

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

# LE MARAUDEUR DU CLAN DU CHAT

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire  
Une aide de jeu officielle proposée par Silent Storm  
dans *Rising Sun 16*

Traduit par Damien Thierry

Relecture : Eric Dubourg, Sophie Ehrsam, Sébastien Boudaud

Illustrations : Paul Bonner, Brian Williams

## LEGRIMOIRE.net



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : [www.legrimoire.net](http://www.legrimoire.net)

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

[www.loup-solitaire.fr](http://www.loup-solitaire.fr)

### LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.  
Copyright © 2006-2009 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

## Le Maraudeur du Clan du Chat

*Les Créatures Bestiales, créées par les Maîtres des Ténèbres, sont venues vivre dans le Magnamund Méridional, ayant fui il y a de nombreuses années le joug de leurs maîtres cruels. Des huit clans d'origine, seuls cinq ont survécu. De ces cinq, trois vivent dans les plaines d'Illion. Les Sangliers et les Loups règnent sur les plaines centrales et les Chats se sont répandus dans le reste du territoire, suivant les troupes qu'ils chassent pour se nourrir. Les Bêtes sont craintes à la fois par les hommes et par les animaux, et se retrouvent exclues de ces deux mondes. Bien que ce soient des créatures non-alignées intelligentes, avec leur propre société, elles sont étiquetées comme sauvages, méchantes et démoniaques. Cette discrimination les a rendus méfiants envers les races humaines, mais seul le temps pourra dire quelles répercussions cela pourrait avoir.*



### **Maraudeur du Clan Chat**

Les Chats comptent moins de membres que les autres clans de bêtes, bien qu'ils aient joué un rôle important pour aider les autres clans à s'échapper des griffes des Maîtres des Ténèbres. Les autres clans pensent que ce n'est qu'une légende, mais on raconte que c'est un groupe de Chats qui a rassemblé les différentes tribus et les a conduites des Royaumes des Ténèbres jusqu'aux Plaines d'Illion, après quoi les querelles internes les ont séparées et la plupart des tribus se sont dispersées.

Les Chats tiennent farouchement à ces légendes, et se sont transmis les histoires des héros des « Temps Obscurs » depuis des générations. Elles sont devenues si importantes dans leur culture qu'un étrange phénomène se produit chez les Chats pendant leur enfance. Les membres du clan du Chat commencent à présenter des aptitudes et des pouvoirs qui appartenaient à leurs héros. Les clans du Chat restent la plupart du temps entre eux, séparés en petites tribus qui n'ont guère d'organisations communes ou de contacts les unes avec les autres. Il n'est pas totalement impossible qu'une Créature Chat voyage hors de sa tribu et se mêle à d'autres créatures bestiales, ou même rejoigne un autre clan, mais pour les Chats, la tribu est sacrée, et il est extrêmement rare qu'un de ses membres la quitte définitivement, à moins d'en être banni. Les Sangliers et les Loups respectent l'isolement des Chats et gardent leurs distances. Pour la plupart, ils sont tout simplement heureux de ne pas avoir un autre prétendant au pouvoir politique. Les Chats auraient de bonnes raisons de revendiquer un tel pouvoir, car il est dit qu'un jour, leur clan produira une nouvelle légende, pour unir et diriger toutes les créatures bestiales pendant la seconde venue des ténèbres.

Les Chats sont des chasseurs nomades qui placent en général leurs villages près d'une constante source de nourriture. Si la cette nourriture se déplace, ils se déplacent avec elle, laissant généralement derrière eux des restes fantomatiques de vie vers lesquels ils retourneront peut-être un jour, si c'est une solution viable.

**Aventures.** Les Chats possèdent un certain sens de l'aventure et de l'exploration, ainsi qu'une curiosité naturelle qu'ils ne peuvent ignorer. Si une aventure se présente, ils répugnent à la laisser passer. Parfois, les Chats quittent leur foyer volontairement, parcourant le monde pendant des mois voire des années, pour satisfaire leur besoin de nouvelles expériences. Parfois certaines de ces aventures sont approuvées par la tribu, quand les Chats envoient un ou plusieurs des leurs pour commercer avec les humains (ou pour les dépouiller, cela dépend de leur allégeance). La tribu peut aussi envoyer de jeunes Chats dans le monde pour qu'ils élargissent leur champ d'expériences. C'est une pratique courante, surtout au printemps, quand les aînés envoient un certain nombre de jeunes mâles de la tribu à l'extérieur afin d'éviter les combats provoqués par l'arrivée de la période de reproduction.

**Profil.** Les Créatures Chat sont extrêmement attachées à leur territoire. Ils défendent de leur vie tout ce qu'ils considéreront comme leur demeure. Ils ont aussi un caractère farouchement indépendant. Malgré le fait qu'ils vivent en tribus, l'instinct naturel d'un Chat est de penser à sa survie, et même s'ils défendent leur tribu au péril de leur vie, ils peuvent changer rapidement de tribu si l'envie leur en prend. Malgré cette versatilité, les relations parents-enfants ont une grande importance pour les Chats. Si les frères et sœurs s'éloignent souvent les uns des autres, il est rare qu'une telle chose se produise entre les parents et les enfants.

En ce qui concerne leur allégeance, la plupart des Chats, comme la plupart des bêtes, sont non alignés, s'occupant seulement de ce qui les concerne, eux et leur territoire. Malgré tout, les Chats méprisent les Maîtres des Ténèbres pour les crimes qu'ils ont commis contre les créatures bestiales, et il est extrêmement rare, pour ne pas dire anormal, qu'un Chat les aide.



**Religion.** Les Chats sont fermement attachés à la croyance que les héros de leurs légendes étaient réels et sont encore en train de les protéger. Ces personnages sont considérés comme des dieux et forment le seul panthéon dont ils pensent avoir besoin. Ils croient en l'existence de Naar, puisqu'ils ont énormément souffert aux mains des Maîtres des Ténèbres, mais ce sont leurs héros qui s'opposent à lui, et non Kaï.

Par ailleurs, ils suivent des rituels tribaux, dont deux sont particulièrement importants. Le rituel de la nomination se déroule quelques mois après la naissance ; les Aînés de la tribu nomment alors le nouveau-né, appelé enfançon. Et l'Éveil prend place après le 13<sup>ème</sup> anniversaire, quand ils découvrent pour la première fois le pouvoir qui leur est octroyé.

**Antécédents.** Un Chat est formé par sa tribu jusqu'à ce qu'il passe l'Éveil. Une fois qu'ils ont commencé à présenter les aptitudes de leurs héros, ils sont considérés comme adultes. Après cette étape, un Chat est autorisé à rejoindre la chasse. Si leur aptitude à la chasse est prometteuse, la chasse finira par devenir leur métier. Les chasseurs et les aînés ont les plus hauts rangs dans la tribu, et si on ne laisse personne mourir de faim, ce sont eux dont on s'occupe en premier. Si un enfançon ne fait pas ses preuves dans le domaine de la chasse, il travaillera pour fabriquer des armes aux chasseurs, des abris pour la tribu, ou subviendra aux besoins des Aînés. Les non-chasseurs ont plus de liberté grâce à la variété de tâches qu'ils ont à réaliser, et souvent ce sont les premiers à s'aventurer au-delà des plaines pour tenter de donner plus de sel à leur vie de tous les jours.



**Autres Classes.** Les Chats sont un groupe séculaire, évitant habituellement les autres clans de créatures bestiales. Les Chats sont naturellement méfiants envers les étrangers, particulièrement envers les humains et les rejetons des ténèbres, et ne veulent absolument pas les laisser découvrir leurs demeures cachées dans les plaines. Cependant, leur curiosité est plus grande que leurs peurs, et on sait qu'il leur arrive de prendre des humains en amitié, en les acceptant même parfois comme une famille étendue. Mais c'est seulement dans les circonstances les plus extrêmes qu'un Chat servira ou même tolérera la présence d'agents des ténèbres. Ils n'ont jamais oublié les crimes perpétrés contre les créatures bestiales par leurs cruels créateurs.

## INFORMATIONS TECHNIQUES

**Particularités raciales.** Les Chats ont appris à chasser pour leur nourriture, même les plus jeunes enfançons ont des notions sur la façon de se débrouiller seuls dans ce domaine. C'est pourquoi ils ont accès au Degré I de la Discipline Kaï de la Chasse. Les Chats disposent aussi d'une vision nocturne et ils reçoivent les modificateurs suivants à leurs caractéristiques :

- 2 en Constitution
- +2 en Dextérité

**Tendances raciales.** Les créatures bestiales de toutes sortes sont considérées comme démoniaques et/ou sous-humaines par la plupart des sociétés du Magnamund. Dans la plupart des cas, c'est une impression qui n'est pas fondée, mais néanmoins les PNJs humains et semi-humains rencontrés réagiront de façon négative à la présence d'une créature bestiale dans le groupe. Un personnage dans le même camp qu'un Chat, de la même façon que le Chat lui-même, souffre d'une pénalité de réputation de -2 à tous les jets impliquant le charisme (en dehors de l'intimidation, du déguisement et de l'utilisation d'objet magique) dans toutes les sociétés humaines ou semi-humaines si le Chat est présent dans la pièce et si la cible est au courant d'une association entre le Chat et son interlocuteur. Il faut noter que si un PNJ est incapable de savoir si le personnage est un Chat, ces pénalités ne s'appliquent pas.

Les animaux perçoivent les créatures bestiales comme des êtres qui s'apparentent aux plus grands prédateurs. Tous les tests de dressage et d'équitation souffrent d'une pénalité de -5. Tous les jets d'intimidation contre un animal reçoivent un bonus de +2.

**Traits distinctifs.** Les Chats peuvent se distinguer par leurs traits extrêmement proches de ceux des animaux et par la couleur de leur fourrure. Quand ils tentent un test de Déguisement pour tromper un autre Chat (d'une couleur de fourrure différente), ajouter une pénalité de -2 au jet de déguisement. Quand il essaye d'imiter totalement les traits d'une autre race, la pénalité de déguisement est maintenant de -6 (à la place du -2 habituel). En raison de l'odorat surdéveloppé des Chats, tous les bonus que l'observateur du camp adverse posséderait grâce à son sens élevé de l'odorat sont annulés.

**Caractéristiques.** Pour un Chat, la dextérité est la caractéristique la plus importante, leurs armes pouvant être utilisés avec finesse plutôt qu'avec la force brute, et un grand nombre de leurs aptitudes et compétences reposent sur leur vitesse. Le charisme est aussi très important, car il aide les Chats à gérer les préjugés et la discrimination dont leur race fait l'objet. Les autres caractéristiques sont diversement utiles, selon la voie que le personnage a choisi de suivre.

**Dé d'Endurance :** d6

**Vitesse de base :** 9m

**Argent de Départ :** 1d4 + 5

**Age :**

Age de départ : 13 + 1d4

Age Adulte : Après l'Éveil

Age Moyen : 25

Vieux : 37

Vénérable : 50

Max : +1d10 années

**Taille et Poids :**

Chat mâle : 1,45m + 2d12 55 kg × (1d6)

Chat femelle : 1,35m + 2d12 45 kg × (1d6)

## COMPETENCES DE CLASSE

Les compétences de classe du Maraudeur du Clan du Chat (et les caractéristiques qui leur sont associées) sont Acrobatie (Dex), Athlétisme (For), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (Nature) (Int), Crochetage (Int), Déguisement (Cha), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Escalade (For), Evasion (Dex), Intimidation (Cha), Perception (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha) et Survie (Sag).

**Points de compétence au niveau 1 :** (4 + Modificateur d'Int) × 4

**Points de compétence à chaque niveau additionnel :** 4 + Modificateur d'Int

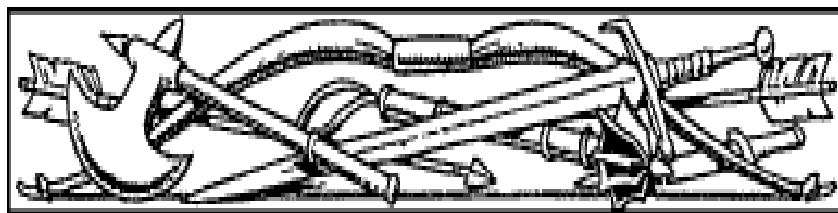


## PARTICULARITES DE LA CLASSE

Voici les particularités et aptitudes de la classe de Maraudeur du Clan du Chat

**Armes et Armures.** Les Chats peuvent utiliser les dagues, faux et lances ainsi que les armes à faible portée (fléchettes, frondes, couteaux à lancer). Ils peuvent aussi utiliser leur arme raciale, le Xhav-Shah (voir la description de l'arme à la fin des particularités de classe) que les Chats possèdent en tant qu'arme gratuite de départ.

Ils peuvent porter des armures légères et des targes. Il faut noter que les pénalités d'armure s'appliquent aux tests d'Acrobatie, d'Athlétisme, d'Escalade et d'Evasion quand ils utilisent des armures et des boucliers faits dans un matériau plus lourd que le cuir.



**Griffes de Chat.** Les griffes d'un Chat sont un élément essentiel à sa survie. Quand il est désarmé, le Chat peut choisir d'attaquer avec ses griffes (1d6 de dégâts létaux, pas de malus au jet d'attaque, aucune attaque n'est subie pour avoir attaqué désarmé). S'il le choisit, il peut rentrer ses griffes quand il attaque pour infliger des dégâts non-létaux (attaque désarmée standard, les pénalités s'appliquent). Les griffes de Chat peuvent aussi être utilisées avec finesse (remplacer la For par la Dex dans les jets d'attaque) et, quand les griffes sont sorties, le Chat peut être considéré comme utilisant deux armes.

Des griffes de Chat sont considérées comme un kit d'escalade supérieur, lui accordant un bonus de +4 à tous ses jets d'escalade quand il utilise ses griffes. Il faut noter que si le Chat utilise un kit d'escalade ordinaire, il est incapable d'utiliser ses griffes, ce qui rend donc cette situation peu probable.

**Pas Silencieux / Pas de Velours.** Les pieds des Chats sont recouverts de coussinets et ils ont appris à bouger sans faire de bruit quand ils en ont besoin. Cette aptitude permet au Chat de recevoir un bonus de +2 quand il marche pieds nus sans armure ou avec une armure légère.

**Membres Puissants.** Les membres d'un Chat sont puissants, lui donnant un bonus de +2 à tous ses tests d'Athlétisme. Cette aptitude lui permet de toujours retomber sur ses pieds quand il tombe. Cette aptitude annule automatiquement les 3 premiers mètres de chute, et convertit les dégâts des 3m suivants en dégâts non-létaux. Le Chat doit pouvoir utiliser ses 4 membres librement pour pouvoir utiliser cette aptitude, il peut choisir de lâcher les objets ou les armes qu'il porte en tant qu'action gratuite au début de la chute afin d'avoir les membres libres.

**L'Éveil et les Aptitudes de Voie.** Quelque part entre l'âge de 13 et de 17 ans, des aptitudes latentes s'éveillent à l'intérieur du Chat. Ces aptitudes reflètent le pouvoir des trois héros des Légendes des Chats et sont appelées "Voies des Héros", pour représenter le fait que le Chat marche sur les traces de ses ancêtres. Tous les Chats gagnent au moins une aptitude, mais habituellement seuls ceux qui s'aventurent dans le monde et gagnent de l'expérience peuvent en obtenir plus. Quand un Chat manifeste sa première aptitude, une grande cérémonie se tient où le Chat présente sa aptitude et est loué par les aînés de son clan. Tous les Chats en jeu sont considérés comme ayant atteint l'Éveil, donc tous les Chats de niveau 1 gagnent une Aptitude de Voie. Le caractère plus ou moins récent de l'initiation à l'Éveil est laissé au libre choix du joueur.

Voir plus bas pour plus de détails concernant la Voie des Héros.

**Statut des Aînés.** Une fois qu'il devient vieux ou atteint le niveau 18, un chat obtient le Statut d'Aîné parmi les tribus. Cela signifie qu'on lui prendra soin de lui en gage de respect pour son expérience s'il rencontre une autre tribu, et qu'il bénéficie de l'obéissance de sa propre tribu. Il peut aussi prendre part aux cérémonies de la Nomination et à celle de l'Éveil.

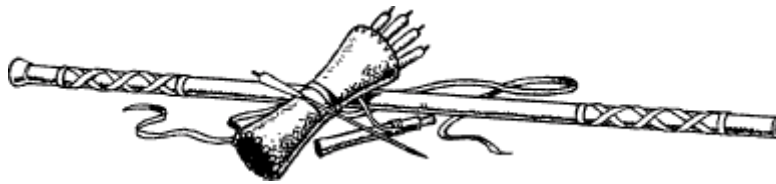
Les Aînés gagnent un bonus de réputation de +2 dans la société des créatures bestiales (qui s'appliquent à tous les tests basés sur le charisme, excepté l'utilisation d'objet magique) et un bonus de +2 à tous les tests de connaissance dans laquelle il possède au moins un rang.

**L'Existence du Maraudeur.** Un Chat apprend que la vitesse et la subtilité sont ses meilleures alliées et commencera à exploiter ces aptitudes afin de maximiser ses chances de survie.

**Attaque Furtive.** Au niveau 3 un Chat apprend à effectuer une attaque surprise. Si un maraudeur peut frapper son adversaire quand il est incapable de se défendre, il peut frapper un point vital pour infliger des dégâts supplémentaires.

L'attaque du Maraudeur inflige des dégâts supplémentaires à chaque fois que la cible ne bénéficie pas de son bonus de Dextérité à la CA (que la cible bénéficie d'un bonus de Dextérité ou non), ou quand le maraudeur frappe sa cible au côté. Ces dégâts supplémentaires sont d'1d6 au 1<sup>er</sup> niveau, et ils augmentent d'1d6 au niveau 3 et ensuite tous les 4 niveaux. Si le maraudeur réussit à infliger un coup critique pendant une attaque furtive, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés. Les attaques à distance ne peuvent compter comme des attaques furtives que si la cible est à une distance maximum de 10m.

Avec une arme qui inflige des dégâts non-létaux ou avec une frappe désarmée, un maraudeur peut réaliser une attaque furtive qui inflige des dégâts non-létaux à la place de dégâts létaux. Il ne peut pas infliger des dégâts non-létaux avec une arme qui inflige des dégâts létaux en utilisant l'attaque sournoise, même avec la pénalité habituelle de -4.



Un Maraudeur peut effectuer une attaque sournoise seulement contre les créatures présentant des points vitaux visibles – morts-vivants, vases et boues, plantes, mécanoïdes et êtres astraux/célestes ne possèdent pas de zone vitale visible. Toutes les créatures immunisées aux coups critiques ne sont pas vulnérables aux attaques furtives. Le maraudeur doit être capable de voir assez bien la cible pour voir un point vital et être assez proche pour pouvoir l'atteindre. Un maraudeur ne peut pas infliger une attaque sournoise en attaquant une cible bénéficiant de camouflage ou frapper les membres d'une créature dont les points vitaux sont hors d'atteinte.

**Sens du piège.** Au niveau 5 un maraudeur Chat ajoute un bonus de +2 à tous ses jets impliquant un piège, que ce soit pour le voir, le désactiver ou quoi que ce soit impliquant l'appareil. Ce bonus ne modifie pas les dégâts reçus d'un piège, mais peut permettre d'esquiver plus facilement le piège. Ce bonus augmente de +2 régulièrement au fil des niveaux.

**Esquive Prodigueuse.** Au niveau 8 un Chat peut réagir au danger avant que ses sens aient normalement eu le temps de le faire. Il garde son bonus de Dextérité à la Classe d'Armure (s'il en a un) même quand il est pris au dépourvu ou attaqué par un ennemi invisible. Cependant, il perd tout de même son bonus de Dextérité s'il est immobilisé.



**Cœur Sauvage.** En même temps que le Chat gagne de l'expérience, son affinité avec la nature augmente, et il apprend à garder le contrôle de son côté bestial et à bénéficier des avantages que cela lui confère.

**Survivant Naturel.** Au niveau 2, un Chat obtient un +3 à tous ses tests de survie effectués dans la nature. Tous les 4 niveaux, il gagne un bonus de +1 supplémentaire.

**Sens du Chasseur.** Au niveau 4, un Chat gagne l'aptitude de pister, de façon identique au Degré I de la discipline Kaï d'Oriental, Suivre une Piste.

**Mémoire Environnementale.** Au niveau 7, un Chat obtient un bonus de +3 à tous ses tests de pistage dans la plaine. Tous les trois niveaux il peut ajouter un environnement supplémentaire.

**Un Œil dans les Ténèbres.** Au niveau 9 le Chat obtient une vision aveugle (3m). Cette aptitude est annulée si le Chat est assourdi ou privé de son odorat.

**Fléau du Démon.** Au 12<sup>ème</sup> niveau un Chat récupère l'aptitude de détecter les créatures démoniaques, y compris celles qui sont déguisées. Quand il se trouve à une distance inférieure à 15 m d'une créature démoniaque, le Chat peut faire un jet de Perception avec un DD qui est d'autant plus faible que la présence est plus démoniaque. Il devient conscient de cette présence grâce à son odorat et son sixième sens naturel.

**Nocturne.** Au niveau 14 un Chat peut doubler le montant d'Endurance obtenu en se reposant.



**Table 1 : Gredin du Clan du Chat**

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+0	+2	+0	Griffes de Chat, Pas Silencieux / Pas de Velours, Aptitude de Voie
2	+1	+1	+3	+0	Survivant Naturel
3	+2	+1	+3	+0	Attaque Furtive +1d6
4	+3	+1	+4	+0	Sens du Chasseur (Pistage)
5	+3	+2	+4	+1	Sens du piège, Aptitude de Voie
6	+4	+2	+5	+1	Survivant Naturel +1
7	+5	+2	+5	+1	Mémoire Environnementale, Attaque Furtive +1d6
8	+6/+1	+3	+6	+2	Esquive Prodigueuse, Sens du Piège +2
9	+6/+1	+3	+6	+2	Un Œil dans les Ténèbres, Aptitude de Voie
10	+7/+2	+3	+7	+2	Mémoire Environnementale, Survivant Naturel +1
11	+8/+3	+4	+7	+3	Attaque Furtive +1d6
12	+9/+4	+4	+8	+3	Fléau du Démon, Sens du Piège +2
13	+9/+4	+4	+8	+3	Mémoire Environnementale, Aptitude de Voie
14	+10/+5	+5	+9	+4	Nocturne, Survivant Naturel +1
15	+11/+6/+1	+5	+9	+4	Attaque Furtive +1d6, Sens du piège +2
16	+12/+7/+2	+5	+10	+4	Mémoire Environnementale
17	+12/+7/+2	+6	+10	+5	Aptitude de Voie
18	+13/+8/+3	+6	+11	+5	Statut d'Aîné, Survivant Naturel +1
19	+14/+9/+4	+7	+11	+5	Mémoire Environnementale, Attaque Furtive +1d6
20	+15/+10/+5	+7	+12	+6	Aptitude de Voie



### Ex–Maraudeur Chat

Un Chat ne cesse jamais d'être un Chat, et la façon dont il augmente dans sa classe est déterminée par sa nature et pas seulement par l'entraînement, le seul « ex-Chat » est un Chat mort. Quand à ceux qui sont exilés de leur tribu, c'est une probabilité, même si elle reste exceptionnelle. Un Chat peut être exilé de sa tribu uniquement dans les pires circonstances, par exemple s'il aide un Rejeton des Ténèbres. De plus, plus un Chat vit longtemps dans sa tribu, moins il y a de chance qu'il soit exilé.

Un Chat exilé peut tout de même tenter de rejoindre sa tribu, cela devrait constituer une histoire à part entre le MJ et le joueur. Les Aînés ne sont jamais exilés. Si un aîné entreprenait quelque chose qui le ferait exclure, ce serait tellement horrible que la tribu préférerait le tuer.

### Gredin du Chat multiclassé

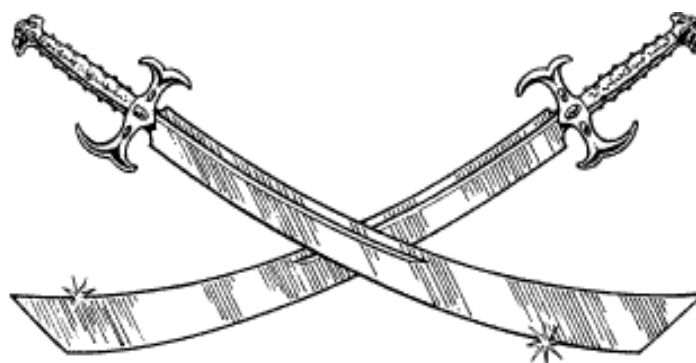
Tout comme il n'y a pas d' « Ex-Chat » il n'y a pas de non-Chat dans le clan du Chat, pour des raisons évidentes. Personne en-dehors des Chats ne peut obtenir leurs particularités de classe.

**Table 2 : Arme Raciale**

Nom de l'Arme	Coût	Dégâts	Critique	Facteur de Portée	Poids	Type
Xhav-Shah	N/A	1d6	x2	N/A	2kg	Tranchant

Le Xhav-Shah est une arme multi-usages développée par la tribu des Chats pour être utilisé dans la chasse et le combat. Un Xhav-Shah est constitué d'une chaîne avec un grand crochet à chaque extrémité. La pointe et la courbe de chaque crochet sont affûtés. Chaque crochet a un long manche avec une série de trous ou d'attaches à laquelle la chaîne est attachée.

Elle a été conçue à la fois comme arme pour la chasse et comme arme de mêlée. À la chasse, elle est utilisée pour accrocher la peau des animaux et les attirer au sol ou les ralentir afin que le groupe puisse les achever. Au combat, le Xhav-Shah peut être utilisé de plusieurs façons.

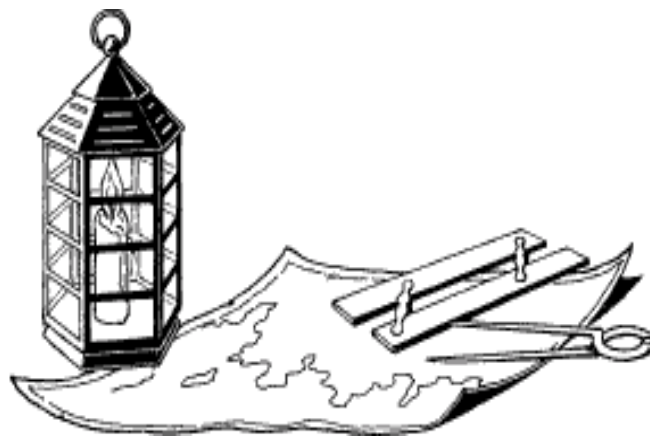


Un Xhav-Shah peut être utilisé pour infliger des dégâts perforants à la place de tranchants, mais vous avez une pénalité de -2 au jet d'attaque. A cause de la forme de l'arme, le Xhav-Shah a un bonus de +4 pour les jets de désarmement, y compris le jet qui vous désarme si vous échouez. Le Xhav-Shah peut aussi être utilisé comme s'il y avait deux armes, permettant au joueur d'utiliser le Combat à Deux-Armes sans aucune autre arme équipée.

Vous pouvez tenter d'emmêler un adversaire avec un Xhav-Shah comme si c'était un filet avec une corde pour le retenir. Avec un malus de -2 au jet de l'attaque à distance faite pour emmêler, vous pouvez aussi infliger 1d6 de dégâts perforants si l'emmêlement est réussi. Les crochets et la chaîne de l'arme sont en Acier (Résistance 10, PE 8). Si la chaîne est brisée durant un emmêlement, le Xhav-Shah devient deux faucilles. Avec une autre chaîne, il peut être réparé.

Enfin, vous pouvez ajouter votre modificateur de dextérité à la place de votre modificateur de force à vos jets d'attaque (mais pas aux jets de dégâts) faits avec le Xhav-Shah.

Le Xhav-Shah est seulement utilisé par les tribus des Chats et ne peut être acheté nulle part. Toutefois, quelqu'un connaissant cette arme peut relativement facilement en faire une en reliant deux faucilles par une chaîne. Des trous doivent être fait dans les manches des faucilles pour faire passer la chaîne.



## Voies des Héros

### **La Légende du Peuple des Bêtes**

Cette histoire est racontée sous différentes formes aux enfants du Peuple Chat, et on dit que c'est l'histoire du Peuple des Bêtes.

« Il y a longtemps, le Peuple des Bêtes a été créé par Vashna, le plus cruel et le plus sournois des Maîtres des Ténèbres. A l'origine, il y avait huit races de Bêtes : les Rats, les Renards, les Loups, les Chats, les Sangliers, les Singes, les Lézards et les Vautours. Les Bêtes, les Gorak Orgadak, ont été créés pour mêler les caractéristiques les plus abominables des humains et des bêtes et pour être la base des armées des Maîtres des Ténèbres.

Mais les bêtes, comme la plupart des animaux, ne pouvaient supporter le mal que représentaient les Maîtres des Ténèbres, et bien que la plupart des Orak Orgadak soient réellement sauvages et mauvais, ils n'étaient pas assoiffés de sang pour autant, et peu étaient démoniaques, et ils commencèrent à désertter leurs maîtres cruels et à leur désobéir.

Cela fit enrager les Maîtres des Ténèbres plus que tout et ils commencèrent à torturer et tuer les bêtes qui étaient encore sous leur contrôle pour essayer de les forcer à coopérer. Parfois ils torturaient et affamaient une bête, avant de la lâcher près d'un village humain. Le carnage qui s'ensuivait était un délice pour les Maîtres des Ténèbres. Et ils achevaient les survivants, qu'ils soient humains ou bêtes. Ce sont ces raids qui firent la mauvaise réputation qui nous colle à la peau jusqu'à ce jour.

Finalement, les Maîtres des Ténèbres ont dépassé les limites en annihilant la tribu Vautour. Ce fut l'erreur fatale. Leur race étant menacée d'extinction, trois Chats décidèrent d'essayer d'abandonner les Royaumes des Ténèbres pour de bon et d'emmener les tribus avec eux. Leur plan n'avait qu'une infime chance de réussite, et faillit rater. L'évacuation prit trois jours entiers, mais à la fin, les tribus réussirent. Non sans quelques pertes, malheureusement. Les Rats avaient trahi les autres tribus, en dévoilant le plan aux Maîtres des Ténèbres, c'étaient eux qui avaient le moins souffert sous le joug des Maîtres des Ténèbres, et ils pensaient se faire bien voir avec cette trahison. Ils se sont ensuite enfuis dans la confusion. Depuis ce jour, nul ne sait ce qu'il est advenu d'eux.



Après s'être échappé, la tribu Singe a eu une vision des plaines dans lesquels les tribus allaient résider. Les Chats y amenèrent les tribus et c'est maintenant le lieu où nous nous trouvons. Les Plaines d'Illion. Mais même après les avoir atteintes, les temps ne furent pas faciles. Pour une raison inconnue, les Lézards ne pouvaient se reproduire et ils se sont éteints. Ensuite les tribus ont commencé à se battre entre elles. Les Singes furent bannis en Halia, les plaines sombres, là où résident voleurs et bandits. Les Renards sont partis vers les forêts bordant les plaines, et les Sangliers et les Loups se battent encore pour savoir qui contrôle ces plaines. Les Chats et leurs héros, ceux qui ont à l'origine amené les tribus à l'endroit qui est devenu leur foyer, furent oubliés.

Et même s'il n'y a aucune guerre entre les tribus, elles ont oublié leur fraternité, et se sont retrouvées brisées, éparses, comme les fragments d'un même pot d'argile. Les légendes disent qu'un jour elles ne feront plus qu'un à nouveau, mais c'est une autre histoire, et elle ne s'est pas encore déroulée. »

## Les Voies

À chaque fois qu'un joueur atteint un niveau qui lui fait bénéficier d'une aptitude de voie, il peut choisir n'importe quelle aptitude de n'importe quelle voie. De nombreuses aptitudes ont des pré-requis, d'autres aptitudes qui doivent être prises avant de pouvoir la sélectionner. Certaines aptitudes peuvent avoir plus d'un pré-requis.



### Voie de Jyhipp, la voie de la Manipulatrice

On dit que Jyhipp était le chef des Chats quand ils ont fui les Terres des Ténèbres. Elle était censée avoir l'aptitude de se déguiser en à peu près n'importe quoi, ainsi que de contrôler les esprits de ses adversaires. La Voie de Jyhipp est associée à diverses aptitudes de déguisement et d'astuce. La Déesse est connue pour se montrer régulièrement dans les rêves de ceux qui s'Éveillent à cette Voie.

Chaque fois qu'une aptitude de voie est choisie dans cette voie, 8 points de compétences sont obtenus et peuvent être librement distribués dans les compétences du Chat (en tenant compte de la limite de rang des compétences due au niveau).

### Tous les Visages et Aucun

Pré-requis : aucun

Ceux qui suivent la Voie de Jyhipp sont visités par le spectre de la Déesse, habituellement dans leurs rêves. Grâce à elle ils apprennent des techniques secrètes pour se cacher et masquer les traits distinctifs de leur espèce, elle leur donne aussi le pouvoir de copier les caractéristiques d'autres espèces. Cette aptitude annule les pénalités aux jets de déguisement occasionnées par le fait d'être un Chat.

### **Empathie**

Pré-requis : aucun

Le personnage gagne une compréhension naturelle des émotions complexes des autres êtres, et peut facilement utiliser ces émotions à leur avantage. . Le personnage reçoit un +2 à tous ses tests basés sur le Charisme, excepté l'Utilisation d'Objets Magiques.

### **Force de l'Esprit**

Pré-requis : Empathie

À ce niveau le personnage devient psychiquement actif, il obtient les actions psychiques « Dresser un Bouclier » et « Attaque ». Il obtient un score de Volonté égal à son score de base de Sagesse. Ce total remonte de 2 points par heure de sommeil dont bénéficie par le personnage.



### **Sonde Mentale (2 points de Volonté par round)**

Pré-requis : Pouvoir de l'Esprit

*(En sélectionnant cette aptitude, le Chat reçoit Focalisation (1/jour) et Télépathie en tant qu'action psychique additionnelle, et son total de points de Volonté augmente d'1d6 + modificateur de Sagesse).*

Temps d'Incantation : 1 action simple

Portée : Proximité (7,5m + 1,5m tout les 2 niveaux)

Cible : Une créature vivante

Jet de Sauvegarde : Un jet de Volonté annule l'effet

Résistance au Sort : Oui

Le DD pour résister au sort est de 10 + ½ niveau de classe + modificateur de Charisme du Chat.

En se concentrant sur une cible unique, le Chat peut extraire un seul souvenir ou la réponse à une seule question de l'esprit de celle-ci. Il peut faire ça une fois par round. A chaque round pendant lequel le Chat souhaite maintenir le contrôle sur sa cible, la cible gagne un bonus cumulatif de +1 à ses jets de sauvegarde. Les réponses aux questions posées doivent pouvoir être apportées en six secondes, des questions plus longues nécessitent plusieurs rounds de contact, le contact pouvant être rompu à cause de la facilité croissante du jet de sauvegarde. La durée des souvenirs, de la même façon, ne peut excéder une minute par round. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, il saura qu'il a été affecté ; autrement le Chat ne laisse aucune trace de ce qui s'est passé dans l'esprit de sa cible – la cible oubliera l'expérience si le Chat le souhaite.

### **Suggestion (2 points de Volonté par round)**

Pré-requis : Tous les Visages et Aucun

*(En sélectionnant cette aptitude le Chat reçoit Assommer en tant qu'action psychique supplémentaire, et son total de points de Volonté augmente d'1d6 + son modificateur de Sagesse).*

Temps d'Incantation : 1 action simple

Portée : Proximité (7,5m + 1,5m tout les 2 niveaux)

Cible : Une créature vivante

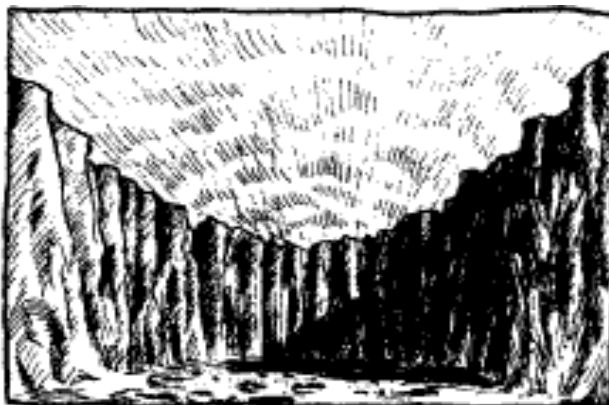
Jet de Sauvegarde : Un jet de Volonté annule l'effet

Résistance au Sort : Oui

Le DD pour résister au sort est de 10 + ½ niveau de classe + modificateur de Charisme du Chat.

Le Chat influence les actions de la créature ciblée en lui suggérant une action (suggestion limitée à une phrase ou deux). La suggestion doit être faite d'une façon qui rende l'activité compréhensible. La requête doit aussi sembler raisonnable. Demander à une créature de réaliser une action qui lui serait nuisible annule automatiquement les effets du sort. Il faut noter que cela ne compte que si la cible sait que cela va lui être nuisible. A chaque round pendant lequel le Chat souhaite maintenir le contrôle de sa cible unique, elle gagne un bonus cumulatif de +1 à ses jets de sauvegarde.

Une suggestion vraiment raisonnable peut donner une pénalité au jet de sauvegarde de la cible (comme -1 ou -2).



### **Illusion (3 points de Volonté par round)**

Pré-requis : Suggestion, Sonde Mentale

*(En sélectionnant cette aptitude le Chat reçoit Dresser un Bouclier Instinctif en tant qu'action psychique supplémentaire, et son total de points de Volonté augmente de 2d6 + son modificateur de Sagesse).*

Temps d'Incantation : 1 action simple

Portée : Proximité (120m + 12m/niveau)



Effet : Image Illusoire qui ne peut pas occuper un espace supérieur à quatre cubes de 3m de côté + un cube de 3m/niveau (ou quatre créatures de taille moyenne + 1 par niveau)

Jet de Sauvegarde : Un jet de Volonté annule l'effet

Résistance au Sort : Non

Le DD pour résister au sort est de  $10 + \frac{1}{2}$  niveau de classe + modificateur de Charisme du Chat.

Cette aptitude crée l'illusion totale d'un objet, d'une créature ou force voulue par le Chat (incluant la vue, l'odorat, le son et les éléments tactiles) dans l'esprit d'une cible unique. Le Chat peut bouger l'objet à l'intérieur de la limite d'effet. La cible est autorisée à faire un jet de Sauvegarde seulement pour dissiper l'illusion seulement s'il choisit consciemment de le faire (par exemple si l'image est suspecte ou hautement inhabituelle).

L'illusion peut être lancée sur le Chat ou sur ses alliés pour augmenter un déguisement, affectant jusqu'à 4 créatures de taille moyenne + 1 par niveau du Chat. Les déguisements améliorés par l'illusion reçoivent un modificateur de +10 aux jets de déguisement. L'illusion peut aussi être fixée sur une copie d'objet pour améliorer le jet de contrefaçon de +10. Le Chat peut aussi utiliser cette aptitude pour se fondre, ainsi que ses compagnons, dans le décor, donnant un bonus de +10 aux jets de Discrétion. A cause de la difficulté que représente le fait de maintenir une illusion de décor en se déplaçant, cela ne peut pas rendre invisible pendant un déplacement ni accorder un bonus de camouflage.

### **Voie de Xhaviee, la Voie du Tigre**

Xhaviee est un combattant qui, selon la légende, a personnellement blessé un Maître des Ténèbres avec l'arme Elestoria, sœur de celle qui fut créée plus tard, Senoria. Xhaviee était un grand combattant, et son style de combat, la Voie du Tigre, est encore suivi par certains Chats, principalement par ceux qui s'Éveillent à l'une de ses aptitudes. La Voie dit que pour bien utiliser une arme, il faut la connaître comme si elle faisait partie de votre corps.

Toutes les deux aptitudes choisies dans cette Voie, le bonus de base à l'attaque du Chat augmente de +1. Cela peut donner au Chat des attaques supplémentaires. Par exemple, un Chat au niveau 20 consacré exclusivement à la Voie de Xhaviee aura un bonus de base à l'attaque de  $15 + 3 = 18$ , lui donnant 4 attaques à  $+18/+13/+8/+3$ .

### **Entraînement Martial**

Pré-requis : aucun

Le Chat découvre qu'il a un talent naturel pour le combat. Il gagne l'aptitude d'utiliser les armes suivantes : toutes les armes légères, rapière, cimeterre, fouet. Le Chat peut aussi porter des armures intermédiaires.

### **Spécialisation Armée**

Pré-requis : Entraînement Martial

Le Chat peut choisir une arme qu'il est capable d'utiliser (en incluant ses armes naturelles et le Xhav-Shah) et reçoit un bonus de +1 au jet d'attaque et un bonus de +2 au jet de dégât. Cette aptitude peut être sélectionnée plusieurs fois.

### **Combat à Deux Armes**

Pré-requis : Entraînement Martial

Un Chat apprendra à contrôler deux armes, s'il s'entraîne assez durement. Quand il utilise deux armes qu'il maîtrise (une dans chaque main) et que l'arme dans sa main secondaire est légère, la pénalité pour se battre à deux armes est réduite à -2.

Quand il utilise le Xhav-Shah ou ses armes naturelles, le Chat peut choisir de faire une attaque supplémentaire à son plus haut bonus de base à l'attaque avec un malus de -2 à toutes ses attaques (comme s'il utilisait deux armes). Le Chat peut choisir d'utiliser ses armes naturelles comme des armes légères de cette manière. Les frappes supplémentaires sont faites avec la main secondaire et s'effectuent comme suit :

Si le bonus de base à l'attaque du Chat est de +6 ou plus, le Chat peut faire 2 attaques avec sa main secondaire. La seconde attaque est faite avec la pénalité normale de -5 (il faut noter que le malus de -2 pour le combat à deux armes s'applique à toutes les attaques).

Si le bonus de base à l'attaque est de +11 ou plus, le Chat peut faire 3 attaques supplémentaires avec sa main secondaire. La troisième attaque est faite avec la pénalité normale de -10 (il faut noter que le malus de -2 pour le combat à deux armes s'applique à toutes les attaques).

*(Exemple : Un Chat de niveau 16 se bat contre un loup maudit. Le Chat ferait normalement 3 attaques, dans l'ordre +12/+7/+2. Avec cette aptitude, s'il utilise un Xhav-Shah ou ses griffes, le Chat peut normalement faire 6 attaques de cette façon, toutes les attaques supplémentaires avec sa main secondaires : +10/+10/+5/+5/+0/+0).*

### **Spécialisation Armée Améliorée**

Pré-requis : Spécialisation Armée

Une arme sélectionnée avec la Spécialisation Armée reçoit maintenant un bonus de +2 aux jets d'attaque (à la place du +1) et un bonus de +4 aux jets de dégât (à la place du +2). Cette aptitude peut être choisie plusieurs fois.

### **Constitution Supérieure**

Pré-requis : Spécialisation Armée

L'entraînement du Chat et son expérience apportent encore plus aux suivants de Xhaviee qu'aux autres Chats. Le score Constitution du Chat augmente de 2 de façon permanente. De plus, le Chat gagne un bonus de +1 à la CA.

### **Frappe-X**

Pré-requis : Spécialisation Armée

Si vous infliger assez de dégâts à une créature pour l'amener à 0 point d'Endurance ou moins, le tuer, ou le faire tomber à terre, vous gagnez immédiatement une attaque supplémentaire contre une autre créature à votre portée. Vous ne pouvez pas effectuer un pas de placement avant de faire cette attaque supplémentaire. L'attaque supplémentaire est faite avec la même arme et avec le même bonus de base à l'attaque que celle qui a frappé la créature précédente.

### **Taille en Vrille**

Pré-requis : Combat à Deux Armes

En tenant l'arme et en se déplaçant d'une certaine façon, le Chat apprend à augmenter les dégâts provoqués. Avec cette aptitude, le Chat peut choisir l'une des armes qu'il maîtrise et doubler la portée de critique pour ce type d'arme. Cette aptitude peut être sélectionnée plusieurs fois, à chaque fois qu'un nouveau type d'arme doit être choisi.

### **Lame Cyclone**

Pré-requis : Combat à Deux Armes, Spécialisation Armée

Quand vous utilisez cette action d'attaque à outrance, vous pouvez annuler toutes vos attaques normales et faire à la place une attaque à votre plus haut bonus de base sur chaque ennemi à portée.

Quand vous utilisez l'aptitude d'Attaque Cyclone, vous annulez toutes les attaques supplémentaires obtenues par d'autres aptitudes, sorts ou compétences.

### **Frappe de Précision**

Pré-requis : Frappe-X, Taille en Vrille

Quand vous utilisez cette action d'attaque à outrance, vous pouvez annuler toutes vos attaques normales et faire à la place une attaque à votre plus haut bonus de base contre un seul adversaire. L'attaque inflige vos dégâts d'Attaque Furtive en plus des dégâts normaux si la créature est vulnérable aux critiques.



## **Voie d'Aleiya, la Voie de la Panthère**

Aleiya était la femme de Xhaviee, et la plus rapide de tous les Chats. Comme son mari, elle excellait au combat, et c'est elle qui a créé le Xhav-Shah. Son style de combat s'appuie sur la furtivité et sur le fait de rendre l'adversaire invalide. La Voie de la Panthère montre cela, en apprenant à un Chat à mettre son adversaire à terre avec un mélange de patience et de vitesse, une seule attaque infligée au bon moment. Les secrets de cette Voie sont instinctivement connus par tous les Chats, mais seuls la pratique et le talent peuvent transformer cet instinct en un pouvoir contrôlable.

Pour chaque aptitude choisie dans cette voie, l'attaque sournoise du Chat augmente d'1d6. Si le Chat ne maîtrise pas encore l'attaque sournoise, il l'apprend en choisissant une aptitude de cette voie.

### **Furtivité de la Panthère**

Pré-requis : aucun

Bonus de +2 à tous ses tests de discrétion.

### **Foulée Forestière**

Pré-requis : Furtivité de la Panthère

Un Chat peut se déplacer dans n'importe quelle sorte de sous-bois (des épines naturelles, des ronces, des lieux envahis par la végétation) à sa vitesse normale et sans prendre de dégât ou souffrir d'aucun autre problème. Cependant les épines, ronces et lieux envahis par la végétation qui sont enchantés ou manipulés par magie pour gêner les déplacements l'affectent tout de même.

### **Frappe Ecrasante**

Pré-requis : Furtivité de la Panthère

Un Chat avec cette aptitude peut attaquer furtivement ses adversaires avec une telle précision que ses coups les affaiblissent tout en les gênant. Un adversaire ayant reçu des dégâts par une attaque furtive prend aussi 2 points de dégâts de Force (ces dommages sont cumulatifs si plusieurs attaques sournoises sont réussies). Les points de caractéristiques perdus de cette façon reviennent d'eux-mêmes au rythme de 1 point de caractéristique par jour.

### **Rafale de Griffes**

Pré-requis : Furtivité de la Panthère

Cette aptitude fonctionne de la même façon que le combat à deux armes de la Voie de Xhaviée, sauf qu'elle ne fonctionne que pour les armes naturelles du Chat. Cette aptitude ne peut être utilisée si le Chat a une arme dans les mains.

### **Puissance Cachée**

Pré-requis : Foulée Forestière

Ayant montré qu'il possède une affinité avec la Nature dans laquelle il vit, le Chat obtient un pouvoir spécial d'Aleiya qui rend ses armes naturelles encore plus mortelles. Cette aptitude fait des Griffes du Chat des armes magiques et ajoute un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégât.

### **Frappe de l'Assassin**

Pré-requis : Frappe Ecrasante

Si un Chat étudie sa victime pendant 3 rounds et fait ensuite une attaque furtive réussie avec une arme de mêlée, l'attaque furtive a comme effet additionnel de pouvoir soit paralyser, soit tuer sa cible (au choix du joueur). En étudiant la victime, peut entreprendre d'autres actions tant que son attention reste concentré sur sa cible et que la cible ne détecte pas la présence du Chat ou ne le considère pas comme un ennemi.

Si la victime d'une telle attaque rate un jet de Vigueur (DD 5 + niveau de classe du Chat + modificateur d'Intelligence) contre l'effet mortel, il meurt. Si le jet de sauvegarde échoue contre l'effet paralysant, la victime devient sans défense et incapable d'agir pendant 1d6 round plus 1 round par niveau du Chat. Si la victime réussit son jet de sauvegarde, l'attaque est juste une attaque furtive normale. Une fois que le Chat a fini les 3 rounds d'étude, il doit faire une attaque dans les 3 rounds qui suivent.

Si la tentative d'attaque mortelle est un échec (la victime réussit son jet de sauvegarde) ou si le Chat ne lance pas l'attaque dans les 3 rounds après l'observation complète, 3 nouveaux rounds sont requis pour relancer une Frappe de l'Assassin.

### **Bond**

Pré-requis : Rafales de Griffes

En effectuant une charge, le Chat peut effectuer une attaque à outrance à la place d'une seule attaque.

### **Caché à la Vue de Tous**

Pré-requis : Frappe de l'Assassin, Bond

Un Chat peut utiliser la compétence Se Cacher (voir compétences, Discretion) même quand il est observé. Tant qu'il est à l'intérieur d'une ombre d'un diamètre maximum de 3m, un Chat peut se dérober aux regards même s'il n'y a rien pour qu'il se cache derrière. Mais il ne peut pas se cacher dans sa propre ombre.