

Les chiens



Rosa Bonheur, *Sultan et Rosette*, 1852.

Les chiens sont de très loin les animaux de compagnie les plus répandus dans l'univers de Kosmos. Ce sont les seuls animaux domestiques à jouer un rôle actif et récurrent dans les mythes grecs. Chiens de garde ou chiens de chasse, chiens de bergers ou petits chiens de compagnie, les Grecs les employaient dans tous les aspects de leur vie. Ils sont appréciés par toutes les catégories sociales, des plus humbles fermiers pour garder leur maison ou leurs troupeaux, jusqu'aux souverains. Dans la ville de Mycènes, un chien qui a passé de longues années en compagnie de son maître ou de sa maîtresse peut être enterré dans la même tombe.

Les chiens domestiques du monde de Kosmos font l'objet d'élevages qui tentent de renforcer telle ou telle caractéristique ou qualité de génération en génération, mais les races de

chiens créées artificiellement ne sont ni très nombreuses, ni très distinctes¹. En termes de jeu, les différences entre races de chiens ne sont pas énormes au point de justifier de grosses modifications dans les profils techniques. En revanche, un chien peut se distinguer nettement d'un autre par ses qualités ou ses défauts.

Noms de chiens. Pour des exemples de noms de chiens, voyez le supplément *Noms grecs antiques*.

¹ Pour la petite histoire, l'élevage de races de chiens ne prend de proportions importantes en Grèce qu'à l'époque classique.

Emploi des chiens

Les chiens sont utilisés à plusieurs fins en Grèce².

Les **chiens de garde** sont choisis pour leur taille, leur vigueur, leur vigilance, leur courage et leur intelligence. Ils sont entraînés à reconnaître leurs maîtres et maîtresses ainsi que leurs amis et invités réguliers, afin de les accepter, et à les distinguer de tout étranger qui s'approcherait de leur demeure. Ils doivent pouvoir donner l'alarme et, si possible, mettre en fuite les intrus, ou, dans le pire des cas, s'attaquer à eux pour prendre part au combat.

Les **chiens de bergers** ont des qualités proches des chiens de garde, mais un entraînement bien distinct et ils doivent être plus mobiles. En effet, ils doivent surveiller des espaces bien plus vastes, et les bergers et bergères les dressent à regrouper les bêtes, en gambadant autour d'elles pour les rabattre vers le gros du troupeau, et en distribuant ici et là jappements, aboiements et un ou deux coups de dent de rappel à l'ordre. Enfin, un chien de berger doit être assez brave pour faire face à des prédateurs redoutables, en général des loups ou des brigands, mais peut-être aussi des lionnes...

Les **chiens de chasse** sont recherchés d'abord pour leur flair et leur intelligence, indispensable pour comprendre ce qui est attendu d'eux, pour suivre les bonnes pistes et pour se montrer réactifs lorsqu'il s'agit de lever la bête puis de la piéger à plusieurs. Ils doivent être plus ou moins forts et grands selon le type de gibier qu'on leur fait pister, et qui sont, par ordre de taille et de dangerosité croissante, le lièvre, le cerf et le sanglier.

Les **chiens d'agrément** sont nourris et gardés par la maisonnée pour le simple plaisir de la compagnie qu'ils offrent. Contrairement aux autres, ils ne sont ni spécialement forts, ni spécialement intelligents ou réputés pour leur

flair ou leur courage ; en revanche, ce sont souvent les plus beaux ou les plus affectueux. Ils ne sont pas répandus, car seules les familles aisées peuvent se permettre de nourrir un animal qui ne leur est d'aucune utilité immédiate. Les maîtres, quand ils terminent leur repas, en jettent quelques reliefs aux chiens. Les enfants, plus rarement les maîtres, jouent avec eux.

Principaux élevages de chiens en Grèce

Aux tout débuts de l'âge héroïque, des Grecs amateurs de chasse (on ne sait pas qui : sentez-vous libres d'inventer ça vous-mêmes) ont l'idée de croiser des chiens et des renardes. Les lignées canines qui en résultent sont appelées les **alopécides** (« descendants des renardes »). Particulièrement rusés et rapides, ils font des chiens de chasse recherchés. En termes de jeu, ils ont l'avantage « Rapidité » (voyez le tableau des avantages des chiens, plus loin). On peut les trouver un peu partout, à des prix plus élevés que la moyenne des chiens.

Durant la deuxième période de l'âge héroïque, le héros Castor (fils de Zeus et de Léda, et frère de Pollux, d'Hélène et de Clytemnestre), s'intéresse beaucoup à la chasse et développe son propre élevage. Les chiens qui en résultent sont appelés les **castorides**. En termes de jeu, ils ont l'avantage « Flair hors pair ». Le seul moyen de se procurer l'un de ces chiens est de se lier d'amitié avec Castor. En effet, Castor ne les vend pas à n'importe qui : il les troque avec discernement aux héros qu'il tient en estime, et ces derniers ne les revendent pas.

Pendant la troisième période de l'âge héroïque, donc après la guerre de Troie, le héros achéen Néoptolème (aussi appelé Pyrrhos), le fils du célèbre Achille, part s'installer dans la région d'Épire, au nord-est de la Grèce, non loin du mont Olympe. Il a reçu, parmi sa part de butin, Andromaque, la femme du héros troyen Hector qu'Achille, père de Néoptolème, a tué au combat. Andromaque a été réduite en esclavage comme la plupart des Troyennes vaincues. Néoptolème et Andromaque ont ensemble un fils, Molossos. Celui-ci affronte à la guerre une peuplade d'Épire et, victorieux, en devient le chef. Cette

² Pour les chiens, j'ai consulté Xénophon, *L'Art de la chasse* et dans une moindre mesure Oppien d'Apamée, *Cynégétiques*, I.

peuplade prend son nom : les Molosses³. Molossos et les Molosses s'intéressent à l'élevage de chiens et, au fil des années, créent un type de chien particulièrement grand, fort et féroce, qu'on appelle à leur tour... **les molosses** (cette fois sans majuscule). Les molosses sont utilisés en Épire comme chiens de bergers, et plus précisément comme chiens de protection du bétail, tâche à laquelle ils excellent. Mais on peut aussi les utiliser comme chiens de chasse pour la chasse au gros gibier (cerfs et sangliers). En termes techniques, un molosse a soit l'avantage « Crocs aigus », soit l'avantage « Robuste », selon les élevages.

Chiens notables de Grèce

Lailaps, le chien de chasse divin, est décrit dans le bestiaire de Kosmos. Pour le décrire, ce chapitre propose désormais un élément de destin : « Chasseur infailible ». Voyez plus loin « Éléments de destin des chiens ».

Argos est un chien de chasse d'Ulysse, qui l'acquiert peu avant son départ pour Troie et ne peut donc s'en servir. Argos vit à Ithaque pendant les vingt ans d'absence d'Ulysse ; il est notamment utilisé par les prétendants de Pénélope comme chien de chasse, et se fait remarquer par ses talents de pisteur, sa force et sa vitesse. Il est probable qu'il rend aussi des services à Pénélope et Télémaque. Devenu vieux, Argos est négligé et laissé sans soins : il garde l'entrée du palais d'Ithaque, couvert de tiques. Ce chien meurt juste après avoir reconnu Ulysse à son retour alors qu'Ulysse est déguisé en mendiant. Argos est alors trop vieux pour avoir des capacités particulières.⁴

Chiens des pays barbares

À l'attention du ou de la MJ seulement, voici quelques informations sur les chiens des pays lointains.

Chiens de l'Inde. On rencontre en Inde des

élevages de dogues plus grands et vigoureux encore que les molosses, et qui ont un museau écrasé. Ce sont ceux qu'on appellerait de nos jours des bouledogues. Ces chiens de l'Inde ont les mêmes qualités de chiens de chasse que les molosses, mais ont une force physique encore plus grande, qui les rend capables de s'attaquer à des taureaux, à des lions et à des tigres. On dit que, pour obtenir un de ces chiens, on opère des croisements entre des dogues vigoureux et des tigres, et qu'au bout de la troisième génération, leur progéniture devient assez docile pour être dressée en chiens de chasse.

Chiens de la Celtique centrale. On dit que les Celtes croisent des chiens de chasse avec des loups pour obtenir des dogues plus forts et plus féroces. Le même principe est le même que ce qui se fait en Inde avec les tigres, à cela près que la progéniture est d'une part moins forte, d'autre part moins féroce et plus rapide à dresser (pas besoin d'attendre trois générations).

Chiens de la Celtique lointaine. Aux confins nord-ouest de l'Europe et de l'Océan, dans les terres de la Celtique les plus éloignées vers l'Hyperborée, vivent des peuples qui se peignent le corps et qui élèvent des chiens appelés *agassès*. Petits, maigres, le poil épais, la taille cambrée, l'œil terne, ils ne paient pas de mine. Mais ils ont des crocs serrés et venimeux, des griffes redoutables et un odorat extraordinaire qui en fait des pisteurs de gibier insurpassables. Il pourrait d'agir des chiens qu'on appelle maintenant les bassets, mais avec, comme vous voyez, quelques différences utiles à connaître⁵ !

Avantages et désavantages des chiens

Les tableaux ci-contre donnent des exemples de qualités et de défauts individuels des chiens et chiennes. Ils vous permettront de nuancer les PNJ canins de vos aventures et les négociations autour de leur prix au troc.

³ Sur Néoptolème et Andromaque, voir notamment la tragédie d'Euripide *Andromaque* (et, beaucoup plus tard, celle de Racine). Sur Molossos : Pseudo-Apollodore, *Bibliothèque*, Épitomé, 6, 12.

⁴ *Odyssée*, XVII, 290-327.

⁵ Oppien d'Apamée, *Cynégétiques*, I, pour ces chiens des pays barbares. Les hypothèses, à prendre avec prudence, sur leur identification proviennent des notes de la traduction de Ballu (1787).

Avantages des chiens

Choisissez ou lancez 1d12.	<i>Barbarians of Lemuria</i>	<i>BaSIC</i>
1. Charnu	+1 aux points de vitalité de départ.	+2 aux PV de départ.
2. Crocs aigus	+1 aux dégâts qu'il inflige.	+2 aux dégâts qu'il inflige.
3. Yeux saillants	Dé de bonus pour tout jet de vigilance.	+20% aux jets de vigilance.
4. Prestance	Dé de bonus aux jets d'aura du personnage aux pieds duquel il se tient.	+20% aux jets d'APP et de POU du personnage aux pieds duquel il se tient.
5. Robuste	+1 en vigueur	+2 en FORce.
6. Brave	Ne fuit jamais au combat. De plus, son courage inspire ses congénères : sa présence annule le défaut « Sans courage » d'un autre chien de la même meute.	
7. Flair hors pair	Dé de bonus pour tout jet impliquant l'odorat (ex. suivre une piste).	+20% pour tout jet impliquant l'odorat (ex. suivre une piste).
8. Rapidité	+1 m au Déplacement (8,5 m au lieu de 7,5 m).	+1 m au Mouvement
9. Fidèle	Même séparé, enlevé ou revendu, ce chien reste fidèle à son maître ou à sa maîtresse préférée et est prêt à tout pour le retrouver et le protéger.	
10. Il ne lui manque que la parole	Cet animal comprend prodigieusement bien ce qu'on attend de lui, parfois même sans qu'on le lui dise. Une fois par scénario, ce chien peut prendre une initiative avantageuse pour son maître ou sa maîtresse.	
11. Vivacité	+1 en agilité	+2 en DEXtérité et +20% aux jets d'Athlétisme et Cascade.
12. Divin	Ce chien a un point d'héroïsme. Le/La MJ décide de la manière dont l'animal le dépense.	Une fois par séance, le/la MJ transforme une réussite ordinaire de ce chien à un jet de dés en succès critique.

Grosso modo, un chien possédant un avantage voit son prix multiplié par 1,5. Un chien chez qui un désavantage est décelé voit son prix baisser de moitié.

Un PNJ souhaitant vendre un chien s'arrangera pour mettre en avant un avantage. Un vendeur peu scrupuleux dont le chien a un désavantage cherchera à le dissimuler aux acheteurs.

Dresser des chiens

Les chiens font partie des rares animaux que les Grecs savent dresser. Il est donc possible, pour cet animal, de développer une compétence de dressage.

- **Pour BoL :** carrière Dresseur/Dresseuse avec l'attribut *agilité*.
- **Pour BaSIC :** compétence Dressage.

Un personnage qui possède un chien ou une chienne encore tout jeune et non dressé (un chiot) peut vouloir le dresser dans un but

précis. Pour cela, il doit choisir quel **type d'entraînement** il veut donner à son chien (chien de garde, chien de berger, chien de chasse, chien d'agrément). Il doit alors faire accumuler au chien des **points de formation** dans la formation recherchée. Il est impossible d'utiliser un point de formation acquis pour un type d'entraînement afin de faire progresser le chien dans un autre type d'entraînement (ex. un chien qui a été dressé un an pour devenir chien de berger ne peut pas utiliser son point de formation pour progresser dans un entraînement de chien de chasse).

Le personnage qui dresse le chien a droit à un jet de dressage par an. Si le jet est réussi, le chien obtient 1 point de formation. En cas de réussite exceptionnelle, le chien en obtient 2. En cas d'échec, il ne fait aucun progrès. Un échec exceptionnel lui ôte 1 point.

Un chien qui atteint 3 points de formation dans le même entraînement a terminé sa formation de base dans le type d'entraînement visé.

Désavantages des chiens

Choisissez ou lancez 1d12.	<i>Barbarians of Lemuria</i>	<i>BaSIC</i>
1. Petit	-1 aux points de vitalité de départ.	-2 aux PV de départ.
2. Renfrogné	-1 aux dégâts qu'il inflige.	-2 aux dégâts qu'il inflige.
3. Œil gris	Dé de malus pour tout jet de vigilance	-20% aux jets de Vigilance
4. Laideur	Dé de malus aux jets d'aura du personnage aux pieds duquel il se tient.	-20% aux jets d'APP et de POU du personnage aux pieds duquel il se tient.
5. Faiblesse	-1 en vigueur	-2 en FORce
6. Sans courage	Lors d'un combat, dès que son maître ou un autre chien est blessé par un adversaire, ce chien fuit cet adversaire.	
7. Mauvais odorat	Dé de malus pour tout jet impliquant l'odorat (ex. suivre une piste).	-20% pour tout jet impliquant l'odorat (ex. suivre une piste).
8. Mauvais jarrets	-1 m au Déplacement (6,5 m au lieu de 7,5 m).	-1 m au Mouvement
9. Distrait	Le chien est incapable de se concentrer sur une même tâche pendant plus de cinq minutes. Cela le rend incapable de suivre une piste longtemps ou de garder efficacement un lieu ou un troupeau.	
10. Stupide	Chaque fois qu'un personnage donne un ordre au chien, le ou la MJ lance un dé sans montrer le résultat. Sur un 1, le chien n'a rien compris et obéira de travers.	
11. Panse sur pattes	Dé de malus pour résister à l'appât d'un aliment qui le distrairait de sa tâche en cours.	-20% aux jets d'INT pour résister à l'appât d'un aliment qui le distrairait de sa tâche en cours.
12. Esclave de ses sens	Dé de malus pour résister à l'attrait d'une caresse d'un humain, ou à celui d'un/une partenaire sexuelle.	-20% aux jets d'INT pour résister à l'attrait d'une caresse d'un humain, ou à celui d'un/une partenaire sexuelle.

On ne peut pas former un même chien à deux entraînements différents, sauf s'il a une intelligence hors du commun (par exemple grâce à l'avantage « Il ne lui manque que la parole » dans le tableau des avantages des chiens). Un chien qui a le désavantage « Stupide » ne sera jamais bon à rien.

Il est possible d'approfondir encore l'entraînement d'un chien en continuant à le dresser au-delà de 3 points dans le même entraînement. Un chien qui atteint 6 points de formation dans le même entraînement se voit octroyer un petit bonus pour tout jet de dés tenté relevant directement de cet entraînement.

- **Pour BoL :** dé de bonus dans les jets d'action relevant de cet entraînement.
- **Pour BaSIC :** +10% aux jets de compétences concernés.

On peut aussi **apprendre à un chien un tour spécifique**, pas trop complexe, et sous réserve

de l'accord du ou de la MJ. Exemples : rapporter un objet, faire le mort, détecter une odeur (autre que celle du gibier d'un chien de chasse : par exemple un *pharmakon*, plante ou autre substance).

Cela fonctionne comme un dressage (ci-dessus), mais avec 1 seul point de formation à obtenir. Le ou la MJ peut décider qu'un tour particulièrement ardu peut réclamer 2 points de formation.

Exemple : *Pyrrha* souhaite entraîner *Harpax*, l'un des chiens de chasse du palais de son père, à trouver du dictame, une plante utile pour les guérisseurs (voyez le livre de base de Kosmos). Elle doit pour cela lui faire obtenir 1 point de formation. Son groupe utilise les règles de BoL. *Pyrrha* n'ayant aucun point dans la carrière Dresseuse, elle se contente d'utiliser son agilité qui est de 1. La MJ décide que la difficulté du jet est normale, donc de 9. Le joueur qui joue *Pyrrha* lance les 2d6 et obtient 8. 8+1 = 9. *Pyrrha* réussit tout juste ! *Harpax* connaît désormais ce



Pierre Paul Rubens, *Diane chasserresse et ses nymphes*, 1636-1639.

tour. Elle pourra dorénavant l'emmener avec elle quand elle partira en quête de cette plante si utile...

Élever des chiens

Les PJ peuvent tenter de démarrer leur propre élevage de chiens et de s'en occuper entre deux aventures. Cela réclame d'être régulièrement disponible (donc pas en voyage à l'autre bout du monde) et cela prend au moins cinq années avant de donner des résultats. Un PJ qui en a les moyens peut confier un élevage à ses serviteurs et servantes (par exemple des suivants). Un élevage réclame au moins 5 personnes à temps plein pour se développer à un rythme convenable.

Un PJ qui souhaite lancer un élevage de chiens doit se fixer un objectif : quelle qualité veut-il développer chez ses bêtes ? Pour cela, il choisit un avantage dans le tableau des avantages des chiens.

Pour développer une nouvelle lignée de chiens, un élevage doit accumuler des **points d'élevage**. Chaque année, le ou la MJ demandera au PJ en charge de l'élevage de réussir deux jets : un jet de commerce (pour se procurer les chiens, les revendre, assurer leur nourriture, etc.) et un pour la gestion des bêtes. Un PJ qui dirige un élevage géré par d'autres devra, en plus, réussir un jet pour la supervision des personnes en charge de l'élevage.

- **Pour BoL** : un jet d'esprit avec carrière Marchand et un jet d'agilité avec carrière Dresseur. Difficulté standard. + Un éventuel jet d'esprit avec toute carrière appropriée pour diriger des gens.
- **Pour BaSIC** : un jet d'Intendance et un jet de Dressage. + Un éventuel jet de Commander.

Si l'un des jets échoue, l'élevage ne fait aucun progrès cette année-là. Si tous les jets réussissent, l'élevage acquiert 1 point d'élevage.

Quand l'élevage atteint 5 points, le PJ dispose de 8 chiens qui possèdent l'avantage recherché (et ont donc aussi davantage de valeur au troc).

Outre les qualités supplémentaires que les PJ peuvent développer chez leurs chiens, un élevage contribuera à leur richesse et à leur réputation s'ils acceptent de troquer leurs chiens avec leurs voisins et leurs alliés.

Éléments de destin des chiens

Certains chiens peuvent avoir un élément de destin (pas plus). Les chiens que les PJ possèdent à leur création ne peuvent pas avoir d'élément de destin, car ces derniers constituent souvent de grands avantages. Ces éléments sont davantage voués à servir pour des PNJ animaux remarquables que les PJ rencontreraient au cours d'une campagne.

Un chien ignore ses éléments de destin et

serait de toute façon incapable de communiquer à leur sujet. Ce sont ses maîtres et maîtresses successifs qui peuvent s'en rendre compte. Mais il arrive qu'un animal soit entouré d'une réputation usurpée ou excessive par des vendeurs désireux d'en tirer un meilleur prix ! Le seul moyen de confirmer un élément de destin d'un animal consiste à interroger un oracle à son sujet, ou de se fier à la parole d'une divinité.

Chasseur infailible. À la chasse, ce chien rattrape *toujours* les proies qu'il poursuit. Cet élément de destin est celui de Laïlaps, le célèbre chien de chasse divin, mais il se peut que d'autres chiens aient cette capacité.

Féralité. Ce chien est issu de l'union entre une chienne et un loup. Il est donc plus grand et plus fort que la moyenne : il possède à la fois les avantages « crocs aigus » et « robuste » (dans le tableau des avantages des chiens). En contrepartie, il n'est pas destiné à demeurer

toute sa vie au service des humains. À un moment donné, à la discrétion du ou de la MJ, il ressentira l'appel de la vie sauvage et s'enfuira pour toujours dans les forêts ou les montagnes, où il terminera sa vie en compagnie des loups. Tant pis pour les PJ si cet appel retentit à un moment qui ne les arrange pas !

Vie de fidélité. Ce chien restera fidèle à son maître ou à sa maîtresse jusqu'à la mort. Il vivra aussi longtemps que l'humain en question. Et il arrivera *toujours* à retrouver et reconnaître son maître ou sa maîtresse, même vingt ans après, même à l'autre bout du monde ou dans les tréfonds des Enfers, même si l'humain en question a perdu sa forme humaine à l'issue d'une métamorphose. À la mort de l'humain auquel il est lié, le chien se couche sur sa tombe ou près de l'emplacement de sa mort et se laisse mourir de chagrin.

