



LE LIVRE DES CHIENS



Auteur: Joel Sparks & co

Éditeur: Shelley Harlan

Traduction: Deborah Miglietta, Maryl

Révision: Paolo Guccione (et les contributeurs Ulule)

Mise en page: Paolo Guccione

Dessins et conception graphique: Mirko Pellicioni

L'APPEL DE CHATHULHU est Copyright © 2013-2014 Joel Sparks

Adapté par Alephtar Games sur licence de Joel Sparks

L'oeuvre de H.P. Lovecraft et les Mythes de Cthulhu sont du domaine public.



ALEPH
TAR
GAMES

Ce livret est à utiliser avec le Jeu de Rôle « L'Appel de Chathulhu ».

Il permet de jouer avec des personnages chiens.

D'autre matériel sur Chathulhu est à la portée de vos pattes sur

<http://www.alephtargames.com/chathulhu>



Le Livre des Chiens

par John D. Kennedy

INTRODUCTION

L'un des objectifs supplémentaires du Kickstarter de l'Appel de Chathulhu était d'offrir des règles supplémentaires pour jouer les Personnages Chiens. Quand nous avons atteint l'objectif, nous avons eu la chance de trouver un volontaire comme John Kennedy : un auteur vétérinaire qui a déjà mis la patte à la pâte dans l'aide aux chats errants et dans le jeu DAWG. L'approche de John dans l'univers de Chathulhu nous présente la perspective du meilleur ami de l'homme et de ses idées effrayantes sur les dieux, les monstres et les dangers surnaturels. Le Maître-Chats d'une campagne régulière peut utiliser cette annexe comme guide pour inclure des Personnages Chiens à faire rencontrer aux chats ou – comme Maître-Chiens – faire jouer à un groupe de Personnages Chiens une série d'aventures canines. Amusez-vous bien !

-- M. Joel

John D. Kennedy travaille sur les JdR depuis huit ans en tant que freelance et pour la Onyx Path Publishing, Kenzerco et Third Eye Games. Quand il n'écrit pas de nouveaux jeux, il passe son temps à sauver des chiens disparus dans la zone d'Indianapolis et en lisant et écrivant des bandes dessinées. Le C.V. de John comprend l'aventure « La tombe terrifiante d'Ankhatten » pour le jeu de rôle DAWG.



LE LIVRE DES CHIENS

Les chiens, comme les chats, combattent contre les puissances obscures, mais ne sont pas du tout alliés. Les chiens voient les chats comme des usurpateurs de leur rôle de Meilleurs Amis de l'Homme, un titre qui fut attribué aux premiers Chiens pendant les Jours Obscurs au début du monde. Les chiens servent l'humanité fidèlement et avec amour, et combattent férocelement pour leurs amis.

LES CINQ ROLES

Vous pouvez demander à tout propriétaire de chiens, il n'existe pas deux chiens pareils. Certains sont courageux et aventuriers, tandis que d'autres passent leur vie à craindre leur ombre dans les bras de leur maître. Pour les objectifs du jeu, les joueurs commencent à définir leur chien en choisissant l'un des cinq Rôles.

Le Chien de Garde

Agressif, protecteur et dangereux, le Chien de Garde est la terreur de ses ennemis et le protecteur de ce qui est à lui. Normalement de grande race, les Chiens de Garde lancent l'attaque contre l'ennemi et renoncent rarement à combattre. Il faut un peu d'attention, étant donné que la vue d'un énergumène canin peut mettre accidentellement en alerte les humains. Le revers de la médaille, c'est que la vue d'un chien féroce de combat peut mettre en fuite même les ennemis les plus stoïques.

Le Câlin

Sympathique, affectueux et amusant : tous ces mots décrivent bien le chien qui passe la plupart du temps collé aux humains. Les humains ne peuvent pas s'empêcher d'adorer un Câlin dont le charme naturel et l'aspect adorable garantissent une vie de tendresse. Ces chiens, ont normalement un panier personnel et différents colliers à la mode à porter. Ils peuvent aussi connaître un jeu ou deux, et ceci leur garantit que les humains joueront avec eux et leur accorderont les bouchées qu'ils désirent.

Le Meilleur Ami

Affectueux, loyal et fidèle, le Meilleur Ami est le compagnon inséparable de quelqu'un d'autre qui peut être un petit humain ou un autre chien. Le Meilleur Ami est inséparable de l'humain et passe ses jours à côté de son ami en veillant continuellement contre toute menace potentielle. Les Meilleurs Amis préfèrent que quelque chose de mal leur arrive à eux plutôt qu'à l'objet de leur affection, et sont capables à se rendre compte des dangers qui vont arriver.



Le Cœur Sauvage

Ces chiens sont considérés comme « ces étrangers » parmi les membres de la race canine, et ceci en dit beaucoup sur l'habitude de certains chiens de se nourrir de leurs propres excréments. Les Cœurs Sauvages sentent d'anciennes pulsions battre dans leurs cœurs, et désirent retourner à la nature pour retrouver leurs ancêtres. Ils sentent la Terre bouger sous leurs pieds, ils voient les grands événements cosmiques en rêve et perçoivent tout trouble dans l'ordre naturel des choses. Un Cœur Sauvage entend la Grande Chanson d'Aboyoth. Que ce soit un bâtard qui vit à l'extérieur ou un chihuahua particulièrement vivace, un Cœur Sauvage peut devenir un grand voyant des canidés.

Le Pedigree

Ces chiens sont un exemple de sélection et de raffinement racial, et les autres s'en rendent compte ! Ils amplifièrent les meilleurs traits de leur race, de l'éthique de travail du Berger Allemand à la grâce royale du Lévrier, en passant par la nature bagarreuse du Bulldog. Parfois, ils sont des objets de moquerie de la part des autres chiens à cause de leurs pedigrees formalisés, mais ils n'en ont cure. Quoi qu'ils fassent, de la course dans les champs jusqu'à rester allongés devant la télévision, ils le font avec grâce et beauté comme il convient à leur nature royale.

LE BACKGROUND

Qu'ils soient nés dans une ruelle obscure ou dans une maison confortable, tous les chiens appartiennent à une famille. De là, la vie confère à chaque chien ses caractéristiques uniques. À quelle sorte de famille appartient le chien ? Quand a-t-il été emmené loin de ses parents ? Définir le background d'un héros canin donne aux joueurs et au Maître-Chiens de nombreuses options pour insérer les personnages pendant le jeu. Les détails varient selon les décors, mais certaines informations générales sur le passé des chiens sont importantes pour l'histoire.

LE STYLE DE VIE

Les Chiens Errants naissent à l'extérieur et leur nature sauvage les guide depuis leur naissance. Ils vivent dans la campagne ou dans la rue, et leur vie est une lutte continue pour survivre. Même s'ils ne connaissent pas la technologie et les lois de la société humaine, ils sont experts pour se procurer de la nourriture et pour interagir avec des animaux sauvages.





LE LIVRE DES CHIENS

Les Chiens Domestiques vivent à la maison et, sauf quand on les laisse dehors, ils ne s'éloignent jamais du bâtiment. Ce dernier point leur donne un avantage quand ils ont affaire aux humains, étant donné qu'ils traînent autour de la technologie humaine et savent comment cela fonctionne. À la différence des autres chiens, la plupart de ces Domestiques sont stérilisés.

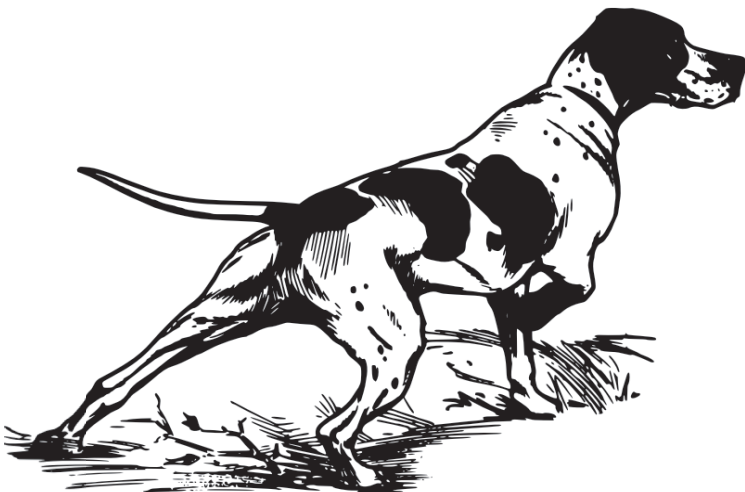
Les Chiens d'Exposition vivent une vie de mollesse, ce qui arrive car ils sont vraiment exhibés dans certaines foires ou parce qu'ils sont vus comme de précieux exemplaires de reproduction. Ils sont souvent de grands ignorants de la vie sauvage, mais ils comprennent très bien les humains et savent comment obtenir ce qu'ils veulent et comment éviter les reproches.

LE FOURRAGE

Le joueur doit décider ce que doit faire son chien pour survivre. Est-ce un chasseur qui se jette sur des écureuils et des lapins ignares dans la cour ? Un expert opportuniste qui flaire des trésors au fond des poubelles ? Est-ce un chien qui se dispute les restes des restaurants avec des chats et des rongeurs, ou serait-il totalement perdu sans la gentillesse et le bon cœur de ses maîtres qui le nourrissent ?

DÉCRIRE LA RACE

Les joueurs qui interprètent un chat peuvent décrire leur personnage comme ils le veulent jusqu'à ce que la créature qui en résulte soit encore considérée comme un chat. Il existe de nombreuses races de chats, du poil Court Américain au Persan, mais ils ont les mêmes caractéristiques. Il n'en va pas de même



pour les chiens. En fait, depuis le dix-septième siècle, le nombre et la variété des races canines a explosé pour atteindre plus de cent races. Ces dernières varient amplement en taille, couleur, forme des oreilles, forme du museau et même forme générale du corps. Même si toutes ces races partagent les mêmes caractéristiques physiques générales (quatre pattes, deux yeux, deux oreilles, etc.), il peut être difficile de décrire un chien sans avoir en tête sa propre race préférée.

RACE PURE OU CROISEMENT

Un Chien de Race est reconnaissable d'un coup d'œil et montrera tous les traits caractéristiques d'une des races identifiées. Chez un Danois, vous verrez les longues pattes, le physique dominant et le museau allongé. Chez le Chihuahua, vous verrez la petite taille, la queue courte et le museau petit et fuselé de toutou. Les chiens de Race ont une grande valeur pour certains humains qui sont prêts à échanger de nombreux morceaux de papier (qu'ils considèrent si précieux) pour l'un d'eux. Ces chiens sont aussi gardés sous stricte surveillance par leurs propriétaires de peur qu'ils ne s'échappent ou qu'ils soient volés. De plus, alors que certaines races sont appréciées pour leurs traits positifs comme leur habileté à chasser ou à courir, d'autres ont développé des facteurs génétiques qui peuvent causer des problèmes dans leur vieillesse. Certains Chiens de Race naissent aveugles ou avec des museaux déformés, et doivent affronter de grandes difficultés.

Certaines races sont souvent choisies comme des Chiens de Garde car ce dernier rôle rentre dans les caractéristiques que les personnes cherchent dans ces races. D'autres vivent les agréables vies de luxe des Pedigrees, où leur héritage noble est considéré plus facilement que dans d'autres occupations. Le Chien de Race permet au joueur de personnifier le chien de ses rêves, et de se décrire par le nom de race comme le Golden Retriever ou le Malamut d'Alaska.

Un Croisement provient de parents qui se sont eux aussi croisés ou même de parents différents. À de rares exceptions (comme le soi-disant Crottin du Corgi), ceci mène à des chiens qui combinent les caractéristiques de leurs géniteurs en obtenant un corps de Labrador et une tête de Pitbull, ou des combinaisons de traits de plus de deux races. Un Croisement peut paraître exactement comme un Pitbull ou plus comme un mélange comique de caractéristiques, et nous recommandons aux joueurs de faire une description physique de leur personnage pour aider les autres joueurs à comprendre à quoi il ressemble. Les Croisements ne peuvent jamais être des Pedigrees, mais ont un caractère joyeux qui les rend adaptés comme des Câlines ou





LE LIVRE DES CHIENS

Meilleurs Amis. Ceux de taille plus grande se retrouveront à faire les Chiens de Garde, gardés dans les dépôts des brocanteurs ou à l'extérieur de grandes demeures qu'ils doivent surveiller.

PELAGE COURT, HIRSUTE OU LONG ?

Pour les Chiens de Race, le pelage doit correspondre à un standard déterminé, alors que pour les Croisements, il n'y a pas de limites.

Certains chiens ont un pelage très court qui au toucher semble à peine couvrir leur corps. Ce pelage ne fait jamais de boulettes et se garde facilement propre, mais les rend plus susceptibles au froid.

Les chiens avec un pelage hirsute ont des poils très rugueux au toucher, ce qui leur donne une certaine protection contre les éléments, mais doit être soigné et lavé ou alors il se remplira de nœuds et de boulettes.

Ceux à poil long ont des manteaux luxuriants qui, s'ils sont bien peignés, peuvent être vraiment splendides et attirer l'attention et l'admiration des humains. Ces fourrures maintiennent le chien au chaud dans son milieu, mais si on n'y fait pas attention, elles peuvent devenir une masse collante et malodorante qui nécessite un toilettage et un coiffage quotidien.

COULEUR DU PELAGE

De quel couleur est le manteau de votre chien ? Est-ce un Labrador jaune brillant, en mesure de se fondre dans un champ de maïs, mais qui se détache contre une avalanche. Êtes-vous un chien brun dont le pelage se confond avec le divan qui vous sert de panier ? Votre pelage est-il noir comme il convient à un chien errant qui rôdera la nuit pour chasser des coyotes et des monstres ? Le pelage canin a une grande variété de couleurs, du gris-bleu au doré, et même les Chiens de Race montrent parfois des colorations différentes.

COULEUR DES YEUX

Les yeux des chiens peuvent être jaunes, marron ou bleus, ou pour les joueurs qui veulent ajouter de la variété (avec la permission du Maître-Chiens), ils peuvent être de la couleur qu'ils veulent. Les différentes couleurs des yeux entrent en jeu quand on essaie de distinguer les différences entre deux chiens. Sont-ils d'une couleur brune qui aide le propriétaire à le confondre avec d'autres chiens de la même race ? Ou votre chien a-t-il des yeux d'un bleu brillant, bien utile quand votre maître vous cherche dans la foule ?



PUISSANCES ÉTERNELLES

Les chiens vivent dans le même monde que les chats et croisent chaque jour beaucoup de ces créatures. Ils rencontreront eux aussi les chats et leurs divinités, et affronteront par exemple les acolytes poissons du culte de Yog-Sotruite qui essaient de libérer le monde de l'influence des autres bêtes. Il y a d'autres animaux dans le monde des chiens, et ces créatures sont une menace pour les chiens autant qu'ils le sont pour les chats. Ils suivent leurs divinités et ont leurs plans qui parfois sont favorables pour les chiens, mais souvent ne le sont pas. Des meutes de chiens se sont rencontrées dans d'étranges rituels dans les bois où des lapins fanatiques essaient d'évoquer un grand ancien qui promet de les élever au statut d'animaux de compagnie préférés des humains, tandis que d'autres adeptes essaient de détruire totalement toute forme de vie sur la planète.

ABOYOTH

Aboyoth le Traqueur Monstrueux, Aboyoth le Libérateur, le Chien des Chiens, l'Unificateur des Meutes, le Suprême Alpha et Aboyoth le Brave Petit Chien, sont tous des aspects du même être divin que tous les canidés, y compris les loups et autres canidés sauvages, vénèrent avec respect. Selon les Cœurs Sauvages âgés, connus comme les Longsmuseaux, Aboyoth existe depuis le début du genre humain, et pendant un certain temps, il a aussi cheminé à travers le monde avec l'humain primitif. Au cours des années, disent-ils, les avatars d'Aboyoth sont apparus plusieurs fois à ses disciples, guidant des migrations de son peuple vers tous les coins du globe, engendrant les Chiens Sauvages d'Afrique, les Dingos d'Australie et les Loups d'Amérique du Nord.

Les détails du culte d'Aboyoth, tel qu'il est connu aux chats, apparaissent à la page 59 de l'Appel de Chathulhu. Il se peut que les chiens dévots aient souffert d'un schisme semblable à la division entre Phtar et Axlan. Les Congrégations d'Abo se concentrent peut-être entièrement sur l'idéal du Bon Chien et sa réputation des chiens auprès des humains, alors que les meutes de loups et autres canidés sauvages vénèrent Yoth le Hurlement, incarnation du même idéal de fidélité mais sans référence aux deux-pattes.



LE LIVRE DES CHIERS

LES CHATS

Les chats croient gouverner le monde humain, mais les chats savent qu'ils sont les détenteurs de la véritable autorité. Les chats sont jaloux de la faveur que l'homme accorde aux chiens et ont tenté de se faire accueillir par les hommes en les dupant, les poussant à construire des temples pour eux et à les traiter comme de fausses idoles. Phtar-Axlan, le Dieu Chat, mène une lutte éternelle avec Aboyoht pour les faveurs de l'humanité où les deux parties positionnent leurs pièces avec soin sur le Grand Échiquier pour voir qui en sortira vainqueur.

LES RATONS LAVEURS

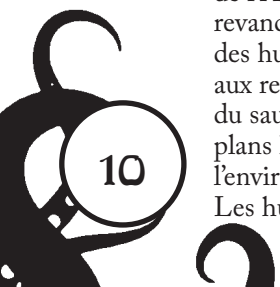
La Confrérie de la Gloire Argentée est un danger constant pour tous les chiens à l'extérieur, étant donné qu'il s'agit d'une guilde de rats laveurs pillards dont le but est d'accumuler des trésors et de s'introduire dans des lieux pas faits pour eux, en sachant que la plupart du temps ce sera le chiot de la maison qui sera réprimandé pour le carnage qu'il y a dans la cuisine. Au service de leur mystérieux Aldermen, les membres de la Confrérie invitent seulement les plus habiles des voleurs dans leurs rangs, et leurs appendices en guise de mains humaines leur confèrent un avantage sur les chiens.

LES OPOSSUMS

Au service de l'avatar de la mort, connu comme Ogone, les adeptes opossums se voient comme des messagers d'un grand changement pour le monde. Ils préfèrent vivre des existences solitaires et monastiques, mais sont connus pour rassembler des secrets et des informations sur les autres animaux. On dit que leur proximité avec la Mort les rend résistants à la Folie du Sang, mais leurs habitudes dégoûtantes et leur tendance à rôder là où ils ne sont pas les bienvenus, les met en contraste avec les chiens.

D'AUTRES GIBIERS

Les animaux non domestiqués de chaque genre ont leurs propres cultes, en général leur version de l'Esprit Sauvage (page 68 de l'Appel de Chathulhu). Ces créatures peuvent vouloir une revanche sur les chiens pour des chasses du passé ; en compagnie des humains, les chiens ont chassé quelque chose, des lièvres, aux renards, voire aux ours. Dans d'autres occasions, les adeptes du sauvage peuvent chercher de l'aide canine pour arrêter des plans humains qui, s'ils ne sont pas contrecarrés, empoisonneront l'environnement pour les chiens comme pour les autres créatures. Les humains, dénués de la sagesse de l'Esprit, pourraient ne pas



se rendre compte des conséquences, ou peut-être que les adeptes humains de Mammon (page 69 de l'Appel de Chathulhu) cherchent le profit au mépris du risque.

LA FOLIE DU SANG

Chaque chien connaît des histoires sur un autre chien qui a été victime de cette étrange maladie, et chacun d'eux craint qu'une morsure d'un animal sauvage ne l'emmène pour une visite sans retour du Vétérinaire. La Folie du Sang croît de l'intérieur jusqu'à ce que le chat ne réussisse plus à penser lucidement et que les sons et les odeurs deviennent trop vifs pour les contrôler. Si elle n'est pas soignée, la pauvre créature devient folle, écumante et poussée à mordre par pure terreur. Personne ne sait si la Folie du Sang a une origine naturelle ou si c'est une malédiction créée par une espèce pour exterminer toutes les autres, mais elle cause des divisions et de la peur chaque fois qu'on la rencontre.

SALES CHIENS !

Un secret que les chiens essaient de cacher aux autres animaux, c'est que tous les chiens ne vivent pas selon la Grande Promesse d'Aboyoth. Certains se sont retournés contre l'humanité et leur propre espèce, et sont devenus l'une des menaces les plus dangereuses que les chiens devront affronter en plus de la menace constituée par Chathulhu et tous ses sbires. ATTENTION : ces entités ne sont pas sympathiques. Les joueurs les plus jeunes, ou les Maître-Chiens qui ne veulent pas contaminer leurs séances de jeu par la connaissance du Chaos, pourraient vouloir sauter cette partie.

ASTRACOTH L'ATTRAPE-CHIENS

Toutes les entités que les chiens craignent n'apparaissent pas comme leurs semblables et conjoints. Astracoth est celui qui tend des guet-apens aux chiens innocents loin de chez eux, et espère les capturer pour les emmener dans sa demeure extra-dimensionnelle, un Chenil d'une horreur telle que ses histoires sont racontées aux petits chiots pour qu'ils restent sages. Il a l'air d'un homme aux proportions gigantesques qui, pour les humains, semble normal, mais pour les chiens à la peau violacée et rugueuse, a une ceinture faite de colliers d'innombrables chiots.





LE LIVRE DES CHIENS

LES CHIENS-GOBELINS

Parfois, les chiens ne sont pas ce qu'ils semblent être. Parfois, les chenils accueilleront un chiot errant qui ne fait pas de bruit, mais regarde autour de lui avec beaucoup d'attention, seulement pour disparaître le jour suivant après avoir laissé derrière lui beaucoup de cages vides. Ceci est arrivé parce que le chenil a été pillé par un Chien-gobelin, une créature aux appétits malveillants. Dans sa forme naturelle de boule amorphe, la créature semble inoffensive, mais son toucher brûle comme de l'acide et peut imiter l'aspect de chaque être qu'il rencontre, en gagnant de la masse de toutes celles qu'il consomme.

LE GRAND MATIN ET SES CHASSEURS DE LA NUIT

Un chien alpha primitif vieux comme le monde, le Grand Matin vit en Esprit comme un grand limier et chasseur, se glorifiant de la chasse et abattant de grandes proies. Quand il se manifeste, il le fait comme un mâtin avec des yeux incandescents et des flammes qui s'échappent de sa gueule. Sa meute de Chasseurs de la Nuit est composée de labradors ailés qui se déplacent sans faire le moindre bruit et identifient leur proie pour leur seigneur. Parfois, le Grand Matin enverra un Chasseur de la Nuit pour aider des fidèles disciples d'Aboyoth qui ont désespérément besoin de secours.

LA CHOSE EN CAOUTCHOUC D'UN AUTRE MONDE

Parfois, parmi les objets achetés par un humain proche, les chiens en trouvent un d'une sorte jamais vue. Ceux-ci ne sont pas du tout des jouets, mais des réceptacles d'horribles créatures provenant d'au-delà de notre dimension. Quand ils entrent dans notre univers, leur peau brûle, c'est ainsi qu'ils se créent des enveloppes particulièrement colorées. Même s'ils semblent inoffensifs, ces organismes cherchent à se nourrir de la douleur humaine et à se positionner au meilleur point pour causer des accidents. Quand leurs enveloppes sont déchirées, ils apparaissent comme des méduses scintillantes de couleurs impossibles à décrire, et couinent horriblement avant de se lancer à l'attaque.

LES MEUTES SAUVAGES

On suppose que même des loups, des coyotes et d'autres grands canidés suivent Aboyoth. Mais certaines meutes choisissent leur voie et tournent leur dos hirsute aux chiens qui vivent avec les humains, et parfois même les attaquent.



LE LIVRE DES CHIENS

Ces meutes peuvent vénérer le Sauvage (p.68 de l'Appel de Chathulhu) et sont susceptibles d'apparitions de Miaulathotep (p.62 de l'Appel de Chathulhu) qui pourrait se présenter comme l'avatar du loup d'un culte dont l'intention est de réunir des meutes sauvages dans une force hostile à l'humanité.

LA GRANDE RACE DE YIP

Ancienne descendance avec des machinations qui traversent les éons, la Grande Race de Yip n'existe pas dans le monde physique actuel. Elle a le pouvoir de se déplacer psychiquement à travers des millions d'années, en échangeant l'esprit d'un membre de la Grande Race avec celle d'un chien, tandis que l'esprit d'un chien occupe le corps alien dans une troublante ville futuriste appelée Yip. Le corps d'un membre de la Grande Race est canin, mais avec la peau glabre et jaunâtre, des yeux noirs et des extrémités tentaculaires qui permettent sa locomotion sur deux ou quatre pattes, et une langue avec une extrémité préhensile, qui peut s'allonger sur des mètres.

Un chien important qui ne joue pas pourrait soudain commencer à se comporter de manière insolite avec un esprit de la Grande Race qui le possède et qui essaye de cacher sa présence, pendant qu'il explore le plus possible le monde actuel. Ou alors un groupe entier de Personnages Chiens pourrait être transféré à Yip, pour vagabonder à travers la ville dans les étranges corps de leurs hôtes, à la recherche d'une manière pour inverser le procédé, malgré l'éloignement éternel de leurs proches humains.

DÉFIS TYPIQUES

Ces exemples aident le Maître-Chiens à décider quelle action pourra être appropriée, pour quel Rôle, et ce que pourra être la difficulté d'un défi. La première liste consiste des actions qui sont faciles pour ce Rôle ; la seconde comprend des actions plus difficiles, mais toujours plus appropriées à ce Rôle par rapport à quelqu'un d'autre.

Un Chien de Garde...

- Peut facilement distancer un humain, sauter au-dessus d'une clôture basse, effrayer les autres par un grognement, renifler les intrus.
- A du mal à rester calme après avoir averti un intrus, à s'arrêter d'un coup, à s'orienter sur un terrain inconnu, à être diplomate avec d'autres chiens.

LE LIVRE DES CHIENS

Un Calin...

- Peut facilement se faire aider des humains, mendier de la nourriture, se faufiler sans être vu dans une pièce, être diplomate avec d'autres chiens.
- A du mal à intimider d'autres chiens, à aboyer et à grogner de manière menaçante, à distancer un chien dressé, à trouver à manger dans le coin.

Un Meilleur Ami...

- Peut facilement mémoriser de potentielles menaces dans les alentours, convaincre son ami d'être en danger, sauver un chiot piégé, découvrir comment ouvrir les portes, montrer du courage face au danger.
- A du mal à abandonner son meilleur ami, à ignorer des menaces potentielles, à excuser une mauvaise conduite, à comprendre les raisons des chiens errants.

Un Cœur Sauvage...

- Peut facilement se rappeler des connaissances perdues qu'il a entendues dans le passé, sauter au-dessus d'une clôture, sauter sur un comptoir, courir rapidement sur de longues périodes, survivre en plein air.
- A du mal à résister à l'élan d'essayer des chemins dangereux, à rester immobile pendant longtemps, à traverser furtivement une cour, à convaincre les autres chiens de leurs possibilités.

Un Pedigree...

- Peut facilement gagner le respect des humains et d'autres chiens, paraître aimable sous pression, être précieux pour les autres humains, se lier d'amitié avec les enfants.
- A du mal à avoir à faire avec les chiens errants, à éviter d'attraper des maladies, à courir sur de longues distances (les articulations...) et à échapper à des maîtres possessifs.



LE MONDE POUR LES CHIENS

ÊTRE UN CHIEN

Les chiens peuvent communiquer entre eux et avec d'autres animaux. Ils ont une longue tradition d'histoires transmises d'un chien à l'autre, et de nouvelles communiquées à distance en aboyant. La seconde méthode, même si elle est considérée vulgaire par les humains, est l'habitude de marquer leur territoire. Cet acte, effectué en urinant sur un objet, permet au chien de passer des informations simples à ses semblables dans la zone. Même si celles-ci consistent normalement en phrases d'au maximum deux mots, elles peuvent quand même être utiles pour transmettre des communications importantes comme « ÉLOIGNEZ-VOUS », « BIENVENUS » ou « MON RÉVERBÈRE ! ».

Quand il s'agit de surnaturel, la plupart des chiens connaissent seulement les histoires qu'ils ont entendues étant chiots. Ils peuvent avoir entendu parler d'Aboyoth de la part de leurs parents, mais ils ne savent pas qui est le Grand Mâtin ou ses Chasseurs Nocturnes. L'exception à cette règle sont les Cœurs Sauvages, dont les connexions au monde invisible révèlent de grands mystères qui, sinon, passeraient inaperçus aux autres chiens. Le Maître-Chiens peut utiliser des rêves et des visions pour fournir aux joueurs des suggestions et des traces vers le mystère.

LE LANGAGE HUMAIN

Leur rapport spécial a fait en sorte qu'en effet les chiens comprennent mieux les termes des humains que les chats ne pourront jamais le faire. Là où un chat ne peut que deviner les émotions qui proviennent d'une gorge humaine, le chien restera en attente des mots-clés qu'il apprend à entendre. Certains exemples sont « Gentil toutou », « Pas bien » et « Non » et autres phrases qui ont souvent été répétées avec les mêmes intonations. Les chiens apprennent même à associer ces phrases avec des actions ou objets spécifiques. Un chien qui entend un humain dire « Cherche bla bla bla apporte bla bla bla » sait ce qu'il doit chercher, et peut en déduire qu'ils vont faire une promenade. D'autres exemples incluent l'association de certaines phrases avec des expériences très heureuses ou douloureuses, comme l'horrible V-É-T-É-R-I-N-A-I-R-E ou les merveilleux J-A-R-D-I-N-S.



LE LIVRE DES CHIENS

LES SENS

Le monde est un endroit immense pour un chien. Ce n'est pas seulement une question de dimensions physiques. Ce que les humains ne comprennent pas, c'est qu'ils n'en perçoivent que très peu ! Les chiens ont un odorat assez puissant pour saisir les changements d'humeur des humains, les poisons dans l'environnement et même les maladies chez d'autres animaux. Le nez d'un chien est constamment mis face à un banquet d'odeurs, et les chiens se dépêchent pour dénicher des effluves insolites comme la présence d'une créature monstrueuse dans l'environnement. Et en plus des odeurs, il y a les sons ! Les chiens peuvent entendre de nombreuses octaves bien au-delà de la limite des humains. Mais, parfois, ceci se révèle défavorable car beaucoup ont peur de bruits trop forts, comme ces désagréables sifflets utilisés pour les punitions. D'autre part, ceci peut être un gros avantage, étant donné que les chiens peuvent entendre de subtiles vibrations de l'univers et sont souvent les premiers à savoir quand quelque chose de dramatique va arriver. Ils arrivent à entendre les pleurs d'une fillette égarée à des kilomètres de distance, et le bruissement des ailes d'un Miaou-Go sur les traces de sa proie.

LES DYNAMIQUES DE MEUTE

La chose la plus importante pour un chien quand il s'unit à un groupe, c'est probablement d'établir qui est le chef. La démocratie n'est plus en vogue parmi les chiens, et lorsqu'il n'y a pas d'humains aux alentours, ils s'adressent à celui qui non seulement se montre le plus fort, mais aussi au meilleur leader de la meute. N'importe quelle brute peut devenir le chien dominant à force de morsures, mais en le faisant, il court le risque de voir les autres chiens s'en aller quand l'alpha tourne le dos. Les chiens doivent sentir qu'ils peuvent avoir confiance en leur leader, et le chien le plus fort trouvera le moyen d'établir un contrôle aussi bien par sa pure prestance physique que par sa diplomatie.



LA MORT

Les chiens pensent rarement à la mort jusqu'à ce qu'elle emporte leurs frères, leurs parents ou leurs humains. Pour un chien, la vie est beaucoup plus intéressante pour le Maintenant que pour l'Après. Pourquoi se préoccuper du jour réservé à notre mort ? Il vaut mieux passer sa vie à chercher le meilleur rayon de soleil sur le divan, ou empêcher que les Miaou-Go n'enlèvent d'autres animaux. Certains chiens croient qu'ils iront dans un de leurs paradis quand ils meurent là où tous leurs amis humains les attendent dans un interminable domaine de nourriture et de litières confortables, comme récompense pour leurs services loyaux.

LA GRANDE PROMESSE

La plupart des chiens ont entendu parler de la Grande Promesse d'Aboyoth qui forme la base de leur culture. La Grande Promesse est un serment prononcé par Aboyoth et par le Grand Géniteur des Humains quand le monde était encore jeune et plein d'horreurs qui en peuplaient les nuits. Quand le Géniteur arrivait, Aboyoth veillait sur lui et, pendant qu'il était éveillé, il l'aidait à garder sa demeure et à chercher de la nourriture. En échange de leurs fidèles services, le Géniteur jura à Aboyoth et à ses disciples qu'avec le temps leurs vies deviendraient plus confortables, qu'ils auraient des niches chaudes et une abondance de nourriture et qu'ils ne seraient JAMAIS mais jamais remplacés par un autre animal de compagnie. Ainsi, le genre canin gagna le titre de Meilleur Ami de l'Homme, un titre que les chiens ont jalousement conservé depuis lors.

Les chats sont des usurpateurs, des parasites qui ont réussi à entrer en se faufilant dans les cœurs de tant d'humains malgré leurs évidents défauts de félins. Les chats sont rarement fidèles à leurs maîtres et s'attendent à de l'adoration et à des supplications de la part des humains là où les chiens respectent et servent fidèlement leurs maîtres. Ceci a débuté la grande rivalité entre les deux lignées, et alors que les chats deviennent de plus en plus populaires auprès des hommes, les chiens restent fidèles à leurs devoirs, en refusant d'abandonner leur rôle de Meilleur Ami de l'Homme.





LE LIVRE DES CHIENS

DECORS ET AVENTURES

La lutte atavique peut avoir lieu n'importe où. Cette section contient d'abondantes suggestions pour des aventures, les joueurs devraient donc avoir l'autorisation du Maître-Chiens avant de la lire.

HILLCREST PARK

Le Parc de Hillcrest est un espace vert situé dans les faubourgs de la ville. C'est un ancien lieu, dont une partie des bois autrefois touffus ont été abattus pour permettre le développement urbain, et cette petite bande de terre est tout ce qu'il en reste. Les humains emmènent leurs familles dans ce parc pour passer des après-midis relaxants, ou pour regarder les matches sur le terrain de foot. L'été, c'est un lieu idéal pour les jeux des enfants, et le 14 juillet offre une vue fantastique des feux d'artifice de l'autre côté de la ville. Les chiens sont souvent emmenés ici en promenade par leur propriétaire, et, la nuit, de nombreux animaux astucieux sont en mesure de s'enfuir de leurs maisons et de vagabonder avec leurs amis sur des collines herbeuses, en hurlant à la lune.

Qu'est-ce qui réunit les chiens de tant de races différentes ? D'innombrables aventures les attendent. On dit qu'il y a un trou sans fond dans le terrain près du ruisseau, et que, la nuit, il en sort la puanteur de la mort. On dit qu'il y a un troll sous le pont, près de l'étang, et qu'il donne la chasse à tout pauvre petit chien qui ne dit pas « S'il vous plaît » avant de traverser le pont. Près du terrain de foot, il paraît qu'il y a le fantôme d'un enfant perdu qui attend près des gradins que son père vienne le chercher.

Les méchants chats adoreurs

Il paraît que récemment le voisinage a été envahi par des petits chats particulièrement adorables. Les humains ne peuvent pas s'empêcher de les recueillir et de les emmener à la maison, et de nombreux chiens se sont donc retrouvés exilés dans le jardin. La nuit, les chats retournent au parc en emportant avec eux un curieux objet : l'âme de leur maître ! Les chats sont des adoreurs fanatiques qui vénèrent le terrible Chathulhu, et ils savent que s'ils sacrifiaient ces âmes à leur seigneur, ils pourront l'invoquer dans le royaume des mortels. Les chiens, réussiront-ils à sauver leurs maîtres et les vies des autres humains dans les alentours du parc ? Et qui est ce mystérieux limier noir, connu comme Schnauzer des Ombres, qui semble être le seul à savoir comment libérer les âmes des maîtres ?

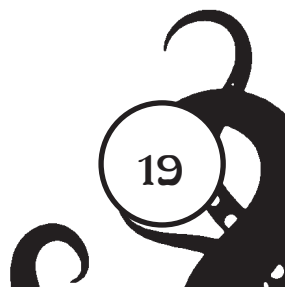


Le chiot perdu

Il fait nuit, et on voit un petit chien noir rôder seul dans le parc, il a apparemment échappé à la surveillance des humains. L'image mentale du petit chien tourmente les chiots qui n'arrivent pas à dormir en le sachant encore là-bas. Quand la meute se rend au parc pour récupérer le chiot perdu, elle apprend son histoire : il s'agit d'un jeune Chasseur Nocturne du Grand Mâtin, envoyé en mission pour la première fois par son seigneur, mais qui ne se souvient plus où il devait aller ou ce qu'il devait faire. Un raton-laveur cruel a volé les pouvoirs du petit chien et les utilise maintenant pour terroriser un quartier voisin et s'imposer sur la faune sauvage locale. Ce n'est pas facile de récupérer les pouvoirs, étant donné que le raton-laveur a la taille d'un puma avec des ailes et des griffes acérées. Si elle réussit à le maîtriser, ou alors à le convaincre à rendre le pouvoir soustrait à tort au chiot, la meute a gagné un allié sous la forme d'un Chasseur Nocturne. Le Grand Mâtin s'intéresse maintenant à la meute et commence à mettre à l'épreuve ses membres pour voir s'ils pourraient devenir de dignes serviteurs ... ou une proie de grand potentiel !

LE CHENIL PARMI LES MONDES

Dans la banlieue de Knoxville se trouve le refuge pour animaux Maisons Heureuses. Construit sur les restes d'une école, le refuge a vu passer des milliers d'animaux de toute forme et taille. Les personnes qui y travaillent sont heureuses quand elles réussissent à donner une nouvelle maison à un animal, elles rendent donc un grand service aux habitants de la zone. Le chenil est construit sur une grande Divergence du monde spirituel. Auparavant hôpital, puis école, le bâtiment a vu beaucoup de joie et de souffrance. Ses briques sont imprégnées d'énergie psychique qui a déjà causé l'apparition de diverses fractures dans les strates des réalités environnantes. Ceci a eu des effets particuliers sur les habitants du bâtiment et du voisinage, étant donné que la barrière entre les mondes est plus faible ici et que les murs du refuge débordent d'énergie spirituelle.





LE LIVRE DES CHIERS

Après avoir joué l'aventure « Pâturages Verts » en p. 127 de l'Appel de Chathulhu, vous pouvez utiliser ces idées pour continuer une campagne basée sur un refuge :

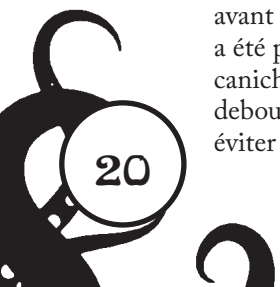
- Les rats sont bien organisés au refuge, ils se déplacent en pelotons disciplinés pour capturer de la nourriture qu'ils rapporteront dans leurs tanières. Il y a des voix persistantes d'un « Généralissime » des rongeurs parmi les animaux, et certains disent qu'il est en train de renforcer son armée pour déclencher une pestilence sur les humains.

- Il y a un occupant du refuge, arrivé depuis de nombreuses années, qui pour certaines raisons est négligé par le personnel lui fournissant occasionnellement de la nourriture et des soins, mais à part ceci, il se comporte comme s'il n'était pas là. Il s'agit d'un puissant sorcier humain qui se cache, sous la forme d'un animal, de la vue d'ennemis très puissants.

- Une nuit, une phalène vole à travers une fenêtre et se pose à l'extérieur d'une cage d'un Personnage Chien. Elle implore dans une langue que seuls les chiens peuvent entendre. La phalène affirme qu'elle est le prince d'un royaume voisin qui est attaqué par une armée de fourmis, et qu'elle a besoin de l'aide canine pour sauver son peuple de ce triste destin. En échange, elle promet assistance contre les minuscules disciples du Dieu Insecte, puces et autres sangsues qui attaquent chaque été.

- Un chien arrive, il semble avoir renoncé à la vie, malgré son jeune âge et sa parfaite santé. Quand on lui demande pourquoi il est aussi déprimé, il raconte comment sa famille a perdu l'esprit et l'a abandonné. Il jouait avec un objet bizarre en forme d'os, mais étrangement dur quand il a senti l'odeur de la magie et soudainement sa famille semblait ne plus le reconnaître. À l'insu du chiot, ceci était un objet de la Grande Race de Yip, et les esprits Yippiens habitent maintenant les corps de sa mère et de ses frères. Les Personnages Chiens pourraient devoir retrouver cette chose en forme d'os...

- Une grande armée de chiens errants surgit des bois voisins et envoie des ambassadeurs pour prévenir les animaux du refuge d'une attaque imminente, dans l'espoir de détruire le bâtiment avant qu'un portail ne s'ouvre de l'intérieur. Ils disent que ceci a été prophétisé par l'un de leurs mystiques, un Cœur Sauvage caniche, qui a prévu un grand carnage si le bâtiment reste debout. Est-ce que la meute réussira à raisonner le caniche ou à éviter d'une manière quelconque la destruction de sa maison ?



LES DEMONS A L'HOTEL HART HOPE

Au vingt et unième siècle, être un chien est fantastique. Non seulement, il existe des maisons avec du chauffage et toute sortes d'aliments sur lesquels baver, mais les propriétaires plus aisés emmènent leurs chiens avec eux en vacances, et de plus en plus d'hôtels sont équipés pour accueillir les quatre-pattes. L'hôtel Hart Hope est un endroit de ce genre, une station de ski qui non seulement encourage les hôtes à y amener leurs amis poilus, mais aussi leur organise des activités. Du sauna pour chiens à des jeux de groupe dans un parc qui leur est réservé, le Hart Hope est un des hôtels les plus luxueux d'Amérique pour chiens.

Mais cet hôtel a des plans beaucoup plus sinistres. L'édifice est construit sur un ancien complexe de cavernes qui, à une époque, était utilisé par un culte sans nom. Aujourd'hui, quelqu'un a manipulé les humains pour qu'ils construisent cette coûteuse structure pleine de statues spéciales et d'architectures ésotériques qui lui permettent de canaliser des énergies spirituelles. L'hôtel se nourrit des émotions de ses hôtes, et leur bonheur et joie sont recueillis dans une grande salle dans les souterrains.

L'hôtel fournit l'occasion de se rencontrer pour des chiens de toute extraction sociale. Les chiens errants rôdent dans la zone de chargement de l'hôtel où les humains jettent d'énormes quantités de restes. Les Pedigrees et les autres privilégiés sont emmenés dans cet hôtel pour jouir du luxe aux frais de leurs propriétaires, et les énergies s'agitant autour du bâtiment attirent les Cœurs Sauvages qui trouvent que l'endroit dans son ensemble leur donne la chair de poule. Même certains chats sont amenés ici. Bien que l'hôtel fasse de son mieux pour maintenir les deux groupes séparés, la nuit les chiens se rendent compte que les chats rôdent dans les couloirs, et que certains chiens errants se cachent dans l'ombre près de la zone de chargement. La concurrence est féroce dans l'hôtel, étant donné que les deux groupes ont leurs priorités.

Le Grand Crossover.

Profitant de l'isolement de l'hôtel, il s'y déroule une étrange convention : Bunnycon, un événement de masse réservé aux propriétaires de lapins. Les groupes de chiens et de chats doivent maintenant combattre avec des humains stupéfaits face à de petits lapins apparemment dénués d'émotions, et à leurs maîtres étrangement joyeux.

Alors que, pendant la nuit, les chiens et les chats se détendent, ils remarquent d'étranges figures encapuchonnées qui rôdent dans les couloirs et dans le parc aquatique couvert, en soustrayant la nourriture aux animaux et en faisant du trafic avec le mobilier





LE LIVRE DES CHIERS



partout dans l'hôtel, en causant des dégâts et des litiges dans toute cette structure. On entend d'étranges chants, ponctués de hurlements aigus. Un grand sens de prémonition et de peur commence à faire son chemin parmi les animaux qui voient leurs maîtres se comporter étrangement face aux nouveaux arrivants.

Les lapins sont les adorateurs d'une divinité sans nom. Ils sont venus au Hart Hope à cause de la fragilité des barrières dimensionnelles de cette zone, et essaient de compléter un Grand Rituel (page 44 de l'Appel de Chathulhu) qu'ils ont surnommé le Crossover. Les lapins adorateurs croient que ce rituel admettra dans le monde une figure monstrueuse qui amènera une destruction aveugle et diffuse contre les prédateurs. Parmi les propriétaires des lapins, plusieurs humains sont sous contrôle mental, utilisés pour modifier des canalisations, des circuits électriques et d'autres systèmes de l'hôtel jusqu'à assumer la géométrie parfaite pour le contact trans-dimensionnel. Les lapins, aidés par les souris de l'hôtel, rassemblent pendant le jour des matériaux et des herbes pour leurs rituels nocturnes. Est-ce que les chiens et les chats sauront mettre de côté leur rivalité pour arrêter la conspiration



des lapins ? Pour ajouter un détail particulièrement sombre, le culte des lapins pourrait établir un contrôle mental sur l'un ou plusieurs propriétaires des personnages.

À une date chargée d'auspices, une éclipse de lune fournira l'alignement qui permet aux adorateurs de compléter le Grand Rituel : faire une entorse à la réalité et libérer Quelque Chose de Méchant de son ancienne prison. Les chiens ne peuvent pas laisser ceci arriver.

LES CHIENS LOUPS-GAROUS

Ce genre d'histoires est particulièrement sombre et adapté à des joueurs plus mûrs. Ceux qui désirent un jeu plus joyeux peuvent choisir de le modifier pour l'adapter à leur humeur, mais les thèmes de l'amitié et le désir de sauver quelqu'un à tous prix resteront centraux. Dans ce scénario, un chien étrange mord son propriétaire ou un autre ami humain d'un Personnage Chien. Cet assaillant, décrit seulement comme un animal particulièrement grand, disparaît ; l'humain, transporté à l'hôpital et soigné par le meilleur de la médecine humaine, guérit rapidement et il semble que l'ami se soit remis ... jusqu'à la prochaine pleine lune.

- Le propriétaire d'un Pedigree a disparu, son esprit est en proie à la rage bestiale qui le possède maintenant. Le chien est piégé à la maison et doit travailler avec les autres PC pour s'enfuir. Après l'avoir fait, les chiens réussiront-ils à découvrir où est passé leur maître ? Comment pourront-ils le vaincre, maintenant qu'il est devenu une monstrueuse machine à tuer ?
- Le Meilleur Ami dans le groupe a découvert que son jeune maître présente d'étranges symptômes. Il ne joue plus à l'attraper, préférant s'asseoir dans la cour à fixer le bois. Il ne dort plus dans son lit, mais en retire les draps pour en faire une litière sur le plancher. Et un jour, l'incroyable arrive : le garçon commence à comprendre parfaitement les animaux ! Dans ce scénario, les chiens doivent aider le garçon à gérer sa condition, et lui permettre de maintenir un lien avec son humanité alors que tout ce qu'il était est en train de disparaître peu à peu.
- Un monstre canin appelé le Noir Grimm est apparu sur la Terre, un Serviteur Majeur du Sauvage. La créature essaie de remplacer l'humanité par le loup, au moyen d'une forme infectieuse de lycanthropie qui obscurcit l'esprit. Bien vite, les transformations ont lieu chaque nuit. Des meutes d'énormes chiens noirs rôdent dans les bois la nuit, y compris certains des maîtres, et les personnages doivent arrêter l'infection sans faire de mal aux humains. La méthode la plus directe est de tuer le Noir Grimm, mais il est incognito et il ne sera pas facile à vaincre.