

# LES MIAULEMENTS D'ULTHAR



**KIT DÉCOUVERTE V2**

Un jeu de rôle de xaviiier



# Présentation du jeu et de son concept

Dans **Les Miaulements d'Ulthar**,  
plongez-vous dans un jeu de rôle étrange et mystérieux,  
inspiré de **l'univers du mythe de Cthulhu de Lovecraft**.

Vous incarnerez des **chats dotés de pouvoirs mystiques** au sein d'une équipe décidée à percer les mystères qui menacent l'équilibre fragile entre le **monde des Hommes et celui de la contrée des rêves**.

Votre rôle en tant que Chat Gardien d'Ulthar sera d'utiliser vos capacités surnaturelles, vos connaissances ésotériques et votre intuition affûtée pour déjouer des plans machiavéliques et préserver les deux mondes.



# La gamme Les Miaulements d'Ulthar

Voici la description rapide de ce que vous pouvez trouver dans la gamme de l'univers des Miaulements d'Ulthar.

## Le livre des règles

C'est le cœur du jeu. Vous y trouverez les règles, la création des personnages chats, la description des pouvoirs, des monstres et de l'univers et enfin des conseils pour le maître du jeu et un scénario.

## Le recueil des scénarios

Huit scénarios prêts à jouer pour vous plonger immédiatement au cœur d'aventures dans le monde réel ou la contrée du rêve.

## Le bestiaire

Le descriptif détaillé et en image de créatures, adversaires et monstres pour vos aventures félines.

## L'écran de jeu

L'écran de jeu, accompagné d'un bloc de feuilles de personnage et de la nouvelle des chats d'Ulthar.



Boutique et site internet:

[www.xaviiiier.com](http://www.xaviiiier.com)

# Règles de base

Maintenant que vous avez eu un aperçu de l'univers des Miaulements d'Ulthar, passons en revue les règles de base qui guideront vos aventures. Dans le cadre du kit Découverte, ces règles sont conçues pour vous permettre de plonger rapidement dans le jeu et vous offrir une expérience immersive et unique en famille ou entre amis, de 3 à 6 joueurs et dès 7 ans !



## Les prétirés

Le kit Découverte comprend des personnages préconçus pour une immersion rapide.

Chaque Chat possède **des attributs** qui déterminent ses compétences, notamment son Physique, son Agilité, sa Discrétion, sa Précision, sa Perception, son Intelligence, son Charisme et sa Chance. Chaque attribut s'échelonne de 1 à 100. Plus la valeur est haute, plus le Chat est fort dans le domaine concerné.

### Description des attributs :

**Agilité** : désigne la dextérité et la souplesse du chat qui affectent ses mouvements ou sa capacité à esquiver.

**Chance** : une situation peut parfois basculer positivement ou négativement ! Cet attribut est fait pour ça !

**Charisme** : représente le charme et l'influence sociale du chat qui impactent ses interactions et sa capacité à convaincre.

**Discrétion** : représente la capacité du chat à se déplacer et agir de manière furtive et silencieuse.

**Intelligence** : reflète la capacité de raisonnement du chat, sa capacité à résoudre des énigmes et à comprendre des informations complexes.

**Perception** : représente le sens aiguisé du chat, sa vigilance et sa capacité à détecter des détails subtils de l'environnement.

**Physique** : représente la force physique du chat, sa capacité à se battre, à encaisser les blessures, à maintenir un effort prolongé ou à porter des charges.

**Précision** : représente la capacité du chat à effectuer des actions avec une grande finesse ou délicatesse.

Votre Chat possède également une jauge de **points de Magie**, de santé psychique (**points de Folie**), de santé physique (**points de Santé**).

Chaque chat commence avec **3 vies** qui lui permettent de « ressusciter » en cas de mort.

**Le livre final**, à la différence de ce kit, comprendra **toutes les règles de création des personnages**. Les joueurs auront alors la liberté de choisir les surnoms, races, attributs et pouvoirs magiques de leur chat. Ils façonneront un héros, unique et personnalisable !

Attributs

Points Santé, Magie, Folie ...

Pouvoirs

LES MIAULEMENTS D'ULTHAR  
xaviiiier.com



Note :

Retrouvez les feuilles de prêtirés en fin de livret et sur le site [www.xaviiiier.com](http://www.xaviiiier.com)

# Pouvoirs des prétirés

Dans le vaste univers des Chats d'Ulthar, chaque félin est unique portant en lui des pouvoirs mystiques propres à sa race et à son histoire. Les personnages prétirés que vous rencontrerez dans ce recueil sont un avant-goût des pouvoirs à découvrir dans **le livre complet**. Dans ce dernier, vous aurez l'opportunité de personnaliser vos Chats grâce à une gamme de **40 pouvoirs innés et plus de 100 pouvoirs temporaires**.

## Prétiré OriChat

**Guérison reconfortante** : Ce pouvoir lui permet de guérir les blessures physiques et mentales d'un être autre que lui. [ Sur un Jet réussi 1D4 pts santé regagnés ].

**Grimpeur habile** : Le chat est un grimpeur capable de gravir des surfaces verticales et de se déplacer avec aisance en hauteur.

**Ordre mental** : Le chat détient la capacité de donner un ordre mental simple à une créature. L'ordre est exprimé avec au maximum 3 mots.

L'injonction dure 1 tour.

Exemples : « Arrête-toi immédiatement », « Fuis », « Protège-moi »

## Prétiré Maya

**Charme délicat** : Le Chat possède la capacité d'amadouer, charmer ses interlocuteurs.

**Perception accrue** : Son ouïe, sa vue et son odorat fins lui permettent de détecter le moindre élément ou indice important.

**Manipulation de souvenir** :

Le Chat possède le pouvoir de manipuler et de modifier les souvenirs d'un être (sauf les monstres).

Exemple : Le Chat Birchat change le souvenir d'une femme qui a été témoin de l'affrontement d'un chat contre un monstre du mythe en un simple accident de voiture.

## Prétiré Isis

**Vision fluides magiques** : Le Chat à la capacité de percevoir l'énergie magique qui se dégage d'un être ou d'un objet.

**Vision des conséquences** : Le chat voit la conséquence future (probable) s'il entreprend une action. Si le jet réussit, le MJ lui décrit ce qui risque d'arriver s'il met son idée à exécution.

Exemple :

Isis veut savoir ce qui se trouve derrière la porte si elle l'ouvre maintenant. Son jet réussit, le MJ lui indique qu'elle risque de se retrouver nez à nez avec un chien.

**Réponse immédiate** :

Le chat possède la capacité d'obtenir une réponse instantanée d'un être humain en lui posant une question mentale simple de trois mots maximum. L'humain répond oralement sans identifier l'auteur de la question.

Exemples : « Donne la sortie ? », « Es-tu honnête ? », « Donne le code ! »

## Prétiré Chiffon

**Aubaine incroyable** : Le Chat a une intuition innée pour trouver des opportunités inattendues dans les endroits des plus improbables. Ce don mystique souligne ses talents à s'adapter et survivre dans des environnements urbains risqués.

**Griffes précises** : Le chat utilise ses griffes avec une grande précision tels des doigts.

**Parler humain** : Le chat a la capacité de communiquer vocalement avec les humains.

## Prétiré Ator

**Force légendaire** : Le Chat possède une puissance physique qui lui permet d'infliger des blessures profondes grâce à ses griffes. Il double les dégâts sur ses victimes.

**Neuf vies** : Le chat peut puiser dans ses neuf vies pour réussir ses missions.

**Cauchemar mentale** : Le chat peut implanter une folie ou une peur profonde dans l'esprit d'une cible.

Exemple :

Ator projette une peur viscérale des armes à feu dans l'esprit d'un homme qui le menaçait.

## Système de jeu

La plupart des actions sont réalisés avec un dé de cent (D100). Pour cela, utilisez deux dés à dix faces. Le premier dé représente les dizaines et le second dé représente les unités. Vous combinez ensuite les résultats pour obtenir un nombre compris entre 1 et 100. Notez que le résultat "00" correspond à la valeur de 100.

Par exemple, si vous obtenez un 4 sur le premier dé et un 9 sur le second dé, vous combinez les deux résultats pour obtenir le nombre 49.



## Test de compétence

Lorsqu'un personnage tente une action nécessitant une compétence particulière, le joueur effectue un test en lançant un D100. Le résultat du test est comparé à un score d'attribut correspondant le mieux à l'action.

Pour réussir un test, **le résultat du lancer de dé doit être inférieur ou égal au score de l'attribut sélectionné.**

Par exemple, si un personnage veut effectuer une acrobatie, il doit utiliser sa compétence "Agilité". Il doit lancer un D100 et obtenir un résultat inférieur ou égal à son score d'Agilité pour réussir l'action.

En fonction du résultat du test, le Meneur de Jeu (MJ) détermine les conséquences.

**En cas de réussite**, le personnage peut accomplir l'action avec succès.

**En cas d'échec**, le MJ peut imposer des complications, des obstacles supplémentaires ou des conséquences négatives.

Exemple :

Supposons que votre personnage Chat Peluche tente de crocheter une porte verrouillée avec ses griffes. Le système de règle utilise un mécanisme de jet de dé basé sur l'attribut "Précision" pour déterminer le succès ou non de cette action. Le joueur lance un D100 et obtient 85. Son score est supérieur à son attribut de 60. Dans ce cas, la porte reste bloquée.



## Bonus et malus aux actions

La complexité de certaines actions ou les circonstances qui les entourent peuvent les rendre plus faciles ou plus difficiles. C'est à ce moment que les bonus ou malus interviennent. Ils s'ajoutent ou se soustraient à votre jet de dé pour refléter la difficulté ou la facilité de l'action.

**Voici les bonus/malus les plus couramment utilisés :**



+60 : Extrêmement Difficile

+40 : Très Difficile

+20 : Difficile

0 : Normal

-20 : Facile

-40 : Très Facile

-60 : Extrêmement Facile



## Adaptation en fonction de l'âge

Les Miaulements d'Ulthar est un jeu très accessible pour les jeunes enfants. Incarner un chat facilite l'identification et l'entrée dans l'histoire. Toutefois, certaines règles peuvent représenter un obstacle selon l'âge. Voici quelques pistes d'adaptation en fonction de la maturité des enfants autour de votre table.

**5 à 8 ans** : utilisez uniquement la partie supérieure de la fiche, avec les caractéristiques. Les pouvoirs sont entièrement libres, sans contrainte de thème ou de logique.

**8 à 12 ans** : les pouvoirs servent de guide thématique, mais restent ouverts et sans autres limitations.

**13 ans et plus** : utilisez les règles complètes.



## Dégâts et blessures

Parfois certaines actions peuvent provoquer des dommages physiques au chat (combat, chute ...). Le joueur subit alors des dégâts, matérialisés par le jet d' 1D4 ou de 1D6. Il soustrait alors le résultat à ses points de santé.

### Aperçu de dégâts possibles :

Coup de griffe : 1D4

Chute : 1D4 tous les 6 mètres

Coup avec objets tranchants : 1D6

Coup de pistolet : 1D6+3

Coup de fusil : 2D6

Explosion : 4D6

Feu : 1D6 / tour

Choc par Véhicule : 1D6



## Mort d'un chat

La mort d'un chat dans ce jeu constitue un événement possible, ajoutant une dimension singulière à l'expérience ludique. Lorsqu'un chat trouve une fin tragique, il ressuscite à la fin du round grâce à l'intervention bienveillante de la Déesse Bast. Néanmoins, chaque résurrection s'accompagne de la diminution du nombre de ses "**vies de chat**", témoignant de l'approche progressive d'une mort définitive du Chat. Une fois ses vies épuisées, la mort le frappe irrévocablement mettant un terme à ses aventures.

## Gestion de la folie

Dans l'univers Lovecraftien, les chats sont également confrontés à des épreuves qui peuvent ébranler leur santé psychique. Lors d'une situation inconnue, terrifiante ou stressante, le joueur doit faire un jet de Folie.

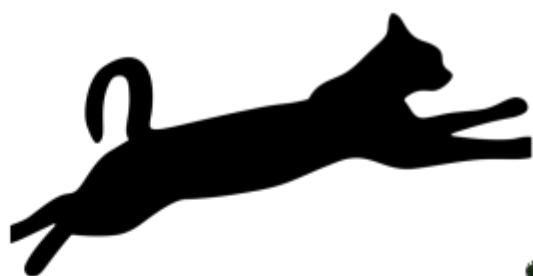
En cas d'échec, il retranche le chiffre des unités de son jet D100 à ses points de Folie. Il subit un contre coup qui le paralyse ou le fait fuir. À zéro point de Folie, le Chat est injouable.

## Utilisation des pouvoirs mystiques

Lors de la partie, les joueurs (et certains personnages non joués) auront la possibilité d'utiliser des pouvoirs mystiques. Les pouvoirs peuvent être activés instantanément. Leur utilisation apporte un bonus de +20 à l'attribut sélectionné et diminue en contrepartie votre jauge de points de magie (PM) : les unités du D100 lancé correspondront aux points de magie perdus. Lorsque la jauge de point de magie est à zéro, il n'est plus possible d'utiliser de pouvoir jusqu'à la prochaine aventure.



Note : Le livre complet décrit beaucoup plus précisément les conséquences de la folie et l'utilisation des pouvoirs mystiques. Le Kit Découverte est un aperçu rapide des possibilités du jeu.



# L'Univers de Lovecraft



## Lovecraft

L'univers de cet auteur est imprégné d'une mythologie complexe, fascinante et terrifiante. Les héros sont souvent confrontés à des entités cosmiques et autres forces occultes. La mythologie de Cthulhu fait place à de nouveaux espaces et est centrée autour des Grands Anciens et des divinités d'un autre temps. Leurs pouvoirs dépassent toujours l'entendement humain. Ces entités, telles que Cthulhu lui-même, Yog-Sothoth et Azathoth, résident dans des lieux oubliés ou dans les profondeurs océaniques. Ils attendent leur retour pour dominer la Terre.

Des écrits interdits et des textes maudits jouent un rôle important dans la mythologie de Cthulhu.

Le plus célèbre d'entre eux est le Necronomicon, un livre interdit qui renferme des connaissances obscures et des incantations magiques, capables de révéler les secrets des Grands Anciens. La quête de ces connaissances interdites est souvent le moteur des protagonistes de l'univers lovecraftien mais ils découvrent rapidement que la vérité peut être aussi effrayante que les horreurs qu'elle révèle.

Les rituels et les cultes dédiés aux divinités de Cthulhu sont également des éléments importants de la mythologie. Des cultistes vénèrent ces entités, invoquant leur pouvoir et se livrant à des pratiques sombres dans l'espoir de gagner une faveur ou d'échapper à leur courroux dévastateur.

C'est dans cet univers à couper le souffle que vos fidèles Chats

évolueront pour protéger l'équilibre fragile entre les mondes. Leurs aventures pleines de mystère et de danger les conduiront vers des sommets d'intrigues et des abysses de frayeur. Que leur sagesse féline les guide à travers ces épreuves car ils se tiendront au-devant de légendes cosmiques dans cet univers époustouflant de Cthulhu...





## Les mystères de la Nouvelle-Angleterre

Dans les sinistres recoins de la Nouvelle-Angleterre, aux alentours d'Arkham, les Chats gardiens d'Ulthar ne sont pas à l'abri des dangers.

Cette région est un terreau fertile pour les mystères et les légendes liés à l'univers de Lovecraft.

Les villages pittoresques et isolés disséminés à travers la Nouvelle-Angleterre abritent souvent des secrets ... Des légendes locales parlent de cultes anciens, de créatures mythiques et de phénomènes surnaturels qui ont façonné les lieux. Des endroits tels que Innsmouth, Kingsport et Dunwich ont leur part de récits terrifiants liés à la présence insidieuse des divinités cosmiques.

Les habitants de la Nouvelle-Angleterre sont souvent les gardiens de traditions séculaires et de secrets ancestraux. Certains clans

familiaux portent en eux des connaissances interdites depuis des générations et ils entretiennent des rituels et des pratiques mystiques qui les relient à des forces obscures.

Aux alentours, la nature sauvage, les forêts denses, les montagnes escarpées et les côtes accidentées sont des environnements hostiles aux Chats. Au détour d'un sentier, une rencontre avec un animal peut rapidement se transformer en un affrontement sauvage et impitoyable. Les instincts de chasseurs et de combattants des animaux entrent alors en jeu, car seuls les plus agiles et les plus rusés survivront à ces rencontres dangereuses...

## La contrée des rêves

La Contrée des Rêves est un lieu de vastes paysages où les enchanteurs côtoient des terres cauchemardesques. Les étendues oniriques se déploient à l'infini constituées de royaumes, de cités, de forêts, et d'autres payages aussi étranges qu'inexplorés.

Chaque recoin de ce monde est empreint d'une ambiance unique, allant de l'éblouissement magique à l'horreur terrifiante. Dans ce royaume étrange coexistent divers peuples et créatures, certains amicaux et accueillants, d'autres sinistres et hostiles. Des êtres mystiques dotés de pouvoirs exceptionnels errent parmi les songes.

Les portails vers la Contrée des Rêves sont des fenêtres fragiles et mystérieuses qui s'ouvrent aux lisières de notre conscience. Ils permettent aux rêveurs intrépides et aux initiés de voyager dans ce royaume éthéré mais ils sont également des passages que les Grands Anciens et autres êtres cosmiques tentent d'exploiter pour pénétrer notre réalité.

Ce royaume ressemble à un monde médiéval dépourvu de technologie moderne où de hautes tours se dressent fièrement au-dessus des ruelles pavées et des cités fortifiées. Cependant, ici les lois physiques ne sont pas les mêmes car la magie imprègne chaque parcelle de cette contrée onirique.

C'est un monde aux règles changeantes, où les lois de la physique et de la logique sont tordues à l'extrême. Les paysages y sont à la fois familiers et étrangers avec des villes ensorcelantes aux rues tortueuses. Les océans démesurés et des montagnes abruptes se perdent dans les cieux lunaires... Au milieu de ce monde étrange, les Grands Anciens, entités anciennes et puissantes, cherchent à étendre leur influence et à

s'emparer de ses secrets. Ainsi, les rêves pourront devenir des cauchemars et les pouvoirs obscurs s'éveilleront, menaçant l'équilibre fragile deux mondes.



# SCENARIO

## Le réveil de la Momie



**Note :** Dans ce Kit Découverte, le scénario a été minutieusement élaboré dans le but de faciliter la compréhension du jeu de rôle en particulier pour les débutants.

## Les dessous de l'aventure

L'histoire se déroule pendant les préparatifs de l'exposition archéologique au musée de la ville d'Arkham.

Le **Professeur Charles Sterling**, responsable du musée et éminent archéologue, a sollicité les plus grandes autorités d'Egypte afin de faire venir dans son musée le sarcophage du **Grand Pharaon Ramses Amunhotep IV**. Enfin, ceci est la version officielle.... Sous cette fausse excuse, il a en fait oeuvré à des fins personnelles pour faire ramener un autre sarcophage qui, lui, a une histoire très singulière : le sarcophage d'un prêtre maléfique.

### Explication :

À l'époque du Grand Pharaon Ramsès Amunhotep IV, un prêtre avide de pouvoir et de destruction siégeait auprès de ce dernier. Afin de punir sa trahison et protéger le monde

de ses pouvoirs maléfiques, le Pharaon ordonna alors d'enfermer le prêtre vivant dans un sarcophage.

Aujourd'hui... c' est au tour du Directeur du musée de vouloir s' emparer de la force obscure de ce prêtre en ayant fait ramener son sarcophage puis, en dérober la momie. A présent en fuite depuis trois jours, son objectif est de réveiller la momie d' entre les morts, au péril de l'équilibre du monde des vivants !

De son coté **Miss Abigail Whitman**, assistante du Directeur du musée, est la seule à devoir gérer son inquiétude face à sa disparition mais également au vol de la momie à quelques jours de l'ouverture de l'exposition...

## La cérémonie de Bast

La mission des Chats Gardiens d'Ulthar commence généralement dans la Contrée des Rêves lors d'une cérémonie solennelle au cours de laquelle les anciens de la communauté envoient les Chats en mission dans le monde réel.

Texte à lire :

“ Dans la Contrée des rêves, coincée entre la forêt enchantée, la rivière de Minh et la route menant à Kadath, se trouve le village d'Ulthar.

À Ulthar les Chats sont rois. Il est formellement interdit de les blesser ou de les tuer .... mais ça, c'est une vieille histoire.

Alors que la nuit tombe et que les ombres se lèvent, les volets des maisons de la ville d'Ulthar se ferment les uns après les autres. La nuit, les villageois savent que les dangers peuvent surgir de partout et qu'il n'est pas bon de croiser un Chat...

À l'extérieur du village, au croisement de cinq chemins, une statue étrange se dresse. Elle n'a pas de visage identifiable et en fonction des heures de la journée, elle n'a pas toujours la même forme.

Des ombres silencieuses issues des recoins des bois ou des chemins émergent et se dirigent vers la statue. Dans un silence solennel, les Chats se rassemblent en petits groupes distincts dirigés par vieux Chat, protecteur et garant des coutumes. Les plus anciens remarqueraient que chaque groupe représente une race spécifique de félins.

Tous les groupes vénèrent la déesse Bast, déesse protectrice des chats, des hommes et des mondes.

Soudain, le silence est rompu par le miaulement des Chats qui résonnent à travers toute la vallée.

Le silence revient quand un vieux Chat s'avance et annonce :  
" Je suis Vif-Épine ! Avez-vous ressenti depuis quelques jours une énergie anormale émanant de la ville d'Arkham ? "

Un autre Chat, Amathée, tout aussi ancien répond:

" Oui, nos espions nous ont rapporté qu'il y a cinq jours, quelque chose d'inhabituel est arrivé dans la ville d'Arkham. J' ai bien peur qu'une vieille malédiction fasse surface dans le monde Éveillé. Il faut envoyer au plus vite des Chats enquêter et agir avant que quelque chose de grave m'arrive. "

”

## Le choix des enquêteurs

Les Gardiens sollicitent des volontaires parmi les Chats pour mener l'enquête. C'est à ce moment que les joueurs sont invités à prendre la parole pour présenter et décrire leur chat.



## La statue de Bast

Les anciens Gardiens expriment leur gratitude envers les Chats et les convient à s'approcher de la statue trônant au coeur de la place. À la grande surprise des Chats, de l'eau en jaillit soudainement. Les anciens encouragent les nouveaux venus à se désaltérer en lapant l'eau qui s'écoule.

Une aura mystique commence alors à les envelopper. Ils ressentent la présence d'une énergie surnaturelle qui pénètre leur corps et leur esprit. La Déesse Bast leur accorde la capacité de traverser les ombres pour se rendre dans le monde réel.



Note:

Avec le livre complet, les joueurs pourront tirer au sort deux pouvoirs parmi la liste des pouvoirs mystiques temporaires. Ces pouvoirs ne seront actifs que pendant la durée de leur mission.

## Départ pour Arkham

Désormais que les pouvoirs octroyés par la déesse sont révélés, nos héros se préparent à se rendre à Arkham, dans le monde réel. Ils empruntent alors l'un des chemins obscurcis par l'épais brouillard qui les enveloppe et dissimule le paysage sous son voile mystérieux. Progressivement, ils émergent dans une ruelle sombre et envoutante du monde réel de la ville d'Arkham.

## Personnages dans l'aventure

Voici une description rapide des personnages que les joueurs peuvent rencontrer ou observer sur Arkham.

Le Professeur Charles Sterling est un archéologue de renom, connu pour ses découvertes exceptionnelles dans le domaine de l'archéologie égyptienne. Il est également le Directeur du musée de la ville d'Arkham. Il est au coeur de l'intrigue.

Miss Abigail Whitman est l'assistante du Professeur Charles Sterling. Elle est chargée de l'organisation de l'exposition archéologique à Arkham. Épuisée et au bord de la rupture, elle est submergée par le stress.

L'Inspecteur Théodore, membre de la police locale, est chargé de l'enquête concernant la disparition de

la momie. Il est extrêmement méticuleux et nourrit des soupçons quant au fait que Miss Abigail Whitman lui dissimule quelque chose.

Le sarcophage du Pharaon Ramsès Amunhotep IV est présenté officiellement comme la pièce maîtresse de l'exposition. Cependant, en réalité ce sarcophage renferme la momie de Ptahmesis.

A l'époque, celui-ci occupait la position de prêtre auprès du Pharaon. Il a été emprisonné dans le sarcophage en guise de punition pour ses intentions de magie obscures.

## Quelques jours avant

C'est dans ce contexte troublant que les Chats arrivent dans la ville d'Arkham. Il y a cinq jours, un sarcophage et une collection d'objets égyptiens sont arrivés en ville suscitant l'excitation et la curiosité parmi les habitants. Cette arrivée a été accompagnée de faits étranges :

- Depuis quatre jours, les animaux de la ville semblent perturbés. Plusieurs ont mordu leurs propriétaires.
- Depuis les dernières 48 heures, des coupures de courant se produisent de manière répétée plongeant des quartiers d'Arkham dans l'obscurité.

## Dans les rues d'Arkham

Les joueurs venant de la contrée des rêves arrivent dans les rues d'Arkham. La nuit s'est déjà installée, plongeant la ville dans un noir inquiétant. Des ruelles étroites s'étendent devant eux éclairées par des lampadaires. L'atmosphère est chargée de mystère et de bruits étranges.

Les rues d'Arkham sont bordées de vieux bâtiments aux façades austères et seules certaines fenêtres sont éclairées par une faible lueur provenant de l'intérieur.

Les joueurs ont maintenant la possibilité de faire un [ **jet de Perception** ] pour ressentir l'environnement.

Si le jet de Perception est réussi, les joueurs perçoivent clairement :

- l'agitation des animaux : des aboiements nerveux des chiens, des cris inquiets d'oiseaux nocturnes.

- la nervosité des habitants : les visages de rares passants qu'ils croisent dans les rues sont tendus évitant même le contact visuel. Certains parlent à voix basse en chuchotant, comme s'ils craignaient d'être entendus. La tension est palpable sur la ville.

## Où aller ?

La principale information dont vous disposez est qu'il y a environ 5 jours, un conteneur est arrivé en ville. Depuis, une énergie étrange a envahi les lieux....

Les chats vont donc devoir glaner des informations. S'ils observent les alentours avec un jet Perception réussi, ils pourront observer:

- L'affiche d'une exposition.
- La voix innocente d'un enfant âgé d'environ 8 ans, qui demande à sa mère avec enthousiasme : "Maman, est-ce qu'on pourra aller à l'exposition ?" L'enfant pointe du doigt une affiche apposée sur un mur décrépit, illustrant l'exposition au musée d'Arkham à venir.

- Un homme à la marche instable qui s'approche du duo. Il observe l'affiche avec méfiance et s'exclame d'une voix rauque : "N'y allez pas ! C'est une arnaque ! Un mensonge organisé par des personnes sans coeur, ni âme !"



## Que faire ?

En observant l'affiche, les Chats découvrent qu'une grande exposition consacrée à l'Égypte ancienne ouvrira ses portes au musée d'Arkham dans deux jours. Le point d'orgue de cette exposition est la présentation de la momie du Pharaon Ramsès Amunhotep IV, suscitant une grande curiosité parmi les habitants de la ville.

En observant l'homme, les Chats réalisent clairement qu'il est fortement alcoolisé. Ses paroles sont pleines de rancoeur envers le Directeur du musée. Il affirme avoir été licencié par ce dernier. Il y a trois jours, il a malencontreusement fait tomber une caisse contenant des vestiges précieux.



## Chercher le musée

Voici des options possibles pour trouver le musée.

**Grimper sur les toits pour chercher le musée** : Les Chats peuvent tenter de monter sur les toits pour avoir une vue d'ensemble de la ville et chercher le musée. Cela demande un jet d'Agilité. En cas d'échec, le chat peut se blesser s'il manque un jet de Physique, subissant 1D4 points de dommages.

**Observer la ville** : Les Chats peuvent choisir de simplement observer la ville depuis leur position actuelle en cherchant des indices visuels pour repérer le musée. Cela demande un jet d'Observation -20% pour repérer des panneaux indiquant la direction du musée.

**Influencer/Interroger un humain** : Les Chats ont la capacité d'utiliser leurs pouvoirs pour influencer ou interroger un humain. Cela peut impliquer des pouvoirs de persuasion, de suggestion ou de contrôle mental pour connaître la direction du musée.

**Interroger un Chat de gouttière** : Non loin, près d'une ruelle, un chat de gouttière est en train de fouiller les poubelles. Il est méfiant et réticent à parler. Les Chats peuvent décider de s'adresser à lui afin d'obtenir des informations sur la ville et le musée. Ils peuvent tenter de le persuader avec un jet de Charisme ou de le contraindre avec un jet de Physique pour obtenir des réponses.

En fonction des choix des joueurs et des résultats de leurs jets, de nouvelles actions seront peut-être nécessaires pour localiser le musée.

## Atteindre le musée

Voici quelques suggestions pour se rendre au musée :

**Utiliser un tramway** : les Chats peuvent tenter de sauter sur les marches d'un tramway en utilisant leur Agilité.

**Parcourir la ville à pied** : les Chats peuvent choisir de parcourir la ville à pied utilisant leur intelligence pour décider de l'itinéraire le plus efficace. Cependant, ils risquent de rencontrer divers obstacles en chemin : une fourrière, un chien agressif, des enfants qui veulent les attraper, etc ...

## Devant Le musée

Les Chats se trouvent maintenant devant le musée d'Arkham. La façade imposante du musée est éclairée par la lueur des lampadaires de la rue.

Une grande affiche de l'exposition archéologique est clairement visible, annonçant la présentation de la momie du Pharaon Ramsès Amunhotep IV.

Au sommet des marches qui mènent à l'entrée du musée, un groupe de six hommes s'affairent faisant des allers-retours avec des caisses de bois. Ils manipulent les caisses avec à la fois stress et précaution. À leur côté, une petite dame, Miss Abigail Whitman, les presse de faire très attention quant à la manipulation des objets. Les traits de son visage pointent son inquiétude.

## Pénétrer dans le musée

Plusieurs possibilités sont envisageables pour accéder au musée :

- Entrer par une fenêtre de soubassement. Pour ce faire, ils devront effectuer un jet de Perception pour repérer une fenêtre ouverte.
- Entrer par la porte principale en toute discrétion : ils devront réussir un jet de Discrétion pour monter les marches sans se faire repérer.

## Le musée d'Arkham

Il y a 3 grandes zones dans le musée.

**Aile ouest > le côté administratif** : cette aile est consacrée aux aspects administratifs et organisationnels du musée . Vous entrez dans une zone où s'enchaînent bureaux, casiers et archives.

**Aile Nord > l'exposition temporaire** : En entrant dans l'aile nord, vous pénétrez dans la pièce consacrée aux expositions temporaires. Cette zone renferme l'exposition autour de l'Égypte.

**Aile Est > les expositions permanentes** : Cette aile est dédiée aux expositions permanentes : peintures, sculptures...

## L'exposition égyptienne

Les murs de la pièce sont ornés de fresques égyptiennes dépeignant la grandeur de l'Égypte antique. La pièce est baignée de la lueur chaude des lampes à incandescence. Une ambiance intime et mystérieuse s'en dégage. Des amulettes, des bijoux et des papyrus chacun portant une étiquette détaillée sur son origine sont disposés dans des vitrines. Au milieu de cet ordre minutieux, à proximité d'une grande fenêtre, des éclats de verre jonchent le sol.

Des enquêteurs en uniforme scrutent attentivement tous les recoins de la pièce à la recherche d'indices. Ils utilisent des appareils photo en noir et blanc, prennent des mesures et des notes. Tous se mobilisent autour d'un sarcophage vide, pillé de sa momie !

L'assistante du Professeur Charles Sterling est visiblement bouleversée, se tenant en retrait tout en observant anxieusement les enquêteurs.

**Ce que les policiers supposent :** L'Inspecteur Théodore et son équipe pensent que la disparition de la momie est peut-être une fraude vis à vis des assurances : la fenêtre permettant d'accéder à la salle d'exposition a été fracturée de l'intérieur ! Les enquêteurs souhaitent donc parler au Professeur Charles Sterling, Directeur du musée, pour obtenir des informations supplémentaires et éclaircir les circonstances de ce vol.

**Ce que l'assistante sait :** Miss Abigail Whitman, l'assistante du Directeur Charles Sterling, est paniquée et sous une forte pression : "celui-ci ne donne plus signe de vie et c'est elle, seule, qui doit à la fois gérer l'urgence de la situation ainsi que les derniers préparatifs de l'exposition.

Elle est réticente à partager des informations avec les policiers : elle craint que la révélation de la disparition de la momie et l'absence du Professeur ne compromettent l'ouverture imminente de l'exposition. Elle souhaite gagner du temps pour résoudre la situation elle-même.

**Ce que le sarcophage révèle** : le sarcophage a été forcé. Les hiéroglyphes attestant de l'identité du défunt et gravés sur le sarcophage peuvent attirer l'attention des Chats. Leurs significations révèlent des informations contradictoires : plutôt que de faire référence au Pharaon Ramsès Amunhotep IV, les hiéroglyphes indiquent que le sarcophage appartient à un prêtre du nom de Ptahmesis....

À proximité du sarcophage, une traînée de poussière et de bandages semblent se diriger vers la porte d'entrée.



## Zone administrative

**Bureau du Professeur du musée :** La porte du bureau du Professeur est fermée à clé. Pour l'ouvrir, un chat doit parvenir à obtenir un jet de Précision associé cependant à une pénalité de -20, compte tenu de la sécurité renforcée de la porte. Une fois à l'intérieur, ils découvrent une pièce dans un état de désordre chaotique, témoignant de la tension qu'il a pu y régner. Voici des indices que les Chats peuvent découvrir.

**Correspondance avec le musée du Caire :** Parmi les papiers éparpillés sur le bureau, les étagères et le sol se trouve une série de lettres échangées entre le Professeur du musée d'Arkham et le Musée du Caire en Égypte. Ces lettres révèlent que le Professeur insistait et négociait pour obtenir le sarcophage du prêtre plutôt que celui du Pharaon Ramsès Amunhotep IV !

**Ouvrages annotés :** Les étagères du bureau regorgent d'ouvrages anciens sur les rituels et les pratiques funéraires de l'Égypte antique. De nombreux volumes portent des annotations, des schémas et des marques faites par le Professeur du musée. Les annotations suggèrent une étude approfondie sur les rituels visant à "réveiller" les morts.

**Une facture :** Une facture de location de camion est présente dans un tiroir entrouvert. La facture est sous enveloppe, à l'adresse personnel du Directeur.



**Bureau de l'assistante :**

Le bureau de l'assistante du Directeur est extrêmement bien rangé avec des étagères organisées et des documents soigneusement classés. D'autres indices sont accessibles :

**Documents de recherche :** Des piles d'essais et de livres sur l'Égypte antique sont disposées avec ordre. Ces documents comprennent des informations sur l'histoire égyptienne, les objets exposés et les détails administratifs de l'exposition. Il est clair que l'assistante est dévouée à sa tâche et a préparé avec soin son travail.

**Notes de traduction de hiéroglyphes :** Des notes sur la traduction de certains hiéroglyphes ornant le sarcophage de la momie sont posées sur son bureau. Les traductions révèlent que l'assistante s'est étonnée du fait que le sarcophage semble davantage être une prison qu'un simple cercueil.

**Traduction d'un Recueil énigmatique :** Parmi les documents, les enquêteurs ou les chats peuvent trouver la traduction d'un livre ancien qui évoque le fait que le Pharaon aurait fait emprisonner son propre prêtre. Le prêtre aurait été impliqué dans des rituels interdits et aurait été une menace pour l'Égypte.

## La maison du Directeur

Son habitation est une petite maison de ville. Les volets sont fermés. Le quartier qui entoure la maison est étrangement calme, sans le moindre bruit de vie ou d'activité.

Pour y pénétrer, les Chats doivent faire preuve d'ingéniosité : grimper sur le toit et pénétrer par un velux mal fermé ou tenter d'ouvrir un volet. Cela demande de la dextérité et de l'adresse pour éviter d'attirer l'attention.

Au sous sol des paroles émanent de la cave. L'escalier pour y descendre est sombre. Les marches grincent...

En bas, sur le sol noir et humide, un cercle de rituel est tracé, paré de symboles ésotériques et d'inscriptions mystiques. Huit bougies disposées soigneusement autour de ce cercle éclairent la scène d'une lueur vacillante. Au centre de ce cercle, la momie du prêtre Ptahmesis y repose, allongée et enveloppée de ses bandages plus que centenaires. Le Directeur Charles Sterling se tient à côté du cercle, un grimoire ancien entre les mains. Il est sur le point de procéder à une étape critique du processus : il incombe les esprits de redonner vie à la momie du prêtre Ptahmesis !...



## Mécanisme du Rituel Final

Le rituel pour réveiller la momie est un moment critique de l'aventure avec un mécanisme à rebondissements permettant d'aboutir à plusieurs résultats en fonction des actions des Chats. Voici ce qui peut être possible :

**1/ Réveil de la Momie** : Le Directeur Charles Sterling tente de réveiller la momie en récitant huit incantations. À chaque round, il a une chance de 70 % de réussir une incantation. Chaque réussite fait progressivement reprendre vie à la momie.

**2/ Entrée dans le Cercle** : Tant que les bougies sont allumées, il est impossible d'entrer dans le cercle de rituel sans subir des blessures magiques graves (1D6 de dégât).

**3/ Destruction des Bougies** : Les Chats peuvent tenter d'intervenir en détruisant les huit bougies placées autour du cercle de rituel. Chaque bougie a un capital de 4 points de résistance. Les dégâts infligés aux bougies diminuent leur intensité. Lorsque les points de résistance d'une bougie atteignent 0, la bougie tombe et s'éteint. Lorsqu'un Chat réussit à toucher une bougie, il perd 1 point de santé en raison du refoulement de l'énergie magique.

Attention, les joueurs doivent être prudents dans leurs actions !

**4/ Fin du Rituel** : Lorsque toutes les bougies sont éteintes, la momie du prêtre se transforme en poussière dans un rugissement effroyable. Le rituel est brisé et le Directeur Charles Sterling est à genoux, exténué et à la merci des chats.

**5/ Échec du Rituel :** Si la momie réussit à se réveiller, elle expulse une énergie dévastatrice de 2D6 dégâts par tour.

Le résultat de ce scénario dépendra donc des choix des Chats et de leur capacité à détruire les bougies pour arrêter le rituel avant qu'il ne soit trop tard.

## Retour à Ulthar

Après avoir triomphé de la momie et mis fin au rituel sinistre, les Chats sont prêts à retourner dans leur contrée. Comme à leur arrivée, ils traversent une ombre mystérieuse qui les fait revenir dans la Contrée des Rêves. Là, les vieux Gardiens félicitent les Chats pour leur mission réussie. L'équilibre a été préservé et le danger qui menaçait la réalité éveillée a été écarté grâce à leur courage et à leur détermination.

## Fin de la mission

Les chats se dispersent dans les environs, se mettent à jouer, dormir ou faire leur toilette en attendant leur prochaine mission. Ils seront prêts à répondre à l'appel de la déesse Bast pour protéger dès que nécessaire le monde du réel et maintenir la paix. La ville d'Ulthar a elle retrouvé son calme.

**Surnom:** Orichat

**Race:** Bengal

**Description**  
Orichat excelle dans les mouvements acrobatiques et sa discrétion.

**Statistiques:**

- Chance: 45
- Physique: 30
- Charisme: 50
- Agilité: 70
- Intelligence: 50
- Discrétion: 60
- Perception: 55
- Précision: 40

**Points Santé:** 4

**Vies de Chat:** 3

**Points Magie:** 50

**Folie:** 55

**Points XP:**

**Pouvoirs Innés**

- Comprendre et Lire l'Humain (0 PM)
- Guérison réconfortante
- Grimpeur habile
- Ordre mental

**Pouvoirs Temporaires**

**LES MIAULEMENTS D'ULTHAR**

xaviiiier.com



**Surnom:** Maya

**Race:** Persan

**Description**  
Maya, dotée d'un charisme envoûtant, sait charmer et influencer ceux qui croisent son chemin.

**Statistiques:**

- Chance: 50
- Charisme: 70
- Intelligence: 60
- Perception: 55
- Physique: 30
- Agilité: 45
- Discrétion: 50
- Précision: 40

**Points Santé:** 3 — 3

**Vies de Chat:** 3

**Points Magie:** 60

**Folie:** 63

**Points XP:**

**Pouvoirs Innés**

- Comprendre et Lire l'Humain (0 PM)
- Charme délicat
- Perception accrue
- Manipulation d'un souvenir

**Pouvoirs Temporaires**

**LES MIAULEMENTS D'ULTHAR**

xaviiiier.com



Surnom: Isis

Race: Sphynx

Description

Isis, d'une intelligence vive et subtile, perçoit les subtilités de chaque situation.

Chance

50

30

Physique

Charisme

55

40

Agilité

Intelligence

70

50

Discrétion

Perception

60

45

Précision

Points  
Santé

3

3

Vies  
de  
Chat

Points  
Magie

70

Folie

58

Points  
XP

●

### Pouvoirs Innés

- Comprendre et Lire l'Humain (0 PM)
- Vision des conséquences
- Vision des fluides magiques
- Réponse immédiate

### Pouvoirs Temporaires

# LES MIAULEMENTS D'ULTHAR

xaviiiier.com



**Surnom:** Chiffon

**Race:** Gouttière

**Description**  
Chiffon est astucieux, avec une indépendance farouche et une curiosité insatiable.

**Chance** 50 **Physique** 50

**Charisme** 50 **Agilité** 50

**Intelligence** 50 **Discrétion** 50

**Perception** 50 **Précision** 50

**Points Santé** 4 **Vies de Chat** 3

**Points Magie** 50

**Folie** 50

**Points XP**

**Pouvoirs Innés**

- Comprendre et Lire l'Humain (0 PM)
- Aubaine incroyable
- Griffes précises
- Parler Humain

**Pouvoirs Temporaires**



Surnom: **Ator**

Race: **Maine Coon**

Description

Ator, avec une prestance physique imposante, incarne la force brute.

Chance

50

70

Physique

Charisme

50

40

Agilité

Intelligence

30

45

Discrétion

Perception

55

60

Précision

Points  
Santé

5

9

Vies  
de  
Chat

Points  
Magie

30

Folie

53

Points  
XP

●

### Pouvoirs Innés

- Comprendre et Lire l'Humain (0 PM)
- Force légendaire
- Neuf vies
- Chauchemar mental

### Pouvoirs Temporaires

# LES MIAULEMENTS D'ULTHAR

xaviiiier.com



# La suite

Envie de plus ! Découvrez **le livre des regles complet des Miaulements d'Ulthar, son livre de scénarios** et ses accessoires pour des aventures encore plus félines.

**site web** : <https://www.xaviiiier.com>

**twitter** : <https://twitter.com/xaviiiierjdr>

**facebook** : <https://www.facebook.com/xaviiiierjdr>

**instagram** : <https://www.instagram.com/xaviiiierjdr>

**Continuez cette aventure unique !**

A très bientôt  
Xaviiiier





xaviiiier.com

ISBN : 978-2-9582546-9-8

Dépôt légal : Novembre 2026

2026-04-14

Plongez dans l'univers mystique  
d'Ulthar.

Préparez-vous à vivre une expérience  
de jeu de rôle unique et envoûtante  
où les chats sont les héros de  
l'aventure.

Dans un monde où le réel et les rêves  
se croisent, incarnez un chat doté de  
pouvoirs mystiques et partez en  
quête de vérités cachées.

Êtes-vous prêts à répondre à l'appel  
des Miaulements d'Ulthar ?



[www.xaviiiier.com](http://www.xaviiiier.com)

2026 Tous droits réservés

Les Miaulements d'Ulthar est un jeu de Xavier Laporte [Xaviiiier]



15€