

CATS : IMPÉRIIUM



PAR ARANITHA, SUR UNE IDÉE DE ALLEGAS DÉVELOPPÉE PAR VOUIV_RE
POUR LE DIXIÈME DÉFI TROIS FOIS FORGÉ DE PTGPTB.
CE JEU EST PLACÉ SOUS LICENCE CREATIVE COMMONS BY-NC-SA

AVANT PROPOS

PRÉSENTATION :

ARVIBRIS EST L'UNIQUE PLANÈTE DE L'EMPIRE GALACTIQUE OÙ POUSSÉE L'HERBE, AUX POUVOIRS MIRACULEUX. VOUS INCARNEZ LES MEMBRES D'UNE MAISON MINEURE, VOULANT AUGMENTER SON INFLUENCE ET GAGNER LES FAVEURS DE L'EMPEREUR PADDICCHAT. EN BREF, DUNE, MAIS AVEC DES CHATS !

MATÉRIEL :

CRAYONS, GOMMES, FEUILLES DE PERSONNAGES, DEUX SETS DE 54 CARTES (UN POUR LES JOUEUSES ET UN POUR LA MENEUSE).

OPTIONNEL : DES JETONS POUR LES POINTS D'HERBE À CHAT.

AVERTISSEMENT :

DROGUES (USAGE FANTAISISTE), VIOLENCES

SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE :

IL EST TRÈS FORTEMENT CONSEILLÉ D'UTILISER DES OUTILS DE SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE. VOUS TROUVEREZ UNE LISTE DE CES OUTILS SUR LE SITE DE [PTGPTB](#). (VOIR QR CODE)



NOTE INFORMATIVE SUR L'EMPLOI DU FÉMININ:

LE FÉMININ EST UTILISÉ DANS LE JEU POUR DÉCRIRE LES SITUATIONS HORS JEU. LE MASCHINEL EST UTILISÉ POUR LES SCÈNES EN JEU.

L'UNIVERS

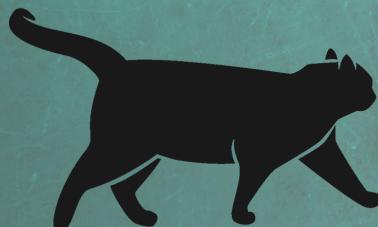
AUTREFOIS :

SUR L'ANTIQUE TERRE, LES CHATS ÉTAIENT LES MAÎTRES ET LES SIMIESQUES ÉTAIENT LEURS ESCLAVES. IL Y A EU PLUSIEURS CRISES, PRÉMICES DE LA GUERRE SANGLANTE QUI ALLAIT VENIR.

CE QUI N'ÉTAIT PAS ENCORE LE MINET GESSERIT EST INTERVENU POUR CROISER LES LIGNÉES ET CRÉER DES FÉLINS DOTÉS D'UN POUCE OPPOSABLE, CARACTÉRISTIQUE DES SIMIESQUES QU'ILS JALOUSAIENT. CETTE ÉVOLUTION S'EST FAITE AU PRIX DES POUVOIRS PSYCHIQUES DES CHATS.

QUAND LA GUERRE ÉCLATA, UNE PARTIE DES FELINS EST PARTIE DANS LES ÉTOILES. ILS ONT CRÉÉ UN EMPIRE GALACTIQUE, L'IMPERIUM, TANDIS QUE CEUX RESTÉS SUR TERRE ONT DÛ APPRENDRE À VIVRE DANS LES RUINES DE LA CIVILISATION SIMIESQUE, EN CONSERVANT DES BRIBES DE POUVOIRS.

LE PÉRIPLE SPATIAL DES CHATS LES A EMMENÉS VERS LA PLANÈTE ARVIBRISS, "JUNGLE". C'EST UNIQUEMENT SUR CETTE PLANÈTE QUE POUSSE L'HERBE, UNE PLANTE QUI DÉCUPLE LES CAPACITÉS DES CHATS, LEUR PERMETTANT DE VOIR L'AVENIR OU D'AVOIR UNE EXISTENCE EXTRÊMEMENT LONGUE.



À PRÉSENT :

L'IMPERIUM EST DIRIGÉ D'UNE PATTE DE FER PAR L'EMPEREUR CHADDAM IV DE LA MAISON RONRINO. IL DISPOSE DE TROUPES D'ÉLITE, LES CHARDUKARS, ET DU SOUTIEN DE L'ENSEMBLE DES MAISONS MAJEURES ET MINEURES : LE CLOWDERSRAAD.

LES RONRONNES MÈRES DU MINET GESSERIT CONTINUENT DE FAIRE DES CROISEMENTS, ESPÉRANT L'ARRIVÉE DU KWISKATZ HADERACH, UN FÉLIN DOTÉ DE L'ENSEMBLE DES POUVOIRS PSYCHIQUES ORIGINELS.

LA CHOM CONTRÔLE LE COMMERCE DE L'HERBE, ET LA GUILDE CHPACHIALE LE TRANSPORT ENTRE LES ÉTOILES.

LE MYSTÉRIEUX MINET TLEILAX FAIT ÉGALEMENT DES EXPÉRIENCES, SUSCITANT AUTANT DE MÉFIANCE QUE DE FASCINATION.

ENFIN LES DOCTEURS COUSS ET LES MIEWTATS OFFRENT LEURS SERVICES OÙ ILS SONT DÉSIRÉS, LES PREMIERS GRÂCE À LEURS SOINS ET LES SECONDS PAR LEUR INTELLIGENCE AUGMENTÉE PAR LA CONSOMMATION DE SOUPHO.

“L'HERBE DOIT POUSSE” EST UN SLOGAN RÉPANDU DANS L'IMPERIUM. POUR LE MOMENT, C'EST LA MAISON CHARKONNEN QUI CONTRÔLE ARVIBRISS ET LA RÉCOLTE D'HERBE, MAIS QUI SAIT? UNE AUTRE MAISON NOBLE POURRAIT GAGNER LES FAVEURS DU PADDICHAUT ET SE VOIR ATTRIBUER CETTE RESPONSABILITÉ. ILS DEVRONT ALORS TRAITER AVEC LES FRELINS, PREMIER HABITANTS D'ARVIBRISS ET REBELLES À L'AUTORITÉ DE L'IMPÉRIUM.

LEXIQUE

ARVIBRISS : PLANÈTE JUNGLE, SEULE SOURCE D'HERBE DANS L'EMPIRE
CATESAN : PLANÈTE SABLEUSE, FIEF ANCESTRAL DE LA MAISON CATRÉIDES
CATIAN : PLANÈTE CAPITALE DE L'EMPIRE, SIÈGE DU TRÔNE RONRINO
CATRÉIDES : GRANDE MAISON NOBLE, RIVALE DES CHARKONNENS
CHADDAM IV : EMPEREUR PADDICCHAT ACTUEL DE LA DYNASTIE RONRINO
CHARDAUKAR : TROUPES D'ÉLITE IMPERIALES, ENTRAÎNÉES SUR GRIFFUSA SECUNDUS
CHARKONNEN : GRANDE MAISON NOBLE, ENNEMIE DES CATRÉIDES
CHASTRONAUTES : CONDUCTEUR DES VAISSEAUX CHPATIAUX DE LA GUILDE. ILS ONT TOUJOURS DE L'HERBE ENTRE LES DENTS D'OÙ LE DÉFAUT DE PRONONCIATION
CHOM : COMPAGNIE DES HONNÊTES OBER MATOUS. CONSORTIUM COMMERCIAL
CLOWDERSRAAD : ASSEMBLÉE DES GRANDES MAISONS NOBLES
DJIHAD BUTTFÉLIN : GUERRE ANCIENNE CONTRE LES SIMIESQUES. LES CHATS QUITTÈRENT LA TERRE ET ÉTABLIRENT L'EMPIRE GALACTIQUE. COMMANDEMENT : "TU NE PRENDRAIS PAS D'ESCLAVES PENSANTS"
ÉCOLE COUSS : ÉCOLE MÉDICALE FORMANT LES MÉDECINS. MARQUE : PATTE DE CHAT
FÉLIN AL-GAÏB : MESSIE PROPHÉTISÉ PAR LES FRELINS
FELINOPTÈRES : APPAREILS VOLANTS
FRELINS : PEUPLE GUERRIER D'ARVIBRISS QU'ils NOMMENT "JUNGLE"
GRIFF : POIGNARD SACRÉ FRELIN, PROVIENT D'UN CHAT YOULoud.
GRIFFUSA SECUNDUS : PLANÈTE PRISON, LIEU D'ENTRAÎNEMENT DES CHARDAUKARS
GUILDE CHPACHIALE : GUILDE CONTRÔLANT LES VOYAGES SPATIAUX
HERBE (L') : SUBSTANCE AUX POUVOIRS MIRACULEUX (VISIONS, SENS AUGMENTÉS, PROLONGE LA VIE). NE POUSSÉ QUE SUR ARVIBRISS
KWISKATZ HADERACH : ÊTRE MYTHIQUE AUX POUVOIRS SURFÉLINS.
MIEWTATS : CALCULATEURS MENTAUX FÉLINS, CONSOMMATEURS DE SOUPHO
MINET GESSERIT : ORDRE MYSTIQUE FÉMININ AUX POUVOIRS DE MANIPULATION
MINET TLEILAX : ORDRE DE MANIPULATEURS GÉNÉTIQUES
MISTI PRIME : PLANÈTE INDUSTRIELLE, FIEF DE LA MAISON CHARKONNEN
POILLACH IX : PLANÈTE D'ENTRAÎNEMENT DU MINET GESSERIT
RONRINO : MAISON IMPÉRIALE RÉGNANTE
RONRONNES MÈRES : MEMBRES SUPÉRIEURES DU MINET GESSERIT
SIMIESQUES : (HUMAINS) ANCIENS SERVITEURS DES CHATS SUR TERRE . LEUR DÉCOUVERTE DE L'INTELLIGENCE FÉLINE ET LEUR RÉBELLION DÉCLENCHERENT LE DJIHAD BUTTFÉLIN
SOUPHO : EXTRAIT DE SOURIS MUTANTES STIMULANT LES CAPACITÉS DES MIEWTATS
YOULoud : CHATS GÉANTS D'ARVIBRISS. RAFFOLENT DE L'HERBE ET ARRIVENT SYSTÉMATIQUEMENT SUR LES SITES DE CUEILLETTE

CRÉATION DE PERSONNAGE

LES JOUEUSES CHOISISSENT POUR LEUR PERSONNAGE :

- SON NOM
- SA TRANCHE D'ÂGE (CHATON, JEUNE CHAT, ADULTE, SENIOR, TRÈS ÂGÉ)
- SON APPARENCE
- SON RÔLE (APPARTENANCE/MÉTIER/STATUT/TYPE DE PERSONNAGE)
- SA MAISON OU SON ORDRE
- SA OU SES LOYAUTÉ(S). CELLE(S)-CI PEUT S'APPLIQUER ÉGALEMENT À UNE IDÉE (UN IDÉAL POLITIQUE PAR EXEMPLE) OU À SOI MÊME.

ELLES DISPOSENT DE 25 POINTS À RÉPARTIR ENTRE 5 CARACTÉRISTIQUES (SANS POUVOIR DÉPASSER 10) :

- GRIFFES (COMBAT)
- CORPS (PHYSIQUE, ENDURANCE)
- PELAGE (SOCIAL, CHARISME)
- INTELLECT (CONNAISSANCE, STRATÉGIE)
- VIBRISSE (SENS, PERCEPTION)

LES POINTS NON UTILISÉS SERONT AJOUTÉS À LA RÉSERVE D'HAC (HERBE À CHAT).

NOM :

HAC

TRANCHE D'ÂGE :

APPARTENANCE :

LOYAUTÉ :

POUVOIR :

GRIFFES



CORPS



PELAGE



INTELLECT



VIBRISSES



COCHER UN COUSSINET PAR DÉGÂT, RESET AU BOUT DE 5 REÇUS

CHAQUE PERSONNAGE DISPOSE D'UN POUVOIR EN FONCTION DE SON TYPE DE PERSONNAGE :

- **MEMBRE DE MAISON NOBLE : + 5 HAC À LA CRÉATION**
- **RONRONNE MÈRE : -1 HAC POUR PIOCHER +2 CARTES LORS DES TESTS DE PELAGE ET VIBRISSES**
- **DOCTEUR COUSS : +2 CARTES SUR LES TESTS D'INTELLECT LIÉS AU SOINS ET CONNAISSANCES MÉDICALES. +1 HAC À LA CRÉATION**
- **MIEWTAT : -1 HAC POUR PIOCHER +2 CARTES LORS DES TESTS D'INTELLECT ET DE VIBRISSES**
- **FRELINS :-1 HAC POUR PIOCHER +2 CARTES LORS DES TESTS DE GRIFFES ET CORPS**
- **AUTRES (PROFIL PERSONNALISÉ) :**
 - **- 1 HAC POUR PIOCHER +2 CARTES LORS DE 2 TEST DE CARACTÉRISTIQUES**
 - **-1 POINT HAC POUR PIOCHER +2 CARTES DANS UNE SEULE CARACTÉRISTIQUE, +3 POINTS DE HAC À LA CRÉATION**
 - **PAS DE DÉPENSE DE HAC MAIS SUR UN SEUL TEST SEULEMENT, ET LIMITÉ DANS SON APPLICATION , +1 HAC À LA CRÉATION.**

EXEMPLE DE MAISONS MINEURES (ET LEUR PLANÈTE) :

UQBAR (TLON), VIIIERS (TARUL), KITOFF (RUYTER), KIN (AYLA), ILLUS (TEPPE), AMBORT (UZZO), CLEFOR (TUNATO), ERVOUIV (PETEGEH SECUNDUS), AGELLAS (PETEGEH PRIME)

SYSTÈME

TESTS :

LORSQUE L'ISSUE EST INCERTAINE, ON RÉSOUdra LES ACTIONS GRÂCE À UN TEST SUR UNE CARACTÉRISTIQUE.

LA MENEUSE DÉCRIRA LA SITUATION DE FAÇON À DONNER UNE INDICATION À LA JOUEUSE DE LA DIFFICULTÉ ATTENDUE. ELLE CHOISIRA DANS SON PAQUET UNE CARTE DONT LA VALEUR DÉPENDRA DE LA DIFFICULTÉ ET LA POSERA, FACE CACHÉE SUR LA TABLE SANS COMMUNIQUER LA VALEUR AUX JOUEUSES. LA MENEUSE TIENDRA COMpte DE L'AIDE DONT PEUT BÉNÉFICIER LE PERSONNAGE POUR ÉVALUER LA DIFFICULTÉ.

EXEMPLES :

"UN JEUNE GARDE À PEINE ADULTE, SE TIENT DEVANT LA PORTE" -> 4 OU 5

"UN GARDE, SON ARME À LA MAIN, SE TIENT DEVANT LA PORTE" -> 8-9

" UN GARDE BALÈZE, L'ARME AU POING , SE TIENT DEVANT LA PORTE , LE REGARD VIGILANT" -> VALET

"LE CHEF DE LA SÉCURITÉ FLANQUÉ DE DEUX GARDES ARMÉS, SE TIENT DEVANT LA PORTE" -> ROI

LA JOUEUSE EFFECTUANT L'ACTION TIRE UN NOMBRE DE CARTES CORRESPONDANT À SA CARACTÉRISTIQUE ET EN CHOISIT UNE QU'ELLE POSE FACE CACHÉE À CÔTÉ DE CELLE DE LA MENEUSE

IL EST POSSIBLE À TOUT MOMENT POUR UNE JOUEUSE DE DÉPENSER UN POINT DE HAC POUR PIOCHER UNE CARTE, MÊME UNE FOIS LA CARTE DE LA MENEUSE RÉVÉLÉE. S'IL S'AGIT D'UN TEST DE VIBRISSE, CELA DONNE DEUX CARTES SUPPLÉMENTAIRES.

LES CARTES SONT RÉVÉLÉES ET ON COMPARE LES VALEURS ET LES SYMBOLES :

- SI LA VALEUR DE LA CARTE DE LA JOUEUSE EST SUPÉRIEURE À CELLE DE LA MENEUSE, IL S'AGIT D'UNE RÉUSSITE, QUEL QUE SOIT LE SYMbole. LES AS COMPTENT COMME DES 1 ET LES JOKERS COMME DES RÉUSSITES CRITIQUES.
- SI LA CARTE EST INFÉRIEURE MAIS QUE LE SYMbole EST IDENTIQUE (), IL S'AGIT D'UNE RÉUSSITE PARTIELLE.
- SI LA CARTE EST INFÉRIEURE MAIS QUE LA COULEUR EST IDENTIQUE (ROUGE OU NOIR) IL S'AGIT D'UN ÉCHEC PARTIEL
- SINON IL S'AGIT D'UN ÉCHEC.

LA DIFFÉRENCE DE VALEURS ENTRE LES DEUX CARTES PERMETTRA DE CALCULER LES DÉGÂTS OU LES SUCCÈS.

LORSQUE LA SITUATION EST RÉSOLUE, LES CARTES TIRÉES PAR LA JOUEUSE REJOIGNENT SA DÉFAUSSE PERSONNELLE. LA CARTE JOUÉE PAR LA MENEUSE EST ÉCARTÉE DU JEU ET NE SERVIRA PLUS DU SCÉNARIO.

IL EST POSSIBLE POUR LA JOUEUSE DE CONSOMMER 1 POINT DE HAC POUR AJOUTER UNE CARTE DE SA MAIN. DANS CE CAS, LA VALEUR CONSIDÉRÉE SERA CELLE DE LA SOMME DES CARTES, ET LE SYMbole CELUI DE LA DERNIÈRE CARTE JOUÉE.

ELLE POURRA ÉGALEMENT DÉPENSER 1 POINT DE HAC POUR MÉLANGER SA DÉFAUSSE AVEC LE RESTE DE LA PIOCHE. CETTE ACTION PEUT ÊTRE ACCOMPLIE À N'IMPORTE QUEL MOMENT PAR N'IMPORTE QUELLE JOUEUSE, TANT QUE L'ON RESPECTE LE FAIT QUE C'EST LA DÉFAUSSE PERSONNELLE DE LA JOUEUSE QUI A DÉPENSÉ L'HAC QUI EST REMISE EN JEU.

A NOTER : SI LA PIOCHE COMPORE MOINS DE CARTES QUE CE QUE DOIT TIRER LA JOUEUSE, (LA PIOCHE A 2 CARTES ALORS QUE LA JOUEUSE DOIT EN TIRER 3), LA JOUEUSE N'OBTIENDRA QUE LE NOMBRE DE CARTES DE LA PIOCHE (DONC 2). CEPENDANT, ON REPRENDRA L'INTÉGRALITÉ DES CARTES DE TOUTES LES JOUEUSES POUR REMETTRE À ZÉRO LA PIOCHE, EN MÉLANGEANT.

DÉGÂTS :

ON CALCULE LA DIFFÉRENCE ENTRE LA CARTE DE LA MENEUSE ET CELLE DE LA JOUEUSE, DIVISÉE PAR DEUX (ARRONDI À L'INFÉRIEUR).

LA JOUEUSE COCHE LES DÉGÂTS EN DESSOUS DE LA CARACTÉRISTIQUE CONCERNÉE. AU BOUT DE 5 DÉGÂTS ACCUMULÉS, LA CARACTÉRISTIQUE BAISSE DE 1 POINT, LES DÉGÂTS REVIENNENT À ZÉRO (LE SURPLUS EST IGNORÉ).

EXEMPLE :

AMÉLIE (JESSICAT) A POSÉ UN 4 POUR SON TEST DE GRIFFE, LA MENEUSE A POSÉ UN VALET (VALEUR 11). ELLE PREND 3 DÉGÂTS EN GRIFFE.

PLUS TARD, ELLE PREND UN DÉGÂT SUPPLÉMENTAIRE ET PASSE À 4 DÉGÂTS. ENFIN, ELLE PREND 2 DÉGÂTS LORS D'UN NOUVEL AFFRONTEMENT, CE QUI LA FAIT PASSER À 6 DÉGÂTS. COMME ELLE DÉPASSE 5, ELLE PERD UN POINT DE GRIFFE ET SES DÉGÂTS REVIENNENT À ZÉRO, LE POINT EN TROP EST IGNORÉ.

KO :

SI LES CARACTÉRISTIQUES VENAIENT À ATTEINDRE ZÉRO, IL Y A KO : LA JOUEUSE NE PEUT PLUS UTILISER CETTE CARACTÉRISTIQUE.

- KO EN GRIFFES : NE PEUT PLUS COMBATTRE (BLESSURES/PERTE D'ARMES)
- KO EN CORPS : INCONSCIENT / IMMOBILISÉ
- KO EN PELAGE : RIDICULISÉ SOCIALEMENT
- KO EN INTELLECT : CONFUSION MENTALE
- KO EN VIBRISSES : AVEUGLÉ/SOURD SELON LA SITUATION

LA MORT DU PERSONNAGE N'INTERVIENT QU'EN CAS D'ACCORD DE LA JOUEUSE.

SOINS :

- REPOS NATUREL : LA MENEUSE PEUT ACCORDER UNE RÉCUPÉRATION AU BOUT D'UN TEMPS QU'ELLE JUGERA APPROPRIÉ.
- SOINS MÉDICAUX : TEST D'INTELLECT, LES DÉGÂTS MARQUÉS SONT CEUX QU'IL PEUT EFFACER SUR LA FICHE DU PERSONNAGE. LES TESTS DE SOINS SUR LES CARACTÉRISTIQUES PELAGE ET INTELLECT CORRESPONDENT À DE LA SANTÉ MENTALE. LES DOCTEURS COUSS Y SONT ÉGALEMENT FORMÉS ET LEUR COMPÉTENCE SPÉCIALE S'APPLIQUE.

PRECISIONS :

POUR LES ADVERSAIRES : IL N'EST PAS NÉCESSAIRE DE SE BATTRE JUSQU'À LA MORT : UN PERSONNAGE PEUT DÉCIDER DE SE RENDRE OU DE FUIR DÈS SA PREMIÈRE PERTE DE POINT DE CARACTÉRISTIQUES.

LORS DES SOINS, SI ON A PERDU DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUES, ON LES RÉCUPÈRE PROGRESSIVEMENT

PAR EXEMPLE : JESSICAT A -1 EN GRIFFE ET ZÉRO DÉGÂT. ELLE REÇOIT UN SOIN DE 2 DÉGÂTS. ELLE N'A PLUS DE MALUS MAIS CONSERVE 3 DÉGÂTS.

SI LA MENEUSE ARRIVE AU BOUT DE SA PIOCHE, CELA VOUDRAIT DIRE QU'IL Y A EU 54 TESTS, CE QUI EST HAUTEMENT IMPROBABLE DANS UNE PARTIE. SI VOUS JOUEZ UNE SUCCESSION DE SCENARIOS, ON CONSIDÈRE QUE LES PIOCHES, À LA FOIS DE LA MENEUSE ET DES JOUEUSES, SE RENOUVELLENT ENTRE CHAQUE ARC NARRATIF (IDÉALEMENT, 1 ARC = 1 SÉANCE).

RÉCAPITULATIF DE L'UTILISATION DE L'HERBE À CHAT (HAC)

- 1 HAC = REPIOCHER UNE CARTE
- 1 HAC = AJOUTER UNE CARTE À CELLE(S) PRÉCÉDEMMENT JOUÉE(S)
- 1 HAC = AJOUTER SA DÉFAUSSE PERSONNELLE À LA PIOCHE ET MÉLANGER POUR FORMER UNE NOUVELLE PIOCHE.
- 5 HAC = RÉCUPÉRER UNE CARTE DE SA DÉFAUSSE PERSONNELLE DANS SA MAIN

GAIN DE HAC :

- SUR UNE ACTION D'ÉCLAT
- NARRATIVEMENT (DOIT ÊTRE MIS EN SCÈNE EN TENANT COMPTE DE LA RARETÉ DE CETTE PLANTE)
- AVEC L'EXPERIENCE

EXPÉRIENCE :

- 1, 2 OU 3 POINTS PAR ARC NARRATIF
- 1 POINT = +1 DANS UNE CARACTÉRISTIQUE (MAX 10)
- 1 POINT = +3 HAC

SCÉNARIO

DES FESTIVITÉS D'ENFER

RÉSUMÉ :

L'EMPEREUR CHADDAM IV ORGANISE DES FESTIVITÉS SUR CATIAN. À UN AN DU JUBILÉ IMPÉRIAL, IL NE PEUT S'AGIR QUE D'UN TEST POUR SAVOIR QUI SE FERA CONFIER LA GESTION DE L'ÉVÉNEMENT. LA MAISON LLOYD DE WEBBER ET SA RIVALE MAXFIELD DE NANNYA, TOUTES DEUX SPÉCIALISÉES DANS LE DOMAINE, MAIS DE FAÇON TRÈS DIFFÉRENTES, S'AFFRONTENT EN PROPOSANT CHACUNE UN SPECTACLE. MAIS FRAN MAXFIELD A PROBABLEMENT ORCHESTRÉ UN COMPLÔT POUR S'ASSURER UN TRIOMPHE. LES PJ DOIVENT ASSURER LE SUCCÈS DE LEUR PERFORMANCE TOUT EN DÉMASQUANT LES MANŒUVRES ADVERSES, SANS OFFENSER L'EMPEREUR PAR DES ACCUSATIONS PUBLIQUES.

LES MAISONS RIVALES :

LA MAISON **LLOYD** (WEBBER) EST UNE VIEILLE MAISON NOBLE SPÉCIALISÉE DANS LE DIVERTISSEMENT CLASSIQUE : OPÉRA, TRAGÉDIES, MUSIQUE CLASSIQUE. LEUR PUBLIC SE COMPOSE DE NOBLES ET DE BOURGEOIS CULTIVÉS. POURTANT RESPECTÉS, LES LLOYD DÉCLINENT LENTEMENT, LEURS FINANCES GRIGNOTÉES PAR LA CONCURRENCE. LEURS DÉTRACTEURS LES QUALIFIENT D'ÉLITISTES DÉPASSÉS, INCAPABLES DE S'ADAPTER AU MONDE D'AUJOURD'HUI.

LA MAISON **MAXFIELD** (NANNYA), MENÉE PAR FRAN MAXFIELD, EST UNE MAISON RÉCENTE ENRICHI EN DEUX GÉNÉRATION GRÂCE AUX SPECTACLES DE MASSE : PIÈCES DE BOULEVARDS, COMBATS DE GRIFFE, CHANTEURS ET CHANTEUSES À LA MODE. IMMENSÉMENT RICHES ET POPULAIRES AUPRÈS DU PEUPLE, ILS MANQUENT DE LÉGITIMITÉ AUX YEUX DE L'ANCIENNE NOBLESSE QUI LES MÉPRISE COMME DE VULGAIRES PARVENUS INCULTES

NOTE : LES PRÉTIRÉS QUI NE SERONT PAS CHOISIS PAR LES JOUEUSES SERONT DES PNJS INCARNÉS PAR LA MENEUSE



NOM :

TRANCHE D'ÂGE : JEUNE CHAT

APPARTENANCE : MAISON LLOYD

LOYAUTÉ : MAISON LLOYD

POUVOIR : NOBLE (+5 HAC À LA CRÉATION)

HAC

5

GRIFFES

3

CORPS

4

PELAGE

8

INTELLECT

5

VIBRISSES

5



COCHER UN COUSSINET PAR DÉGÂT, RESET AU BOUT DE 5 REÇUS

CADET(TE) DE LA FAMILLE LLOYD, A APPRIS DÈS SON PLUS JEUNE ÂGE L'ART DE LA DIPLOMATIE ET DU PROTOCOLE. PRÉSENTE L'ÉLÉGANCE CLASSIQUE DE SA MAISON. CETTE MISSION PERMETTRAIT AUX LLOYD DE CONSOLIDER LEUR POSITION FACE AUX VULGAIRES MAXFFIELD.



NOM : JESSICAT

HAC

2

TRANCHE D'ÂGE : EN APPARENCE, ADULTE (SENIOR)

APPARTENANCE : MINET GESSERIT (RONRONNE MÈRE)

LOYAUTÉ : MINET GESSERIT (IERE) MAISON LLOYD (2ND)

POUVOIR : 1 HAC POUR +2 CARTES SUR PELAGE ET VIBRISSES

GRIFFES

3

CORPS

3

PELAGE

6

INTELLECT

4

VIBRISSES

7



COCHER UN COUSSINET PAR DÉGÂT, RESET AU BOUT DE 5 REÇUS

CONSEILLÈRE DU MINET GESSERIT ASSIGNÉE À LA MAISON LLOYD DEPUIS LONGTEMPS. JESSICAT CONNAÎT LES SECRETS DE NOMBREUSES MAISONS ET GUIDE DISCRÈTEMENT LES DÉCISIONS POLITIQUES DES LLOYD. SA MISSION SECRÈTE : SURVEILLER LA LIGNÉE LLOYD POUR LE PLAN DU MINET GESSERIT VISANT LE KWISKATZ HADERACH.



NOM :

HAC

TRANCHE D'ÂGE : SENIOR (DEPUIS PEU)

3

APPARTENANCE : ECOLE COUSS

LOYAUTÉ : MAISON LLOYD

POUVOIR : +2 CARTES SUR TOUS LES TESTS MÉDICAUX

GRIFFES

2



CORPS

4



PELAGE

5



INTELLECT

8



VIBRISSES

4



COCHER UN COUSSINET PAR DÉGÂT, RESET AU BOUT DE 5 REÇUS

DIPLÔMÉ(E) DE L'ÉCOLE COUSS, MÉDECIN DE FAMILLE DES LLOYD DEPUIS TRÈS LONGTEMPS, SA LOYAUTÉ ENVERS EUX EST ABSOLUE. CEPENDANT, LA ROUTINE A ÉMOUSSÉ SON DYNAMISME. CETTE MISSION À CATIAN POURRAIT ÊTRE L'OCCASION DE SE RÉVEILLER... OU PAS.



NOM :

HAC

TRANCHE D'ÂGE : ADULTE

2

APPARTENANCE : MIEWTAT

LOYAUTÉ : MAISON LLOYD

POUVOIR : 1 HAC POUR +2 CARTES SUR INTELLECT ET VIBRISSES

GRIFFES

2



CORPS

3



PELAGE

4



INTELLECT

8



VIBRISSES

6



COCHER UN COUSSINET PAR DÉGÂT, RESET AU BOUT DE 5 REÇUS

JEUNE MIEWTAT BRILLANT(E), FRAÎCHEMENT RECRUTÉ PAR LA MAISON LLOYD APRÈS LE DÉCÈS TRAGIQUE DE SON PRÉDÉSSEUR IL Y A SEULEMENT QUELQUES MOIS. SES CALCULS SONT IMPECCABLES, SES ANALYSES PRÉCISES, MAIS IEL PEINE À GAGNER LA CONFIANCE DE LA FAMILLE. CONSTAMMENT COMPARÉ(E) À L'ANCIEN MIEWTAT. - IEL DOIT FAIRE SES PREUVES LORS DE CETTE MISSION CRUCIALE À CATIAN.



NOM :

TRANCHE D'ÂGE : ADULTE

APPARTENANCE : MAISON LLOYD (EMPLOYÉ)

LOYAUTÉ : MAISON LLOYD

POUVOIR : 1 HAC POUR +2 CARTES SUR GRIFFES ET CORPS

HAC

1

GRIFFES

9



CORPS

7



PELAGE

2



INTELLECT

2



VIBRISSES

4



COCHER UN COUSSINET PAR DÉGÂT, RESET AU BOUT DE 5 REÇUS

ENTRÉ(E) AU SERVICE DE LA MAISON LLOYD COMME SIMPLE SOLDAT, IEL A GRIMPÉ LES ÉCHELONS PAR SON DÉVOUEMENT ABSOLU ET SA MAÎTRISE DU COMBAT. AUJOURD'HUI MAÎTRE D'ARMES ET GARDE DU CORPS PERSONNEL DE [PERSONNAGE NOBLE], IEL VOUE UNE LOYAUTÉ QUASI FANATIQUE À LA FAMILLE LLOYD.



NOM :

HAC

2

TRANCHE D'ÂGE : JEUNE CHAT

APPARTENANCE : MAISON LLOYD (EMPLOYÉ)

LOYAUTÉ : SOI-MÊME (1ER) MAISON LLOYD (2EME)

POUVOIR : 1 HAC POUR +2 CARTES SUR CORPS ET VIBRISSES

GRIFFES

3



CORPS

6



PELAGE

3



INTELLECT

4



VIBRISSES

7



COCHER UN COUSSINET PAR DÉGÂT, RESET AU BOUT DE 5 REÇUS

JEUNE DOMESTIQUE, DISCRET(E) ET OBSERVATEURICE. NÉ(E) DANS LES QUARTIERS POPULAIRES DE WEBBER, IEL CONNAÎT LA VIE DU PEUPLE QUE LA NOBLESSE IGNORE. BIEN QU'IEL SERVE LOYALEMENT LA MAISON LLOYD, SA PREMIÈRE LOYAUTÉ VA À SA PERSONNE ET À SA SURVIE. SECRÈTEMENT, IEL APPRÉCIE LES SPECTACLES MAXFIELD - COLORÉS, VIVANTS, ACCESSIBLES - BIEN PLUS QUE LES OPÉRAS GUINDÉS DES LLOYD.

ACTE I : ARRIVÉE SUR CATIAN

À BORD D'UN VAISSEAU DE LA GUILDE CHPACHIALE. ALORS QUE CATIAN SE RAPPROCHE DE PLUS EN PLUS, LES MEMBRES DE LA MAISON LLOYD FONT UN DERNIER BRIEFING. LE MARQUIS ANDREW, SOUS LA FORME D'UN MESSAGE TRANSMIS PAR LA MÉMOIRE IMPECCABLE DU MIEWTAT, S'ADRESSE À VOUS.

"VOUS ÊTES PENDANT CE VOYAGE LE VISAGE DE LA FAMILLE LLYOD. JE COMpte SUR CHACUN POUR FAIRE BONNE IMPRESSION. JE M'ATTENDS À UNE MANŒUVRE DE LA PART DES MAXFFIELD, SOYEZ SUR VOS GARDES. TENEZ PARTICULIÈREMENT À L'ŒIL SON CHAT DE L'OMBRE GELIN". IL AJOUTE UNE DERNIÈRE PHRASE À L'ADRESSE DU/DE LA CADET(TE) DE LA MAISON : "JE COMpte SUR TOI POUR TE TISSER UN RÉSEAU. C'EST POUR CELA QUE JE NE SUIS PAS VENU, SINON, TOUT LE MONDE N'AURAIT PARLÉ QU'à MOI. TU ES ENTOURÉ(E) DE CHATS COMPÉTENTS, FAIS APPEL À EUX. "

A LEUR ARRIVÉE, UN COMITÉ D'ACCUEIL RÉDUIT LEUR INDIQUE LEURS QUARTIERS, CE QUI EST PEU ÉTONNANT POUR UNE MAISON MINEURE, TANDIS QUE LE PERSONNEL DE THÉÂTRE ET LE MATÉRIEL SERONT EMMENÉS VERS UN ENTREPÔT TEMPORAIRE. ON LEUR ANNONCE QUE LE CHAMBELLAN IMPERIIAL LES RECEVRA LE LENDEMAGN.

S'ils sortent, ils remarqueront que les Maxffield ont été logés à coté. Ils pourront même croiser Fran Maxffield, qui ne s'adressera qu'au membre Cadet des Llyod : "ALORS COMME ÇA IL EXISTE DES JEUNES DANS VOTRE MAISON? JE PENSAS QUE VOUS NAISSEZ TOUS VIEUX".

LE SOIR, ILS SONT INVITÉS À UN BANQUET DANS LES QUARTIERS DE LA MAISON CLÉFOR. DAME SYBILLE LES REÇOIT AVEC UNE GRANDE CORDIALITÉ : ELLE ADORE LES PRODUCTIONS LLYOID ET NE RATERAIT LA DERNIÈRE POUR RIEN AU MONDE. JESSICAT SAIT QU'ELLE EST SECRÈTEMENT MEMBRE DU MINET GESSERIT. ELLE L'AVERTIRA : "FRAN MAXFIELD SE VANTE PARTOUT QU'ELLE A "TOUT PRÉVU" ET LANCE DES RUMEURS SUR LE DÉCLIN DE VOTRE MAISON. FAITES TRÈS ATTENTION".

AU RETOUR DU BANQUET, ILS REÇOIVENT UN MESSAGE DU METTEUR EN SCÈNE : UNE INTOXICATION ALIMENTAIRE A MIS À MAL UNE BONNE PARTIE DU PERSONNEL LLYOD. (TEST DE SOINS POUR TOUT LE GROUPE, DIFFICULTÉ VALET. EN CAS D'ÉCHEC, LE PERSONNEL IMPERIAL LES REMETTRA SUR PIEDS MAIS LA RUMEUR S'EBCRUIERA) S'ils cherchent plus d'éléments (TESTS DE VIBRISSES) ILS SE RENDRONT COMPTE QU'UNE PARTIE DES DÉCORS ET COSTUMES ONT ÉTÉ SÉRIEUSEMENT ENDOMMAGÉS PENDANT LE TRANSFERT DEPUIS LE CHPACHIOPORT.



ACTE II : ENQUÊTE ET PRÉPARATIFS

LE LENDEMAIN MATIN, LE CHAMBELLAN REÇOIT LES PERSONNAGES. ILS SONT SURPRIS EN CONSTATANT QUE LES MAXFFIELD ONT ÉTÉ CONVOQUÉS EN MÊME TEMPS. IL LEUR DEVIENT IMPOSSIBLE D'ÉVOQUER LES SABOTAGES SANS AVOIR DE PREUVES SÉRIEUSES À PRÉSENTER.

"SA MAJESTÉ VOUS A DEMANDÉ DE PRÉPARER UNE PRÉSENTATION POUR LES FESTIVITÉS. COMME CONVENU, VOUS AVEZ CARTE BLANCHE, TANT QUE VOUS RESPECTEZ L'HONNEUR DE LA MAISON ROYALE ET QUE CELA NE COÛTE PAS UN CENTIME AU TRÔNE. LES PRÉSENTATIONS SERONT DIFFUSÉES EN DIRECT DANS TOUT CATIAN ET DES COPIES SERONT ENVOYÉES DANS TOUT L'IMPERIUM. L'EMPEREUR Y ASSISTERA DEPUIS LA LOGE IMPÉRIALE, BIEN ÉVIDEMMENT. MAIS COMME IL NE PEUT PAS ÊTRE À DEUX ENDROITS EN MÊME TEMPS, LA PREMIÈRE PRÉSENTATION AURA LIEU DANS DEUX JOURS, ET LA DEUXIÈME LE LENDEMAIN. VOUS ALLEZ TIRER AU SORT POUR SAVOIR LA MAISON QUI PASSERA EN PREMIER."

LE TIRAGE AU SORT INDIQUE LES MAXFFIELD EN PREMIER, ET LES LLOYD LE LENDEMAIN. ARBORANT UN SOURIRE DE FAÇADE POUR MASQUER SA DÉCEPTION, FRAN LANCE "COMME ÇA VOUS AUREZ UN EXEMPLE DE FÊTE RÉUSSIE AVANT DE FAIRE LA VÔTRE".

VOUS AVEZ DONC 3 JOURS POUR RASSEMBLER DES PREUVES CONCRÈTES DE L'IMPLICATION DES MAXFIELDS DANS LES SABOTAGES, ET PRÉPARER VOTRE PRÉSENTATION.

VOICI QUELQUES INFORMATIONS PÊLE MÊLE :

- LES MEMBRES EMPOISONNÉS ONT CONSOMMÉ DES GÂTEAUX À L'HERBE À CHAT, MAIS UN TEST D'IDENTIFICATION INDICERA QU'IL S'AGIT DE PIED D'ÉLÉPHANT, UNE PLANTE TOXIQUE. ILS ONT ÉTÉ APPORTÉS PAR UN MAJORDOME EN LIVRÉE IMPÉRIALE, MAIS LA DESCRIPTION CORRESPOND FORTEMENT À GELIN.
- LES AGENTS DU CHPACHIOPORT POURRONT VOUS INDICER QUE LE MATÉRIEL LLYOD A ÉTÉ STOCKÉ DANS UN ENTREPÔT À CÔTÉ DES AFFAIRES DES MAXFFIELD. AVEC UN TEST SUFFISAMMENT ÉLEVÉ, VOUS APPRENEZ QUE GELIN A PAYÉ GÉNÉREUSEMENT UN GARDE POUR ÊTRE SEUL DANS L'ENTREPÔT QUELQUES TEMPS. MAIS LE GARDE VOUS APPREND QU'IL S'EST BLESSÉ SUR UN MORCEAU DE DÉCOR, PROVOquant UNE GRANDE ESTAFILADE.
- LE PREMIER RÔLE VA DISPARAÎTRE LE DEUXIÈME JOUR. SI VOUS LE RETROUVEZ, IL VOUS MONTRERA UNE LETTRE ANONYME LE MENAÇANT EXPLICITEMENT. LE PAPIER SEMBLE EXTRÊMEMENT PRÉCIEUX ET CORRESPOND À CELUI MIS À DISPOSITION DANS LES APPARTEMENTS DES MAISONS MINEURES. SUR UN JET DE VIBRISSES, VOUS POUVEZ AVOIR DES TRACES DE CE QUI A ÉTÉ ÉCRIT SUR LA PAGE SITUÉE AU DESSUS : UNE SIGNATURE DE FRAN MAXFFIELD.
- SI VOUS CONTACTEZ DAME SYBILLE, (OU SI L'ENQUÊTE PIÉTINE), ELLE POURRA VOUS APPORTER L'AIDE DU MINET GESSERIT AVEC UN ENSEMBLE DE TÉMOIGNAGES CERTIFIÉS VÉRIDIQUES PAR L'ORDRE. CES TÉMOIGNAGE PROUVENT QUE LES MAXFFIELD RÉPANDENT BEAUCOUP DE RUMEURS, SUR L'ACTEUR MANQUANT OU LA DÉGRADATION DES DÉCORS AVANT QUE CELA N'AIT LIEU.

ACTE III : SHOWTIME

LE SPECTACLE MAXFFIELD A LIEU DANS UN STADE, BOURRÉ À CRAQUER. DE FAUX COMBATS, DES DANSEURS ET DANSEUSES IMITANTS DES ACCOUPLEMENTS, DES CHANSONS RÉPÉTITIVES SANS BEAUCOUP DE SENS. DES FEUX D'ARTIFICES ET DES PAILLETTES.

À VOUS DE FAIRE MIEUX, EN TENANT COMPTE DE VOS PRÉPARATIFS :

- RÉPARATIONS NON EFFECTUÉES : -2 CARTES SUR LES JETS PENDANT LE SPECTACLE
- CHACUN(E) FAIT UN JET SUR CE QU'IEL SUPERVISE.

APRÈS LE SPECTACLE, L'EMPEREUR VIENDRA VOUS FÉLICITER PLUS OU MOINS CHALEUREUSEMENT SELON L'ISSUE PUIS S'EN IRA. VOUS POURREZ ALORS APPROCHER LE CHAMBELLAN ET LUI MONTRER VOS PREUVES. IL DÉCLARE "SA MAJESTÉ AVISERA"

AVANT D'EMBARQUER POUR WEBBER, VOUS RECEVREZ UN MESSAGE :

- COMMENCEZ LES PRÉPARATIFS POUR LE JUBILÉ (PREUVES + RÉUSSITE DU SPECTACLE)
- TRAVAILLEZ AVEC LES MAXFFIELD POUR LE JUBILÉ (PAS DE PREUVES OU SPECTACLE RATÉ)
- VOTRE DEMANDE A ÉTÉ CONSIDÉRÉE. BON RETOUR SUR WEBBER (NI PREUVE NI SPECTACLE)

FACULTATIF : LE MINET GESSERIT S'IL A ÉTÉ SOLICITÉ, POURRAIT VOUS PROPOSER UNE ALLIANCE CONFORME A SON PLAN MAIS MOINS AUX DÉSIRS DE VOTRE MAISON.

CEPENDANT L'UNION POSSIBLE DES MAXFFIELD ET DES LLYOD EST CONSIDÉRÉE FAVORABLEMENT PAR LA COURONNE POUR METTRE FIN A CES QUERELLES ET CRÉER UN PUISSANT MEDIA INTERPLANÉTAIRE.



NOM : FRAN MAXFIELD

TRANCHE D'ÂGE : ADULTE

APPARTENANCE : MAISON MAXFIELD (CHEF DE MAISON)

HAC

5

LOYAUTÉ : MAISON MAXFIELD

POUVOIR : NOBLE (+5 HAC À LA CRÉATION)

GRIFFES

2



CORPS

4



PELAGE

8



INTELLECT

5



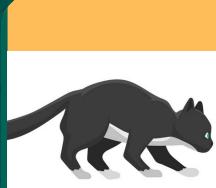
VIBRISSES

6



COCHER UN COUSSINET PAR DÉGÂT, RESET AU BOUT DE 5 REÇUS

A LA TÊTE DE LA MAISON MAXFIELD, ELLE EST PRÊTE À TOUT POUR ASSURER LA POPULARITÉ DE SA MAISON, MÊME SI CELA EST SYNONYME DE VULGARITÉ OU BASSE BESOIGNE



NOM : GELIN

TRANCHE D'ÂGE : ADULTE

APPARTENANCE : MAISON MAXFIELD (EMPLOIÉ)

HAC

0

LOYAUTÉ : MAISON MAXFIELD

POUVOIR : 1 HAC POUR +2 CARTES SUR CORPS ET VIBRISSES

GRIFFES

6



CORPS

7



PELAGE

4



INTELLECT

4



VIBRISSES

4



COCHER UN COUSSINET PAR DÉGÂT, RESET AU BOUT DE 5 REÇUS

CHAT DE L'OMBRE DES MAXFIELD, LA PATTE GAUCHE DE FRAN, GELIN EST VOUÉ CORPS ET ÂME À SA MAISON. IL NE RECOLERA DEVANT RIEN.

CRÉDITS

TOUTES LES IMAGES PROVIENNENT DE FREEPIK, SANS IA (VERIFICATION PAR PLUSIEURS DÉTECTEURS)

AUTEURS :

- FOND : RAWPIXEL.COM
- PATTES : JUICY_FISH
- PORTRAITS CHATS : MACROVECTORS
- RESTE : FREEPIK

AUCUN TEXTE N'A ÉTÉ GÉNÉRÉ PAR IA.

CLAUDE.AI A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS DE PLANIFICATION DES TÂCHES, VÉRIFICATION DU VOCABULAIRE ET COMPTAGE DES SIGNES.

MERCI À MATHEM (MATHEM_TV) POUR LA RELECTURE. MERCI ÉGALEMENT À LUI, À VINCENT MATHIEU (CATS LA MASCARADE) ET À MAX HAFNIAR (BAROK) POUR LE TESTAGE DE VANNES POURRIES.

