubastis; pour d'autres, Ubasti était une cité distincte, régie par les seuls membres de la Gent. Pour les sages de la Gent, la Chute d'Ubasti est à la fois une énigme et une source de mélancolie. Le nom Ubasti est parfois appliqué à Bast elle-même.



### ÉLÉMENTS DE DÉCOR

### La Grande Cité

Le monde de *La Gent* est un univers résolument urbain. Son contexte idéal est celui de la Grande Cité – Londres, Paris, New York, Berlin, Prague, Moscou, Tokyo... Tout environnement qui peut être évoqué comme une **jungle urbaine** constitue, presque par définition, le territoire naturel pour une chronique ayant pour protagonistes des êtres comme les Enfants d'Ubasti.

Ceci ne signifie nullement que ces derniers ne pourraient pas vivre dans un endroit moins peuplé, plus reculé ou plus sauvage, ou que la Grande Cité doive se limiter à ses bas-fonds et à ses quartiers chauds : ceux de la Gent sont des « animaux urbains », capables de s'adapter à différents milieux et environnements humains...

Vivre au milieu des humains et à leur insu est, pour eux, la meilleure façon d'honorer le Pacte de Bast – protéger l'humanité des machinations des Ophidiens, lesquels aiment, eux aussi, se fondre dans la masse des simples mortels. Sur un plan sans doute plus anecdotique, la Grande Cité permet aussi aux Enfants d'Ubasti de satisfaire leur curiosité (toujours de nouvelles choses à voir, à sentir, à découvrir, de nouvelles expériences à faire, de nouveaux lieux à explorer...) et d'autres traits typiquement félins, comme la prédilection pour les lieux en hauteur ou les tanières secrètes.

### La Technologie

De façon générale, les Enfants d'Ubasti n'ont aucune *aversion* particulière envers la technologie mais ont, en revanche, tendance à la considérer comme un ensemble d'artifices humains dont ils sont tout à fait capables de se passer. Même les plus sophistiqués d'entre eux se voient avant tout comme des créatures d'instinct, indépendantes de toute attache matérielle. De fait, le recours à la technologie ne fait pas partie de l'Héritage des Enfants d'Ubasti, fiers de leur capacité à survivre par eux-mêmes, à combattre sans armes et à se mouvoir comme bon leur semble...

Mais ce rejet de la technologie va plus loin qu'une simple défiance d'ordre psychologique. Il existe une opposition fondamentale entre la technologie humaine et l'essence surnaturelle de la Gent.

Si un Enfant d'Ubasti sous forme humaine n'a aucune difficulté à utiliser un téléphone mobile, il ne peut l'emporter dans l'Invisible lorsqu'il y relègue cette forme : le portable restera alors sur le sol, exactement comme s'il avait été perdu. Il en va de même des tablettes et de tous les gadgets électroniques, mais aussi des objets mécaniques comme les armes à feu ou les montres : de fait, aucun artefact technique ne peut franchir la lisière de l'Invisible, un espace purement magique. Pour cette raison, la plupart des membres de la Gent préfèrent tout simplement se passer de tels objets.

Cette incompatibilité entre la technologie et la part surnaturelle des Enfants d'Ubasti a aussi ses avantages : ainsi, aucun appareil photo, aucune caméra ne peut capturer l'image d'un membre de la Gent au moment d'un changement de forme ou lorsqu'ils se trouvent sous leur forme de chat ou de fauve. Dans ce cas, l'image sera toujours voilée de façon irrémédiable, comme si un inexplicable *raté* avait affecté l'appareil. Si *l'œil humain* empêche un Enfant d'Ubasti de changer de forme en le coupant temporairement de son lien à l'Invisible, ce même lien met en échec les yeux artificiels lorsque ceux de la Gent revêtent une autre apparence que leur forme humaine...

### Le Surnaturel

Si la technologie reste globalement étrangère au monde de la Gent, ce que les humains appellent le *surnaturel* y tient, en revanche, une place centrale. Au-delà de leur seule nature hybride, les Enfants d'Ubasti possèdent chacun une étincelle intérieure de magie, partie intégrante de leur Héritage et de leur Mémoire ancestrale. C'est cette part de *magie* qui est notamment à l'œuvre lorsqu'ils accèdent à l'Invisible pour changer de forme ou qu'ils font usage de certains de leurs Pouvoirs. Leur curiosité sera, en outre, toujours attirée par les événements étranges, qui sont pour eux autant de signaux méritant d'être flairés et examinés de plus près...

En termes de jeu, c'est la valeur de Mystère d'un protagoniste qui reflète sa capacité à interagir avec les forces magiques et surnaturelles, que ce soit pour les utiliser ou leur résister. Plutôt que de recourir à une « liste de sorts » cadrée et figée, il est préférable de gérer cet aspect du jeu au cas par cas, en fonction des découvertes et des situations amenées par chaque histoire.

### MISE EN JEU

### Le Temps du Jeu

Idéalement, chaque séance de jeu doit constituer un **épisode** de votre chronique – mais rien ne vous empêche de relier deux voire trois épisodes par une seule et même intrigue, à la façon d'un grand récit en deux ou trois parties.

Un épisode est constitué de scènes d'une durée variable. Seules les scènes de combat ou d'action ont besoin d'être découpées en tours (voir p 10) mais devront être gérées de la façon la plus fluide possible, en privilégiant rapidité et atmosphère.

N'hésitez pas à utiliser des ellipses (« Trois jours plus tard... », « Au bout de quelques heures... »), afin de maintenir un rythme dynamique tout au long de l'épisode, en évitant au maximum temps morts et tergiversations inutiles.

### Le Rythme de La Chronique

C'est au MJ qu'il appartient de fixer le rythme auquel les protagonistes peuvent progresser et améliorer leurs capacités en cours de jeu.

Si ce rythme est trop rapide, les interprètes risquent de considérer la progression comme un dû systématique et les protagonistes atteindront trop vite les limites de leurs capacités. A l'inverse, une progression trop lente peut s'avérer frustrante pour les interprètes.

Il est recommandé de découper votre chronique à la manière d'une série télévisée, en saisons comptant de quatre à six épisodes.

A la fin d'une saison, chaque protagoniste aura la possibilité de progresser. Son interprète devra alors choisir une des deux options suivantes :

**Expérience :** Le protagoniste gagne 1 point dans une de ses valeurs (Agilité, Férocité, Vitalité, Instinct, Finesse ou Mystère). Une même valeur ne peut progresser qu'*une seule fois* et ne peut dépasser 6 (sous forme humaine).

**Pouvoir :** Le protagoniste gagne un nouveau Pouvoir, choisi par le joueur avec l'accord du MJ. Il existe, là aussi, une limite : le nombre de Pouvoirs d'un protagoniste ne pourra jamais dépasser sa valeur de Mystère.

### Le Rôle des Dés

Les lancers de dés ne doivent concerner que des actions ou des situations décisives, c'est-à-dire importantes sur le plan dramatique. Gardez également à l'esprit que, dans *La Gent*, seuls les interprètes ont besoin de lancer les dés.

En tant que MJ, vous n'avez aucun dé à lancer et vous avez donc toute latitude pour décider ce qui se passe quand (par exemple) un Second Rôle s'en prend à un autre Second Rôle, en faisant appel au Bon Sens et en privilégiant l'intérêt du récit. Dans le doute, n'hésitez pas à faire pencher la balance du côté des *héros de l'histoire*: les protagonistes.

Tous les jets de dés étant effectués par les joueurs, il n'y a donc pas de « jet secret » effectué par le MJ derrière son paravent – artifice souvent utilisé en jeu de rôle pour gérer la part de doute et de mystère liée à des actions comme la perception ou la collecte d'informations. Dans *La Gent*, de tels jets de dés (liés à l'Instinct ou à la Finesse) sont, eux aussi, effectués par l'interprète du personnage concerné : en cas d'échec, il restera dans le doute : y avait-il ou non quelque chose à trouver ?

### Les Adversaires

En termes de jeu, un adversaire n'a pas besoin d'être défini par des valeurs chiffrées (Vitalité, Agilité etc.), mais uniquement par le *niveau de difficulté* qu'il va représenter pour le protagoniste qui devra l'affronter. Ce niveau de difficulté est mesuré sur l'échelle suivante :

I: Ordinaire (ex: humain normal)

II : Dangereux (ex : humain entraîné)

III: Puissant (ex: Ophidien)

En pratique, ce niveau de difficulté indique tout simplement le nombre de *résultats favorables* qu'un protagoniste devra obtenir pour prendre le dessus sur cet adversaire, notamment en combat (voir p 10) - pour l'attaquer ou lui échapper, mais aussi pour éviter ses attaques ou le pourchasser.

Les adversaires les plus puissants, comme les Ophidiens, disposent en outre de certains pouvoirs surnaturels, qui pourront compliquer notablement la donne (voir p 19 pour plus de détails).

### INTRIGUES

### Les Trois Axes

L'intrigue d'un épisode de *La Gent* tourne le plus souvent autour d'un des trois axes suivants, qui permettent au groupe (MJ compris) d'explorer différentes facettes du jeu et de son univers :

L'Axe Félin: Cet axe correspond à la recherche et à la découverte de secrets oubliés en lien avec l'Héritage de la Gent et à sa Mémoire ancestrale. Il permet au groupe de jeu de s'approprier, de développer et d'étoffer le background lié à la Gent, à son histoire et à ses mystères.

L'Axe Ophidien: Cet axe concerne directement la lutte secrète menée par les Enfants d'Ubasti contre leurs ennemis jurés, les Ophidiens, séides du Serpent Apophis. Il permet aux protagonistes d'affronter les ennemis les plus dangereux de la Gent, avec tous les risques que cela suppose.

L'Axe Humain: Cet axe concerne les relations souvent complexes qu'entretiennent les Enfants d'Ubasti avec les êtres humains – qu'il s'agisse de proches ou de nouvelles rencontres. Il permet aux protagonistes d'explorer leur propre part humaine et aux interprètes de creuser la personnalité et la psychologie de leurs personnages.

Bien entendu, rien ne vous empêche de construire un scénario basé sur deux voire trois axes à la fois, mais dans un premier temps, il est conseillé de donner à chaque épisode son axe directeur.

### **A**mbiance

La Gent est un jeu résolument fantastique. Bien entendu, cet élément influera sur les intrigues et les thèmes des épisodes mais devra également transparaître dans leur *ambiance*, au travers de deux ingrédients essentiels, dont le dosage pourra varier d'un épisode à l'autre :

Le Mystère: Inutile de toujours chercher à tout expliquer ou à tout définir. Certaines choses sont faites pour rester dans l'ombre... y compris les aspects les plus secrets de l'Héritage de la Gent.

**L'Horreur :** Cet élément n'a pas besoin d'être présent dans tous les épisodes mais devra se voir accorder une place de choix dans tout scénario impliquant les Ophidiens et le Pouvoir du Serpent.

### La Place des Joueurs

Selon cette même logique, les protagonistes (et donc les interprètes) devront toujours se trouver au centre de l'histoire ; leurs idées, leurs actions et leurs décisions devront avoir une influence déterminante sur le déroulement d'un épisode. Ne les laissez jamais devenir les simples spectateurs de « l'histoire de quelqu'un d'autre » !

### Quelques Pistes

Voici quelques amorces d'intrigues, destinées à être développées par chaque MJ, en fonction de son inspiration, des orientations de la chronique et du style de jeu favorisé par le groupe.

**L'Enfant Perdu:** Un(e) ado en déshérence (fugue, drogue etc.) est en train de découvrir sa nature d'Enfant d'Ubasti. Les protagonistes vont devoir aider et protéger leur jeune congénère, y compris contre lui-même... (Axe Humain / Félin)

Le Talisman: Les protagonistes se retrouvent sur la piste d'un ancien et mystérieux talisman lié à leur Héritage, qui passe pour être porteur de grands pouvoirs. Mais des Ophidiens sont, eux aussi, sur sa trace... (Axe Humain / Félin)

Un Jeu Dangereux: Une équipe de jeunes « chasseurs de monstres », férus de cryptozoologie et de légendes urbaines (et qui possèdent leur propre site web) a commencé à remonter la piste des protagonistes... (Axe Humain)

**L'Antre du Serpent :** Un nightclub ultrachic a ouvert ses portes... Il est en réalité placé sous le contrôle d'Ophidiens, qui compte l'utiliser pour étendre le pouvoir corrupteur d'Apophis sur la Grande Cité. (Axe Humain / Ophidien)

Les Assassins: Cette fois, les Ophidiens n'ont pas attendu que les protagonistes viennent les débusquer... Ils ont remonté leur piste et ont lancé à leurs trousses une escouade d'hommes-serpents particulièrement redoutables. (Axe Ophidien)

Les Renégats: Un petit clan de Parjures (voir p 13) s'est installé dans la cité. Les protagonistes vont-ils décider de les traiter en ennemis ou accepter leur présence? Et si ces renégats cherchaient quelque chose? (Axe Félin)

### LES OPHIDIENS

#### Leur Nature

Les Ophidiens sont des hommes-serpents. Ils furent créés par le dieu-serpent Apophis plusieurs millénaires avant que la déesse Bast n'engendre les premiers Enfants d'Ubasti. Ces créatures sont aux serpents ce que ceux de la Gent sont aux chats... mais alors que l'Héritage de la Gent se transmet par l'hérédité (voir p 5), la Marque du Serpent se transmet par *contamination*.

Lorsqu'un humain subit le Baiser du Serpent (la morsure venimeuse d'un Ophidien), il devient à son tour un Ophidien : en quelques minutes, sa part humaine meurt et le poison surnaturel qui a provoqué cette mort injecte dans le corps du sujet une *autre conscience*, entièrement reptilienne et toute dévouée au triomphe d'Apophis... Ceux de la Gent sont protégés contre ce terrible sort – mais pas contre les effets toxiques du venin ophidien, qui peut leur être fatal (voir ci-dessous).

### Leurs Formes

Lorsqu'il le souhaite, un Ophidien sous forme humaine peut se démasquer et révéler sa véritable apparence : celle d'un humanoïde reptilien au corps écailleux, avec une monstrueuse tête de serpent à la langue bifide et aux crocs venimeux. Contrairement aux métamorphoses de la Gent, ce dévoilement peut tout à fait être effectué en présence d'êtres humains - qui ont alors de fortes chances d'être pétrifiés par la terreur.

Un Ophidien est capable de parler – mais la voix de sa forme reptilienne est sifflante et inhumaine. Le Baiser du Serpent lui fait perdre la faculté de se reproduire mais le vieillissement de sa forme humaine est ralenti de moitié. Les Ophidiens peuvent donc vivre jusqu'à 150 ou 180 ans, contrairement aux Enfants d'Ubasti – mais ils n'ont, en revanche, qu'une seule Vie. Ils ne peuvent administrer le Baiser du Serpent que sous leur forme reptilienne. Les plus vieux et les plus puissants d'entre eux possèderaient également le pouvoir de se transformer en monstrueux serpents (voir page suivante pour plus de détails).

Quelle que soit leur forme, les Ophidiens dégagent une odeur subtile de corruption, insaisissable pour un être humain mais que l'Instinct d'un Enfant d'Ubasti pourra lui permettre de détecter.

#### Leurs Desseins

Les Ophidiens servent leur dieu-père Apophis, qui cherche à étendre son pouvoir corrupteur sur le monde des humains, afin de pouvoir y régner en maître incontesté. En étendant leur influence souterraine, les Ophidiens préparent le retour et le règne d'Apophis sur Terre; selon leurs croyances, le dieu-serpent renaîtra *lorsque le temps sera venu*, se révélant alors à une humanité subjuguée.

Pendant la période que les humains nomment l'Antiquité, les anciens dieux et leurs serviteurs (Bast mais aussi Osiris, Isis, Horus et plusieurs autres) réussirent à tenir en échec le pouvoir d'Apophis et les menées de ses séides dans le monde mortel... mais au fil des siècles, bien des secrets furent oubliés et les premières divinités de l'humanité furent remplacées par de nouveaux dieux ou de nouveaux principes plus abstraits.

Pendant longtemps, les pouvoirs de la Foi et de la Raison, ainsi que l'action secrète des Enfants d'Ubasti, mirent en échec l'influence insidieuse des Ophidiens - mais aujourd'hui, ces derniers voient advenir une nouvelle ère, propice à leurs ténébreux desseins. Plus que jamais, l'humanité semble vulnérable au Pouvoir du Serpent.

De façon générale, les Ophidiens agissent par l'intermédiaire (ou au sein) de groupes qu'ils manipulent sous divers masques : sectes, cartels criminels, multinationales...

### Leurs Armes

Dans un conflit direct, un Ophidien constitue toujours un adversaire Puissant (voir p 16).

Sous sa forme reptilienne, l'Ophidien est capable de voir parfaitement dans la plus totale obscurité. Sa morsure peut être mortelle pour un Enfant d'Ubasti : si un protagoniste ne peut éviter son attaque (voir p 10) au corps-à-corps, il sera Touché à Mort (voir p 11). Sa Vitalité et ses multiples Vies pourront toutefois lui permettre d'échapper à ce sort, selon les règles habituelles.

Les Ophidiens possèdent également des Pouvoirs particuliers, qui font d'eux des adversaires encore plus redoutables et varient selon les individus (voir page suivante pour plus de détails).

### LA MARQUE DU SERPENT

En plus de ses capacités physiques surhumaines et de sa faculté à cacher sa forme reptilienne sous une forme humaine, chaque Ophidien pourra posséder un certain nombre de Pouvoirs qui lui sont propres, comme pour les Enfants d'Ubasti.

Vous trouverez ci-dessous la description de neuf Pouvoirs ophidiens classiques — mais rien n'empêche d'en imaginer d'autres, selon votre inspiration et les besoins de votre chronique. La plupart des Ophidiens possèderont un ou deux Pouvoirs. Les plus puissants en possèderont trois, voire plus, à la discrétion de chaque MJ.

Forme d'Apophis: Ce Pouvoir ne peut être acquis que par un Ophidien possédant déjà la Souplesse du Serpent (voir ci-dessous). Il lui permet de se métamorphoser en un monstrueux serpent (d'une longueur de 2 à 3 mètres). A la différence des changements de formes de la Gent. il s'agit d'une véritable métamorphose physique, qui peut avoir lieu sous les veux (terrifiés) de témoins humains. La transformation ne peut être déclenchée que si l'Ophidien a d'abord révélé sa forme reptilienne (voir page précédente) et prend plusieurs minutes, durant lesquelles la créature est incapable de se livrer à une autre action. Il est donc impossible pour un Ophidien de se transformer en urgence. Une fois sous cette forme, l'Ophidien possède toutes les caractéristiques physiques d'un serpent de grande taille. En combat, sa forme lui permet de retirer 1 résultat favorable à toutes les attaques dirigées contre lui, ainsi qu'aux épreuves visant à éviter ses attaques (voir p 10). Il garde, en outre, la possibilité d'administrer le Baiser du Serpent (voir page précédente) et même d'utiliser tous ses autres Pouvoirs.

**Maître des Serpents :** Ce pouvoir permet à l'Ophidien de se faire obéir de n'importe quel serpent, comme s'il était un chien bien dressé.

Oubli : Ce pouvoir ne peut être possédé que par un Ophidien possédant déjà le pouvoir de Regard Hypnotique. Il permet à l'Ophidien de faire oublier à une victime soumise à son Regard tout ce qu'elle a pu voir, entendre ou vivre lors de la scène en cours, en recouvrant ses souvenirs d'un voile psychique que l'Ophidien pourra ensuite lever à volonté. Les Enfants d'Ubasti sont, là encore, totalement insensibles à ce Pouvoir. Regard Hypnotique: Quelle que soit sa forme, l'Ophidien est capable de figer sur place un être humain en fixant son regard. Tant que l'Ophidien maintiendra le contact visuel avec la victime, celle-ci sera incapable de se mouvoir ou d'agir selon sa volonté. Tous les Enfants d'Ubasti sont immunisés à ce pouvoir, qui ne peut affecter que les êtres humains à part entière.

Renaissance: Ce pouvoir permet à l'Ophidien de revenir à la vie après avoir été tué – généralement au bout de quelques heures de mort apparente. La seule façon de véritablement tuer une telle créature est de brûler son corps avant qu'elle ne revienne à la vie. Seuls les Ophidiens les plus puissants possèdent cette faculté. En termes de jeu, elle est réservée aux hommes-serpents qui possèdent au moins deux autres pouvoirs. En termes narratifs, il constitue un excellent moyen de ramener à la vie un ennemi juré...

**Silence de Mort :** Grâce à ce pouvoir, l'Ophidien peut se mouvoir dans un silence total, quelle que soit sa forme. Pour percevoir sa présence, un protagoniste devra obtenir au moins 3 *résultats favorables* sur un test d'Instinct.

Soumission: Ce pouvoir ne peut être possédé que par un Ophidien doté d'un Regard Hypnotique. Il lui permet de donner des ordres verbaux à la victime préalablement figée par son regard. Tant qu'il sera en présence de l'Ophidien, l'être humain obéira aux ordres qui lui sont donnés, même si son regard n'est plus directement en contact avec celui de la créature, jusqu'à la fin de la scène en cours. Le pouvoir d'emprise de l'Ophidien est tel que la victime pourra se voir forcée d'accomplir des actes qu'elle serait normalement incapable de commettre – meurtres et suicide compris.

**Souplesse du Serpent :** Quelle que soit sa forme, l'Ophidien qui possède ce pouvoir est capable des mêmes prodiges qu'un maître-contorsionniste. Il peut déjouer n'importe quels liens et s'échapper d'à peu près n'importe quel endroit, sous forme humaine comme sous forme reptilienne.

**Yeux du Serpent :** L'Ophidien peut bénéficier de sa parfaite vision dans l'obscurité sans avoir besoin de *se démasquer*.



### La Gent



Nom

Profil

**Apparence** 

Personnalité

Forme Humaine Forme de Chat Forme de Fauve

Agilité Agilité Agilité

Férocité Férocité Férocité

Vitalité Vitalité Vitalité

Instinct Instinct Instinct

Finesse Finesse Finesse

Mystère Mystère Mystère

Blessures Blessures Blessures

Pouvoirs

Neuf Vies

0 0 0 0 0 0 0 0

### Appendice: Inspirations

Ce jeu s'est construit à partir de nombreuses sources d'inspiration - certaines primordiales, d'autres plus anecdotiques. Certaines de ces références sont d'authentiques chefs d'œuvre, d'autres sont plus oubliables, mais toutes ont contribué, d'une façon ou d'une autre, au développement de LA GENT.

### Romans et Nouvelles

Métamorphoses et sortilèges (nouvelle) par Algernon Blackwood (1908)

La Déesse aux Yeux Verts (roman) par Sax Rohmer (1920)

Les Descendants d'Ubasti (nouvelle) par Seabury Quinn (1929)

Le Royaume des Chimères (nouvelle) par Robert E. Howard (1929)

### Jeux de Rôle

Bastet, supplément pour Werewolf - the Apocalypse (White Wolf, 1997)

#### Films

Cat People (Jacques Tourneur, 1942)

L'Homme-Léopard (Jacques Tourneur, 1943)

La Malédiction des Hommes-Chats (Robert Wise, 1946)

Cat People (Paul Schrader, 1982)

The Kiss (Pen Densham, 1988)

La Nuit Déchirée (Mick Garris, 1992)

### Séries TV

**Manimal** (1983)

Survival, épisode de la série Doctor Who (1989)