

Les Matagots



« **L**a grande race des chats Matagots régna longtemps sur les chaînes montagneuses ceinturant la vallée de Béal-Trouble en Féerie (de nos jours les Hautes-Alpes). Ces lutins-fauves extrêmement féroces, du haut de leur forteresse, asservissaient les petits peuples paisibles : Dahus, Folletins, Troglodytes, Blancs Bonnets, les obligeant à forger des armes, à extraire des minerais précieux de la roche, à cultiver l'herbe matagone servant à la confection des philtres magiques, à garder sur l'alpage les troupeaux de Joumeris (mi-bœuf, mi-ânesse). Chaque défilé et gorge menant à leur inaccessible repaire était gardé par de monstrueux Arassas, animaux grisâtres au corps de lézard et à la tête de chat dont le regard de feu carbonisait celui qui le croisait. L'imprenable Château-Roc tomba cependant aux mains des Sarrasins, conquérants des cimes grâce à un ingénieux traité avec les hordes de l'Air.


« Refusant la capitulation, le roi Torte-Matagot ne dut son salut qu'à sa profonde connaissance des galeries de la mine criblant ses montagnes. Suivi de favorites et de quelques fidèles, il s'y réfugia trente années durant avant de reprendre un combat acharné et désespéré.

« Sa tête mise à prix, traqué par ses anciens esclaves, le tyran pitoyable fut définitivement écrasé à la bataille de Chaillot où des Folletins et Dahus vengeurs, après s'être emparés de lui, le traînèrent suppliant et larmoyant jusqu'au gouffre de la Coulobre du bord duquel ils le précipitèrent.

« Quittant prudemment armures, adouplements, cottes de mailles, armes et attributs guerriers, les survivants, métamorphosés en de banals et inoffensifs chats noirs, se fixèrent dans le Dauphiné, se réfugièrent en Berry, Sologne bourbonnaise, Touraine, Gascogne, Poitou, dans les Bouches-du-Rhône et par-ci par-là à travers les provinces méridionales où ils sévissent encore diaboliquement toutes les nuits cornées.

« Le Mardi Gras à minuit, le mercredi des Cendres, tous les Matagots dispersés de par le pays se rassemblent pour danser le noir Sabbat, retrouvant le don de la parole jusqu'à l'aube afin de chanter et de transmettre aux jeunes générations l'histoire, les hauts faits et les secrets matagons. »

Pierre Dubois, *La Grande Encyclopédie des Lutins*, France-Loisir



Il est dit aussi que si on peut capturer un Matagot, ce qui requiert moult précautions, et qu'on le traite bien, celui-ci donnera la fortune à son maître – d'où sans doute le Chat Botté. Mais si à sa mort, le propriétaire du Matagot n'a personne à qui le léguer, alors son agonie n'aura pas de fin.

Les Matagots du monde des Changelins sont l'une des races les plus extraordinaires qui soient.

Pour commencer, ce sont des chats. Ce qui veut dire qu'au lieu d'habiter des corps d'humains, ils vivent comme des félins de compagnie parmi les hommes. Ils peuvent parfaitement parler, se dresser sur leurs pattes et manier des objets, mais jamais en présence d'humains non enchantés. Ils ont aussi le caractère de leurs frères vulgaires.

Ensuite, ce sont des nobles déchus – depuis bien avant les Sidhes. Défaits par les lutins nommés Sarrasins, qui sont un rameau perdu des conquérants orientaux, les Matagots ont gardé et le comportement, et la mémoire, et la réputation de tyrans cruels et détestables. Aussi ont-ils de désastreuses relations avec les roturiers du monde féérique. Lorsque les Sidhes sont revenus, quelques Matagots ont obtenu des titres de noblesse ; mais la majorité n'a rencontré que dédain de la part des Belles Gens, et oscille entre flagornerie et rancune à l'égard des maîtres du jour.

Enfin, ce sont des guerriers indomptables – du moins les mâles. Tous maîtrisent l'épée aussi bien que n'importe quel Sidhe.

Les Matagots sont amers de nature. Quand ils ne sont pas exaucés en tout point, ils se hérissent, crachent et feulent, menacent et sabrent, jusqu'à satisfaction. On les comprend à voir leur histoire : ayant tout gagné et tout perdu, ils sont dévorés d'ambition et de fierté outragée. Ce qui n'arrange pas leurs liens avec les autres Changelins.

Les érudits du Peuple du Songe pensent que les Matagots sont des Garous qui n'ont pas perdu leur nature féérique, voire des Chats-Garous qui ont renoué avec le Songe pour se cacher aux yeux de leurs frères Loups, ce qui expliquerait aussi la taille réduite du domaine ancestral matagon. Quoi qu'il en soit, la Guerre de la Rage semble être le cadre de plusieurs sagas matagones.

Il semble que ce soit l'action des Loups-garous et de certains lutins roturiers qui ait donné lieu aux grands massacres de chats du carême, tradition qui a duré jusque sous Louis XIV.

Apparence :



Les Matagots ne sont plus tous noirs. Il en est maintenant de chartreux, d'écossais, d'américains, et même des persans, des siamois et des chats de gouttière. Leur point commun est une taille remarquable, qui les classe parmi les plus gros de leur genre.

Sous leur forme féérique, les chevaliers portent soit des justaucorps, pourpoints, bottes et chapeaux à plumes, soit des armures baroques et effrayantes. Comme ce sont leurs seules possessions, ils ont tout le temps de les affiner et cela donne des chimères redoutables. Certains héros gagnent le droit de monter les montures chimériques dénommées Arassas, qui ont la taille de poneys.

Les dames sont vêtues de fourrures et de robes de soie, avec des hennins raffinés et beaucoup de bijoux. Ce sont souvent de bonnes magiciennes.

Aspects :

- ♦ **Les Gamins** sont joueurs, emportés, intrépides. Ils servent d'écuyers et de dames de compagnie. Ce sont d'incurables amoureux, toujours une complainte aux lèvres. Ce sont eux qui miaulent sans fin pour leurs dulcinées. Nombreux sont ceux qui jouent les troubadours pour le plaisir de la cour.
- ♦ **Les Vauriens** sont d'une grande maturité, ils surveillent sans cesse les Gamins afin d'en faire de véritables Matagots. Les mâles s'exercent aux armes, les femelles à la magie.
- ♦ **Les Grincheux** sont de vieux rois, des sages paisibles et méditatifs dont les siestes interminables dissimulent de longues réflexions stratégiques, politiques, philosophiques et scientifiques.

Style de vie :

La nécessité de se cacher (qui a parlé de Mascarade ?) oblige les Matagots à être en tous points des chats. Entre eux, ils reconstituent la cour de Château-Roc telle qu'elle était au dixième siècle.

Affinité : Scène.



Héritages :

- ♦ **Je prends ce qui m'est dû** – Lorsqu'un Matagot s'estime insulté, son mauvais caractère devient une arme redoutable. Il regagne aussitôt deux points de Volonté, sans dépasser son trait normal.
- ♦ **L'Héritage de la race** – Un Matagot voit parfaitement dans le noir, sauf le noir absolu d'une pièce close. Il ne peut pas obtenir d'échec critique en Sports ni en Discrétion.

Défauts :

- ♦ **Mauvais souvenirs.** Les Matagots sont largement mal vus parmi les Changelins ; même ceux qui ne les ont jamais rencontrés se méfient d'eux. Tous leurs jets sociaux envers un autre Changelin ont un malus de 2. Il est possible de le réduire en obligeant une personne ou une communauté donnée.
- ♦ Rappelez-vous aussi que les Matagots sont des chats. La plupart des activités humaines leur sont fermées. Par contre, les humains ne se méfient pas d'eux et peuvent parler devant eux, les emmener dans leurs bras, etc.

Citation :

« Mrouaaaaah !!! Qu'on selle mon Arassas ! J'ai envie de chasser le Phooka-souris. Les roturiers n'ont qu'à bien se tenir ! »

Opinions :

- ♦ **Bansidhs** – Au moins, elles sont reposantes. Mais ce ne sont que des roturières.
- ♦ **Boggans** – On mange bien chez eux, et il y fait chaud. Ce sont de bons aubergistes.
- ♦ **Bonnets Rouges** – Ils me hérissent le poil. Ces manants devraient être rossés plus souvent.
- ♦ **Eshus** – Un troubadour qui ne chante pas les vrais héros n'est pas un vrai troubadour.
- ♦ **Nockers** – Ces roturiers devraient servir dans nos forges, au lieu de divaguer sans maître.
- ♦ **Phookas** – Comment !? Ils osent se prendre pour des chats !
- ♦ **Satyres** – Des conversations intéressantes, mais bien trop de bruit. Bref, des roturiers.
- ♦ **Sidhes** – De sales gamins qui jouent aux chevaliers. Un jour, nous les remettrons en place.
- ♦ **Trolls** – Les seuls qui nous respectent et que nous respectons.
- ♦ **Changelins nordiques** – Mais pourquoi nous ignorent-ils ? Auraient-ils peur ?
- ♦ **Changelins gréco-latins** – Ils nous font toujours bon accueil, mais ce sont des décadents.
- ♦ **Changelins afro-musulmans** – Un Sarrasin !? Où ça ? Où ça ? Morbleu, qu'il se montre, le lâche, que je le pourfende !



Opinions des autres kiths :

- ♦ **Bansidhs** – Les Matagots ? Je ne les vois guère. En général, nous nous ignorons.
- ♦ **Bonnets Rouges** – De sales aristos hautains. J'aimerais en noyer un dans un sac.
- ♦ **Boggans** – De grands chevaliers et de grandes dames. J'ai toujours du lait pour eux.
- ♦ **Eshus** – Ils ont de grandes épopées. Si seulement ils savaient les mettre en forme !
- ♦ **Nockers** – Ils cassent tout ce qui bouge par jeu. Je les déteste !
- ♦ **Phookas** – Un gros chat vert, qui courait dans l'herbe...
- ♦ **Satyres** – Désespérément coincés.
- ♦ **Sidhes** – Ces pauvres dépossédés ? Nous les ignorons et espérons qu'ils sauront garder le profil qui correspond à leur rang. Très bas.
- ♦ **Trolls** – Lutter trente ans demande du cran. Hélas, ils le mettent au service de leur égoïsme !
- ♦ **Changelins nordiques** – Ce sont de bons guerriers, mais ils ne valent pas des loups.
- ♦ **Changelins gréco-latins** – C'est toujours pareil, ils ne savent pas rire avec nous.
- ♦ **Changelins afro-musulmans** – Nos cousins les ont vaincus, je crois ?

Trésor :

L'herbe matagone. Cette variété confidentielle d'herbe à chat est le secret des grands alchimistes matagons. Fumée ou ingérée, elle a la propriété d'enchanter les mortels et de soigner toutes les maladies des Matagots. Elle a aussi bien d'autres propriétés mais seuls les Matagots peuvent la manipuler. Trois doses d'Herbe matagone coûtent à peu près un point d'Historique.