Rédaction & Maquette
Aurelio

Relecture & Corrections
Cibylline

Illustrations
Kahouet

© Aurelio, août 2026

Les Griffes

Les Griffes sont une puissante mafia tigre dont l'essentiel des membres sont des félins. Elles sont basées à Encoche, mais leur influence s'étend sur tout l'Anneau.

Origines

Les Griffes existaient avant les Guerres Thaumaturgiques. L'influence des tigres a cru pendant les heures sombres qu'a connues la Cité des Mages.

À cette époque, les Longs Murs séparaient la ville en deux. Les bas quartiers se trouvaient livrés à eux-mêmes et seuls les félins parvenaient à instaurer un semblant d'ordre.

Depuis, les tigres se sont taillés la part du lion et ils n'entendent pas laisser leur place aux autres. Ils en ont profité pour s'implanter dans la ceinture de Cuivre, à Guise, à Électre, et même à Dormance.

Les fils des Prophètes. Les tigres descendent des Prophètes et ils s'appuient sur leurs enseignements. Comme tous les félins, ils ne sont pas particulièrement croyants, mais extrêmement superstitieux. Ils ont toutes sortes d'interdits. Ne pas les respecter est une humiliation.

Un félin procède plusieurs fois par jour à des ablutions. Il fait toujours une toilette rapide avant de se battre, de manger, de boire, de se coucher ou de faire l'amour. Il fait aussi une toilette rapide après.

Un félin peut se nourrir de poisson ou du sang de ses ennemis, mais jamais de viande : c'est un aliment impur.

Un félin peut travailler le viquène, mais pas pour *mépente*, le troisième jour de la semaine, qui est un jour saint. Il ne peut pas non plus répandre le sang ce jour-là.

Un félin a des enfants de façon traditionnelle et ne doit pas recourir aux services d'un thaumaturge.

Un félin homosexuel, mâle ou femelle, intègre les disciples de Morsure. Tous portent une pèlerine bleu nuit et des armes étranges, les bracelets de Morsure, sortes d'anneaux tranchants.

Un félin qui "*prend le blanc*" remet sa vie entre les mains des Prophètes. Il met alors un voile blanc sur sa tête et devient intouchable. Nul n'a le droit de le tuer ni de lui faire du mal.

Notoriété. Les Griffes sont bien implantées à Encoche. Dans les bas quartiers, elles ont même pignon sur rue.

On s'adresse à elles quand on veut se venger d'un mari violent, d'un patron malhonnête ou d'un voisin gênant. Il suffit de se rendre dans une imagerie connue pour être sur leur territoire et de s'adresser à un arrangeur. Il aide, moyennant finance, à régler le problème. Lui-même ne s'implique jamais directement dans l'affaire. Il laisse ses exécuteurs s'en charger. Au yeux de la justice, il est toujours blanc comme neige.

■ Le racisme félin

Les loups et les renards ne peuvent pas sentir les félins, c'est une question d'odeur. Quant aux elfes et aux gnomes, ils les traitent de menteurs, de voleurs et de catins.

De fait, il est très difficile pour un félin de se faire accepter en société et de trouver un travail correct. Où qu'il aille, on se méfie de lui et il doit supporter les moqueries et les insultes.

Cela n'empêche pas certains elfes d'être attirés par les félins pour leurs prétendues prouesses sexuelles. Quelques personnalités d'Encoche n'hésitent pas à s'afficher en compagnie de panthères et de léopards habillés dans les tenues les plus provocantes qui soient. Cela crée autour d'eux un léger parfum de scandale.

Les Griffes ne se contentent pas de régler les problèmes des autres. Elles font la loi, fournissent du travail, matent les fortes têtes, règlent les conflits entre gangs et font la chasse aux indépendants. Elles rackettent aussi les commerçants et les habitants, prétendument pour assurer leur protection.

Tout le monde ne s'en plaint pas. Ceux qui paient leur tribut aux tigres sont protégés et, dans les bas quartiers, c'est une garantie plus solide que celle de n'importe quel autre protecteur.

Amitiés. Les Griffes n'aiment pas avoir des ennuis avec les autorités. Ce n'est pas bon pour les affaires. Ils ont donc appris à cultiver l'amitié des patrouilleurs, des archimages et des marchands.

Pour les patrouilleurs, c'est facile, il suffit de les acheter. Tous ne se laissent pas corrompre, mais beaucoup cèdent facilement. Le salaire d'un patrouilleur est insuffisant quand on aime le jeu, l'ambre ou les filles faciles.

Pour les archimages et les marchands, c'est un peu plus difficile. Ils ont déjà de l'ambre. Il faut donc trouver ce qui les motive. Certains trempent déjà dans les combines, d'autres ont besoin d'un coup de main pour se débarrasser de leurs adversaires, d'autres enfin ont des vices qu'il suffit de satisfaire.

Rivalités. Les Griffes sont loin d'être soudées. Quatre familles se disputent les bas quartiers et elles ne se font pas de cadeaux. La lutte pour le territoire est cruciale. Les gangs tiennent les rues comme on tient une forteresse.

Les allumés sont une autre menace. Ces mages rebelles, souvent racistes avec les félins, veulent à tout prix reprendre *leur* ville à ces sales étrangers. Ils sont moins bien organisés que les Griffes, mais plus nombreux, et l'anarchie qui règne chez eux empêche les tigres de faire efficacement le nettoyage. Quand on supprime un chef de bande, un autre prend sa place. Quand on se débarrasse d'une bande, une autre s'installe sur le terrain.

Organisation

Les Griffes ont toujours été très bien organisées. Chaque griffé sait ce qu'il a à faire : il a sa place au sein de sa famille et on apprécie qu'il s'y tienne. Au besoin, on n'hésitera pas à lui rappeler sa place en lui imposant un juste châtiment.

Familles. Les Griffes regroupent quatre familles rivales, chacune dirigée par un conseil de princes : les Mandarins, les Dents de Sabres, les Reines Noires et les Rois Jumeaux.

Plus un prince est puissant et plus il a de gangs sous ses ordres. Certains princes en ont des centaines, tous aussi dévoués. Pour asseoir son autorité, un prince s'appuie sur ses marquis : des tigres, des panthères ou des léopards qui lui servent de lieutenants.

Manquer de respect à un marquis équivaut à manquer de respect au prince lui-même. Un marquis ne fait qu'exécuter les ordres du prince. Un marquis n'a cependant pas tous les droits. On peut s'en plaindre au prince et, quand la plainte est justifiée, il arrive que le marquis "*finisse en marquisade*". Le prince le fait servir à table, découpé en morceaux avec un assortiment de petits légumes.

Griffés. Les griffés sont les membres des Griffes, quelle que soit leur famille. Les traces de griffes qu'ils portent sur le visage permettent

d'identifier leur gang. Tous ne sont pas félins. Entre félins, on s'appelle *cousins* et on appelle son chef *oncle*.

Les princes et leurs marquis sont très souvent des tigres. Ce sont eux qui font la loi.

Les arrangeurs sont presque toujours des tigres, des panthères ou des léopards. Ce sont les chefs de gangs. Ils traitent les affaires et encadrent le personnel, en se mouillant le moins souvent possible. Il ne faut pas de pouvoir particulier pour être à ce poste. Un bon arrangeur sait jusqu'où il peut aller sans s'attirer d'ennuis avec les autorités.

Les exécuteurs sont souvent des félins, mais les Griffes recrutent aussi des gamins des rues, elfes, ogres ou gnomes. L'espèce importe peu, seule compte leur Force. On trouve même quelques loups et quelques renards, malgré le racisme entre espèces.

Les petites pattes sont tous les autres. Ce sont principalement des chats, parfois des elfes ou des gnomes. Le terme désigne aussi bien les serviteurs et les prostitués des deux sexes que les archivistes, les faiseurs, les moines et les mages qui travaillent pour les Griffes.

Les affranchis sont en marge des griffés. Ce sont tous ceux qui ne travaillent pas directement pour les Griffes, mais sur qui on peut compter. Cela regroupe à la fois leurs informateurs et leurs alliés. Peu importe leur espèce, tant qu'ils embrassent la cause des Griffes. Peu importe qu'ils travaillent pour l'honneur ou pour l'ambre, s'ils trahissent, on les fait payer, comme les autres.

Gangs. Les gangs sont les troupes d'un prince. Ils sont dirigés par un arrangeur qui prend ses ordres d'un marquis. Désobéir à un arrangeur, c'est risquer la mort. Le trahir, c'est risquer davantage.

Chaque gang a son rôle au sein de la famille. La plupart ont à leur charge une activité et un territoire. Dans un même quartier, on peut trouver plusieurs gangs : l'un chargé du racket, le deuxième de la prostitution et le troisième des narcotiques. L'important est que chacun reste à sa place.

Un gang compte maximum une trentaine d'exécuteurs, réguliers ou occasionnels. Les réguliers sont ceux qui ont fait leurs preuves et qui travaillent toujours pour le même gang. Les occasionnels sont les nouveaux et ceux que le gang emploie de temps à autre pour une mission particulière. Ce sont souvent les occasionnels qui se chargent des basses besognes et qui servent de chair à canon.

Sexisme & contrôle des naissances. Les tigres sont connus pour être sexistes : ils laissent le pouvoir aux mâles. Seules les Reines Noires font l'inverse.

Les tigres exercent un strict contrôle des naissances. La plupart des mâles sont tués à la naissance. Officiellement, cela fait partie des enseignements des Prophètes. En pratique, cela limite l'accès des chats, des panthères et des léopards au pouvoir.

Une semaine après son accouchement, une femelle doit rendre visite à son prince et lui présenter sa portée. Si elle tarde à le faire, elle risque de recevoir une visite musclée à domicile et de voir toute sa portée tuée.

Chez les chats, les Griffes ne laissent en vie qu'un mâle pour neuf femelles : c'est le tribut versé à Morsure. Si un tigre laisse moins de chats en vie, le malheur s'abattra sur lui et il risque de ne jamais avoir de descendance.

La plupart des chats deviennent des petites pattes : on les juge indignes de devenir exécuteurs ou arrangeurs.

Chez les panthères et les léopards, les Griffes ne laissent en vie qu'un

mâle pour deux femelles. Les femelles sont en général formées comme petites pattes et les mâles comme exécuteurs ou comme arrangeurs.

Chez les tigres, les Griffes ne laissent en vie qu'une femelle pour neuf mâles. Les tigresses sont traitées comme des princesses, mais elles ne peuvent pas sortir de chez elles et sont placées sous étroite surveillance. Elles ne peuvent s'accoupler qu'avec un tigre. Le faire avec un autre félin ou une autre espèce, c'est risquer la souillure et la mort définitive. L'accouplement d'une tigresse obéit à tout un rituel. Le tigre choisi pour s'accoupler avec elle le fait en présence de ses marquis et de ses plus proches serviteurs. Si c'est un marquis, c'est sous les yeux de son prince et des autres marquis. En général, on profite du spectacle pour donner un banquet : les tigres font de leur accouplement une véritable attraction.

Seuls les princes et certains marquis ont le droit d'avoir une épouse tigresse. C'est le plus grand honneur qu'on puisse leur faire : ils sont destinés à donner des descendants aux Prophètes. Cela ne les empêche pas d'avoir autant de concubines qu'ils le veulent, de n'importe quelle espèce, tant que leurs accouplements restent stériles. En cas de grossesse non désirée, les petits sont discrètement tués.

Activités. Tous les gangs et toutes les familles n'ont pas les mêmes activités. Les seules activités légales sont le commerce, la mendicité, la prostitution et le meurtre. Les autres activités traditionnelles des Griffes sont le vol à la tire, le vandalisme, le racket, l'espionnage, le chantage, la contrefaçon, la contrebande, la narcotiquerie, le cambriolage, l'enlèvement et l'assassinat. Certains gangs se livrent à des activités plus exotiques comme le duel à outrance, la prostitution exotique ou la torture perpétuelle avec résurrection.

Dans les bas quartiers, les gangs occupent un territoire et aiment se montrer. Ils font comme s'ils étaient chez eux parce qu'ils sont chez eux.

Dans les quartiers supérieurs, les Griffes s'arrangent pour échapper aux patrouilleurs et aux autres protecteurs. Ils ouvrent alors des imageries ou des commerces en toute légalité pour couvrir leurs activités illégales.

Méthodes. D'une famille à l'autre, les griffés ont souvent les mêmes méthodes. Tous les griffés savent qu'on ne punit pas tout le monde de la même façon. L'insulte sert d'avertissement. Viennent ensuite le passage à tabac, le meurtre et la torture. L'assassinat ne sert qu'en dernier recours et s'accompagne souvent de torture.

La mutilation et l'amputation sont aussi des pratiques courantes. On coupe la langue de ceux qui sont trop bavards, on arrache les yeux de ceux qui s'occupent de ce qui ne les regardent pas et on tranche les mains de ceux qui vous ont volé. Cette punition a d'abord une portée symbolique. En outre, l'amputation permet de toujours garder un œil sur sa victime. On peut plus facilement retrouver quelqu'un quand on a une partie de son corps.

Enfin, un griffé aime laisser sa griffe : il signe toujours ses crimes. Il se contente souvent de tracer une marque reconnaissable à l'aide de ses griffes, un ensemble de traits rapides. Laisser sa griffe est une marque de fierté. Quand un griffé agit, il ne doit jamais avoir ni honte, ni regret. Ces sentiments sont réservés aux faibles et sont indignes de ceux qui suivent les enseignements des Prophètes.

Les Mandarins

Les Mandarins sont la famille la plus ancienne et la plus conservatrice. Pour eux, seuls les tigres mâles peuvent devenir princes, marquis ou arrangeurs. C'est cet entêtement qui a conduit à la Guerres des Griffes.

Activités. Les Mandarins sont d'abord implantés dans les bas quartiers d'Encoche. Leur réseau de souterrains et de galeries s'étend sur une bonne partie de la ville et leur influence s'étend bien au-delà. Ils possèdent des immeubles entiers dans les entre-quartiers et dirigent en toute légalité de nombreuses imageries. Ils sont moins bien implantés à Guise et dans la ceinture de Cuivre où leurs effectifs sont moins nombreux.

Pour les Mandarins, tous les moyens sont bons pour se faire de l'ambre. Ils touchent à peu près à toutes les activités traditionnelles de la pègre. Ils rackettent les commerçants et les habitants des bas quartiers en échange de leur protection. Ils soutiennent une bonne partie de la prostitution et de la mendicité. Ils s'adonnent aussi à la contrebande, au chantage, au vol, au meurtre et au trafic d'influences.

Organisation. Un conseil de huit princes est à la tête des Mandarins : trois pour Encoche, deux pour Guise et trois pour la ceinture de Cuivre. Ce conseil nomme directement les marquis qui recrutent à leur tour les arrangeurs et les réguliers.

Les Mandarins s'appuient sur une structure pyramidale. Les princes commandent aux marquis, les marquis aux arrangeurs et les arrangeurs aux réguliers.

On attend des griffés qu'ils restent à leur place, même si on ne décourage pas complètement les initiatives personnelles. En parallèle, on attend d'eux une loyauté absolue : un mandarin n'est pas là pour discuter, mais pour obéir aux ordres.

Quand un griffé doit être puni, son châtiment est toujours public : la punition est destinée à servir d'exemple et à dissuader les autres de recommencer. Une désobéissance mineure est punie par une brimade ou une privation, une désobéissance grave est punie par la mort définitive avec torture.

Chaque gang se voit attribuer un territoire précis qui dépend de son rang et de sa position dans la famille.

Effectifs. Les Mandarins ont longtemps été les plus nombreux à Encoche, mais aujourd'hui les Dents de Sabre sont en passe de les rattraper.

Le crime organisé est avant tout une affaire de famille, et la "*famille*" désigne les seuls félins. Seul un tigre peut devenir prince et il doit avoir fait ses preuves comme arrangeur puis comme marquis. Aux autres postes, les Mandarins ne sont pas aussi exigeants, même s'ils préfèrent recruter des panthères et des léopards plutôt que d'autres espèces.

Chaque tigre se soucie de sa lignée. Si l'un de ses fils fait preuve de faiblesse, il n'hésitera pas à le renier pour éviter le déshonneur. Si l'un de ses marquis fait preuve d'un courage hors du commun, il n'hésitera pas à l'adopter comme fils pour renforcer sa lignée.

Quartier Général. Le quartier général des Mandarins est le manoir des Lames Doubles. Cette forteresse imprenable est située dans les Lanternes Sales.

Le bâtiment a été reconstruit au cours des Guerres Thaumaturgiques. Il a été conçu pour faire face à n'importe quel assaut et il peut tenir indéfiniment face à un siège. Les intérieurs restent cependant luxueux.

C'est là que siège le conseil princier, qu'on forme les exécuteurs, qu'on conserve les archives et qu'on punit les faibles.

Pour faire affaire avec les Mandarins, il vaut mieux de se rendre au *Palais de Jade*, une luxueuse imagerie place de Jade, dans le même quartier.

Territoire. À Encoche, le territoire des Mandarins ne cesse de s'effriter. Il se limite aujourd'hui aux Quais Marchands, aux Lanternes Sales et à une partie des Noctambules.

Relations. Les Mandarins sont la plus ancienne famille et la plus étroitement surveillée par les autorités. Cela ne les empêche pas d'entretenir de bons rapports avec de nombreuses maisons, y compris de Grandes Maisons comme Soupirs et Fauve.

Leur fortune considérable leur permet aussi de graisser la patte des patrouilleurs et de placer des archimages au Conseil Logique.

Leurs relations avec les autres familles sont inexistantes. Ils refusent de reconnaître leur existence.

Actualité. Depuis les dernières saisons, les Mandarins sont à cran. Ils ont de sérieux soucis avec les rats, des rats nombreux et bien organisés qui ont, du jour au lendemain, envahi leur réseau souterrain. Il n'est plus possible de s'y aventurer sans escorte.

Le conseil princier a donc décidé d'affecter plusieurs gangs à la sécurité des tunnels, mais cela les prive d'une partie de leurs ressources et de leurs revenus. Une solution définitive reste à l'étude.

Orgueil le Dédaigneux

Orgueil le Dédaigneux est à la tête du conseil des Mandarins. On le surnomme le Grand Maître de Jade. Il dirige la famille depuis plus de cinquante ans. Il règne d'une main de fer dans un gant de velours et même les autres princes s'inclinent devant lui. Derrière son éternel sourire et ses poses étudiées, se cache sûrement le tigre le plus redoutable de tout l'Anneau.

Objectifs. Orgueil s'accroche au pouvoir depuis beaucoup trop longtemps. Au fil de sa carrière, il a éliminé tous ses rivaux, affaiblissant considérablement la famille et diminuant graduellement son territoire. Ceux qui restent autour de lui sont des tigres serviles, dévoués jusqu'à la mort, mais incapables de la moindre initiative.

Secrets. Orgueil n'aime pas qu'on lui rappelle son enfance ni ses débuts. Heureusement pour lui, ceux qui l'ont connu autrefois sont morts.

Le prince était autrefois un tigre chétif et méprisé et il a lutté pour devenir le personnage qu'il est aujourd'hui. Son sens des affaires, il le doit à un vieux gnome qui l'a recueilli. Le bonhomme l'a nourri, logé et lui a appris tout ce qu'il savait. Auprès de lui, Orgueil a fait de rapides progrès. Un tigre impressionne facilement les gnomes quand il joue avec ses muscles, mais Orgueil sait aussi jouer avec les chiffres. L'ambre qu'il a amassé lui a permis de s'offrir la meilleure éducation qui soit. Il a appris à se battre et à se tenir auprès de riches elfes.

Quand il a gagné suffisamment en influence, il a fini par lorgner du côté des Mandarins. Avec eux, il pouvait non seulement se faire davantage d'ambre, mais aussi se servir de ses talents à plus grande échelle. Il lui a fallu du temps et de la patience pour se hisser au sommet. Les tigres qu'ils servaient ont toujours profité de ses conseils, mais il a toujours veillé à ne pas se faire trop remarquer. Il sait éliminer ses adversaires sans jamais s'impliquer personnellement, préférant les sordides manœuvres de couloirs aux affrontements directs.

Relations. Orgueil est un tigre réfléchi et compétent, qui sait s'imposer à tous les gangs qui travaillent pour lui. Le sens de la hiérarchie est très important pour les Mandarins. Tous sont à ses ordres et s'exécutent sans rechigner. De son côté, le prince n'aime pas sacrifier ses pions, tant que ce n'est pas nécessaire.

Orgueil a également su s'imposer aux autres princes, que ce soit ceux de la ceinture de Cuivre ou de Guise. Il traite régulièrement avec eux et ils sont satisfaits de ses conseils.

En dehors des Mandarins, on trouve qu'il n'est plus dans le coup. Il gère la famille en homme d'affaires et non plus en véritable truand. C'est un tigre dangereux, mais qui n'effraie plus vraiment.

Apparence. Orgueil est un tigre et il aime le luxe, sans pour autant faire preuve d'ostentation. Il porte toujours un ou deux bijoux et une ou deux armes excentriques, mais ses vêtements restent de coupe classique. Il porte souvent de larges robes qui se ferment sur le devant. Ses couleurs sont le vert et l'étincelle.

Caractère. Orgueil a tout d'un tigre. Il est sûr de lui et imbu de sa personne. Il est cependant capable de plus de retenue que la plupart des autres princes. Il dégage une impression de force tranquille et contenue qui impressionne ses interlocuteurs.

En société, le prince aime se présenter comme un humble négociant, riche certes, mais jalousé par ses concurrents et injustement accusé de corruption. C'est un personnage très en vue qui aime se faire passer en public pour un incompris. Beaucoup d'Encochins pensent de bonne foi que ceux qui l'accusent de faire partie des Griffes sont des envieux et des médisants.

Passions. Orgueil se targue d'être moins vulgaire que d'autres tigres. Ses goûts restent simples pour une personne aussi riche . C'est un amateur de chère fine et de grands crus. Il fréquente les imageries à la mode et ne dédaigne pas la compagnie des elfes. Il apprécie aussi bien les dîners mondains avec le Grand Pontife que les orgies culinaires avec Gourmelune le Joufflu.

Plus jeune, le prince s'est pris de passion pour les armes anciennes et excentriques. Il possède aujourd'hui la plus impressionnante collection de lames d'Encoche, une collection capable de faire pâlir d'envie le marchand Murail des Isoles, amateur lui aussi d'armes excentriques.

Actualité. L'invasion récente de rats dans les souterrains inquiète sérieusement Orgueil, et à plus d'un titre. Le prince s'est fait agressé il y a trois semaines sur son propre territoire, dans ses propres souterrains. Il a frôlé la mort de près. Il doit la vie à l'intervention de deux de ses plus proches marquis qui sont définitivement morts dans l'affrontement.

Officiellement, l'attentat n'a jamais eu lieu, mais Orgueil a peur des fuites, sans compter que la perte de deux marquis fidèles le place en position délicate. Pour finir, on lui a volé dans l'attaque une des pièces maîtresses de sa collection, les Sœurs Perfides, deux lames de poing jumelles. Il y tient comme à la prunelle de ses yeux : ces armes furent un cadeau d'un seigneur pèlerin à Cimeterre le Hautain.

Jusqu'à présent, ses recherches ne donnent rien. Il a mis un gang entier sur le coup, mais en expliquant le moins de choses possible, histoire de limiter les rumeurs. Vu les résultats, il songe sérieusement à s'adresser aux Érudits de l'Étrange.

Les Dents de Sabre

Les Dents de Sabre sont réputées pour leur brutalité et leur sauvagerie, mais aussi pour leur ouverture aux non-félins. Elles se sont séparées des Mandarins au cours de la Guerre des Griffes.

Avec le temps, de nombreuses espèces avaient rejoint les Griffes. Quelques tigres proposèrent de leur donner davantage de responsabilités. Ils voulaient en faire leurs arrangeurs et leurs marquis, postes traditionnellement réservés aux félins.

L'initiative déplut aux autres tigres. Il y eut des discussions houleuses, mais aucun des deux camps ne voulut céder. La mise à mort d'un tigre rebelle mit le feu aux poudres. Les Dents de Sabre firent scission avec les Mandarins et les deux familles se déclarèrent une guerre sans merci, la fameuse Guerre des Griffes. Aucun des deux camps n'en est sorti vainqueur et la guerre ouverte s'est, au fil du temps, changée en guerre froide.

Activités. Les activités des Dents de Sabre sont les mêmes que les Mandarins. Comme les Mandarins, ils ont construits leur propre réseau à travers la ville, même s'il reste moins bien organisé.

Plus violents que les Mandarins, les Dents de Sabre se spécialisent dans le racket, le vol à main armée, le meurtre et les duels à mort. Ils ne négligent pas les autres sources de revenus comme la contrebande, le trafic de drogues, la mendicité et la prostitution.

En cas de problème, les Dents de Sabre n'hésitent jamais à recourir à la violence et à la torture.

Organisation. Un conseil de sept princes est à la tête de la famille : deux à Encoche, deux à Guise et trois dans la ceinture de Cuivre. Ce découpage peut varier au fil du temps, et dépend de l'efficacité des uns et des autres.

Moins respectueux de la hiérarchie que les Mandarins, les Dents de Sabre encouragent les initiatives personnelles et la promotion peut être extrêmement rapide. Un exécuteur compétent peut très vite se retrouver arrangeur ou marquis. De la même façon, si chaque gang est invité à rester sur son territoire, un gang efficace se verra allouer un territoire plus large, au détriment des autres.

Les règlements de comptes sont fréquents chez les Dents de Sabre, qui encouragent cette forme de compétition.

Quand un griffé doit être puni, on laisse son supérieur s'en charger. Peu importe que la punition soit disproportionnée ou non : c'est aux arrangeurs de s'occuper de leurs exécuteurs, aux marquis de s'occuper de leurs arrangeurs et aux princes de s'occuper de leurs marquis. Si un exécuteur n'est pas satisfait de son arrangeur, il n'a qu'à se débrouiller pour prendre sa place.

Effectifs. La famille emploie d'abord des félins, mais elle accueille aussi des membres des autres espèces pour peu qu'ils fassent leurs preuves. Sur les quinze marquis d'Encoche, deux sont des ogres et trois sont des elfes. On a même vu un golem devenir arrangeur.

Avec le temps, les Dents de Sabre se sont lancées dans les affaires et la famille recrute de plus en plus d'arrangeurs dans les entre-quartiers. Si certains ont des pratiques douteuses, d'autres sont parfaitement honnêtes, ce qui les met à l'abri de la loi.

Quartier Général. Le quartier général de la famille est un ensemble de vieilles bâtisses, en partie inondées, dans les Lendemains Lucides. Le

quartier a la réputation d'être hanté, mais d'aucuns murmurent que les Dents de Sabre ont conclu un accord avec les sorcières des marais.

Quand on veut traiter avec les Dents de Sabre, il vaut mieux se rendre au Grand Môle. Dans ce quartier du port, la plupart des imageries, comme *L'Encre Marine* ou *La Fleur de Sel*, sont tenues par cette famille.

Dans les Crasses Pouilles, les Dents de Sabre tiennent *La Comparution des Ombres*, une imagerie très ancienne.

Territoire. À Encoche, l'Eau sert de frontière entre le territoire des Mandarins et celui des Dents de Sabre. La famille est basée dans les Lendemains Lucides, mais elle contrôle la plus grande partie des Crasses Pouilles et du Grand Môle.

Relations. Le grand public ignore l'existence des Dents de Sabre. Les patrouilleurs, eux, ont appris à s'en méfier et tirent souvent partie de leurs rivalités avec les Mandarins. Cela n'empêche pas les Dents de Sabre d'avoir quelques archimages et quelques pontifes dans la poche et de traiter avec plusieurs maisons marchandes.

En guerre avec les Mandarins, et plus récemment avec les Reines Noires, ils travaillent à l'occasion avec les Rois Jumeaux quand ils ont des intérêts communs.

Actualité. Au fil des siècles, les Dents de Sabre ont pris l'ascendant sur les Mandarins. Depuis les récents affrontements avec les allumés, les relations entre les Mandarins et les Dents de Sabre sont moins tendues. Les Dents de Sabre ont investi dans des immeubles et des imageries des entre-quartiers et la guerre entre les deux familles est devenue une guerre économique.

Le conflit avec les Reines Noires est plus récent : il remonte à moins d'un an et à la trahison d'Étreigne. Les deux familles sont depuis à couteaux tirés et les règlements de compte sont fréquents. Il ne se passe pas une semaine sans qu'il y ait des morts de part et d'autre. Plusieurs tigres et plusieurs panthères ont même été tués, certains définitivement.

Chargeat le Colérique

Chargeat le Colérique est à la tête du conseil des Dents de Sabre depuis un peu plus de sept ans. Sa force et sa carrure en font un tigre redoutable. Rares sont ceux qui peuvent l'affronter en combat singulier.

Objectifs. Chargeat a l'ambition de voir les Dents de Sabre l'emporter sur les Mandarins. Année après année, il savoure chaque victoire.

Secrets. Chargeat a conclu un pacte secret avec Acharne la Pernicieuse, une sorcière malfaisante qui hante les Lendemains Lucides. Elle possède en partie le corps et l'esprit du tigre. C'est ainsi que le prince peut se servir d'Envoûtement et contrôler les sorcières des marais.

Personne d'autre que Chargeat n'est au courant. C'est en tuant son prédécesseur que le tigre a conclu le pacte avec la sorcière. Acharne lui a laissé le choix de l'accepter ou non comme alliée. Le tigre n'a pas hésité un seul instant. C'est un ambitieux et il a compris qu'il y gagnerait le contrôle sur les Lendemains Lucides. Rares sont ceux à pouvoir échapper aux sorcières qui hantent les lieux. Lorsqu'elles vous tiennent, elles ne vous lâchent plus.

Relations. Chargeat et Orgueil se détestent cordialement : ils s'envoient des assassins comme d'autres s'échangent des messages. Quant aux Reines Noires, c'est Chargeat qui a déclenché les hostilités avec elles. Trahi par sa maîtresse, Étreigne, il n'est pas prêt de lui pardonner.

Le tigre compte quelques amis dans les hauts quartiers qui savent se montrer discrets. Il n'est pas question que Chargeat réponde à une invitation publique ou parade comme le fait Orgueil : ce n'est vraiment pas son genre. Cela ne l'empêche pas de retrouver régulièrement Grippert et Galionce, les frères gnomes à la tête de la maison Métrique. Il est sûrement le seul en ville à les trouver drôles.

Chargeat fréquente aussi Arventin le Conciliant. Une vieille amitié lie le tigre et l'archimage. Elle remonte à leur jeunesse, quand l'un n'était qu'un habile bretteur et l'autre un timide mage. Arventin a toujours désapprouvé la conduite de son ancien ami, mais il n'a jamais pu se résoudre à couper les ponts.

Au sein des Dents de Sabre, le tigre entretient des rapports cordiaux avec les princes et les marquis, mais il n'y a qu'une personne en qui il ait toute confiance : Lupercale de Treste. Cet ogre rouge, de plus de deux mètres cinquante, lui a sauvé la vie lors de l'attaque d'Étreigne. Chargeat se fie désormais à lui. Il sait qu'il peut compter sur la loyauté, sa bravoure, ainsi que sur ses compétences tactiques.

Apparence. Physiquement, Chargeat est impressionnant. Aussi grand qu'un ogre, il a des crocs saillants.

Il s'habille toujours élégamment, à la mode guisane, avec des bijoux voyants et des vêtements courts qui lui découvrent les bras et les jambes.

Rares sont ceux qui arrivent à rester détendus en sa compagnie. Chargeat aime faire sa toilette devant ses invités : sa gueule et ses pattes avant sont souvent pleines du sang de ses victimes ou de ses maîtresses et, dans ses yeux, brûle une étincelle de violence sadique.

Caractère. En dépit de son aspect terrible, Chargeat peut être le tigre le plus charmant du monde. Il aime faire peur et jouer avec son monde, c'est plus fort que lui. Quand il parle, on ne sait jamais s'il est sérieux ou s'il plaisante. Même ses marquis se posent des questions.

Passions. L'influence d'Acharne a poussé Chargeat à s'adonner à toutes sortes de jeux sado-masochistes. Il organise presque toutes les nuits des orgies perverses, même s'il s'est calmé depuis la trahison d'Étreigne. La sorcière et le prince ont joué leur vie cette nuit-là. Depuis, Lupercale ne le lâche pas d'une semelle.

Actualité. Trahi par Étreigne, dont il était éperdument amoureux, Chargeat est entré dans une rage noire. Il a délaissé son ancienne querelle avec les Mandarins pour se tourner contre les Reines Noires qu'il a juré de faire payer. La sorcière Acharne, qui partage les mêmes sentiments, attise la colère du prince.

En quelques mois, Étreigne a arraché à Chargeat bon nombre de ses secrets. Elle connaît ses caches, ses contacts et ses accords avec les autres familles. Elle bénéficie aussi de la faveur des sorcières des marais et peut se promener dans les Lendemains Lucides sans être inquiétée.

Le prince a donc été obligé de revoir toute la sécurité de ses appartements et de son territoire. Il s'est même mis à douter de certains de ses marquis et de ses arrangeurs. Si Étreigne a réussi à s'introduire auprès de lui, c'est sûrement grâce à la complicité de quelques-uns. Chargeat pense qu'il est tant de faire le ménage et d'assainir les choses.

Les Reines Noires

Les Reines Noires sont la seule famille qui n'accepte que des griffées, félines ou non. Comme les Dents de Sabre, elles se sont séparées des Mandarins au cours de la Guerre des Griffes.

Le conflit a commencé quand les prostituées ont réclamé à être considérées comme des griffées à part entière, et non comme de petites pattes. Comme les Dents de Sabre, elles n'ont pas eu beaucoup plus de succès auprès des Mandarins. Si ces derniers n'avaient pas été en guerre, la révolte des Reines Noires aurait certainement été réprimée dans le sang. Heureusement pour elles, les Mandarins n'ont pas pu se battre efficacement sur les deux fronts.

Du point de vue des Reines Noires, l'épisode le plus marquant de la guerre fut l'exécution d'un tigre très en vue. Il fut sauvagement assassiné par ses concubines qui ne laissèrent sur place que ses parties génitales et ses yeux.

Activités. Les Reines Noires se sont longtemps spécialisées dans la prostitution. Avec le temps, elles se sont mises à d'autres activités comme le racket, la contrebande, le trafic de drogues, le chantage, l'assassinat, le vol et l'espionnage.

Contrairement aux autres familles, elles ne pratiquent pas la prostitution forcée. Les filles sont des griffées à part entière. De plus, leurs conditions de vie ne sont pas aussi sordides que celles des prostituées des rues. Toutes travaillent en imageries et ont accès à de bonnes conditions d'hygiène.

Organisation. Un conseil de trois princesses, les parques, dirige les Reines Noires. Ces panthères noires exigent une loyauté sans faille de leurs marquises et de leurs arrangeurs.

Chaque gang tient une imagerie et les rues autour. Aucune guerre de gang n'est tolérée. Les différends sont réglés par les parques et leur jugement est sans appel.

Quand une fille ou une sœur doit être punie, on la jette aux épeires cendrées. Ces araignées noires font près d'un mètre de haut. Elles sont redoutables et leur venin, l'*encre noire*, est mortel. La famille s'en sert comme exécutrices.

Effectifs. Tous les membres de cette famille sont de sexe féminin et la plupart exercent comme prostituées. Toutes les espèces sont admises, mais seules les panthères peuvent être désignées comme princesses, comme marquises ou comme arrangeurs. Les tigresses sont exclues et considérées comme traîtresses.

Les griffées sont formées par les Reines Noires. Elles rachètent les jolies petites filles aux femmes pauvres. Pour la mère, c'est souvent une bénédiction. Elle sait qu'elle évitera bien des tourments à sa fille et qu'elle gagnera bien sa vie, à défaut de la gagner honnêtement.

Certaines prostituées sont prêtes à tout pour rejoindre cette famille, mais les Reines Noires n'acceptent pas n'importe qui. Elles recrutent en priorité les indépendantes et celles qui ont racheté leur liberté à leur souteneur. Il leur arrive de racheter des prostituées à d'autres familles, mais c'est pour asseoir leur réputation.

Lorsqu'une prostituée prend sa retraite, elle devient mère. Plusieurs jeunes filles sont placées à son service et elle se charge de les former.

Quartier Général. Le quartier général de la famille se trouve dans les Humeurs Maussades. Les Reines Noires ont aménagé un ensemble

d'appartements vétustes aux abords du marché de la Toile. Seules les griffées peuvent se déplacer librement au cœur de ce labyrinthe envahi par les toiles d'araignées. L'endroit est protégé par des épeires cendrées.

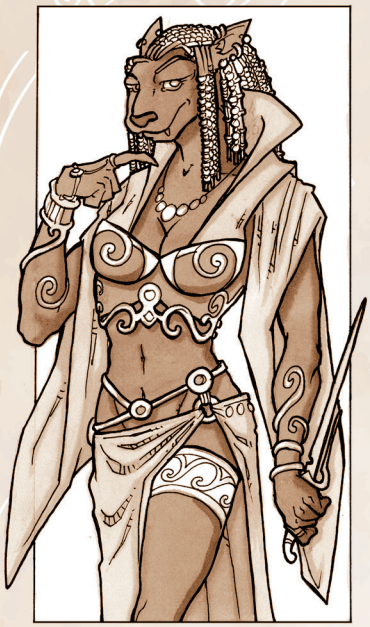
Quand on veut traiter avec les Reines Noires, mieux vaut se rendre dans une des imageries du quartier.

Territoire. Les Reines Noires se limitent à Encoche. Elles se nichent dans les Humeurs Maussades où elles contrôlent la Toile et tous les souterrains qui y mènent. De toutes les familles, c'est la seule à n'avoir jamais cherché à étendre son territoire.

Relations. Les Reines Noires sont depuis toujours à couteaux tirés avec les Mandarins, vu qu'elles empiètent largement sur leur territoire. Le conflit avec les Dents de Sabre remonte à la trahison d'Étreigne.

La famille est en concurrence directe avec Soupirs, mais on murmure qu'elle a conclu un accord secret avec Isphise qui représente les intérêts de la Grande Maison à Encoche. Les Reines Noires connaissent aussi certains archimages et certains pontifes, ce qui lui permet d'acheter sa tranquillité.

Actualité. Les Reines Noires paient cher la trahison d'Étreigne et beaucoup s'interrogent sur son avenir. Les parques n'ont évidemment pas l'intention de la livrer aux Dents de Sabre, mais elle n'a plus sa place au conseil.



Étreigne l'Empreinte

Des trois parques, Étreigne est la seule dont on connaît le visage. Les autres apparaissent toujours voilées, pour ne pas qu'on les reconnaisse.

Chargeat l'a démasquée quand elle a tenté de l'assassiner il y a quelques mois. Sa trahison a beaucoup fait parler d'elle et son visage est aujourd'hui connu de tous les princes.

Objectifs. Étreigne a été envoyée auprès de Chargeat pour le séduire, l'espionner et le tuer. Elle a hélas échoué. Tout le mérite n'en revient pas à Lupercale. Étreigne est tombée amoureuse du tigre.

Elle a tout de même réussi à fuir et à retourner auprès des Reines Noires. Elle attend aujourd'hui son jugement avec une attitude résignée. Cela ne l'empêche pas de traiter les affaires en cours avec son sérieux habituel.

Les autres parques n'en veulent pas à Étreigne. La panthère est très appréciée dans la famille et les épeires ont toujours eu beaucoup d'affection pour elle.

Secrets. Les véritables Reines Noires ne sont pas les parques mais les épeires cendrées. L'histoire remonte à la Guerre des Griffes. Les Reines Noires n'étaient pas nombreuses à l'époque et elles n'auraient pas survécu sans l'aide des araignées.

À Encoche, les gens les traitent comme des monstres. Ils pensent que les Reines Noires s'en servent comme exécutrices et comme animaux de compagnie. C'est vrai pour les plus jeunes, qui sont plutôt stupides, mais les plus anciennes sont plus intelligences. Elles peuvent même lire l'avenir, ou du moins en entrevoir une partie.

Les épeires ne parlent pas. Elles se servent de leur venin pour partager leurs pensées. Elles peuvent ainsi conserver la mémoire de leur espèce par delà les siècles.

Les parques sont choisies parmi les panthères les plus sensibles à l'encre noire. En absorbant ce venin, elles sont capables de partager les visions des anciennes et de communiquer d'esprit à esprit avec elles.

Le secret est bien gardé. Les autres panthères n'en savent rien. Les parques font semblant de commander, mais obéissent religieusement aux anciennes.

Relations. Étreigne avait de nombreux contacts et alliés à Encoche, que ce soit parmi les archimages, les pontifes ou au sein des maisons marchandes. La plupart ne connaissaient pas sa véritable identité. Tout à changé depuis la tentative d'assassinat de Chargeat. Une partie d'entre eux lui a retiré son soutien en comprenant qu'elle agissait pour les Griffes.

La parque entretient parallèlement plusieurs espions chez les Rois Jumeaux, espions qui considèrent les deux frères comme des hérétiques.

Apparence. Étreigne est à la fois belle et désirable. Chez les félins, elle passe pour la plus belle panthère d'Encoche après Isphise. Comme elle, elle se couvre de bijoux et porte des tenues très déshabillées. Seules ses lames de poing, qu'elle ne fait rien pour dissimuler, font la différence.

Caractère. Étreigne est une courtisane accomplie. Elle sait feindre à la perfection la candeur et l'innocence.

Au service des épeires, elle n'en est pas moins fidèle aux enseignements des Prophètes. Peu de félins ont autant de dévotion envers leur religion. Les épeires sont d'ailleurs très fières de sa double allégeance qui fait d'elle une parque un peu à part.

Passions. Étreigne a toujours été dévouée aux araignées. Elle est née auprès d'elles et a été élevée pour les servir. Sa vie n'a pourtant jamais été une vie de soumission. Les épeires ne veulent pas des esclaves, mais des alliées. Elles encouragent donc les initiatives personnelles.

Au fil du temps, Étreigne s'est révélée une imageuse de talent. Elle n'est pas particulièrement douée, mais elle peint des images d'une grande force évocatrice. Elle n'a hélas rien peint depuis son échec et ses appartements évoquent un atelier à l'abandon.

Actualité. Étreigne a été envoyée à Chargeat pour l'assassiner. Les épeires savent depuis longtemps que Chargeat est manipulé, mais elles ignorent par qui. Elles savent que cela a un rapport avec les sorcières des marais, mais c'est tout. Ce qu'elles redoutent avant tout, c'est une prophétie qui annonce que Chargeat sera un jour le pire ennemi des Reines Noires. L'assassinat du tigre devait éviter à cette prophétie de s'accomplir, cela n'a fait qu'aider à la réaliser.

La plupart des épeires ne savent pas encore quoi faire d'Étreigne. Elle a toujours été leur protégée et leur plus belle réussite. En outre, elles savent que la panthère a un rôle déterminant à jouer dans l'avenir, mais sans savoir exactement lequel. La tuer ou la livrer à Chargeat est exclu. Quant à l'écarter du pouvoir, ce n'est pas une solution.

En conséquence, les épeires se demandent si elles ne pourraient pas lui confier la responsabilité d'un gang à elle, un gang d'élite qui n'aurait de comptes à rendre qu'aux araignées. De l'extérieur, on pourrait prendre cela pour une scission au sein de la famille. Cela permettrait de diriger ailleurs la colère de Chargeat sans affaiblir les Reines Noires.

Hélas, les araignées ne savent pas comment les panthères de leur propre famille vont réagir. Elles ne peuvent pas se permettre de les diviser. Cela affaiblirait dangereusement la famille.

Les Rois Jumeaux

Les Rois Jumeaux est une famille récente fondée par les frères Auriges, deux tigres blancs jumeaux. Les vrais tigres blancs sont extrêmement rares et, chez les félins, ils portent la marque du dixième Prophète. Quand on sait que les Auriges sont nés jumeaux, on comprend qu'ils soient l'objet d'un véritable culte.

Élevés parmi les Dents de Sabre, les deux frères ont été cachés à leur naissance pour échapper à la convoitise des Mandarins, qui voyaient en eux de nouveaux Prophètes. Ils ont été confiés à une vieille tigresse, Amalthée, fidèle servante des Prophètes, qui leur a enseigné les secrets de la Vraie Voie.

Quand ils ont rejoint les Dents de Sabre, les Auriges se sont si vite élevés au sein de la famille que le vieux Bramane, alors prince des Dents de Sabre, en a pris ombrage. Au moment de céder sa place, il leur a préféré Chargeat. Plus habile que les deux frères, il est aussi moins fanatique.

Les jumeaux se sont alors séparés des Dents de Sabre et ont fondé leur propre famille, entraînant avec eux nombre d'anciens membres des Dents de Sabre. Séduits par les Auriges, beaucoup de Mandarins ont aussi choisi de les suivre.

Activités. Les Rois Jumeaux se présentent comme fidèles aux enseignements des Prophètes. En quelques dizaines d'années, cette famille élitiste et conservatrice a su s'imposer à Encoche, à Guise et même dans la Ceinture de Cuivre.

La famille se consacre aux deux activités reines des Griffes : le racket et la prostitution. Ils collectent aussi des fonds en tant que secte religieuse. Les autres activités comme le vol, l'assassinat et la mendicité ont une part beaucoup plus marginale pour cette famille.

Organisation. Les Rois Jumeaux obéissent à une hiérarchie plus stricte encore que les Mandarins. Les deux princes à leur tête ont été élevés au rang de Prophètes. Non seulement, ils ne font confiance qu'aux félins, mais ce sont eux également qui nomment directement les princes de Guise et de la Ceinture de Cuivre. Leur investiture a lieu à Encoche et les princes reçoivent alors la bénédiction des jumeaux.

Les Rois Jumeaux respectent les enseignements des Prophètes. Les manquements mineurs sont sanctionnés par le jeûne et d'autres privations. Les manquements graves sont sanctionnés par la mort définitive.

Chaque gang se voit attribué un territoire précis en fonction de son rang au sein de la famille. Toute guerre de gang non officielle est immédiatement sanctionnée par la mise à mort définitive du gang qui a déclenché les hostilités.

Effectifs. Les épreuves d'admission sont terribles et les critères de sélection sont draconiens. En dépit de cela, la famille ne cesse de gagner en nombre. Beaucoup de félins se retrouvent dans leurs propos ouvertement sectaires et racistes. Les exécuteurs des Rois Jumeaux sont peu nombreux mais surentraînés, intraitables et fanatiques. Particulièrement craints, ils ont de nombreux contacts, un peu partout en ville.

L'élite des Rois Jumeaux est constituée d'un petit groupe d'exécutrices fanatiques, les *dédiées*. Ces panthères noires sont prêtes à mourir pour défendre ceux qu'elles considèrent comme les nouveaux Prophètes. Physiquement, il est difficile de les distinguer des exécutrices des Reines Noires.

Quartier Général. *Le Pâle Ivoire* sert actuellement de quartier général à la famille. Dans cette imagerie de la place d'Angle, seuls les félins et les elfes fortunés sont admis.

Territoire. Au départ réfugiée dans les Arcs Boutants, la famille a gagné une partie des Noctambules et de l'Aubaine. Elle lorgne aujourd'hui du côté des Délicieux Cerbères. Jouissant d'une excellente réputation et d'une fortune conséquente, elle a énormément investie dans des imageries de luxe curieusement évitées des patrouilleurs.

Relations. Les autres familles n'aiment mieux pas se frotter aux Rois Jumeaux, non seulement à cause de leur caractère sacré, mais aussi parce qu'ils savent qu'ils ont des espions partout. Elles savent aussi que n'importe quelle autre famille se servirait de ce prétexte pour justifier n'importe quel règlement de comptes.

Chez les patrouilleurs, Chambard se méfie des Rois Jumeaux comme de la peste. Il sait pertinemment que le moindre incident serait exploité par la famille pour instrumentaliser la population.

Pour le grand public et pour beaucoup d'archimages, les Rois Jumeaux sont une secte parmi d'autres. Ils ne font pas le lien entre leurs activités et celles des autres familles.

Actualité. Les tensions entre les bandes d'allumés et les gangs de griffés sont récemment montées d'un cran avec la tentative d'assassinat d'un des Auriges. L'allumé à l'origine de cette tentative faisait partie de la bande des Détraqués. En représailles, les Rois Jumeaux ont massacré la bande, dévoré les allumés et rasé leur quartier général.

Beaucoup d'allumés soupçonnent les frères Auriges d'avoir organisé eux-mêmes cette tentative d'assassinat. Les Détraqués étaient une bande bien établie dans les Délicieux Cerbères et elle ne se livrait pas aux assassinats de ce genre.

Main Noire & Bras de Fer

Les frères Auriges sont deux tigres jumeaux à la tête des Rois Jumeaux. Le premier se surnomme Main Noire et le deuxième Bras de Fer. Les griffés les traitent à l'égal des Prophètes et ils règnent en véritables tyrans.

Objectifs. Les deux frères ont été bercés toute leur enfance par les enseignements d'Amalthée et ils se croient investis d'une mission sacrée. Ils pensent pouvoir unir à nouveau les Griffes sous leur autorité. Pour cela, ils savent qu'ils doivent agir en seigneurs plutôt qu'en truands.

Secrets. L'histoire des jumeaux fait l'objet de chroniques officielles tenues par Alfige de Griseharpe, un tigre versé dans l'interprétation des Actes des Prophètes. Le récit n'a hélas rien d'objectif et il occulte une partie de la vie des deux frères. Sans compter qu'Alfige lui-même ignore une partie de l'histoire.

Plus jeune, Main Noire a tenté d'étrangler son frère dans son sommeil. Seule Amalthée le sait et elle a gardé le secret jusqu'à sa mort. En revanche, elle a toujours ignoré que Main Noire ne croit pas aux "*fariboles*" des Prophètes. Si son frère y croit, c'est parce que c'est un crétin. Il a d'ailleurs toujours été un crétin, pas étonnant qu'il soit devenu fanatique.

Main Noire a même fait appel au gang des Détraqués pour se débarrasser de son frère, mais cela n'a pas marché. Qu'à cela ne tienne, Main Noire attendra qu'une autre occasion se présente.

Relations. Les deux frères bénéficient d'un soutien considérable chez les félins et même leurs ennemis les traitent avec un respect mêlé de crainte. Se mettre à dos les Rois Jumeaux, c'est un peu se mettre à dos toute la communauté féline. Leurs ennemis attendent donc patiemment que l'un des deux frères fasse un faux pas.

Par ailleurs, le racisme affiché des Auriges leur empêche d'avoir des alliés parmi les autres espèces. Quelques archimages les soutiennent timidement, mais il s'agit plus d'une démarche individuelle que d'une volonté collective.

Apparence. Main Noire et Bras de Fer sont tous les deux blancs, enfin, pas complètement. Le premier a la main gauche et le poignet noir. Le deuxième a la moitié gauche du visage noire, mais le seul tigre à l'avoir appelé Tête Noire l'a payé de sa vie. Il a reçu son poing en pleine figure ce qui a valu le surnom de Bras de Fer.

En public, comme en privé, les deux frères s'habillent avec simplicité. Ils portent le costume traditionnel des Prophètes, le manteau de mendiant. Leurs armes et leurs bijoux sont cachés dessous, invisibles, comme le veut la tradition.

Caractère. Les deux frères sont à la fois imbus de leur personne et méprisants. Pour leurs exécuteurs, ce sont ces qualités qui font d'eux de vrais descendants du Prophète Blanc.

Il y a tout de même une différence de taille entre les deux frères. Main-Noire est de loin le plus malin. Bras de Fer n'est qu'une brute violente et sans cervelle.

Passions. Les deux frères ne dédaignent pas les plaisirs du monde. Ils ont plusieurs épouses officielles et de nombreuses panthères sont prêtes à se jeter à leurs pieds et à exécuter le moindre de leur désir.

Main Noire aime les jeux d'ambre, mais sa véritable passion est la musique. Le tigre apprécie particulièrement l'intime. Peu de félins savent

en jouer, ce qui fait que Main Noire est très difficile dans le choix de ses compagnes d'élection. La plupart des panthères qui tournent autour de lui doivent être non seulement belles, mais aussi rimeuses de talent.

Bras de Fer préfère les plaisirs sadiques et il n'hésite pas à torturer ses compagnes. D'ailleurs, il n'y a pas qu'au lit qu'il soit réputé pour son goût de la violence. La plupart du temps, son frère arrive à refréner ses instincts, mais souvent difficilement.

Actualité. En se revendiquant comme Prophètes et fondamentalistes, les frères Auriges se sont attirés la haine d'autres fondamentalistes, minoritaires mais plus dangereux.

Les Serviteurs des Dix voient comme une hérésie l'apparition de deux nouveaux Prophètes. Ce courant très discret chez les félins a petit à petit infiltré les Rois Jumeaux avec l'appui des Reines Noires, et particulièrement d'Étreigne. Ces fanatiques sont maintenant assez bien implantés pour agir. La récente tentative d'assassinat contre Bras de Fer leur a d'ailleurs redonné un regain de confiance.

Quant aux Messagers du Vent, c'est une secte qui a vu le jour en même temps que l'avènement des Rois Jumeaux. Pour eux, les Prophètes n'ont jamais été destinés à gouverner les Griffes : ce sont des guides, pas des chefs. Plutôt que de s'infiltrer parmi les Rois Jumeaux, les Messagers du Vent préfèrent s'en prendre à leurs gangs.

Les Indépendants

Certains gangs sont si célèbres qu'ils ont gagné leur indépendance. Ils ne rendent de compte à personne et les princes s'arrachent leurs services.

Les **Détraqués** ou les **Faux Prophètes** est un gang spécialisé dans les opérations coup de poing. Il compte une dizaine de têtes brûlées qui n'ont peur de rien ni de personne.

Personne ne dirige les Détraqués, ils se dirigent eux-mêmes et prennent leurs décisions à l'unanimité.

On ignore où se trouve leur quartier général. Ce sont eux qui proposent leurs services, jamais l'inverse.

Les **Écorchés Vifs** est un gang spécialisé dans les affaires *"exotiques"*. Il compte une soixantaine de félins, plus pervers les uns que les autres.

Il est dirigé par Stylegrave le Décharné, un léopard qui doit son surnom à sa fourrure pelée et sa chair à nu.

Leur quartier général est *L'Antichambre des Douleurs*, une imagerie dans la rue des Martyrs.

Les **Enfants Perdus** est un gang de voleurs et de cambrioleurs. Il compte une centaine de garçons et de filles des rues arrachés à la misère.

Il est dirigé par Crochepatte l'Usurier, un chat au visage couturé de cicatrices qui s'adresse à ses griffés en les appelant *"mes chatons"*. S'il est cruel avec les autres félins, c'est une crème avec les gamins.

Leur quartier général est *La Lune Assassine*, une ancienne imagerie de la rue des Têtes Raides. Crochepatte en a fait sa boutique et y travaille comme encrier parfumeur. Officiellement, les enfants sont ses aides.

Les **Érudits de l'Étrange** est un gang spécialisé dans le trafic d'objets d'art et de pièces de collection. Il compte une quinzaine de membres de toutes les espèces.

Il est dirigé par Crise d'Enrage, officiellement enquêtrice. Hélas, la panthère a été victime de sa passion. À force de s'intéresser aux objets maudits, ce sont eux qui ont fini par s'intéresser à elle. Privée de sa volonté, elle est devenue leur instrument.

Leur quartier général est le bureau de Crise, rue des Francs-Tireurs.

La **Main Basse** est un gang spécialisé dans l'infiltration des allumés et des givrés. Il se compose d'une trentaine de griffés appartenant à toutes les espèces.

Il est dirigé par Vaillancourt le Vaniteux, un elfe a la grâce féline. C'est un tigre métamorphosé en elfe qui conserve son âme dans un brûle-parfum.

Leur quartier général est *La Nouvelle Flamme*, une imagerie vétuste rue des Ternes.

Les **Neuf Rugissants** est un gang spécialisé dans les coups de main qui travaille exclusivement pour les Dents de Sabre. Il compte une quinzaine de tigres et de panthères.

Il est dirigé par Fureur l'Implacable, un tigre à moitié sauvage et presque aussi grand qu'un ogre.

Leur quartier général est *La Langue Pendue*, une imagerie clinquante rue de la Roquette.

Les **Pattes de Velours** est un gang de cambrioleurs et d'as de la voltige. Il compte une douzaine de griffés de toutes les espèces, y compris deux renards et un loup.

Il est dirigé par Saintelme l'Innocent. Ce tigre est borgne, boiteux et secoué de spasmes. Il marche le dos voûté en s'appuyant sur sa canne et serre contre lui ses vêtements rapiécés. Sous ces dehors inoffensifs, nul n'est plus alerte que lui et n'a l'œil plus vif. On lui doit les plus audacieux cambriolages et les plus brillantes évasions. Ami personnel de Chambard et amateur de livres rares, il dispose d'une magnifique bibliothèque.

Leur quartier général est *La Perle Rare*, une imagerie tranquille rue des Escogriffes.

Les **Sans-Merci** est un gang spécialisé dans les assassinats de personnalités en vue. Il compte neuf membres, panthères ou elfes.

Il est dirigé par Soumise l'Impudique, une panthère réputée pour ses frasques amoureuses. Elle a toujours su donner un maximum de publicité à ses exploits.

On ignore où se trouve leur quartier général.

Les **Trouble-Fêtes** est un gang spécialisé dans le terrorisme. Il se manifeste surtout à l'occasion des différentes célébrations, semant désordre et confusion. Il compte une vingtaine de félins.

Il est dirigé par Crachebouillon le Trompe-la-mort et Finelame l'Insomniaque. L'un est un chat plutôt mignon mais aux manières vulgaires, l'autre a mauvaise mine avec ses haillons et ses plaies purulentes.

Leur quartier général est la Mansarde, une bâtisse délabrée rue des Petites Combines.