





# Maîtres du Monde

“Quand votre chien saute sur votre lit, c’est qu’il adore votre compagnie. Quand votre chat saute sur votre lit, c’est qu’il adore votre lit.”

Alisha EVERETT.

**L**A SOCIÉTÉ FÉLINE repose sur trois piliers distincts : le Conseil, la faction et la lignée.

## Conseils

Un Conseil est lié à la notion de territoire, un élément important pour un chat. De grandes portions de territoires sont gérées par des Grands Conseils reconnus au niveau mondial par la société féline (voir carte ci-dessous). Chaque Grand Conseil a sous sa tutelle des Conseils Régionaux féaux qui gèrent des portions de territoire plus petites, elles-mêmes subdivisées en Conseils Locaux. Un Conseil, qu’il soit mondial, régional ou local, est composé de sages qui veillent (entre autre) à ce que la Mascarade ne soit pas dévoilée et que les hommes ignorent tout de la civilisation féline. C’est devant un Conseil que ce règle les différents impliquant les chats : conflits territoriaux, jugement, condamnations, etc. Les chats dégénérés et les bastets ne sont pas dépendants d’un Conseil. Ils sont considérés comme sous chats, et n’ont donc aucun droit, même s’ils doivent respecter les lois édictées par le Conseil qui gère le territoire où ils résident habituellement. Seul les éveillés sont considérés comme individus à part entière, inféodés au Conseil qui gère la portion de territoire où ils habitent. Cette organisation féodale est effective depuis la chute d’Atlantis. Depuis lors, les chats n’ont jamais plus formé un gouvernement centralisé.

Certaines parties du monde ne sont gérées par aucun Conseil car aucune structure sociale féline n’y est présente. Ces zones sont considérées comme des déserts, mais pas comme des zones hors-la-loi. A noter que quelques conseils sont réputés pour la sagesse de leur décision, et leur prestige leur confèrent une autorité supérieure sur d’autres. On peut ainsi citer le conseil de Paris (qui se réunit dans le grenier de la Sorbonne), le conseil de New York (qui se réunit au Brooklyn Public Library), le conseil de Moscou (qui se réunit dans les combles de la Cathédrale Saint Basile), etc.

## Factions

Bien que sous l’autorité d’un Conseil, un chat adhère la plupart du temps aux idéaux prônés par des factions politiques. Les plus importantes sont décrites ci-après. La plupart d’entre-elles prônent ouvertement la mise en place de la Mascarade destinée à occulter la place réelle des chats dans le monde vis-à-vis des humains. Certains participent activement à son élaboration et à son maintien tandis que d’autres se contentent d’y adhérer. A noter que certains de ces partis sont majoritaires chez les chats éveillés depuis près de trois millénaires...

## Les interventionnistes

Les membres de ce parti considèrent que le maintien de la Mascarade nécessite une inter-



vention constante mais discrète dans les affaires humaines. Beaucoup d'interventionnistes gèrent les agents chargés d'effectuer les missions que leur confie le conseil local. Les membres de ce parti ne sont pas loin d'avoir la majorité absolue dans la plupart des conseils mondiaux félins éparpillés dans le monde.

**Chef de file :** Mi'Mrr

**Localisation :** Rio de Janeiro, Brésil

**Description :** Chat persan

**Motivations, désirs :** Protéger à tout prix la Mascarade. Détecter, former et fournir des agents de qualité pour assurer cette protection. Contenir les partis politiques les plus extrémistes par des moyens diplomatiques si possibles. En cas de problèmes ou d'accrocs dans le voile de la Mascarade, tout faire pour réparer les erreurs et cacher l'existence des chats aux hommes (en général) et aux Rose-Croix (en particulier).

### Les progressistes

Ces derniers considèrent que la chute de la Mascarade est inéluctable et qu'il faudra bien un jour ou l'autre révéler la vraie nature des chats aux humains... Mais pas tout de suite. Il faut d'abord "éduquer" les hommes pour les amener à accepter la présence d'une autre race intelligente sur terre sans effusion de sang ni esprit de revanche. Lorsque les humains apprendront qu'ils ont été créés pour être les esclaves génétiques des chats, ça risque de les fâcher un peu. Il faut donc les faire "évoluer" sur le plan mental pour que les humains acquièrent une certaine ouverture d'esprit et développent certains dons mentaux comme les chats (ce qui est loin d'être le cas actuellement). Les progressistes sont perpétuellement en conflit avec les écologistes, les esclavagistes, les passésistes et les nihilistes.

**Chef de file :** Miou

**Localisation :** Vienne, Autriche

**Description :** Chatte entièrement noire

**Motivations, désirs :** Accélérer le processus de révélation de l'existence des chats aux humains, quitte à chambouler l'ordre établi par la Mascarade. À noter qu'une faction importante du parti trouve que Miou va trop vite dans ses actions. Un nombre important de chats pro-

gressistes pensent que les hommes ne sont pas encore prêts à connaître la vérité.

### Les esclavagistes

*"Les humains ont été créés pour nous servir, et tel doit être leur rôle!"* Voilà le credo des esclavagistes. Bien sûr, le rapport de force est actuellement en faveur des humains à cause de leur maîtrise récente de la technologie et de leur prolifération récente. C'est pourquoi les esclavagistes adhèrent à la Mascarade plutôt que de s'engager dans un conflit ouvert avec l'humanité. Il faut simplement les maintenir dans l'ignorance de leur condition d'esclave, ce qui est – d'après eux – la meilleure des solutions. En effet, un esclave qui a l'illusion de la liberté cherche-t-il à se rebeller contre ses maîtres?

**Chef de file :** Grow'Ow

**Localisation :** San Francisco, USA

**Description :** Chat siamois

**Motivations, désirs :** Hautain, mène une vie d'enfer à ses humains chez qui il vit. Cherche des appuis politiques auprès des leaders d'autres partis pour sortir de sa condition de parti minoritaire.


### Les conservateurs

Chez les conservateurs, on ne mélange pas les torchons et les serviettes, et encore moins les humains et les chats! Que chacun vive sa vie de son côté et les souris seront bien gardées. Donc, pour un conservateur, les chats doivent se cacher des humains et au mieux les ignorer ou au pire les utiliser. Il faut laisser l'humanité évoluer comme bon lui semble. De toute façon, les chats sont nettement supérieurs aux humains et l'*homo sapiens* ne fait que courir à sa perte. À noter que les conservateurs se rapprochent des interventionnistes depuis une paire de siècles. En effet, l'homme a acquis le moyen de détruire la planète par ses armes ou par son mode de vie, et il devient de plus en plus difficile d'ignorer cette menace qui plane sur la race féline.

**Chef de file :** Ma'Waouw

**Localisation :** Londres, Royaume-Uni

**Description :** Chatte tigrée brune et noi-



**Motivations, désirs :** Augmenter le poids du parti politique en recrutant un maximum de nouveaux chats et concurrencer les interventionnistes.

### Les écologistes

Nés d'une faction sécessionniste issue des conservateurs, ces derniers montrent du doigt l'humanité coupable à ses yeux de ruiner l'écologie de la planète et de précipiter la fin du monde dans peu de temps. Pour un écologiste, il devient urgent de lutter contre le cancer humain qui tue la planète où vivent les chats. La Mascarade doit être utilisée pour amener l'humanité à régresser (au mieux) ou à disparaître (au pire). Certains écologistes rejoignent les nihilistes au bout d'un certain temps.

**Chef de file :** Mr'Aow

**Localisation :** Moscou, Russie

**Description :** Chat bleu russe

**Motivations, désirs :** Trouver des chats capables de contrôler mentalement des chimistes humains pour mettre au point une arme de destruction massive. Malheureusement (ou heureusement), Mraow ne veut pas "utiliser" les services de Bastets pour des raisons idéologiques.

### Les passésistes

"*C'était mieux avant!*" c'est-à-dire du temps d'Atlantis où les chats commandaient aux hommes et où chaque chose était à sa place. Les chats ont fait l'erreur de laisser se développer la race humaine, et elle est devenue un danger pour les félins. Les passésistes proposent donc de "réduire" la population humaine à un niveau acceptable (environ un dixième de la population mondiale) et de réduire les survivants à l'état d'esclaves comme l'étaient leurs ancêtres. Le passésiste s'oppose farouchement aux progressistes et aux nihilistes qui représentent – à leurs yeux – les deux extrêmes à leur solution. En revanche, ils affichent une certaine accointance avec les écologistes.

**Chef de file :** Méiou

**Localisation :** Montréal, Canada

**Description :** Chat blanc et noir

**Motivations, désirs :** Pas d'activité no-

table chez les passésistes depuis quelques temps. Cependant, des rumeurs courent sur des contacts avec les écologistes, peut-être à propos de la conception d'une arme...

### Les nihilistes

"*Le problème, c'est l'humain. Supprimez l'homme et vous supprimerez le problème.*" Telle est la devise des nihilistes qui ne conçoivent la survie de l'espèce féline que si l'humanité disparaît de la surface de la terre. Depuis quelques siècles, les nihilistes cherchent une espèce d'arme bactériologique capable d'éradiquer l'homme. La dernière trouvaille en date s'appelle SIDA. Cependant, ils sont très mal vus des autres factions politiques félines, ne serait-ce qu'à cause des effets de bord engendrés par leurs expériences. Peu de temps après les premières contaminations humaines par leur virus est apparu la leucose du chat, qui fait autant de ravage...

**Chef de file :** W'Raou

**Localisation :** Tokyo, Japon

**Description :** Chatte grise

**Motivations, désirs :** Mettre au point une arme bactériologique pour éradiquer l'espèce humaine. W'Raou a été sévèrement sermonnée après une enquête démontrant l'implication d'éléments de son parti dans le contrôle mental de plusieurs personnalités de la secte Aum. W'Raou a coupé les contacts qu'elle avait avec Mraow, soit disant à cause de cette affaire d'enquête initiée par un de ses partisans.

### Les défaitistes

C'est le nom que leur donne les autres factions politiques. Les défaitistes prônent l'abandon de la planète Terre aux humains tandis que les chats éveillés iraient s'établir sur une autre planète possédant des conditions de vie équivalentes à celle de la Terre. Le seul problème, c'est qu'ils n'ont toujours pas trouvé cette planète en question. A leur décharge, il faut avouer qu'ils possèdent peu d'engins spatiaux encore en état de marche (la plupart sont des soucoupes volantes qui proviennent d'avant la chute d'Atlantis) et qu'il est de plus en plus difficile de procéder à des vols sans se faire remarquer par les équipements radar des humains. Mais certains chats

croient encore dur comme fer que c'est la seule solution à la survie de l'espèce féline.

**Chef de file :** Mraou

**Localisation :** Le Cap, Afrique du Sud

**Description :** Chat birman

**Motivations, désirs :** Procéder à des expéditions hors du système solaire pour repérer une planète viable pour les chats. Malheureusement, Mraou se heurte souvent aux interventionnistes qui jugent ces expéditions trop dangereuses pour la Mascarade (Le souvenir du désastre de Roswell reste vivace). Certaines rumeurs courent chez les défaitistes à propos d'un complot en haut lieu pour les empêcher de parcourir l'espace interstellaire. Reste qu'exceptionnellement, Mraou réussit à obtenir une autorisation officielle.

### Les avant-gardistes

C'est le nom que 'ils se sont donnés eux-mêmes. Cette faction relativement récente (Moins d'un demi-siècle) prône ouvertement la reconnaissance et les pleins droits pour les bastets. Il ne faut plus les considérer comme des êtres de seconde zone, mais comme des êtres félines à part entière, même si leur corps n'est pas celui qu'il devrait être. Reconnaître l'existence légale d'un bastet, c'est faire un grand pas vers la reconnaissance des être humains. Et c'est le seul moyen d'envisager un futur possible avec les bipèdes qui ignorent tout de nous pour l'instant. Cette faction politique a de très fortes accointances avec les progressistes.

**Chef de file :** Mi'Aou

**Localisation :** Madrid, Espagne

**Description :** Chat entièrement noir

**Motivations, désirs :** Convertir un maximum de conseils à reconnaître le bien fondée de la cause des avant-gardistes. Fournir des agents bastets de qualité aux conseils de tout type afin de réaliser des missions à priori infaisable pour un chat. Faire comprendre la valeur des bastets auprès des félines éveillés.

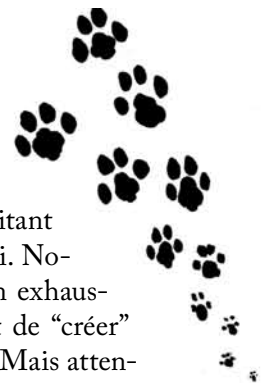
Voici donc les neuf principaux courants politiques qui coexistent actuellement chez les chats éveillés. Un personnage chat ou bastet peut très bien embrasser les idées de tel ou tel parti politique, soit en y adhérant du bout des

moustaches, soit en devenant un militant actif au sein du parti politique choisi. Notez bien que cette liste n'est en rien exhaustive : si un de vos joueurs décide de "créer" son parti politique, pourquoi pas... Mais attention ! Les ténors des partis existants risquent de ne pas apprécier la venue d'un nouveau parti et d'un nouveau leader, surtout si ce dernier recrute ses militants parmi ceux des autres partis existants.

### Lignées

Chaque chat appartient à une lignée bien précise. Bien que la société féline ne soit pas matriarcale, c'est la mère qui donne le nom de lignée à ses chatons. Ce nom représente une lignée née de l'exploit d'un ancêtre. La lignée peut se nommer "Queue Noire", "Une Oreille", "Blanc Gris", "Trois Griffes", etc. L'exploit est conté aux chatons qui le transmettront à leur descendance, et ainsi de suite. Le plus âgé des chats est le patriarche de la lignée. C'est lui qui gère cette communauté et qui prend les décisions finales qui engage le clan. Cependant, son pouvoir de décision n'est pas absolu. Chaque décision fait l'objet d'un conseil inter familial, approuvé ou rejeté à la majorité des voix exprimées. Certains conseils familiaux regroupent plusieurs dizaines de chats, voir quelques fois plus d'une centaine dans des cas exceptionnels. Des discussions âpres et soutenues peuvent durer toute une nuit avant d'arriver à un accord ou un refus.

La solidarité familiale n'est pas un vain mot chez les éveillés. Chaque membre de la lignée agit et réagit à la façon d'un membre d'un clan. On attend d'eux qu'ils soutiennent, aident et protègent les autres membres de la lignée, uniquement si la lignée toute entière est en péril. Les chats étant de nature individuelle, ils ne sont pas enclin à une solidarité innée. Seul ce concept de lignée clanique maintient un lien entre eux. Par exemple, si plusieurs membres de la lignée Quatre Moustaches viennent en bande déloger un des membres de la lignée Yeux d'Or de son territoire, il y a fort à





parier que les chats de la seconde viennent rendre leur monnaie de leur pièce aux premiers. Seuls les conflits individuels comme les duels ne rentrent pas dans le cadre des différents familiaux chez les félins. En revanche, une lignée peut très bien décider de tout faire pour briguer une poste libre dans un conseil, aidé en cela par tous ses membres.

Une nouvelle lignée est créée si l'exploit d'un chat est reconnu et validé par le conseil dont il dépend. Plus grand est le conseil qui valide l'exploit, plus prestigieuse sera la lignée. Les agents agissant pour le compte d'un conseil ont bien évidemment plus de chance de pouvoir être à l'origine d'une nouvelle lignée. Le nom de ce nouveau clan est laissé à la libre imagination du chat créateur. Traditionnellement, elle fait référence à une particularité physique du fondateur de la lignée.

La notion de vassalité est aussi reconnue chez les éveillés. Elle ne se fait qu'au niveau des lignées, et sous certaines conditions par les jeu des faveurs. Par exemple, si la lignée Queue Noir demande de l'aide aux Griffes d'Acier pour régler un problème avec les Pattes Blanches, elle deviendra l'obligée des Griffes d'Acier jusqu'à ce qu'elle rende un service équivalent. Rien n'empêche la lignée des Griffes d'Acier d'annuler une ou plusieurs faveurs afin de demander un autre type de service aux Queues Noires. Généralement, lorsqu'une lignée ne compte plus les faveurs qu'elle doit rendre à une autre, elle est considérée comme vassal de cette dernière. C'est pourquoi une lignée ne s'engage envers une autre que si elle ne peut pas faire autrement. Perdre son pouvoir de décision au profit d'une autre lignée est le pire qui puisse arriver pour un clan félin. Les chats apprécient plus que tout leur indépendance. Ceci transparaît aussi dans la politique des lignées.

Voici un petit tableau permettant aux joueurs ou à vous-même de créer rapidement un ou plusieurs noms de lignées prestigieuses à l'aide de deux dés à 10 faces. Lancez-les une première fois pour déterminer le résultat n°1 puis une seconde fois pour accoler le résultat n°2 et ainsi obtenir un nom de lignée :

2d10		2d10	
2	Cou	2	Dressé, ée
3	Dos	3	Tacheté, ée
4	Tête	4	de Fer
5	Ventre	5	Touffu, ée
6	Poil	6	Gris, se
7	Griffe	7	Véloce
8	Œil	8	Agile
9	Moustache	9	Rayé, ée
10	Patte	10	Blanc, che
11	Oreille	11	Perçant, te
12	Cuisse	12	d'Acier
13	Queue	13	Marron
14	Coussinet	14	d'Argent
15	Patte	15	Alerte
16	Griffe	16	Noir, re
17	Museau	17	Bigarré, ée
18	Tête	18	Tigré, ée
19	Œil	19	d'Or
20	Patte	20	Inflexible

## Le Grand Jeu

Entre les devoirs envers la lignée, les politiques des factions et les directives des conseils, les chats se livrent au Grand Jeu de la Politique. Par nature joueurs, les chats se représentent la politique comme un grand jeu ou il y a forcément un vainqueur et un vaincu. Les méandres de cette politique peuvent sembler absurdes ou incompréhensibles pour le profane, mais tout éveillé qui se respecte sait comme y jouer. La règle ultime qui préside le Grand Jeu est : "Pas vu, pas pris !" Il est autorisé de violer les règles, mais uniquement tant qu'on ne se fait pas prendre ou que la Mascarade n'est pas brisée. Vous avez beau montrer à votre chat qu'il ne faut pas grimper sur la table de la salle à manger, il comprendra bien vite qu'il se fait punir lorsque vous le surprenez sur le fait, mais que rien ne se passe lorsque qu'il le fait en votre absence. C'est exactement la même chose en ce qui concerne les éveillés et le Grand Jeu. Tous les coups sont permis tant que personne ne peut démontrer que vous avez bafoué les directives



d'un Conseil ou les décisions d'une lignée.

Prenons l'exemple suivant : la lignée des Moustaches Alertes soutient majoritairement la faction politique des Conservateurs. C'est une lignée ancienne et importante vu le nombre de ses membres. La jeune lignée des Taches Noires a beaucoup moins de poids dans la communauté féline des éveillés, mais a annoncé depuis peu son soutien à la faction des Progressistes. Toutes deux dépendent du Conseil de Paris. Or il se trouve qu'un des membres du Conseil vient de décéder et qu'il doit être rapidement remplacé. Les Progressistes aimeraient bien mettre l'un des leurs à cette place de conseiller, histoire de faire légèrement pencher le Conseil de Paris vers leur cause alors que ce dernier est presque entièrement dirigé par des conservateurs. Les Progressistes vont donc demander aux Taches Noires d'influencer le vote des Moustaches Alertes pour élire leur candidat. Les Taches Noires vont donc ourdir un complot qui malmènera la Mascarade et amènera les Moustaches Alertes à leur demander de l'aide. Les Taches Noires, en retour, exigeront que les Moustaches Alertes vote pour le conseiller progressiste lors de l'élection du Conseil. Si tout se passe bien (si les Taches Noires ne se font pas prendre), cette lignée gagne sur toute la ligne : elle fait élire un conseiller de sa faction au conseil, peut-être même l'un de ses propres membres, gagne du prestige au sein de cette même faction et se paye le luxe de dicter ses conditions à une lignée ancienne et prestigieuse. En revanche, si elle venait à se faire prendre, la lignée des Taches Noires serait en bien mauvaise posture. Mais plus l'enjeu est important, meilleur est le Grand Jeu...

Le Grand Jeu se joue à tous les niveaux. Au niveau des factions politiques bien entendu, qui essayent de gagner de l'influence dans les Conseils de la planète afin d'imposer leurs idéaux. Au niveau des lignées ensuite, qui essayent soit d'acquérir prestige, renommée et puissance afin de consolider leur indépendance, soit de se maintenir au plus haut niveau pour se protéger d'une vassalité synonyme de petite mort. Au niveau individuel enfin, pour se positionner au plus haut niveau de la hiérarchie de la lignée ou bien faire changer l'allégeance politique de sa lignée pour une faction plus en accord avec ses idéaux personnels.

De même, peu de lignées restent sans affiliations à une faction politique, tout comme peu de félins quittent volontairement leur lignée d'origine. En effet, les intrigues et les manœuvres détournées des autres factions, lignées ou individus se feraient légion afin des les attirer dans le giron de telle ou telle entité. Annoncer son soutien à une faction politique permet de bénéficier de l'appui de cette dernière en cas de coup dur. De même, rester au sein d'une lignée assure une aide en retour en cas de problèmes. En revanche, il en va de malheureusement de même en ce qui concerne les services à rendre à la lignée ou la faction. Plus isolée est la lignée, plus belle est la proie. Les félins éveillés sont constamment sur la corde raide, partagés entre leur nature individualiste et leur besoin de se protéger par le jeu des alliances pour éviter de tomber sous la coupe de qui que ce soit par le jeu des faveurs en retour.