



Rouge sang ! n°5

Par Solaris

Pourquoi rendre hommage à ces animaux alors que Tanaephis regorge de personnalités et d'Armes qui mériteraient un numéro de *Rouge Sang !* à elles seules ?

Pour suivre cette mode de mettre des chats partout afin d'augmenter le nombre de mes lecteurs ? Oui, c'est vrai, ça se tient.

Mais c'est surtout parce que le chat est présent partout dans Pôle et je trouvais bien d'en faire un numéro.

LES CHATS DE PÔLE

Pôle, c'est la mégalo... pole de Tanaephis. Elle regroupe des milliers d'individus issus de tous peuples et origines sociales. C'est une cité de contrastes qui est capable de porter des destinées magnifiques ou de vous laisser tragiquement crever au coin d'une ruelle. Son histoire est fascinante et ses lendemains, quoique bousculés par des conflits ouverts, probablement éternels. Et au quotidien, c'est une ville vivante et bruyante, qui recèle en son sein des personnages vivants de cette énergie citadine.

Mais surtout, Pôle est caractérisée par la forte présence d'un animal qui partage son histoire sans pourtant l'influencer. Sauvage ou domestiqué, il erre dans les rues de Pôle pour rappeler que finalement, l'habitant le plus fidèle, c'est bien lui. Il est sur les toits, dans les ruelles, dans les égouts, dans les maisons, les bras, les entrepôts... Il est le chat.

À PAS DE VELOURS

D'accord, il est partout dans Pôle. Mais finalement, quel intérêt de vouloir en savoir plus sur cet animal qui surprend par son omniprésence physique lorsque l'on débarque dans la cité, mais qui finit par devenir un élément banal une fois habitué à vivre à Pôle ?

D'abord, c'est devenu un compagnon du polard. Si certains n'aiment pas les chats ou n'y prêtent pas vraiment attention, d'autres aiment les savoir là, les caressent ou les nourrissent. Il n'est pas rare de voir des petites écuelles de lait et de nourriture devant des maisons ou sur des escaliers. Il faut d'ailleurs faire parfois attention à ne pas y mettre un pied étourdi. D'autres laissent même une petite fenêtre ouverte ou un trou à rabat au bas de leur porte pour que ces félins puissent entrer à loisir.

C'est aussi la joie des enfants qui peuvent trouver du réconfort auprès de ces matous, et qui par l'ordinaire des chats, découvrent le cycle même de la vie et de la mort, avec tout ce que l'on peut imaginer en moments forts (naissance, cruauté, tendresse, jeux...).

Les autorités impériales ont bien essayé de lutter contre la prolifération de ces félins, mais devant la réaction de la population, ils ont fini par abandonner la chasse et l'empoisonnement pour laisser le chat reprendre pied dans Pôle.

Il se dit même : « quand le chat disparaîtra de la cité, ce sera la fin de Pôle ».

UNE VIE DE CHAT

Le chat est aussi objet de légendes urbaines et certaines sont tenaces même si elles sont invérifiables, voir complètement insensées.

Si les chats ont cette liberté de mouvement, c'est qu'ils sont vus comme un signe de chance. Au-delà du fait que certains croient en la fin de la cité le jour où les chats l'auront désertée, c'est avant tout un symbole quotidien qui rassure. Car finalement, le chat est à l'image de l'habitant : il peut être crasseux et miteux, mais aussi beau et fier, noble même, dans son apparence et son indolence. Des habitants y voient le reflet de leur propre

Rouge Sang ! Est une aide de jeu pour Bloodlust Métal, jeu de rôle écrit par François Lalande et Rafael Colombeau et édité par les éditions John Doe.

Les illustrations de John Grümph et Christophe Swal sont issues de la gamme Bloodlust Métal.

vie et la présence des félins les confortent, les apaisent. Et puis, nourrir une femelle et ses petits, c'est au final se prouver à soi-même que l'on est encore vivant et humain. Le chat devient l'opportunité de se prouver quelque chose, et au final, encore une fois, une chance.

Le chat accompagne l'écrivain, l'artiste, le décideur... son calme apparent, son indépendance (relative) et sa grâce en font le compagnon idéal. C'est ainsi qu'on le retrouve dans des fables, des contes, des peintures ou des chansons, mais aussi dans des décors de théâtre ou des peintures. Des nobles apprécient de voir leur animal représenté sur leur propre portrait ou stylisés sur des objets luxueux : marque-page, peigne, encensoir ou même garde d'épée. C'est là encore un symbole de chance et même de prospérité qui se décline aussi sur des biens quotidiens.

Mais le chat accompagne aussi le filou, le brigand et l'assassin. Certains apprennent à imiter parfaitement le chat pour ensuite pouvoir tromper leur monde lorsqu'ils pourraient être découverts. Et combien de malandrins n'ont pas repéré un passage grâce à un matou ? Le chat se faufile et se déplace sans souci de connaître les limites d'une propriété ou d'un site interdit. Et les hommes et les femmes de l'ombre le savent bien. L'animal devient alors complice, à son insu, d'une infiltration, d'un vol ou bien pire. Certains osent même utiliser le chat pour lui mettre du poison sur les griffes en espérant atteindre le propriétaire. Mais étonnement, la mort du chat porte ensuite malheur au meurtrier... Un dicton populaire dit : « *faire du mal au chat c'est se faire du mal plus tard* ».

Le chat est vu comme un bon présage, ou à défaut un animal à qu'il ne faut pas vouloir du mal.

CHAT NOIR

Mais sous cette apparente bienveillance de Pôle pour ses chats, se cachent des pratiques obscures.

Certains n'hésitent pas à utiliser le chat à des fins peu scrupuleuses comme des taverniers qui ne reculent pas, par souci d'économies, à servir du chat dans leurs plats, sans bien sûr en informer son aimable clientèle. C'est une méthode peu courante mais bien pratique, surtout que cette viande abonde dans Pôle.

Les piorads ne sont pas en reste et ne font pas de manière quand ils voient leur chagar se nourrir d'un chat. Après tout, c'est la nature et surtout la loi du plus fort qui l'emporte. S'ils peuvent très bien apprécier la compagnie d'un chat, la relation chat-chagar leur importe peu.

C'est aussi une poignée d'Épiciers batranobans de Pôle qui se sont rendus compte que l'idée d'utiliser des organes de chat dans leurs préparations pouvait être pertinente. Certes, il n'y a pas encore de « recettes » efficaces, et ce n'est pas consigné dans les registres officiels, mais cette pratique existe. Elle n'en est qu'à ses balbutiements et seul le temps et la pratique confirmeront, ou non, l'utilité des organes d'un chat dans les Épices.

MYSTÈRES DU CHAT

Ceci dit, il existe des phénomènes étranges et inexplicables. Rien d'alarmant, mais certains érudits commencent à s'interroger.

Des chats sont vus à certains endroits distants les uns des autres de plusieurs lieux. Les personnes qui les remarquent affirment voir le même animal, à plusieurs endroits éloignés, et toujours dans la même posture. Si le nombre astronomique de chats pourrait expliquer ces impressions, des érudits font des recherches : la source pourrait être des conduits ou des passages restés inconnus et qu'ils voudraient découvrir.

Mais l'érudite Venance a une théorie sur un lien entre les chats et... l'exal. Ce dernier est persuadé que des chats seraient en phase avec l'exal et pourrait bénéficier de ces effets. Ces confrères se moquent ouvertement

de lui, et il commençait à désespérer de trouver des preuves. Jusqu'au jour où de ses yeux, il perçut une mère transporter un chaton dans sa gueule et passer un mur comme s'il n'existait pas. Depuis, Venance continue ses observations régulières dans la cité.

CHATS CÉLÈBRES

Certains chats sont devenus des célébrités à Pôle, au même titre que certains des maîtres qui les ont possédés.

- Cendres

C'est un chaton tout gris et en sale état que Vérole récupère lors d'un sale coup, lorsque le félin se glisse dans son sac. De retour chez lui, étonné de sa découverte, Vérole commence à vouloir l'égorger, puis se surprend à s'attendrir. Il décide alors de le garder et le baptise Cendres, comme la couleur de son pelage. Mais surtout, sur chacun de ses coups, Vérole retrouve son chat qui le suit et qui a plusieurs reprises, lui a permis d'éviter d'être repéré ou d'être alerté de la présence d'un tiers. Depuis, Vérole hante les nuits de Pôle en commettant ses méfaits accompagné d'un chat couleur cendres.

- Dune

Ce chat roux était le compagnon de Jofar, un écrivain batranoban réputé pour sa poésie et qui était venu finir ses jours à Pôle. Chaque matin, Jofar allait au marché faire ses courses et sa promenade dans les rues de Pôle afin d'y trouver inspiration pour ce qui fut son dernier recueil de poèmes : *Mille et une couleurs de Pôle*. Les habitants du quartier s'amusaient de voir Dune le suivre partout, parfois même reposant dans ses épaules ou sur son bras. Chacun s'amusait aussi des espiègleries du chat avec son maître. Et un jour, on ne vit plus Jofar, que l'on savait gravement malade. C'est alors qu'un enfant du quartier, à qui Jofar apprenait à lire et écrire, le découvrit mort dans son lit. Mais sa plus grande surprise fut de voir Dune allongé sur son maître, lui aussi mort, comme dans son sommeil. Pour rendre hommage à Dune qui les avait tant amusés, les gens du quartier rebaptisèrent leur place centrale qui devint la *Place de Dune*.

- Pégase

C'est un chat blanc immaculé qui se promène dans les allées du palais impérial. Mais Pégase est surtout l'un des rares occupants à y être libre de ses déplacements, l'empereur Bert III l'ayant pris en affection. C'est ainsi qu'en audience ou encore dans les appartements impériaux, on peut trouver la trace de Pégase : des poils blancs sur les coussins et les couchettes contre lesquels le personnel bataille pour les retirer.

LES CHATS EN JEU

Cette aide de jeu est une inspiration pour donner de l'épaisseur au quotidien des rues de Pôle et pour valoriser la présence très nombreuse des chats dans cette cité. Cependant, le meneur de jeu ne doit pas hésiter à s'en servir dans ses scénarios :

- Les personnages découvrent un passage grâce à un chat.
- Les personnages sont embauchés pour retrouver un chat blanc immaculé dont le commanditaire souhaite conserver l'anonymat. Leur seul indice : un médaillon en forme de pégase autour du cou.
- Venance demande de l'aide aux personnages moyennant une belle récompense. Mais devant ces derniers sceptiques, au même moment, un chat sort d'un muret comme par magie. Qu'en est-il vraiment ? C'est alors que les personnages « voient » Cendres et Vérole...

