

LES MIAULEMENTS D'ULTHAR



MIAULEMENTS D'ULTHAR

Attention voici un extrait
du livre des règles en
cours de mise en page !!!!!

LIVRE DES RÈGLES

Un jeu de rôle de xaviiiier



MIAULEMENTS D'ULTHAR

9 chapitres et un scénario pour plonger dans l'univers des félins



Inspirations et influences :

Jeux de rôle : *l'appel de Cthulhu*, *Call of Cthulhu*, *monster of the week*, *tin*
Séries Télé : *l'animation*, *quatre-vingts jours*,
Ginga: Nagai

PRÉSENTATION DU JEU

Dans le jeu de rôle **Les Miaulements d'Ulthar**, plongez dans un environnement étrange et mystérieux, inspiré de l'univers du mythe de Cthulhu créé par H.P. Lovecraft.

Vous incarnerez des chats prestigieux, gardiens de la ville d'Ulthar, ville de la Contrée du Rêve. Votre rôle en tant que Chat gardien d'Ulthar sera d'utiliser vos capacités surnaturelles, vos pouvoirs magiques, vos connaissances ésotériques et votre intuition féline afin d'élucider des mystères menaçant l'équilibre fragile entre le Monde Réel et celui de la Contrée du Rêve.

Mais attention... dans le monde réel, vous êtes de simples chats et vos compétences devront rester invisibles aux yeux des humains... il vous faudra rester malin ! Enfin, ce jeu de rôle se voudra ancré dans un milieu d'enquête jusqu'à une bascule dans le fantastique et l'horreur. Tout un tas de créatures monstrueuses et horribles vous donneront des sueurs froides et tous ne survivront pas au scénario...

Les Miaulements d'Ulthar sont conçus pour vous offrir une nouvelle manière de jouer ou de rejouer avec vos vieux suppléments qui se cachent dans vos armoires. C'est dans cet univers riche, inquiétant et palpitant du mythe de Cthulhu que les chats auront une place essentielle ! Dotés de sens qui leur donnent accès à un monde qui nous échappe, ce livre vous expliquera leurs particularités afin de les incarner au mieux.

Alors n'hésitez pas : **ressortez vos vieux scénarios de Cthulhu** et plongez dans des aventures mouvementées !

BIEN DÉBUTER UN JEU DE RÔLE

BIEN DÉBUTER UN JEU DE RÔLE ?

Bienvenue dans le monde des jeux de rôle ! Si vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle, ce chapitre est fait pour vous.

En tout premier, savez-vous ce qu'est un jeu de rôle ?

Un **Jeu de Rôle** (JDR) est une activité ludique où les participants se plongent dans un univers imaginaire et interagissent avec l'environnement à travers leur **Personnage Joueur** (PJ). C'est un moyen unique de vivre des aventures extraordinaires, de créer des histoires passionnantes et d'explorer des mondes fantastiques.

Pour les débutants

Une parenthèse pour bien débuter dans l'univers du jeu de rôle

....

...ront le cou... serez
guidé par un Ma... qui sera
responsable de d...s, les
Personnages Non... mettre en
place les différentes

Petit lexique

Campagne : une série de scénarios interconnectés qui raconte une histoire plus vaste.

JdR : Jeu de Rôle.

MJ : Meneur de Jeu, le joueur qui guide et anime la partie.

PJ : Personnage Joueur, personnage qu'un joueur interprète.

PNJ : Personnage Non Joueur, personnages gérés et interprétés par le MJ.

Prêtirés : feuille de personnage prédéfinie par le MJ, disponible pour les joueurs qui souhaitent commencer à jouer sans passer par la création d'un personnage.

Scénario : une trame narrative proposant une série de situations auxquelles les PJ sont confrontés.



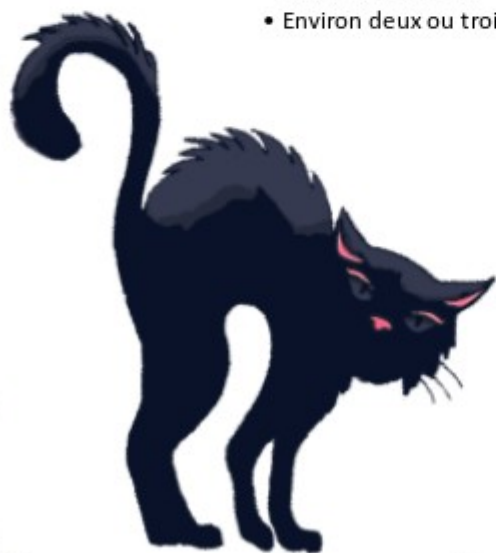
L'essence même du jeu de rôle est de s'amuser, d'explorer des mondes fantastiques, de résoudre des énigmes, de vivre des moments palpitants et de créer des souvenirs inoubliables. Que vous soyez débutants ou expérimentés, jeunes ou moins jeunes, le jeu de rôle offre une expérience immersive et captivante à partager entre amis.

Alors, préparez votre imagination, ouvrez votre esprit à l'aventure et plongez dans l'univers incroyable des jeux de rôle.

Que votre aventure commence !

Pour jouer au jeu de rôle, vous aurez besoin de :

- Un groupe d'amis de deux à six joueurs.
- Ce livre qui vous expliquera comment jouer.
- Des dés.
- Des Crayons à papier et des gommes.
- Un lieu pour jouer.
- Environ deux ou trois heures de temps libre.



Mais que font les joueurs et le meneur de jeu ?

Dans le cadre d'un jeu de rôle, il existe deux rôles majeurs : les joueurs, qui endossent leur personnage et prennent des décisions dans l'histoire, et le maître de jeu qui guide et anime l'univers du jeu. Les joueurs apportent leur créativité et leur interprétation pour donner vie à leur personnage, tandis que le maître de jeu fournit les scénarios, les défis et les interactions avec les PNJ. Ensemble, joueurs et maître de jeu collaborent pour vivre une aventure, une histoire.

En ce qui concerne le jeu de rôle que vous avez entre les mains, « les Miaulements d'Ulthar », vous aurez le privilège d'incarner des chats prestigieux, gardiens de la ville d'Ulthar, ville de la Contrée du Rêve. Votre rôle en tant que Chat gardien d'Ulthar sera d'être :

- curieux afin de résoudre des énigmes,
- efficace pour maintenir l'équilibre entre La Contrée du Rêve et le monde réel.
- et enfin, discret, car... dans le monde réel, vos compétences

devront rester invisibles aux yeux des humains !

En tant que maître de jeu au sein des Miaulements d'Ulthar, tenez compte du fait que les joueurs incarnent des chats avec les facilités et les freins que cela sous-tend. Votre rôle sera de créer un environnement convivial, adapté à tous les joueurs, quel que soit leur âge ou leur niveau d'expérience. Soyez souple et bienveillant. Tenez compte des spécificités de jouer en tant que chat et adaptez-vous aux idées et aux actions des joueurs. Encouragez-les à explorer et à tester les limites de leur personnage félin tout en maintenant une ambiance respectueuse.



Chap 2 : Création du félin

Pas plus de 10 minutes pour une création rapide d'un gardien d'Ulthar !

CRÉATION DES PERSONNAGES

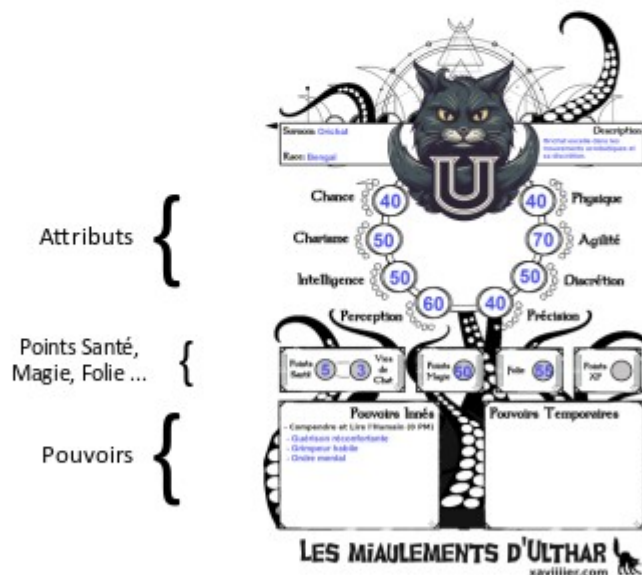


Création des personnages

Avant de débiter la partie, il est essentiel que chaque joueur crée son Chat. Si le temps est limité, vous pouvez proposer des personnages prêt-à-révisés disponibles en fin de livret.

Cependant, si vous disposez de suffisamment de temps ou si les joueurs sont motivés, vous pouvez entamer la création des personnages. Cette étape permettra de définir plus précisément le Chat imaginé par chaque joueur. La création d'un personnage est une collaboration entre le Meneur de Jeu (MJ) et le joueur concerné.

Un chat est défini par plusieurs éléments : **surnom**, **attributs**, **race**, **handicap** **ou non**, **pouvoirs innés**, **points santé**, **points magies** et **points folie** et une **courte description** de son apparence.



Note :

Les noms communs tels que Chat, Gardien, etc., commenceront par une majuscule lorsqu'ils feront référence à ceux venant d'Ulthar. En revanche, les termes en minuscule, comme chat, désigneront un chat ordinaire sans pouvoir spécifique.

Surnom

Voici une sélection de surnoms pour les Chats. Inventez-en un ou aidez-vous de la liste au verbe et rebotez sur votre feuille de personnage.

Wolken / **Asper** / **Felix**
Oliver / **Fab** / **Julia**
Blower / **Marjorie** / **Chloe**
Chloe / **Chloe**

Exemple de création

Comme je suis une joueuse débutante, j'enseigne plus à l'aise dépendre le nom de mon chat : Minoletta.

Suite de la création

Physique: 30%
Agilité: 50%
Discrétion: 50%
Precision: 50%
Reception: 50%
Intelligence: 30%
Quatrième: 30%
Chance: 30%

Je jouais le renberg l'Agilité, la Perception en utilisant les bonus +10% et +10% d'innée le 55 et 50, j'enlevais mon Chat plus à l'aise en Charisme et Charmes.

Mes attributs sont maintenant les suivants:

Physique: 30%
Agilité: 70%
Discrétion: 50%
Precision: 50%
Reception: 50%
Intelligence: 30%
Quatrième: 40%
Chance: 30%

Je l'ai reporté sur ma feuille de personnage.

FINALISER

Attributs

Les attributs suivants définissent votre chat: **Physique, Agilité, Discrétion, Precision, Perception, Intelligence, Charmement, Chance**

Chaque attribut sera utilisé en fonction du type d'action que vous allez entreprendre.

Agilité: désigne la destinerie 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!

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

14

Pouvoirs innés des Chats

Les joueurs incarnent des chats dotés de pouvoirs magiques. Vous devez choisir 2 pouvoirs pour personnaliser votre Chat. Reportez les pouvoirs sur votre feuille de personnage.

Note: tous les personnages possèdent le pouvoir « Comprendre et lire l'humain » en cadeau.

Comprendre et lire l'humain (0 PV):** tous les chats possèdent la capacité innée de lire et de comprendre les êtres humains, indépendamment de la langue qu'ils parlent. Ce pouvoir ne permet pas de parler aux humains.

Discrétion incroyable: grâce à sa nature silencieuse et à sa capacité à se fondre dans son environnement, le Chat peut se déplacer discrètement et passer inaperçu lorsqu'il le souhaite.

Perception accrue: un sens développé, tel que l'ouïe fine et la vision nocturne, permet au chat de détecter le moindre bruit et mouvement.

Charme félin: le chat a un charme naturel qui permet d'influencer les autres personnes, humains ou non, en les apaisant.

Griffes précises: le chat utilise ses griffes avec une grande précision, leur donnant la fonctionnalité de doigts. Le chat peut détecter les fluides magiques qu'il entoure ou qui émanent d'un objet.

Orfèvre habile: le chat est un grimpeur habile, capable de grimper sur les surfaces verticales et de se déplacer avec aisance dans les hauteurs. Cela lui permet d'accéder à des zones inaccessibles pour d'autres.

Lire les paroles: le chat peut se connecter à l'esprit d'un être par le biais d'une connexion télépathique afin d'entendre ce que pense un humain ou un animal. Pour échanger mentalement avec l'animal ou l'humain, il faut le pouvoir « Langage animal » ou « Parler humain » en plus.

Parler humain: le chat a la capacité de communiquer vocalement avec les humains.
Langage animal: le chat peut comprendre et parler le langage des autres animaux.

Néofélicite:** les légendes racontent que certains chats ont neuf vies, leur offrant une chance supplémentaire de survivre à des situations périlleuses et mortelles.
Règle: modifiez le nombre de vies à neuf quel que soit le scénario.

Cachermer mortel*:** le chat peut créer le souvenir d'un cauchemar et provoquer une angoisse ou une peur immédiate.

Distorsion onirique*:** le chat peut projeter dans l'esprit d'un être une vision altérée de la réalité.

Manipulation d'un souvenir*:** le chat peut manipuler et modifier les souvenirs passés d'un être.

Recherche d'un souvenir*:** le chat peut rechercher un souvenir passé d'un être.

Ordre présumé: le chat peut donner un ordre mental simple à une créature. L'ordre est exprimé avec au maximum trois mots. L'injection d'un ordre.
 Exemples: « Arrête-toi immédiatement », « Fais ça », « Prohibe-moi ».

Réponse irrésistible: Le chat peut obtenir une réponse et la barbaque d'un être humain en lui posant une question mentale simple de trois mots maximum. L'humain répond oralement sans se rendre compte de la source de la question.
 Exemples: « Donne la sortie 7 », « Es-tu homophile ? », « Donne le code ».

Vision des fluides magiques: le chat peut détecter les fluides magiques qu'il entoure ou qui émanent d'un objet.

Utilisation: also point de pouvoir.
 ** Uniquement pour les compagnons.
 *** Voir chapitre sur les pouvoirs mentaux et oniriques.

15

Choisissez votre race de Chat

Il est temps de choisir la race de votre chat. Prenez le temps de parcourir les différentes races de chats disponibles. Reportez-vous au chapitre sur les races des chats pour avoir plus de détails. Sélectionnez celle qui vous attire le plus. Chaque race possède des caractéristiques uniques qui influenceront votre style de jeu. Une fois votre choix fait, notez le nom de la race.

Chaque race de chat bénéficie d'un bonus et d'un malus attribués à deux attributs spécifiques. Reportez un modificateur à vos attributs: +10% ou -10%.

De manière similaire, chaque espèce ou lignée dispose d'un pouvoir racial unique lié à sa race.

Note: cf chapitre races des Chats pour une description précise des races et de leurs pouvoirs de race.

Suite de la création

J'ai une préférence pour la **race du Persan** et j'ai rapporté un bonus de +10% en Charmes, mais un malus de -20% en Physique.

Je modifie donc ces caractéristiques sur ma feuille de personnage.

Je choisis également le **pouvoir de race "Charme Douce"**, qui me permettra d'influencer subtilement les autres à mes côtés durant le jeu.

Suite de la création

Mes attributs sont maintenant les suivants:

Physique: 30%
Agilité: 70%
Discrétion: 50%
Precision: 50%
Reception: 50%
Intelligence: 30%
Quatrième: 40%
Chance: 30%

Je l'ai reporté sur ma feuille de personnage.

Bengal Agilité +10% Discrétion -10% D'ordre: animalier	Chat goutteux au choix +5% au choix -5% Acteur: sous-espèce de chat ne va pas
Cornish Rex Discrétion +10% Precision -10% Blessure: 10 en physique et 10 en Discrétion	Maine coon Physique +10% Perception -10% Power: 10 en physique et 10 en Perception
Norvégien Physique +10% Intelligence -10% Power: 10 en physique	Persan Charmes +10% Physique -10% Chance: 40 (de la race)
Savannah Precision +10% Charmes -10% Carnes: 10 en physique et 10 en Charmes	Scottish Fold Intelligence +10% Agilité -10% D'ordre: animalier et 10 en Intelligence
Siamois Perception +10% Discrétion -10% Esprit: 10 en physique et 10 en Vision	Sphynx Intelligence +10% Physique -10% Amour: 10 en physique et 10 en Vision

16

Un félin d'Ulthar c'est :

- 8 caractéristiques,
- une race à choisir,
- des pouvoirs innés,
- et des exemples clairs.

es Points de Vie, Points de Magie et Points de Magie

représentent votre résistance physique et ont calculé les valeurs de Physique et de l'Agilité puis en vous reportant:

A FINALISER

[30] Points de Vie (PV)
 [60] (Physique) + 50%
 correspond à 5 PV.

[70] reflètent votre résistance physique en tenant les valeurs de:

Charme [40]
 Points de Félicie (PF), nous allons ajouter les valeurs des attributs (Perception) + 40 (de Charmes) = 10. Ensuite nous divisons ce total par 2: $100 + 2 = 50$ PV.

Les Points de Magie (PM) quantifieront votre potentiel magique et sont calculés en prenant la valeur de votre Intelligence.
 Exemple:
 Intelligence [70]
 Points de Magie = 70 PM

Vies du chat: les chats ont la capacité de survivre à de multiples situations dangereuses grâce à leur agilité et à leur résilience. Le nombre de « Vies du Chat » dépend de chaque scénario. Un scénario avec beaucoup de vies pourra indiquer un risque maximal. En temps normal, reportez trois vies de chat.

20

Pouvoirs mystiques temporaires

Cette section sera complétée en début d'aventure, lors de la phase de présentation de la mission. Les félins intrépides seront invités à s'approprier d'une formule sacrée afin de s'y lier, son eau enchanteur qui installe, des épreuves mystiques s'entreverront avec leur être, leur cœur, deux pouvoirs choisis librement pour toute l'aventure.

Le joueur tirera au sort deux pouvoirs de la liste des pouvoirs temporaires.

Suite de la création

Pour terminer son personnage, voici les calculs à faire :

- Vie de chat : 3
- Points de vie : 10 (PV) + 30 (Vie) = 40 (PV)
- Points de mana : 10 (MP) + 40 (Mana) = 50
- Points de magie (MT) : 30

LA FINALISER

RACE DES CHATS

Il existe une grande variété de races de chats, chacune apportant ses propres caractéristiques et aptitudes uniques. Pour enrichir vos aventures et vous offrir une expérience de jeu diversifiée, ce livre vous propose dix races distinctes de chats. Ces races ont été soigneusement sélectionnées pour leur potentiel narratif et ludique, permettant de plonger dans un monde magique et fantastique.

LES MAGIEMENTS D'ULTHAR

SIAMOIS

Attribut qualité : Perspicace
Attribut défaut : Châture

Physique

Les **Siamois** possèdent un pelage court et soyeux, marqué de motifs élégants et contrastés. Leurs yeux sont ambrés, d'un bleu intense et profond, reflétant la sagacité et la profondeur de leur nature spirituelle. Leur silhouette gracieuse et leur démarche éboulée témoignent de leur agilité innée et de leur élégance. Ils sont souvent observés comme des créatures aux traits fins, évoquant l'élégance des félins d'élite.

Caractère

Les Siamois sont d'excellents compagnons au tempérament équilibré et enjoué. Ils sont connus pour leur intelligence supérieure, leur curiosité insatiable et leur sensibilité accrue, d'être pour communiquer avec leurs propriétaires. Les Siamois sont des animaux très attachés à leur famille, capable de leur offrir leur soutien indéfectible. Leur nature sociable et attentive envers leurs propriétaires les rendent d'excellents compagnons silencieux, prêts à les guider dans les épreuves d'aventure.

Historique

Les Siamois sont originaires des terres lointaines des pays d'Asie, en particulier du royaume de Siam (aujourd'hui Thaïlande). Ils ont été introduits en France au début du 20ème siècle par le comte de de Launay. Ils sont connus pour leur caractère doux et amical, leur intelligence et leur capacité de s'adapter à différents environnements. Ils sont souvent considérés comme des animaux très attachés à leur famille, capable de leur offrir leur soutien indéfectible.

Pouvoirs magiques innés

Essence perspicace : Les Siamois ont la capacité d'entrevoir les liens invisibles entre les choses et de percevoir ce qui se cache derrière les apparences.

Vision d'instinct : Ces chats peuvent voir à travers les objets solides. Cela leur permet de percevoir ce qui se cache derrière les murs, les portes et autres obstacles physiques.

BENGAL

Attribut qualité : Agilité
Attribut défaut : Créativité

Physique

Les **Bengals** sont des créatures d'une beauté saisissante, avec un pelage luxueux aux motifs tachetés rappelant la robe des léopards sauvages. Leur allure élancée et athlétique témoigne de leur agilité extrême. Leur regard perçant et leur posture robuste leur confèrent une endurance impressionnante. Leurs yeux perçants, d'un vert émeraude, reflètent leur intelligence vive.

Caractère

Les **Bengals** sont des félins audacieux et intrépides, dotés d'une curiosité insatiable et d'une passion pour explorer chaque recoin du monde. Leur agilité exceptionnelle leur permet d'accomplir des sauts acrobatiques et des mouvements gracieux, faisant d'eux d'excellents chasseurs. Ils sont réputés pour leur intelligence vive et leur capacité à résoudre les énigmes les plus complexes. Les Bengals sont également des compagnons loyaux et indépendants, prêts à se battre pour protéger ceux qu'ils aiment.

Historique

Dans les contrées reculées de l'Inde, les Bengals ont été connus comme les premiers chats domestiques. Ils ont été introduits en France au début du 20ème siècle par le comte de de Launay. Ils sont connus pour leur caractère doux et amical, leur intelligence et leur capacité de s'adapter à différents environnements. Ils sont souvent considérés comme des animaux très attachés à leur famille, capable de leur offrir leur soutien indéfectible.

Pouvoirs magiques

L'ombre envoûtante : Les Bengals peuvent se rendre invisibles dans les ombres environnantes.

Vigilance accrue : Le chat peut percevoir les dangers qui se cachent dans l'obscurité.

Historique

Dans les contrées reculées de l'Inde, les Bengals ont été connus comme les premiers chats domestiques. Ils ont été introduits en France au début du 20ème siècle par le comte de de Launay. Ils sont connus pour leur caractère doux et amical, leur intelligence et leur capacité de s'adapter à différents environnements. Ils sont souvent considérés comme des animaux très attachés à leur famille, capable de leur offrir leur soutien indéfectible.

Pouvoirs magiques innés

Analyse subliminale : Le chat peut lire et interpréter les pensées inconscientes de ses propriétaires, ce qui lui permet de mieux comprendre leurs besoins et de leur offrir un soutien plus personnalisé.

Vision des esprits : Le chat peut voir et communiquer avec les esprits et les entités invisibles, ce qui lui permet de résoudre les énigmes les plus complexes et de protéger sa famille des dangers invisibles.

Caractère

Les **Bengals** sont d'excellents compagnons au tempérament équilibré et enjoué. Ils sont connus pour leur intelligence supérieure, leur curiosité insatiable et leur sensibilité accrue, d'être pour communiquer avec leurs propriétaires. Les Bengals sont des animaux très attachés à leur famille, capable de leur offrir leur soutien indéfectible. Leur nature sociable et attentive envers leurs propriétaires les rendent d'excellents compagnons silencieux, prêts à les guider dans les épreuves d'aventure.

Des races félines

10 races seront accessibles dès le 2eme palier atteint du financement participatif



CHAT DE GOUTTIERE

Attribut qualité : +5 <au choix>

Attribut défaut : -5 <au choix>

Physique

Les chats de gouttière arborent une variété de couleurs de pelage, reflétant la diversité des environnements urbains. Leur pelage est souvent ébouriffé et résistant, un mélange protecteur contre les éléments urbains et les aventures citadines. Leurs yeux pétillent d'une lueur vive, signe de leur curiosité incessante et de leur capacité à repérer les moindres détails dans le paysage urbain.



Caractère

Les chats de gouttière sont indépendants. Ils sont agiles et rusés, capables de se faufiler là où d'autres ne pourraient pas. Leur endurance leur permet de s'adapter à toutes sortes de situations. Leur intelligence vient leur aide à déjouer les pièges et à résoudre les mystères des rues qu'ils parcourent. Cependant, leur nature solitaire peut les rendre méfiant envers les étrangers, bien que leur charme naturel puisse parfois les aider à gagner la confiance de ceux qu'ils rencontrent.

Historique

Les ruelles labyrinthiques des villes anciennes cachent bien des mystères et les chats de gouttière en sont les gardiens silencieux. Selon les récits des anciennes légendes, ces félins urbains sont nés des ténèbres de la nuit et des éclats de lune, conférant à leur pelage un éclat argenté. On dit que ces chats de gouttière ont été choisis par les étoiles elles-mêmes pour être les témoins des secrets oubliés et des fragments d'histoires urbaines dissimulées dans les recoins sombres et les ruelles sinueuses.

Pouvoirs magiques innés

Aubaine Incroyable : les chats de gouttière ont une intuition innée pour trouver des opportunités inattendues dans les endroits les plus improbables. Ce don mystique souligne leur talent pour s'adapter et survivre dans les environnements urbains risqués.

ou
tnières possèdent une capacité surnaturelle qu'ils ne se produisent. Ce pouvoir leur est inné et prédominant.

Zoom sur le Scottish Fold

C'est pas le plus fort mais
lui il a toujours de la
chance !



SYSTEME DE JEU

Systeme de jeu

Le système de règles dans un jeu de rôle occupe une place importante. Il permet d'avoir un cadre cohérent pour déterminer le succès ou l'échec des actions des joueurs et des personnages non-joueurs, que ce soit entre eux ou sur l'environnement.

Les dés

Lorsque vous réalisez un **jet de D100**, utilisez **deux dés à dix faces**. Le premier dé représente les dizaines et le second dé représente les unités. Ensuite, combinez 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, combinez les deux résultats pour obtenir le nombre 49.

Les dégâts seront calculés en utilisant des dés de différentes tailles, tels que D4, D6 et D10. Lorsqu'il est nécessaire de lancer plusieurs dés du même type, cela est indiqué sous la forme "4D10" pour représenter le lancer de quatre dés à dix faces.



L'UNIVERS DE LOVECRAFT

Le monde de Lovecraft

Un chapitre pour découvrir
ou replonger dans
l'univers de Lovecraft ...

Comme mentionné en début d'ouvrage, je ne vais pas entrer dans les détails de l'univers de Lovecraft. Mon objectif est de vous fournir les bases, une vision d'ensemble et un vocabulaire propre à cet univers. Malgré tout, pour les passionnés, si vous souhaitez jouer dans un lieu ou à une époque précise, je vous recommande de consulter ou d'acquérir des ouvrages plus détaillés des autres éditeurs. Les Miaulements d'Ulthar vous offrent avant tout un cadre de jeu axé sur l'expérience féline.

Pour les débutants, les chapitres suivants vous aideront à mieux vous familiariser avec l'univers de Lovecraft. Je vous encourage à ne pas chercher une cohérence rigoureuse avec l'œuvre originale, mais plutôt à adopter une approche ludique pour privilégier le plaisir de jouer avec des chats.

La mythologie de Cthulhu

L'univers de Lovecraft est imprégné d'une mythologie complexe, fascinante et terrifiante. Les héros sont souvent confrontés à des entités cosmiques, à des forces occultes et dangereuses.

autour des Grands Anciens, des espaces. Leurs pouvoirs dépassent les limites de la réalité, telles que Cthulhu lui-même, qui habite dans des lieux oubliés ou dans les profondeurs de la mer, attendant qu'un signe pour envahir

jouent un rôle important dans la mythologie. Parmi eux se trouve le Necronomicon, un livre magique des incantations et des rituels. La quête de ces livres est l'un des thèmes de l'univers de Lovecraft. Elle peut être aussi effrayante que les horreurs qu'ils contiennent.

Les rituels et les cultes dédiés à ces entités sont également des éléments importants de la mythologie. Les humains ont tenté d'invoquer leur pouvoir et se livrés à des sacrifices dans l'espoir de gagner une faveur ou d'échapper à une catastrophe.

C'est dans cet univers dangereux que les chats évolueront pour



Les lieux importants

Voici quelques lieux et personnes emblématiques d'Arkham.

L'université de Miskatonic

Ce haut lieu du savoir renferme des bibliothèques immenses où des textes anciens et ésotériques sont conservés. Les étudiants et les chercheurs s'y plongent dans l'étude des mystères interdits, risquant leur santé mentale pour percer les secrets des univers impies.

Professeur Robert Harrington, chercheur en folklore

Expert en folklore et mythes anciens, le professeur Harrington est reconnu pour ses vastes connaissances sur les légendes occultes. Son bureau regorge de parchemins et d'artefacts énigmatiques. Il est toujours ouvert à conseiller des étudiants courageux qui oseront s'aventurer dans des domaines inexplorés.

Dr. Amelia Blackwood, archiviste réservée

Travaillant dans l'ombre des rayonnages de la bibliothèque, le Dr. Blackwood est une source de savoir ancien. Ses yeux perçants observent chaque étudiant qui franchit les portes et elle peut avoir des informations cruciales pour ceux qui savent poser les bonnes questions.

L'asile Elizabeth Arkham

L'asile est un établissement sinistre qui a vu défiler d'innombrables âmes tourmentées. Ses murs décrépits et ses couloirs sombres racontent des histoires de folie et d'horreur indicible. L'asile est le symbole des horreurs cachées d'Arkham, où le voile entre la réalité et l'insanité se déchire.

Docteur Victor Thornfield, psychiatre énigmatique

Le Docteur Thornfield est le directeur de l'asile d'Arkham. À l'apparence calme et posée, il cache une obsession secrète pour les mystères de l'esprit humain et les sombres vérités qu'il peut révéler. Ses méthodes de traitement inhabituelles peuvent provoquer la méfiance, mais c'est pourtant un expert dans la compréhension des mystères de l'esprit !

Emily Marsh, patiente troublée

Emily est une patiente énigmatique de l'asile, tourmentée par des visions et des cauchemars. Son regard perçant semble voir au-delà des réalités et ses paroles sont sources d'une sagesse inattendue. Est-elle victime de sa propre folie ou simule-t-elle simplement ?

Le manoir de la famille Whiston

Dressé sur une colline, à la lisière d'Arkham, ce manoir vétuste s'élève telle une sinistre sentinelle. Il est célèbre pour abriter une lignée maudite, perdue depuis longtemps dans la déchéance. Les brumes environnantes cachent les sombres secrets de cette famille qui jouent avec des forces surnaturelles. La rumeur court et suscite des frissons chez les voisins. Tout le monde sait qu'il se passe des choses terribles derrière les murs impénétrables du manoir.

Lady Eleanora Whiston, matriarche mystérieuse

Lady Eleanora est la matriarche de la famille Whiston. Son visage est constamment voilé et son sourire cache des intentions insondables. Elle règne d'une main de fer sur le manoir, orchestrant des rituels étranges et des cérémonies ésotériques. Les rumeurs circulent à propos de sa longévité anormale.

Lord Nathaniel Whiston, héritier tumultueux

Lord Nathaniel est l'héritier de la famille Whiston mais sa réputation fait écho à une décadence sans nom. Il erre souvent dans les couloirs du manoir, murmurant des mots incompréhensibles. Il tient des conversations auprès de personnes inexistantes.

La place de la Chèvre Noire

C'est une petite place en centre-ville d'Arkham où trône une statue énigmatique représentant une chèvre à l'apparence démoniaque. Les légendes locales parlent de cultes occultes et de rituels sinistres qui s'y déroulaient certains soirs de pleine lune il y a une centaine d'années.

La mairie d'Arkham

La mairie brève au cœur de la ville. Elle a d'abord été construite, tel un sanctuaire imposant de pouvoir et de mystère. Son architecture néoclassique inspire une aura d'irradiation. À l'intérieur, des portraits de maires, plus anciens que les autres, décorent les longes colonnes.

Horatio Blackwood, maire d'Arkham
M. Blackwood est l'homme le plus de la mairie, un individu charismatique et éloquent qui semble être le pilier de la ville. Il est prêt à tout pour préserver l'apparence et normalité après de ses collègues, même s'ils impliquent des compromis douteux.

Rona Hawthorne, archéologue et historienne
Mme Rona Hawthorne est l'archéologue et historienne la plus connue de la ville. Elle est connue pour ses découvertes et ses recherches sur les civilisations anciennes et les mystères de la ville.

Le journal d'Arkham : la voix d'Arkham

"La Voix d'Arkham" est le journal incontournable de la ville, informant les citoyens de l'actualité locale, des événements à venir et des développements communautaires. Ses pages reflètent le quotidien d'Arkham tout en présentant parfois quelques faits divers mystérieux et surnaturels.

Benjamin Sinclair, rédacteur en chef
Benjamin Sinclair est le rédacteur en chef du journal. Il est connu pour ses articles détaillés et ses enquêtes approfondies sur les événements étranges de la ville.

Dr. Elizabeth S. Whitmore, journaliste
Dr. Elizabeth S. Whitmore est une journaliste renommée qui couvre les événements étranges de la ville. Ses articles sont connus pour leur précision et leur analyse approfondie.

Le théâtre d'Arkham : Théâtre d'Esther

Niché dans les ruines sombres de la ville, ce lieu confondant est à la fois lugubre et inquiétant. Ses murs et ses rideaux ternes racontent des histoires de spectacles étranges et grandioses, mais surtout d'horribles crimes. Des représentations étranges ou décalées s'y déroulent à présent. Les acteurs semblent parfois possédés par des forces mystérieuses qui transportent le public dans des univers étranges. Nombreux sont ceux qui fuient le théâtre avec horreur.

Isabelle Thorne, directrice artistique
Mme Thorne est une directrice compétente et sérieuse qui travaille en coulisse pour faire en sorte que chaque représentation se déroule sans accroc. Elle est déterminée à offrir des productions artistiques uniques qui défient les conventions.

Theodore Harrington, dramaturge
Theodore Harrington est un dramaturge talentueux, mais hanté par des visions étranges. Il est responsable de l'écriture de nombreuses pièces de théâtre. Son esprit tourmenté semble explorer des thèmes sombres et mystérieux.

Le musée d'Arkham - Musée Miskatonic

Le musée d'Arkham s'étend au nord de la ville. Ses imposantes escaliers conduisent à un hall central des œuvres et différentes galeries. À l'intérieur, des salles sombres abritent une collection variée d'objets anciens, tandis qu'en sous-sol, plusieurs pièces servent d'entrepôts pour des objets les plus étranges les uns que les autres. Étudiants et visiteurs parcourent régulièrement les différentes galeries, que ce soit pour des recherches académiques ou par simple plaisir.

Dr. Eliza Whitmore, conservatrice
Dr. Eliza Whitmore est une conservatrice passionnée et compétente qui s'efforce de cataloguer et d'organiser les vastes collections du musée. Sa personnalité obsessionnelle la pousse à rechercher des indices et des liens entre les objets. Son sens aigu de l'observation l'aide à remarquer des détails que d'autres négligent.

Lucas Chambers, visiteur
Lucas est un visiteur du musée, un jeune homme curieux et enthousiaste qui aime explorer les salles du musée. Il est fasciné par les objets étranges et les histoires qui les entourent.

Note:

* La caverne aux flammes pour y parvenir, le rêveur doit emprunter un chemin particulièrement dangereux de 70 marches, dans un état de sommeil léger où les frontières entre la réalité et le rêve se brouillent peu à peu. Le rêveur d'échouera alors dans une immense caverne souterraine où des gemmes scintillantes émettent une lueur surnaturelle. Son combat est l'un des plus épiques et dangereux de la caverne et décider qu'il peut ou non poursuivre le voyage. Si le rêveur est jugé digne, il devra alors parcourir 900 marches supplémentaires qui le conduiront à la mystérieuse Forêt aux Murmures de la Contrée du Rêve.

Dans l'univers de Lovecraft, les rêves sont un monde à part entière, un monde où les règles de la physique sont différentes. Les rêves sont souvent considérés comme une porte vers d'autres univers, et les rêves peuvent être utilisés pour explorer des aspects de la psyché humaine que la conscience ne peut pas atteindre.

Il est important de noter que la Contrée du Rêve n'est pas un lieu physique et que les rêves ne sont pas des expériences physiques. Les rêves sont des expériences mentales et les rêves peuvent être utilisés pour explorer des aspects de la psyché humaine que la conscience ne peut pas atteindre.

Les Habitants de la Contrée du Rêve

Les humains rêveurs
Dans la Contrée du Rêve de Lovecraft, aux côtés de créatures et d'habitants mystérieux, résident des humains aux vies ordinaires. Certains mènent des vies banales, d'autres sont des marchands exotiques qui vendent de rares objets. D'autres créent des objets envoûtants, captivant les esprits pendant que des chercheurs et des étudiants explorent les mystères de ce royaume étrange, partageant théories et conclusions. Enfin, d'autres aventuriers s'adonnent à l'exploration des contrées lointaines et les paysages étranges, bravant tous les dangers pour découvrir des secrets oubliés.

Les créatures des Rêves

Le mythe de Lovecraft se distingue par la présence d'êtres cosmiques terrifiants, véritables incarnations de l'horreur indolable et de l'incompréhensible. Chaque créature dépasse de toute compréhension pour un humain sain d'esprit.

Les joueurs néo-réalistes font face à un assortiment d'êtres maléfiques et dangereux qui habitent les contrées oniriques.

Voici une liste de créatures du bestiaire de Lovecraft :

Les Profonds : des créatures marines et abyssales, vivant dans les profondeurs de l'océan.

Les Mi-Gas : des êtres extraterrestres aux corps étranges qui kidnappent des humains à des fins spirituelles.

Les Shoggoths : des êtres capables de prendre toutes les formes. Ils ont été créés par d'anciennes civilisations.

Les Goules : des créatures souterraines semblables à des humains déformés, se nourrissant de charognes et de chair fraîche.

Zoom des lieux importants

Les lieux emblématiques du monde réel et de la contrée du rêve



La Contrée du Rêve

Un royaume

La Contrée du Rêve est un lieu où les rêveurs côtoient à la fois de vastes paysages enchantés et de terres cauchemardesques. Les étendus oniriques se déploient à l'infini. Ils sont constitués de royaumes, de défilés, de forêts et de tous autres lieux étranges et insoupçonnés.

Chaque coin de ce monde est empreint d'une ambiance unique, allant de l'éblouissement magique à l'horreur terrifiante. Dans ce royaume étrange cohabitent divers peuples et créatures, certains amicaux et accueillants, d'autres sinistres et hostiles.

Les portails vers la Contrée du Rêve sont des fenêtres fragiles et mystérieuses qui s'ouvrent aux limites de notre conscience. Ils permettent aux rêveurs intrépides et aux initiés de pénétrer dans ce royaume éthere. Ce sont des passages que les Grands Anciens et autres êtres cosmiques utilisent pour pénétrer notre réalité.

Ce royaume ressemble à un monde médiéval dépourvu de technologie moderne. De hautes tours se dressent fièrement au-dessus des vallées pavées de cités idéales. C'est un monde aux règles où les lois de la physique et du temps sont changeantes. Les paysages y sont à la fois familiers et étranges. Les océans y sont démesurés et des montagnes abruptes se perdent dans les cieux lointains...

Au milieu de ce monde étrange, les Grands Anciens, entités anciennes et puissantes, cherchent à étendre leur influence et à s'emparer de secrets.

Les portes vers la Contrée du Rêve

Selon Lovecraft, il existe plusieurs moyens de pénétrer dans la Contrée du Rêve. Voici les principales portes utilisées par les rêveurs pour accéder au royaume onirique :

Le sommeil profond : le moyen le plus courant et naturel pour accéder à la Contrée du Rêve est de plonger dans un sommeil profond et de laisser l'esprit se libérer des contraintes du monde physique. Durant son sommeil, l'esprit du rêveur accède alors à la caverne aux flammes.

L'usage de substances : des substances spéciales, des drogues ou des herbes hallucinogènes peuvent faciliter l'accès à la Contrée du Rêve. Ces substances permettent au rêveur de se plonger plus rapidement vers la caverne aux flammes.

La projection astrale : certains individus possèdent la capacité de projeter leur esprit hors de leur corps physique pour explorer d'autres plans de réalité, comme la Contrée du Rêve.

Les portails et les portes secrètes : au sein de la Contrée du Rêve elle-même, il existe des portails, des portes secrètes et des lieux sacrés qui permettent aux voyageurs de passer d'un endroit à un autre et de voyager entre les mondes.

Le pouvoir des Grands Anciens : dans certaines circonstances exceptionnelles, les Grands Anciens, des entités divines et cosmiques, peuvent influencer les rêves des mortels et les emmener dans la Contrée du Rêve pour des desseins mystérieux.

Les lieux mythiques de la Contrée du Rêve

La Contrée du Rêve regorge de nombreux lieux légendaires qui plongent les rêveurs dans des aventures palpitantes. Ces endroits mythiques marquent le début de nombreuses histoires et l'accomplissement de la peur.

La cité de Celephais

Aussi appelée la cité du Rêve éternel, elle est située dans la vallée du fleuve Oubanos. Le rêveur Kuanon est à l'origine de la création de cette cité magnifique et paradisiaque. Celephais est réputée pour ses splendides palais en marbre, ses jardins luxuriants et ses joyaux éternels. Les voyageurs intrépides et les rêveurs charismatiques peuvent se rendre dans cette cité enchantée où ils découvriront un havre de paix et de beauté, loin des horreurs cosmiques.

Le plateau de Leng

Dans une région éloignée et inaccessible de la Contrée du Rêve, le plateau de Leng est un lieu énigmatique et mystérieux. Les rares témoins des voyageurs qui ont prétendu l'avoir vu décrivent un paysage étrange et décalé, perché sur un plateau isolé et entouré de montagnes escarpées. Là-bas y habitent des créatures énigmatiques et d'une grande sagesse. L'architecture du plateau de Leng est tout aussi singulière avec des constructions énigmatiques. Les édifices semblent sculptés à même la pierre du plateau, évoquant une harmonie entre la nature et l'architecture. Ils témoignent d'une civilisation ancienne et avancée.

LES CHATS D'ULTHAR

La légende des Chats l'Ulthar

La nouvelle "Les Chats d'Ulthar" est un récit horrifique écrit par l'américain H.P. Lovecraft et publié pour la première fois en 1920. L'histoire se déroule dans la contrée du Névé et dans la mystérieuse ville d'Ulthar.

Il y a bien longtemps, à Ulthar habitait un couple de paysans cruels, connus pour aimer capturer et tuer les chats des environs. Les habitants de la ville, bien qu'émouvants de cette cruauté, n'osaient pas intervenir par peur de représailles.

Un jour, un groupe de voyageurs traversa Ulthar. Parmi eux se trouvait un jeune garçon orphelin nommé Meris, accompagné d'un chat noir. Les voyageurs restèrent quelques jours dans la ville, mais un soir le chat de Meris disparut. Le garçon, en pleurs, expliqua à ses compagnons voyageurs sa grande tristesse. La nuit, à l'abri des regards, le groupe de voyageurs se mit à prier dans une langue inconnue.

La nuit suivante, les habitants d'Ulthar virent des formes étranges autour de la maison des paysans cruels. Au matin, les paysans avaient disparu sans laisser de traces. On ne retrouva que quelques os emetés dans leur maison.

À la suite de cet événement, les habitants d'Ulthar adoptèrent une loi interdisant de maltraiter ou de tuer les chats. Cette décision fut motivée par peur de représailles.

mytique rempli leur être, leur accordant temporairement des pouvoirs supplémentaires.
Note : un pouvoir temporaire est tiré au hasard. Référez-vous au chapitre des pouvoirs temporaires.

Le départ :

Pour rejoindre le monde réel, les chats ont le pouvoir d'emprunter les ombres les plus sombres, les plus profondes. Sous le pont, juste à côté, l'obscurité est particulièrement profonde. Peu à peu, la terre laide et plate sous pavés et le chant des oiseaux est remplacé par les klaxons de voiture. Vous voilà maintenant à Arnhem.

Les ennemis des gardiens

Au cours de leurs enquêtes, les gardiens sont susceptibles de croiser de nombreux adversaires. Certains ne seront que de simples obstacles, cherchant à les ralentir dans leur quête. D'autres représenteront une menace bien plus grave, mettant leur vie en péril. La prudence est de mise, car chaque rencontre peut les conduire à une issue funeste. Malheureusement, les chats ne semblent pas les en empêcher.

L'environnement urbain

Le premier risque pour les chats est l'insécurité. Dans l'effervescence de la ville, chaque déplacement pour un chat est semé d'embûches. La circulation dense, les poubelles urbaines, les déchets toxiques, les risques d'enlèvement, les hauteurs vertigineuses, les maladies, le bruit et les stress rendent leur quête périlleuse. Seul un chat prudent peut naviguer avec succès dans cet environnement hostile.

Circulation dense : Les routes fréquentées et la circulation automobile peuvent être dangereux pour les chats distraits ou fatigués.

Prédateurs urbains : Les chiens errants, les rongeurs agressifs et autres

d'inhabitables ou les insecticides.

Enlèvements et maltraitance : certains individus malintentionnés ou payés par les autorités cherchent à capturer les chats.

Chutes : les chats escaladent souvent des structures instables en hauteur dans les villes.

Bruit et stress : l'environnement urbain peut être bruyant et stressant pour les chats, ce qui peut avoir des effets négatifs sur leur attention.

Navigation : le déplacement ou le repérage sont parfois compliqués pour un animal dans une ville adaptée aux humains.

Les territoires : la présence d'autres animaux qui protègent leur territoire, tels que les chiens errants ou les chats de gouttière agressifs, peut représenter un défi supplémentaire.

Tableau illustrant d'événements urbains (10/10)

- 1 : Circulation automobile dense
- 2 : Animaux errants agressifs
- 3 : Déchets dangereux
- 4 : Chasseurs de chats
- 5 : Pièges à rongeurs empoussiérés
- 6 : Bouches d'aération qui expulsent de la vapeur
- 7 : Animaux hostiles
- 8 : Ruissellement d'eau
- 9 : Rouille
- 10 : Mauvaises conditions météorologiques

Les animaux

En ville, les Chats peuvent rencontrer des chiens, d'autres chats, des oiseaux, des souris, des rats et divers autres rongeurs domestiques. En campagne, les animaux de la ferme comme les vaches, les chèvres et les poules cohabitent avec facilement les chats. Par contre, des animaux sauvages tels que les renards, les loups, les chiens errants, les chats sauvages sont plus agressifs envers les félins.

Les différents animaux peuvent être à la fois des alliés précieux ou des obstacles redoutables. Les animaux, qu'ils soient domestiques ou sauvages,

Les Gardiens d'Ulthar

Venus de la contrée du rêve, ces félins ne sont pas de simples chats !

La déesse Bast

Dans les contrées du Névé, il existe une déesse redoutable qui protège des félins sacrés. Son influence s'étend sur tous les mondes dans lesquels les chats sont présents.

Bast, au-delà de son apparence féline, incarne l'esprit et la force des félins d'Ulthar. Les habitants la décrivent comme une entité céleste, possédant une sagesse millénaire et des pouvoirs divins. Elle est la gardienne des lois mystiques et de l'équilibre entre les mondes.

Les chats, considérés comme les gardiens d'Ulthar, sont ses émissaires et ses protecteurs dévoués. Bast confère à ces félins une intelligence supérieure, une agilité surnaturelle et une perception au-delà des sens humains. Grâce à eux, et le veill sur la frontière subtile qui sépare le monde réel des territoires sombres et insaisissables de la Contrée du Névé.

Bast a réagi parmi les êtres humains à l'époque de l'Égypte ancienne. Bien que son repos soit éternel à présent, sa présence demeure tangible dans la contrée du Névé.

N'apparaissant que rarement, elle inspire un mélange de respect et de crainte parmi les habitants d'Ulthar. Sa présence est invoquée lors de cérémonies secrètes et de rituels mystiques, où les fidèles lui rendent hommage et cherchent sa protection.

On raconte que ceux qui offensent les chats d'Ulthar attirent l'attention de Bast, déclenchant parfois sa colère implacable. Certains murmurent que ceux qui ont le malheur de croiser son regard sont condamnés à errer pour l'éternité dans la Contrée du Névé, harcelés par des visions cauchemardesques.

Les gardiens d'Ulthar

Les gardiens occupent une place unique. Ils pourraient imaginer qu'ils ne sont pas humains, une noble responsabilité. Ils sont les gardiens qui préservent l'équilibre entre les mondes et protègent les Anciens.

Ces félins sacrés, dotés d'une conscience supérieure, ont la capacité de se déplacer entre les mondes du Névé. Leurs sens aiguisés et leur intuition leur permettent de détecter les signes avant-coureurs des forces qui s'infiltrer dans les deux mondes.

Chaque gardien d'Ulthar appartient à une lignée ancienne. Les chats de chaque lignée jouent un rôle crucial tant qu'ils en sont détenteurs de connaissances sagesse incommensurable. Ils guident les Chats dans leurs fonctions et les forces obscures.

Leurs rôles sont multiples :

Surveillance et détection : les gardiens possèdent des sens aiguisés, une intuition innée et une capacité à détecter les signes avant-coureurs des perturbations et des menaces émanant des Grands Anciens ou d'autres forces obscures. Ils sont constamment en alerte, surveillant les moindres anomalies dans les deux mondes.

Enquête et compréhension : lorsqu'ils détectent des anomalies ou des signes de déséquilibre, les gardiens mènent des enquêtes approfondies pour identifier la source du problème. Cela peut impliquer de suivre des pistes mystérieuses, d'interagir avec d'autres entités de la Contrée du Névé ou de rassembler des informations pour comprendre la nature de la menace.

Intervention et protection : en cas de menace imminente ou de déséquilibre critique, les gardiens interviennent. Cela peut prendre différentes formes, de la dissuasion des intrus à l'arrêt des rituels occultes ou à la neutralisation de créatures malveillantes.

Les humains

Soumis ou non, le chat est plus grand ou plus dominant, l'animal peut adopter une posture ou un geste pour apaiser la situation.

En temps normal, le premier risque pour les chats est les humains qu'ils croisent sur leur route. Les humains, souvent pressés et absorbés par leurs propres préoccupations, ne font pas toujours attention aux chats qui se trouvent à proximité. Cela peut entraîner des rencontres inattendues où les humains risquent de les piéger ou de les emprisonner dans des pièges. En outre, certains humains peuvent ne pas être très sensibles envers les chats et les chasseront plus ou moins violemment. En dehors des villes, le chat est encore moins considéré. Un chasseur ou fermier aura le coup de fusil facile sur un groupe de chats qui s'aventurent dans ses champs.

Tableau des réactions des humains face aux chats (10/10)

- 1 à 2 : Ignore le chat.
- 3 : Carresse le chat.
- 4 : Joue avec le chat.
- 5 : Alimente le chat.
- 6 : Prend le chat dans les bras.
- 7 : Tente de chasser le chat.
- 8 : Intimide le chat.
- 9 : Lance des objets au chat.
- 10 : Maltraite le chat.

Cultistes et conspirations

Dans l'univers de Lovecraft, le monde réel est infesté de cultistes et de conspirations liés aux forces de l'ombre.

Les cultistes vouent un culte dévot aux ancêtres divinisés et cherchent à invoquer leur pouvoir ou à s'attirer leurs faveurs. Ces fanatiques dérangés se cachent souvent parmi la population ordinaire, opérant secrètement dans des lieux recouverts, des caves sombres ou des repaires occultes. Leurs rituels





JOUER UN CHAT

Vous allez maintenant jouer en tant que chat en explorant le monde avec agilité, en continuant pour exprimer vos émotions, en réussissant à communiquer et en suivant vos instincts félins.

Il existe trois façons d'incarner le comportement des chats dans le jeu :

- Par l'interprétation : encouragez-les à imiter des comportements félins dans leurs descriptions. N'hésitez pas à les guider si nécessaire.
- À travers les rencontres avec d'autres chats ou animaux : utilisez ces interactions pour créer l'expérience de jeu.
- Pour les joueurs moins actifs pendant une scène : l'a tendance à interpréter le comportement du chat pour réintégrer un joueur qui ne participe pas activement à une scène. Cela permet à la fois de le réengager et d'ajouter une "touche félins" à l'action.

Le langage corporel
Interpréter un chat, c'est jouer avec le langage corporel du félin. Les chats sont des créatures expressives et leur comportement physique offre des indices précieux sur leurs émotions et leurs intentions.

La queue : la position de la queue du chat peut en dire long sur son état émotionnel. Une queue dressée en l'air indique généralement que le chat est heureux et confiant. En revanche, une queue basse peut signifier qu'il se sent méfiant ou mécontent. Une queue qui

Exemple:
Les chats réfléchissent à la manière d'offrir une patte, et l'un des joueurs ne parvient pas à la discussion. Le jeu indique à son queue en félins se frotte vers un petit trou à gauche de la porte, il peut être un léger ton, probablement un rugissement. Que la fête soit ?

fouette rapidement peut être un signe d'irritation ou d'agacement.

Les oreilles : l'orientation des oreilles du chat est également un indicateur important de son humeur. Des oreilles dressées en avant traduisent de l'intérêt ou de la curiosité. Des oreilles plaquées sur la tête peuvent signifier qu'il se sent menacé ou agressif.

Les yeux : les yeux du chat sont le miroir de ses émotions. Des yeux larges et dilatés indiquent de la peur ou de l'excitation. Des yeux mi-clos signifient qu'il est détendu ou en train de se reposer. Un regard fixe peut être un signe d'agressivité ou d'intérêt intense.

La position du corps : lorsque vous observez un chat, prenez en compte la position de son corps. Un chat qui se tient debout et qui bombe le dos peut être en posture d'intimidation ou de défi. Un chat qui s'étire et se roule sur le dos peut être dans une attitude de soumission ou d'invitation au jeu.

Les pattes : les pattes du chat peuvent également être révélatrices. Des pattes tendues en avant peuvent indiquer qu'il est en mode de surveillance prêt à bondir sur sa proie. Des pattes recroisées sous le corps peuvent signifier qu'il se sent vulnérable ou anxieux.

Exemple:
Perteuse, le chat défend le du monde, sous regard avec ses yeux sur lui se retourne sur le dos pour se relaxer qu'il ne se laisse de rien.

Incarnez un chat gardien d'Ulthar

Des odeurs, une vision basse ... toutes les astuces pour incarnez comme il se doit un chat dans vos parties !

Miaulements, ronronnements et autres vocalises
Dans le monde des chats, les vocalisations sont un moyen essentiel de communication. Comprendre les différents miaulements et ronronnements des félins est crucial pour une immersion réussie dans votre jeu de rôle. Ce chapitre vous enseignera tout d'interpréter les vocalisations du chat, vous permettant ainsi de répondre adéquatement à ses besoins et émotions.

Les miaulements : les miaulements sont l'une des formes les plus communes de communication chez les chats. Un miaulement court et doux indique un salut amical ou une demande d'attention. Un miaulement fort et prolongé peut exprimer la faim, l'ennui ou le désir de sortir. Les miaulements stridents et irritants signalent de la détresse ou de l'inconfort.

Les ronronnements : le ronronnement est un son apaisant émis par les chats dans diverses situations. Un chat qui ronronne peut être détendu, heureux ou se préparer à s'étirer. Les chats peuvent également ronronner pour se rassurer dans des situations stressantes ou pour solliciter des caresses et des câlins.

Les cri, grognements et roulements : en dehors des miaulements, les chats peuvent émettre des roulements ou des grognements lorsqu'ils sont

Note:
N'hésitez pas à utiliser les vocalisations pour illustrer aux joueurs les intentions des autres chats qu'ils rencontrent.

Exemple:
Dans une petite ruelle, une odeur de matou assez forte vient à vos narines. Entendez un miaulement aigu et strident qui vient des ombres formées par les poubelles : "Approchez, si vous l'osez."

Instinct de chasseur
Les chats sont des chasseurs innés, dotés d'instincts aiguisés et de comportements prédateurs. Lorsque vous décrivez l'environnement, percez les envies des joueurs ou les réactions des personnages, prenez en considération cette facette profondément enracinée dans la nature des chats. N'hésitez pas à leur faire lancer un petit jet de dé le pour « stimuler » leur instinct primaire. Plus la partie est palpée, plus leurs instincts prendront le dessus sur leurs actions.

L'instinct de chasseur : les chats ont une prédisposition naturelle à chasser et à traquer leur proie. Ce comportement est ancré dans leurs gènes et peut se manifester même chez les chats domestiques. Ils utilisent leur agilité, leur patience et leur intelligence pour traquer et attraper leurs cibles, qu'il s'agisse de jouets, d'insectes ou d'autres animaux.

Le jeu et l'apprentissage : les chats apprennent les bases de la chasse en jouant avec leurs frères et sœurs. Ces séances de jeu leur permettent de développer leurs compétences de chasseur tout en renforçant les liens sociaux avec leurs compagnons de portée.

Le territoire et la chasse : les chats sont également très territoriaux et peuvent défendre leur espace vital avec détermination. Lorsqu'un chat perçoit un autre animal comme une menace pour son territoire, il peut adopter un comportement agressif ou chasser

Exemple:
Les joueurs interagissent une souris qui semble se diriger un événement important pour l'histoire. Réviser la carte et de l'instinct chasseur au joueur qui ne parle pas durant ces scènes. Il échoit à son jet, il bondit dessus et attrape son territoire chasseur a pris le dessus.



Espace MJ

Toutes les astuces pour accompagner vos joueurs félins dans cet univers !



GUIDE DU MAÎTRE DU JEU

L'Horreur

L'horreur dans cet univers va au-delà des manifestations physiques de créatures terrifiantes ; c'est une confrontation avec l'inconnu, l'inconcevable et l'impenable. En tant que maître de jeu, votre rôle est de créer une ambiance étrange qui plonge les joueurs dans un état d'incompréhension ou de méfiance.

Exemple :

Les bâtiments semblent être si hauts, les rues plus longues que prévu.

L'horreur réside souvent dans ce qui est dissimulé. Cultivez l'art du mystère et des énigmes, afin de laisser les joueurs découvrir progressivement l'étendue des forces cosmiques qui les entourent. Utilisez par petits touches des symboles énigmatiques, des écrits étranges et des lieux délabrés pour suggérer l'existence d'une horreur plus profonde.

Exemple :

Des symboles cabalistiques marquent certains panneaux. D'étranges silhouettes ornent le haut de bâtiments à Arkham. Les lumières de rues s'éteignent au passage des Chats.

Les chats sont sensibles aux perceptions surmatérielles. Jouez sur leurs sens aiguisés pour créer des hallucinations, des cauchemars et des visions qui brouillent la frontière entre la réalité et l'imaginaire.

Exemple :

À l'approche d'un ennemi surmatériel, les rats se soulevaient, la brume se lève, la température change.

Introduisez des cultistes dévoués aux entités cosmiques. Ces ennemis implacables seront une source de dangers pour les héros.

Exemple :

Un groupe d'hommes, avec un tabouret de plume, semble suivre un enquêteur dans la nuit.

Des endroits tels que des ruines antiques, des cryptes obscures et des maisons abandonnées doivent regorger de mystères et de terribles secrets. Ces lieux maudits exercent une influence maline sur les héros et peuvent les

112

113

confrontés à des esprits psychologiques.

Exemple :

Une vieille maison, coincée entre deux bâtiments, semble être le refuge de corbeaux.

Comment jouer ?

Ce chapitre vous aide à explorer les différents façons de jouer aux Mésaventures d'Arkham. Vous pouvez orienter le style de jeu vers des aventures palpitantes de type pulp ou opter pour une approche plus sérieuse avec une atmosphère sombre et réaliste. Il est également possible de mener une enquête aux côtés d'un groupe d'investigateurs humains. Quel que soit votre niveau ou vos préférences, laissez-vous tenter par l'aventure qui vous convient le mieux.

Le style pulp

Le style pulp est adapté aux Mésaventures d'Arkham en vous proposant un monde d'action inspiré des récits de la littérature d'aventure romanesque (type Indiana Jones, Aventures...)

Ce style de jeu est particulièrement adapté pour les débutants et aux joueurs en quête de parties plus funs et dynamiques. Vous devez abandonner les scénarios de manière plus traditionnelle où les chats plus intrépides se lancent dans des péripéties épiques, affrontant des antagonistes redoutables.

Adaptations des règles :

- Les réussites critiques (0-9) et les échecs critiques (91-00) passent à 10%.
- Un autre joueur peut tenter de rattraper un échec critique.
- Les pouvoirs pour le même chat peuvent s'enchaîner comme un combo de jeu vidéo.
- Un échec indique uniquement la non-réussite, le joueur peut réessayer, mais cette fois l'échec sera flagrant.
- La morale d'exploration permet d'augmenter l'attribut d'Id 10.
- Le maître du jeu provoque régulièrement des tests de sile pour déclencher l'intérêt des Chats.

114

Conseils et explications :

Actions et péripéties : les scènes doivent proposer des actions palpitantes et des péripéties incroyables. Vos héros seront intrigués et se retrouveront souvent

bestiaux. Les Chats pourront découvrir d'anciens grimoires magiques qui révéleront l'emplacement d'artefacts légendaires capables de contrôler les éléments et de les sauver.

Sensation de danger : les joueurs doivent sentir le danger rôder à chaque coin de rue. Lors d'une course-poursuite effrénée, le Chat agile saute d'un balcon à l'autre, évitant de justesse les balles des ennemis, créant une ambiance électrisante.

Atmosphère mystérieuse : soignez votre scénario de l'atmosphère où les transports vos joueurs dans des lieux mystérieux, cachés et étranges. Ils pourront explorer des tunnels, des cryptes, de vieilles ruines oubliées, où les pièges mortels seront cachés derrière chaque porte et chaque couloir.

Moments épiques : imaginez une scène finale époustouflante où les chats font face à l'antagoniste principal dans un duel à couper le souffle et où leur courage et leur ingéniosité les mènent à la victoire. En conclusion, le style de jeu Pulp des Mésaventures d'Arkham est véritablement adapté aux débutants, à l'initiation au jeu de rôle, ainsi qu'aux scénarios sans complexes entre amis. Il offre une expérience de jeu dynamique et exaltante, où l'action est omniprésente et les péripéties sont non interrompues.

Antagonistes redoutables : confrontez les Chats à un maître du crime rusé et charismatique qui a l'intention de libérer un être maléfique ancien. Il n'apparaît jamais et envoie toujours ses redoutables sbires à sa place.

Événements surmatériels : faites vos joueurs rencontrer les membres du

115



Les aventures ...

Ressortez vos vieux scénarios de Cthulhu !
Les clefs pour les adapter
sont dans ce chapitre !



Ressortez vos vieux scénarios

En plus de jouer des Chats dans l'univers de Lovecraft, l'idée originale des Malements d'Ulthar était de réutiliser mes anciens scénarios de Caous laisés au placard et pourtant si palpables. Après quelques tests, nous avons rapidement compris qu'il était très simple de reprendre l'intrigue et l'univers tout en donnant les rôles principaux à des chats. Les parties étaient à la fois amusantes et rafraichissantes.

La réécriture de la nouvelle des Chats d'Ulthar a donné une cohérence dans cette proposition.

Les paragraphes suivants détailleront les adaptations nécessaires pour transformer un scénario traditionnel en une aventure même réaliste et cela suivant différents axes :
- la trame de l'histoire,
- l'introduction des joueurs dans le scénario,
- les interactions avec les pjt humains,
- les voyages,
- la recherche d'indices,
et enfin, la fin du scénario.

Trame du scénario

La trame de l'histoire doit rester inchangée, tout comme les personnages principaux, les lieux et les événements clés. La grande différence réside dans le fait que vos joueurs incarnent désormais des

chats extraordinaires. Ils posséderont des pouvoirs magiques et des capacités incroyables cachées aux humains. Ces pouvoirs, bien utilisés, leur permettront d'interagir avec leur environnement et les personnages non-joueurs. Par exemple, bien qu'ils ne puissent pas dialoguer directement avec les témoins, ils pourront les écouter, se connecter à leur esprit pour découvrir ce qu'ils savent ou cachent.

Début du scénario

Le véritable changement consiste à préserver l'esprit original du scénario tout en apportant des ajustements pour introduire l'intrigue. Habituellement, les scénarios de l'Appel de Cthulhu commencent par une invitation d'un ancien ami, la demande d'enquête, la mort d'un ami ou la confrontation directe d'un événement étrange à eux.

Pour transformer un scénario traditionnel pour l'univers des Malements d'Ulthar, vous pouvez utiliser plusieurs approches tout en conservant l'accroche originale :

L'arrivée d'une péripétie : les Chats, en quête de repos dans un manoir Malements d'Ulthar, sont soudainement intrigués par une nouvelle enquête humaine. Ils assistent à une rencontre ou à un événement inhabituel qui nécessite une enquête plus approfondie. En tant que gardiens d'Ulthar, ils sont naturellement enclins à explorer tout ce qui pourrait être lié aux mythes ou à l'étrange.

Le Conseil des Chats d'Ulthar : la cérémonie, dirigée par le vieux sage Vif Épine, joue un rôle central dans le lancement de l'aventure. Vif Épine informe les Chats d'un événement étrange qui nécessite leur attention. Cela peut être basé sur un rapport alarmant d'un espion Chat, ou un article de journal qui a piqué sa curiosité. Il sollicite alors l'aide des Chats pour enquêter et résoudre ce problème potentiel, soulignant l'importance de leur mission en tant que protecteurs d'Ulthar.

Ces approches permettent d'imbriquer les Chats dans l'intrigue de manière fluide et naturelle en gardant la proposition initiale.

La course aux documents (supplément : aventures effrayables & étudés, Jeux Descartes, 1984)

La course aux documents (supplément : aventures effrayables & étudés, Jeux Descartes, 1984)

Proposition initiale : les investigateurs sont contactés par un certain Thomas Kimball. Il semble que sa maison ait été camouflée du scénario terrible et que les cinq livres préférés de son défunt oncle aient été volés. ... Il a besoin d'aide.

Nouvelle introduction : les vieux gardiens d'Ulthar ont appris que cinq anciens grimoires liés au mythe ont disparu suite à la mort de Douglas Kimball. Il est important d'envoyer les Chats pour retrouver ces livres avant

- Yacht, natch et liqueur d'algues (Caous Bell 73, janvier 1993)
Proposition initiale : septembre 1924, les PJ reçoivent une lettre d'un de leurs amis, Charles D. Winsworthy.
« Chère vieille chose, je ne sais pas trop ce que tu es devenue depuis la dernière fois. / ... Quelles que soient tes occupations, viens me rejoindre sur mon yacht Le Hélic. Il appareille le 12 au matin. / ... »

Nouvelle introduction :
Les Chats, après une mission difficile, sont tranquillement allongés près d'une cheminée dans une grande demeure de la ville d'Arkham. Le propriétaire du manoir, reçoit une curieuse invitation, d'un vieil ami : Charles D. Winsworthy. Celui-ci l'invite pour une croisière. Ne pouvant faire regarder ses chats, il décide de partir avec eux.

- Les Masques de Nyarlathotep (Scénario New York, Jeux Descartes, 1994)
Proposition initiale - début janvier 1925, les investigateurs reçoivent un curieux télégramme :> « Poissade informé alors concernant l'expédition Carlyle - stop - cherchez groupe investigateur - stop - arrive New York 15 janvier - stop - agent Jackson Elias »

Nouvelle introduction :
Un espion Chat d'Ulthar, qui surveillait un groupe d'investigateurs, est tombé sur un télégramme qui a attiré son attention. Le vieil Vif Épine, qui suivait de loin l'affaire Carlyle depuis un moment, souhaite que des Chats gardiens d'Ulthar enquêtent sur ces étranges informations.

Note : les Chats croqueront les investigateurs tout au long de la campagne.

Interaction avec des PNJ

Lorsque les Chats interagissent avec des témoins, ils sont perçus comme de simples chats ordinaires. Cela signifie qu'ils doivent faire preuve de ruse et de subtilité pour obtenir les informations dont ils ont besoin. Bien qu'ils ne puissent pas interroger directement les témoins comme le feraient des humains, ils ont d'autres moyens à leur disposition. Les Chats peuvent écouter attentivement et comprendre les conversations humaines qui se déroulent autour d'eux, capturer des indices précieux. De plus, ils peuvent utiliser leurs pouvoirs spéciaux pour influencer les événements de manière subtile et insidieuse. Par exemple, un Chat pourrait attirer l'attention d'un homme en utilisant sa télékinésie sur un objet important et lire ses pensées pour en apprendre plus sur cet objet.

Exemple :

Un Chat d'Ulthar se bécote dans le manoir d'un voleur soupçonné de comportements étranges. Utilisant son pouvoir d'influence subtile, le Chat émet des vibrations qui attirent son attention et le débarrassent, l'assurant et le rendant plus enclin à parler à haute voix même s'il est seul.

Voyages et déplacements

Les déplacements ne posent généralement pas de problèmes. Les chats peuvent se faufiler aisément dans les trains, les camions, les bus, voire les avions. Si un déplacement rapide est nécessaire, rappelez-vous que des pouvoirs spéciaux, comme ceux offerts par la dièse Bast, peuvent permettre de voyager à travers les ombres magiques pour atteindre instantanément une nouvelle destination.

Exemple :

Bien que je n'aie pas rencontré tous les Masques de Nyarlathotep avec les Chats, j'imagine qu'il serait amusant de concevoir cette dynamique. Grâce à chaque scénario, les Chats pourraient retourner dans la Corne du Rhin pour informer Vif Épine de leurs découvertes. Celui-ci accepterait alors de les renvoyer à travers des ombres profondes, vers les différents continents.

Les Miaulements d'Ulthar :

- Un livre de règles de plus de 150 pages ,
- Un livre d'aventure (4 oneshots et une campagne)
- Un bestiaire recto/verso,
- Un écran,
- La nouvelle « Les chats d'Ulthar » écrit par Lovecraft

Et bien d'autres paliers et surprises



GAME ON TABLETOP

EXPLORER Connexion

Les Miaulements d'Ulthar

www.xavillier.com

ULTHAR - SCENARIOS

ULTHAR - REGLES

LES MIAULEMENTS D'ULTHAR

EN COURS DE CREATION

PROFONDS

LES CHATS D'ULTHAR

LES MIAULEMENTS D'ULTHAR

LES MIAULEMENTS D'ULTHAR

www.xavillier.com

Ressortez vos vieux scénarios casus et jouez des Gardiens d'Ulthar pour protéger le monde réel et la contrée des rêves

Temps restant

SCAN ME



www.xaviiiier.com/ulthar