

CATS!



La Mascarade
VINCENT MATHIEU



THIS IS A CAT'S WORLD !

Depuis des millénaires, la Terre porte un secret farouchement gardé : l'être humain n'est pas la seule espèce intelligente qui arpente sa surface. Et ce n'est pas tout ! Non seulement elle n'est pas la seule, mais elle n'est ni la première ni la plus brillante... car cette place revient aux chats ! Oubliez tout ce que vous avez appris dans les livres d'Histoire et laissez parler le félin qui sommeille en vous : dans *Cats ! La Mascarade*, le chat, c'est vous !

Cat's ! La mascarade est un jeu de rôle complet qui ne nécessite que quelques feuilles de papier, des crayons et une poignée de dés en plus du présent ouvrage.

Cat's ! contient :

- Une nouvelle qui introduit l'univers du jeu
- Les règles du jeu, différentes races de chats et leurs talents psychiques
- Les humains et les bastets
- La description des différentes organisations, factions et lignées félines et du Conseil de Paris qui emploie les personnages
- Une présentation du mode de vie des chats et de l'histoire de leur civilisation
- Un catalogue d'antagonistes que pourront affronter les personnages
- Des conseils pour jouer à *Cats !* et incarner des chats
- Huit scénarios pour vous plonger dans l'univers de *Cats !*



black-book-editions.fr

BBECATOIR



CATS!



CRÉDITS

Directeur de la publication : David Burckle
Responsable d'édition : Marc Sautriot
Éditrice : Louise Chalier
Auteur : Vincent Mathieu
Relecteurs : Thomas Berjoan, Sélène Meynier
Illustrateur : Maxime Teppe
Design : Coline Mergen
Maquette : Frédéric Lipari
Plans : Josselin Grange

L'Équipe de Black Book Éditions

Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Louise Chalier, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Nicolas Ferracci, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Pryzbyla, Marc Sautriot, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par Black Book Éditions

12 rue Jean Carmet, 69800 St PRIEST, FRANCE
www.black-book-editions.fr

Quatrième impression Juillet 2023
Imprimé en U.E.

Dépôt légal : Juin 2022

ISBN (CBHS04) : 978-2-38227-289-3
ISBN (Deluxe) : 978-2-38227-291-6
ISBN (Collector) : 978-2-38227-290-9
ISBN (PDF) : 978-2-38227-412-5

REMERCIEMENTS DE L'AUTEUR :

Merci aux organisateurs de la C.J.D.R.A. (Convention des Jeux De Rôle Amateurs) pour avoir fait de Cats ! un véritable jeu de rôle. Ce jeu vous doit énormément.

Merci à Jean-François Morlaës pour avoir cru au jeu et lui avoir donné sa chance. Il ne serait pas ce qu'il est maintenant sans toi.

Merci à Mélisande « Kinayla » de L'essence pour tout le travail abattu depuis toutes ces années. Tu es de loin la meilleure V.R.P. pour promouvoir le jeu.

Et surtout, un IMMENSE merci à toutes les joueuses et joueurs qui ont joué à mes parties proposées lors des conventions. Ce fut un plaisir partagé.

SOMMAIRE

Première mission	4	IL FAUT SAUVER LE CHATON RYAN	147
CHAPITRE 1	14	Acte 1 « Que ceux qui parlent anglais s'avancent d'un pas ! »	149
Déchirer le voile	14	Acte 2 « Recherche chaton, désespérément... »	153
CHAPITRE 2	16	Acte 3 « Chaton Livingstone, I presume ? »	158
Mécanismes de jeu	16	LES AMIS FÉLINS POUR L'AUTRE	165
CHAPITRE 3	22	Acte 1 Une mission inhabituelle	167
Règlement de compte félin	22	Acte 2 Les choses sérieuses commencent enfin	172
CHAPITRE 4	28	RETOUR VERS LE FUTUR	176
Créer un personnage	28	Acte 1 Le voyageur temporel	178
Les races de chats	33	Acte 2 « Atlantis, ici Atlantis ! Atlantis, une journée d'arrêt ! »	187
Étoffer son personnage	48	Acte 3 « Chéri, monsieur aimerait un billet retour avant la fin du monde... »	193
Les Compétences	55	Acte 4 « Le secret des temps pliés »	198
Talents psychiques	62	LA NUIT DES TEMPS	208
Jouer des humains et des bastets	79	Acte 1 Les aventuriers de l'Arche perdue	210
Les maîtres du monde	85	Acte 2 Sous le soleil de Mexico	213
CHAPITRE 5	85	Acte 3 Cat's eyes et le secret de la pyramide perdue	214
Le Conseil de Paris	92	CHACUN CHERCHE SON CHAT	225
CHAPITRE 6	98	Acte 1 C'est la mère Michel qui a perdu son chat	226
Cat's way of life	98	Acte 2 À la poursuite du chat pas si pépère que ça	228
Savez-vous parler le félin ?	103	Acte 3 Le fin mot de l'histoire	233
CHAPITRE 7	104	MAI 68	237
L'univers de jeu	104	Acte 1 Cuisine chinoise et embrouilles félines	238
De l'origine des Rose-Croix	112	Acte 2 La chienlit se fout du félin	241
CHAPITRE 8	122	Acte 3 Méli-Mélo de matous à Münchhausen	247
Antagonistes & adversaires	122	Acte 4 Back to the future	248
CHAPITRE 9	130	TATIE DANIELLE	256
Annexes	130	Acte 1 Et si on vous tirait le portrait ?	258
CHAPITRE 10	142	Acte 2 C'est un beau jour pour mourir	265
Quelques conseils...	142	LES CHATS D'ULTHAR	273
		Acte 1 Investigations	275
		Acte 2 La bibliothèque	283
		Acte 3 La course contre la montre	288
		FEUILLE DE PERSONNAGE	295

PREMIÈRE MISSION

« Quand je réveille mon chat, il a l'air reconnaissant de celui à qui l'on donne l'occasion de se rendormir. »

Yvan Audouard

Wra'Rou était de mauvais poil. Et quand on est un chat, ça veut tout dire.

« Et pourquoi ne détruit-on pas cette chose une bonne fois pour toutes ? », lança-t-il à l'assemblée.

Les autres chats assis en cercle autour de lui se tournèrent vers le vieil angora qui présidait sur une antique malle poussiéreuse du grenier. Ce dernier sauta à terre d'un bond puis s'avança vers Wra'Rou.

« Si cela était aussi simple, il y a longtemps que nous l'aurions fait. »

« Simple ? », s'étonna Wra'Rou à haute voix en poussant un miaulement indigné. « Quoi de plus simple ? On va là-bas, on détruit les vestiges et on revient. Nivuni connu... »

« Ah, la jeunesse... », soupira l'angora en se grattant l'oreille avec sa patte arrière gauche.

L'un des chats de l'assemblée allait prendre la parole, mais l'angora le fit taire d'un regard. Puis il regarda Wra'Rou droit dans les yeux, avec le regard du sage qui parle à un chaton.

« Construire un véhicule pour retourner là-bas prendra du temps, jeune chat. De plus, sa taille ne nous permettra pas de le cacher indéfiniment aux yeux des humains. Et cela fait des siècles que nous n'avons plus construit de prototypes de ce type. Sans oublier que nous ne pouvons plus vivre là-bas sans un équipement spécialisé. Enfin, tu oublies le risque majeur de cette opération : si les hommes mettent la main sur un tel prototype, alors ils le reproduiront et se lanceront à la conquête des planètes comme nos ancêtres... »

Un long silence se fit dans le grenier.

« Non, Wra'Rou, reprit l'angora, retourner là-bas n'est pas si simple que tu le crois. La solution proposée par le Conseil reste de loin la meilleure. »

La queue de Wra'Rou fouetta rageusement l'air un instant et il murmura :

« Sauf que c'est pour ma pomme, comme d'habitude... »

« Tu ne seras pas seul », répondit l'angora.

Wra'Rou sursauta. Il avait encore pensé à voix haute. Cela lui arrivait de plus en plus souvent. L'âge sans doute. Heureusement, en jetant un coup d'œil rapide aux autres chats, il semblait que seul le vieil angora l'avait entendu.

« J'ai l'habitude de travailler en solo », lâcha-t-il.

« Cette mission est d'une grande importance, aussi je t'adjoins un équipier », déclara l'angora.

Wra'Rou baissa les oreilles en signe de protestation et allait commencer à répondre sur un ton de défiance lorsqu'une voix douce et suave se fit entendre.

« Sauf votre respect, une équipière serait un terme plus approprié, M'Raow. »

Une chatte au pelage blanc immaculé sortit de la pénombre et se plaça dans le cercle de lumière, généré par la clarté lunaire filtrant à travers les fenêtres du toit. Elle s'assit ostensiblement à côté de Wra'Rou, incapable de dire quoi que ce soit tant il était surpris.

« Bien ! », fit l'angora. « Comme vous vous connaissez déjà, je ferai fi des présentations. Rappelez-vous seulement que notre cible arrivera demain dans les laboratoires de la ville de... euh, quel est le nom que lui donnent ces bipèdes ? Ah, oui. Pasadena. »

« Nous serons là-bas dans une heure », affirma la chatte blanche. « Mon collègue a déjà mémorisé le point de chute que lui a envoyé un de nos agents sur place. N'est-ce pas, Wra'Rou ? »

« Non, oui, enfin j'ai ce qu'il faut pour y aller », bafouilla-t-il, incapable de détacher son regard de la nouvelle venue.

« Si personne n'a de questions à poser, nous vous souhaitons donc bonne chance et nous attendons votre compte-rendu après cette mission. La séance est levée. »

Tous les chats se levèrent et se dirigèrent vers les fenêtres ou la pénombre. Bientôt, il ne resta plus que Wra'Rou et sa collègue.

« Eh bien, Wra'Rou, dit-elle, cela ne te fait donc pas plaisir de me revoir ? Je m'attendais au moins à un petit ronronnement gentil de ta part... »

« J'ai réglé toutes mes dettes envers toi, et j'ai regagné ma liberté. Je ne sais pas ce que tu as réussi à manigancer pour te retrouver avec moi sur cette mission, mais je surveille mes arrières... »

« Allons, Wra'Rou, que vas-tu croire là ? Tu as joué au Grand Jeu et perdu, mais c'est de l'histoire ancienne. Faisons table rase du passé et soyons bons amis comme autrefois, veux-tu ? »

« Autrefois, j'avais une famille sur laquelle compter... »

« Incroyable ! Tu m'en veux encore pour cette histoire ? Ce n'était qu'un simple conflit entre factions pour obtenir un siège au Conseil. Tu t'es simplement trouvé au mauvais endroit au mauvais moment, c'est tout. »

« Mouais... De toute façon, M'Raowet et le Conseil ont décidé que nous faisons équipe. Je n'ai qu'à m'incliner et accepter cela. En revanche, je ne suis pas obligé d'afficher un enthousiasme débordant face à cette nouvelle. Maintenant, si tu le permets, j'ai deux trois choses à préparer avant que l'on parte. On se retrouve ici dans une heure. »

L'instant d'après, Wra'Rou avait disparu. Miou resta seule un moment, le regard posé à l'endroit où se trouvait Wra'Rou.

« Bien », dit-elle enfin au bout d'un moment. « Moi aussi, j'ai quelques affaires à voir avant mon départ. »

Elle s'éloigna tranquillement, la queue bien dressée, en ajoutant : « J'ai l'impression que cette mission sera réellement amusante... »



L'air était chaud et aucune brise, même légère, ne semblait vouloir le rafraîchir. La petite impasse semblait tranquille, la faune locale écrasée par la chaleur économisant le peu de force qui lui restait. Soudain, surgissant de nulle part, deux chats apparurent au fond de la rue. L'un était entièrement blanc tandis que l'autre était tigré marron et gris foncé.

« Je déteste ça ! », pesta Miou.

« Comme c'est étrange », gloussa Wra'Rou. « ça me plaît d'autant plus, soudainement... »

« Avancer de bond en bond par téléportation, c'est dégradant ! », répondit Miou, visiblement mal à l'aise.

« Ne t'inquiète pas. Ça fait toujours ça les premières fois, mais les nausées et les maux de tête passent rapidement... », commença Wra'Rou.

Brusquement, Miou fit le gros dos et cracha.

« Allons, Miou, ce n'est qu'une plaisanterie. Ce n'est vraiment pas la peine de te mettre dans des ét... »

« Ce n'est pas après toi que j'en ai, idiot ! »

Surpris, Wra'Rou se retourna et se retrouva nez à nez face à un autre matou perché sur une poubelle.

« Territoire... À moi. À moi ! Vous... Intrus... Partir ! Vite ! »

« Un dégénéré ! », grogna Wra'Rou avec dégoût en ne le quittant pas une seule fois des yeux.

« Ton contact aurait pu nous prévenir », dit Miaou.

« Mon contact n'est pas là, mais cet énerguemène semble avoir pris sa place. »

Le matou noir se ramassa sur lui-même, les oreilles couchées, et doubla de volume en hérissant ses poils. Il cracha et s'adressa encore aux deux autres.

« Partir ! Partir ! Ou moi attaquer vous ! »

« Bon ! Ça suffit les idioties maintenant ! », s'énerva Miou.

Elle fixa droit dans les yeux le matou noir en se concentrant. Le chat se mit à trembler, puis hurla de terreur et s'enfuit en miaulant dans un vacarme épouvantable, la poubelle métallique et son couvercle ayant été renversés lorsqu'il sauta à terre. Quelques voix humaines s'élevèrent au loin, puis tout redevint calme.

« Bonjour la discrétion... », grogna Wra'Rou.

« Quel humain se dérangerait pour une querelle de matous ? », s'amusa Miou.

« Que lui as-tu fait ? »

« Quelque chose de terriblement désagréable. Tu veux essayer aussi ? »

« Sans façon. Je préfère me contenter de l'imaginer. Ça suffit à me faire frissonner jusqu'à la queue. »

« Dommage. »

Elle regarda autour d'elle puis s'adressa à son compère.

« Et maintenant ? »

« Maintenant quoi ? », répondit Wra'Rou, agacé par l'air faussement ingénu de la chatte.



« Que fait-on ? »

« Eh bien, sachant que notre contact n'est pas à l'endroit prévu, que tu as fait fuir à l'autre bout de la Terre le seul être capable de nous dire ce qui a pu se passer et que je ne vois pas comment le rattraper, il me semble que nous soyons dans la mouise jusqu'aux moustaches. »

« Ne rejette pas sur moi tes fautes, Wra'Rou. Tu aurais dû prendre contact avec notre correspondant avant la téléportation. »

« J'aurais dû te téléporter au fond de l'océan... », dit Wra'Rou, en retroussant les babines.

« Ne me menace pas. J'ai la patte longue au Conseil et je suis une joueuse émérite au Grand Jeu... »

« Silence ! »

« Ne me parle pas sur ce ton non plus ! »

« On vient par ici, idiote », répondit simplement Wra'Rou. « Un humain. Seul. Vite, cachons-nous ! »

Ils filèrent se mettre tous deux à couvert sous la poubelle récemment tombée.



Un homme s'avança dans la ruelle, la démarche lente et le pas pesant. Son allure débraillée et sa propreté douteuse ne laissaient aucun doute quant à sa condition actuelle. Pour la souligner encore un peu plus, il tenait dans sa main droite un sac en papier d'où sortait le goulot d'une bouteille. Les volutes d'alcool qui l'entouraient accentuaient un peu plus le tableau. Ce gars était l'archétype du clochard alcoolique. Miou et Wra'Rou attendaient patiemment que l'humain s'en aille, bien cachés sous leur abri de fortune. L'humain ne les avait pas vus et ne les verrait sûrement pas à moins de se lancer dans une fouille systématique de l'impasse, ce qui paraissait improbable vu son état d'ébriété avancé.

« J'ai déjà vu des humains dans cet état auparavant », dit Wra'Rou. « Il va sûrement s'écrouler dans un coin et dormir profondément. On n'en a pas pour longtemps avant qu'il ne ronfle... »

« Vous êtes déjà là ? », dit une voix résonnant dans le crâne des deux chats. « Montrez-vous, je ne vous vois pas ! »

« Qui a parlé ? », demanda Miou.

« Je crois que... Je crois que c'est l'humain ! », dit Wra'Rou.

« Bastet ! », cracha Miou en regardant d'un seul coup le grand bipède se tenant devant elle, avec un dégoût prononcé.

« Holà ! Faut pas mettre la charrue avant les bœufs, ma p'tite chatte. Je ne sais pas où vous avez vu un bastet ici mais moi j'ai encore mon corps à disposition ! J'ai simplement "emprunté" la carcasse de cet humain à cause du dégénéré qui a élu domicile ici. Ça les impressionne, les humains, vous savez... »

« Il ne manquait plus que ça », grommela Wra'Rou en sortant de sa cachette. « Mon contact fait joujou avec les bipèdes. Et la Mascarade ? Comment feras-tu s'il prend conscience que tu le domines mentalement ? »

« Ce type est fin soûl et ne se rappelle même plus son nom. Ne t'inquiète pas, Wra'Rou, je sais faire preuve de prudence... »

« Mais comment pouvez-vous supporter de plonger votre esprit dans cette... chose ? Beurk ! », s'exclama Miou.

Wra'Rou allait répondre quelque chose lorsqu'une voix humaine se fit entendre à l'entrée de la ruelle.

« Vous ! Oui, vous là-bas ! Pas un geste ! »

« Qu'est-ce que c'est que ça encore ? » soupira Miou.

« Merde, les flics ! », laissa échapper le clochard en se retournant avec difficulté tout en luttant pour garder son équilibre. La gravité reprit rapidement ses droits et l'homme s'écroula lourdement sur la poubelle à terre dans un grand fracas.

« Merde de merde de merde ! », s'exclama-t-il à haute voix alors qu'il essayait tant bien que mal de se relever.

« Par les moustaches de mon premier ancêtre ! », cria Wra'Rou. « Tu as failli m'aplatir comme une crêpe avec ce géant bipède ! Fais un peu attention à ce que tu fais et contrôle un peu mieux ce corps ! »

L'un des deux policiers arriva à la hauteur du clochard et s'accroupit à ses côtés.

« Voyez-vous ça ! C'est le vieux Jack. Et vu ton haleine, tu n'as pas bu que du jus d'orange, hein, Jack ? »

« Que disent-ils ? », demanda Miou à Wra'Rou.



« Je ne comprends pas leur langage parlé. J'espère simplement que mon contact ne va pas me filer entre les pattes encore une fois... »

« Dis-moi, Jack, reprit le policier, c'est toi qui fais tout un raffut du diable ici ? Y'a pas mal d'honnêtes gens qui trouvent que les chats et les chiens errants ne peuvent pas faire autant de boucan. Tu sais que ce n'est pas bien de perturber la petite vie tranquille des bons citoyens de ce pays, Jack ? »

Jack tourna ses yeux vitreux vers l'agent, le regarda sans rien dire quelques secondes puis hoqueta et aspergea le représentant de l'ordre de vomi.

« Par les moustaches de mon premier ancêtre ! Je le perds ! Bon, je réintègre mon corps et je reviens vous chercher tout de suite. »

« Hé ! », cria Wra'Rou. « Tu reviens quand ? »

Les yeux de Jack se fermèrent et il s'écroula sur le policier qu'il venait de décorer de ses sucres gastriques et de sa dernière collation à moitié digérée. Ce dernier tomba à la renverse dans les cartons empilés au-dessus des ordures ménagères.

« Ah le con ! », gueula-t-il à son collègue qui venait de le rejoindre. « Un uniforme tout propre ! Putain, celui-là, je me le réserve en arrivant au poste. J'vais lui faire cuver son whisky moi, tu vas voir ! »

« Du calme John. Tiens, voilà de quoi t'essuyer. Viens, on embarque ce clodo et on se casse. »

Les deux policiers traînèrent le pauvre Jack inconscient jusqu'à leur voiture de fonction et réussirent à le placer à l'arrière sans trop de problèmes.

« Attends, je récupère ma casquette qui est restée là-bas. »

« Fais vite. On vient de signaler un IO-18 à l'angle de Pasadena Avenue et du Colorado Boulevard. »

Le policier retourna au fond de l'impasse et remarqua un chat tout blanc à côté de sa casquette.

« Qu'est-ce que tu fous là, toi ? Allez, dégage ! C'est une casquette d'au moins cinquante dollars et je n'ai pas envie d'en repayer une parce qu'un con de chat me l'a salopée en plus d'un crétin d'ivrogne. »

« Je ne comprends rien à ce que tu ventiles avec tes grognements, répondit Miou, mais le ton que tu emploies ne m'a pas l'air sympathique du tout. Je vais t'apprendre la politesse, espèce de singe ! »

Wra'Rou, planqué dans un recoin obscur, assistait à toute la scène. En voyant Miou, il ne put que hurler « Non ! » avant qu'elle n'asperge la casquette d'un jet d'urine bien odorant.

« Mais ce n'est pas vrai ! Tout le monde me cherche aujourd'hui ou quoi ? », hurla le policier.

Puis, dégainant son arme, il s'adressa à Miou : « Toi, ce n'est pas ton jour de chance. Y'a des jours où il ne faut pas me faire chier... »

Wra'Rou bondit hors de sa cachette et hurla à Miou : « C'est une arme ! Miou, pars ! Vite ! »

Miou regarda le policier et l'étrange instrument qu'il pointait dans sa direction. Elle n'en avait jamais vu. Le concept même d'arme est très étrange pour un chat. En effet, il utilise soit ses pouvoirs innés, soit ses griffes pour combattre. Mais l'idée de « fabriquer » un instrument pour se défendre est totalement étrangère à la pensée féline. C'est pourquoi Miou resta plantée devant le policier, n'esquissant même pas le moindre geste pour fuir.

« Bye-bye le chat... », dit le policier avec un sourire mauvais. Il appuya sur la détente et... Plus rien ! Le policier venait de disparaître sous les yeux de Miou.

« Vite, partons ! », ordonna Wra'Rou, essoufflé par son sprint.

« C'est toi qui as fait ça ? », demanda Miou.

« Évidemment que c'est moi ! Et on va se faire passer un sacré savon par Le Conseil local à mon avis. Qu'est-ce qui t'a pris de provoquer ce bipède ? J'ai dû faire un sérieux accroc à la Mascarade pour te sauver ! Si jamais on s'en tire, plus jamais tu ne réaliseras de missions pour le Conseil, j'en fais le serment. On ne t'a donc rien appris sur les humains ? »

« J'en sais suffisamment. Ils nous sont inférieurs, ils nous doivent respect et obéissance et ils ont été créés pour nous servir. »

« Mais qu'est-ce que tu racontes ? », demanda Wra'Rou en s'arrêtant soudainement. « Tu te fiches de moi ? Comment peux-tu me sortir de telles âneries alors que tu réalises des missions pour le Cons... »

Wra'Rou se mit à tourner autour de Miou.

« Dis-moi, combien de missions as-tu accomplies auparavant ? »



« Moi ? Eh bien, quelques-unes. Un certain nombre en fait... Mais pas beaucoup... »

« COMBIEN ? »

« Aucune », répondit Miou, terrorisée par la colère soudaine de Wra'Rou. « J'ai réussi à persuader M'Raow de me confier une vraie mission. Je pensais que ça serait très amusant... »

« Par les moustaches de mon premier ancêtre ! Le Conseil m'envoie sur une mission avec une débutante totale, une vraie bleue qui ne connaît rien à rien. C'est un cauchemar. Je vais sûrement me réveiller... »

« Mais je connais très bien la psychologie humaine... », dit timidement Miou.

« En effet. J'ai vu ce que ça donnait », répliqua Wra'Rou en jetant un regard ironique à Miou.

Un chat famélique au pelage marron clair, hirsute et sale surgit à l'entrée de l'impasse. Il se dirigea droit vers Wra'Rou et Miou.

« C'est quoi ce bordel ? Je viens d'entendre par la radio de la voiture de police à l'entrée que les humains viennent

de trouver l'un des leurs au Memorial Park, à l'autre bout de la ville. J'espère que ce n'est pas vous qui... »

« C'est moi ! », coupa Wra'Rou. « Miou était en grand danger et j'ai agi par instinct. J'ai dû voir une photo de ce parc juste avant de partir et j'ai téléporté l'humain là-bas avant qu'il ne tire. »

« Super ! Tu téléportes un flic dans un parc public, qui tire au moment où il apparaît. Je crois qu'on ne peut pas faire mieux en matière de "non-discrétion". Tu aurais aussi dû le faire voler dans les airs au-dessus des passants, ils auraient sûrement apprécié le spectacle... »

« Si tu avais été là en temps et en heure, rien de tout cela ne serait arrivé », dit Miou, en foudroyant du regard le chat marron. « Et puis tu ne t'es même pas présenté. Quel manque d'éducation ! »

« Je suis peut-être impoli, mais je ne cherche pas à foutre en l'air une mascarade patiemment mise en place depuis plusieurs millénaires. Bon, je m'appelle Raow et je suis votre guide. Maintenant, je vous suggère de décamper rapidement d'ici pour continuer cette intéressante discussion dans un endroit plus



tranquille. À moins que vous n'ayez d'autres objections à me soumettre ? »

Le ton narquois de Raow irrita profondément Wra'Rou et Miou, mais ils n'étaient pas en position de contester ou de faire quoi que ce soit. Ils dépendaient entièrement de leur guide pour leur mission, et cette dernière prévalait sur tout.

« Nous te suivons », fut la seule et unique réponse de Wra'Rou.

Le policier qui venait de couper la radio ne remarqua pas les trois chats qui se faufilaient sous sa voiture de fonction. Il était bien plus préoccupé par la nouvelle de son collègue qui venait de tirer un coup de feu à côté d'un groupe d'étudiants au Memorial Park, à une dizaine de kilomètres de là. S'avançant dans la rue, il fut bien obligé de reconnaître que son collègue n'était plus là. Il resta de longues minutes, se grattant la tête, à chercher une explication plausible à tout cela. Rien ne laissait supposer que son équipier avait été présent dans cette impasse quelques minutes auparavant. Rien du tout. Si ce n'est sa casquette à terre, laquelle dégageait une odeur nauséabonde évoquant sans nul doute de l'urine de chat...

« On est où, ici ? », demanda Miou.

« C'est mon toit », répondit Raow.

« C'est bizarre comme endroit », dit Miou, en inspectant les lieux. « Mes humains ont un clapier plus... agréable. »

« Normal, c'est le garage. C'est ici qu'ils rangent leur véhicule nauséabond. »

« Garage ? Je n'ai jamais entendu ce mot. »

« Tes humains ont un clapier de luxe », objecta Wra'Rou. « Tu fais partie des favorisés... »

« Je vois. Chatte de luxe, hein ? », se gaussa Raow.

Miou ignora dédaigneusement les remarques acerbes de ses deux compagnons et commença une exploration en règle de cet endroit dénommé garage qu'elle n'avait encore jamais vu.

Alors que Wra'Rou et Raow parlaient ensemble de la mission, elle tomba nez à nez avec une autre chatte au détour d'un recoin. Cette dernière allaitait des chatons qui ronronnaient de plaisir. Lorsque la mère releva la tête et aperçut Miou, ses oreilles se couchèrent et elle émit un feulement rauque en direction de l'intruse.

« Dites, vous êtes au courant qu'il y a quelqu'un d'autre ici ? », demanda Miou sans quitter la chatte des yeux et assez fort pour que ses compagnons l'entendent.

« Oh ça, c'est ma compagne du moment », dit Raow. « Elle a eu une portée récemment et je la planque ici. »

« Pas approcher », cracha la chatte. « Pas toucher chatons ou alors beaucoup de douleur pour toi. »

« Mais c'est... c'est une dégénérée ! », s'exclama Miou.

« Tu copules avec une dégénérée ? », demanda Wra'Rou, l'air plus étonné qu'il ne l'aurait voulu.

« Évidemment. Pourquoi ? Vous ne le faites pas, vous ? »

L'air ahuri et offusqué de Wra'Rou lui donna lieu de réponse.

« En fait, nous sommes de moins en moins nombreux dans le coin. Faire une portée à une dégénérée nous donne une chance de voir naître un éveillé de temps en temps. C'est le seul moyen que nous ayons trouvé pour maintenir notre population. Après tout, ce n'est pas comme s'accoupler avec une humaine... »

« Mais, c'est... répugnant ! », lâcha Miou, revenue sur ses pas.

« Vous verrez, vous y viendrez aussi dans quelque temps... », dit laconiquement Raow.

Miou fit une moue dégoûtée et allait répliquer lorsque Wra'Rou prit la parole.

« Ahem !... Nous parlions de notre mission, il me semble. »

« Oui », fit Raow. « Et je disais que l'humain qui habite ici garde l'endroit où nous devons aller demain. Il se déplace dans cet horrible véhicule de transport pour y aller. Je détournerai son attention et nous nous glisserons à l'arrière sans être vus. Cela nous permettra de nous introduire sur le territoire ennemi sans être détectés. »

« Nous te faisons confiance, Raow. Fais pour le mieux », dit Wra'Rou.

« Autre chose », continua Raow. « Le Conseil de Los Angeles a eu vent de votre bévue concernant l'humain téléporté au Memorial Park tout à l'heure. Une équipe a été envoyée pour réparer les dégâts et effacer toute trace compromettante. Mais il n'a pas du tout apprécié la blague. Il a officiellement demandé au Conseil de Paris que vous soyez sanctionnés en conséquence. Désolé pour vous... »

« Super ! » commenta Wra'Rou en fusillant Miou du regard. « Au mieux, c'est une mise à pied et une interdiction de mission pour au moins une douzaine de lunaisons. Au pire... Je n'ose même pas y penser. »

« Je suis... désolée », s'excusa Miou, toute penaude.



« De toute façon, ce qui est fait est fait », dit Raow.
« Raow a raison. Tâchons simplement que ça ne se reproduise plus », ajouta Wra'Rou.

« Je vous suggère de dormir pour être en forme demain », proposa Raow. « Il y a un endroit au fond du garage inaccessible aux humains et relativement confortable. Allez-y et dormez un peu. Je viendrai vous chercher lorsque le moment sera venu. »

Wra'Rou et Miou allèrent donc se pelotonner dans la cache indiquée par Raow. Wra'Rou s'endormit avec un long soupir. Quant à Miou, elle eut beaucoup de mal à trouver le sommeil...



« Je déteste ça ! », ragea Wra'Rou, tout en tentant de conserver son équilibre.

« Fais donc une réclamation à l'humain qui l'a conçue », se moqua Raow.

« Wra'Rou... », dit doucement Miou.

« Mais comment peut-on voyager dans de telles conditions ? »

« Cela ne semble pas déranger les humains de se déplacer ainsi. »

« Wra'Rou... », dit encore Miou.

« Ça ne les dérange pas, mais moi si ! Il fait noir comme dans un four ici. On n'y voit rien ! Sans compter qu'on n'est pas loin d'étouffer ! »

« C'est parce que nous sommes dans la partie du véhicule nommée coffre. Les humains ne voyagent pas dans le coffre. Ils ne font qu'y mettre des objets qu'ils emportent avec eux lors de leurs déplacements », exposa doctement Raow.

« Wra'Rou... », insista Miou.

« Quoi encore ? », dit-il l'air énervé.

« Je ne me sens pas bien. »

« Comment ça, pas bien ? », demanda Raow.

« Eh bien, je crois... je crois que... que je ne supporte pas... ce mode de... transport. »

« Elle est malade en voiture ! », s'exclama Wra'Rou. « C'est le pompon ! Il ne manquait plus que ça ! »

« Pourquoi ne pas me l'avoir dit avant ? »

« Je n'ai... jamais... voyagé comme ça... auparavant. »

« Elle est spécialiste en psychologie humaine et elle n'a jamais mis une patte dans une voiture ! », se lamenta Wra'Rou.

« Courage, Miou. Nous sommes bientôt arrivés », dit Raow.

« C'est que... Je ne sais pas... si... je pourrais... m'empêcher... de... »

« Ah, non ! Pas ici ! Par pitié, Miou, pas ici ! », cria Wra'Rou.

« Peux... pas... m'empêcher... »

Et un miaulement plaintif commença à se faire entendre en provenance du coffre de la voiture.

« Si on s'en sort, je prends ma retraite tout de suite », lança Wra'Rou.

« Écoutez ! », dit Raow, affolé. « On vient des'arrêter. »

En effet, la voiture venait de stopper et le contact fut coupé. Le bruit d'une portière qu'on ouvre fut suivi d'un claquement sec et des bruits de pas s'approchèrent. Puis la poignée se mit à tourner et la lumière envahit le coffre.

« Laissez-moi faire ! », dit rapidement Raow qui s'écroula d'un coup, tel un pantin désarticulé.

L'humain resta un moment interdit, les deux mains tenant le coffre ouvert. Puis il s'adressa aux deux chats.

« Je le contrôle. Vite, descendez de là ! »

Wra'Rou et Miou ne se firent pas prier et sautèrent pour atterrir sur une surface bétonnée où stationnaient d'autres véhicules humains. L'homme prit le corps de Raow dans ses mains puis suivit les chats qui se réfugièrent sous un véhicule non loin de là. Il déposa le corps inanimé du chat juste à côté puis se dirigea vers son véhicule pour reprendre la position qu'il avait en ouvrant le coffre.

« Tu peux le laisser, maintenant », dit Miou, la voix pâteuse. « Je m'occupe du reste. »

Le corps de Raow s'agita alors, puis il se remit sur patte et observa Miou qui fixait avec insistance l'homme devant son coffre ouvert. Au bout de quelques secondes, elle se retourna vers ses compagnons et dit :

« C'est bon. J'ai effacé les deux dernières minutes de sa mémoire. Il ne se souviendra de rien. »

L'homme secoua la tête puis resta quelques secondes l'air hébété.

« Par tous les diables ! J'aurais juré avoir vu... »

Il se retourna et jeta un coup d'œil autour de lui. Tout était calme sur le parking du Jet Propulsion Laboratory. Il n'y avait pas un chat. En fait, il était le seul être humain présent à cet endroit. Il ferma le coffre de sa voiture et condamna les portières avec son porte-clés.

« Faut que j'arrête de fumer n'importe quoi. Ça commence à me jouer des tours... », grommela-t-il en s'éloignant.

Lorsqu'il eut disparu dans un bâtiment, Raow se tourna vers Wra'Rou et Miou.

« Elles sont toujours aussi mouvementées, vos missions ? », demanda-t-il.

« J'ai l'habitude de bosser en solo », grommela Wra'Rou qui s'éloignait des deux autres chats.

« Euh... Je débute, en fait », dit simplement Miou, qui s'empressa de rejoindre son compagnon.

Raow regarda les deux chats s'éloigner, puis ajouta pour lui-même :

« Ben on n'est pas sorti de l'auberge... »

Ralph Campbell avait reposé son gobelet de café vide sur son bureau. L'écran de son ordinateur venait d'afficher les dossiers sur lesquels il travaillait.

« Alors, voyons maintenant les deux points importants concernant les échanges d'informations. »

Miou était couchée sur une branche d'un bouleau qui se trouvait en face de la fenêtre du bureau de Campbell.

« Tu vois quelque chose ? », demanda Raow au pied de l'arbre.

« Je vois un humain, mais je ne sais pas si c'est notre cible. »

« C'est lui, pas de doute », résonna la voix dans leurs têtes.

« Où es-tu, Wra'Rou ? » demanda-t-elle.

« Pas très loin de lui. Mais j'aurais besoin d'une diversion pour entrer dans le bureau. »

« Je m'en occupe », répondit Miou.

Elle fixa l'homme à travers la vitre, en se concentrant au maximum.

Soudain, Ralph tourna la tête vers la porte de son bureau.

« Qu'est-ce que c'est ? », demanda-t-il à voix haute.

N'ayant aucune réponse, il se leva et se dirigea vers la porte. Arrivé devant cette dernière, il l'ouvrit d'un coup

et passa la tête pour regarder dans le couloir. Ce dernier était parfaitement désert. Tout occupé à scruter le couloir à droite et à gauche, Ralph ne vit pas la boule de poil se faufiler entre ses jambes et disparaître dans son bureau.

« Bizarre, j'aurais juré avoir entendu du bruit. »

Il se dirigea vers son bureau, se servit à nouveau du café et s'assit devant son ordinateur.

« C'est le moment ! », lança Wra'Rou. « Allez-y ! »

« Miou, donne-moi une image mentale de la cible »

Miou se concentra sur ce qu'elle voyait par la fenêtre puis, soudain, Raow s'écroula au pied de l'arbre.

Ralph Campbell eut un tremblement imperceptible et quelques gouttes de son café s'échappèrent de son gobelet.

« Je le contrôle », dit Ralph en tournant la tête vers la fenêtre.

Wra'Rou sortit de dessous le bureau et d'un bond se plaça devant l'ordinateur.

« J'ai toujours du mal à déchiffrer ce langage écrit, mais il me semble bien que ce soit ce que nous cherchons. »

La souris de l'ordinateur se déplaça soudain toute seule, comme mue par une main invisible.

« Quelques clics, un paragraphe supprimé et un document sauvegardé... Et voilà, le tour est joué ! », annonça Wra'Rou.

« Que fait-on pour lui ? », demanda Ralph en fixant le chat sur son bureau.

Wra'Rou sauta prestement du bureau puis grimpa d'un bond gracieux sur le rebord de la fenêtre.

« Miou, voilà exactement ce que je veux que tu lui fasses... », dit-il à la chatte perchée sur la branche de l'arbre.

Miou attendit les instructions de Wra'Rou, puis ferma les yeux.

« Entendu. Donne-moi quelques instants pour me concentrer et on peut y aller. »

Ralph Campbell se leva, ouvrit la porte et laissa Wra'Rou sortir dans le couloir après avoir vérifié que personne n'y était. Puis il retourna s'asseoir à son bureau et se saisit de son gobelet de café.

« Raow, prêt à quitter ce corps ? », demanda Wra'Rou en s'éloignant.

« Prêt. »



« Miou, prête à faire ce que je t'ai demandé ? »

« Prête. »

« Alors, c'est parti ! »

Ralph Campbell venait de reposer son gobelet de café vide sur son bureau. Il eut soudain un fort mal de tête qui l'empêcha de se concentrer quelques secondes.

« Samantha doit avoir raison. Je devrais lever le pied et travailler un peu moins. »

Le mal de tête diminua rapidement pour disparaître totalement en moins d'une dizaine de secondes. L'écran de son ordinateur affichait les dossiers sur lesquels il travaillait. Il lui sembla durant un instant fugace qu'il avait oublié quelque chose... Mais cette impression disparut rapidement et il ne s'en soucia plus. Son regard s'arrêta un instant sur une tache de café toute fraîche sur son bureau. Il lui semblait qu'elle ressemblait étrangement à une trace de patte de chat. Il saisit un kleenex et l'essuya d'un coup. Son attention se reporta sur l'écran de son ordinateur.

« Alors, voyons maintenant ce point important concernant les échanges d'informations... »

Wra'Rou et Miou faisaient face aux autres chats assis en demi-cercle autour d'eux. Le vieux chat angora perché sur l'antique malle du grenier pencha légèrement la tête vers Wra'Rou.

« Donc, au final, quelles sont vos conclusions concernant cette mission ? »

« Succès complet, Conseiller M'Raow », dit Wra'Rou. « Les humains ne détecteront certainement pas l'erreur d'échange de données téléométriques entre les deux entités qui travaillent sur le projet. De plus, j'ai rapidement calculé que l'impact de leur module devrait se faire précisément à l'endroit où se trouvent les vestiges de notre ancien véhicule. Le choc devrait ne laisser que des débris informes de l'un et l'autre objet. Cette menace pouvant mettre en cause la Mascarade n'en sera rapidement plus une... »

« Justement, à propos de la Mascarade... », commença M'Raow.

La queue de Wra'Rou balaya nerveusement le parquet du grenier tandis que les oreilles de Miou se baissèrent.

« Il semble que vous ayez contribué à la malmener au cours de votre mission »

Un long silence suivit. Puis Miou se leva, s'avança et prit la parole :

« C'est entièrement ma faute, conseiller M'Raow. Je vous ai volontairement menti à mon sujet à propos de ma préparation aux missions en milieu humain. Je n'étais pas préparée à celle-ci et Wra'Rou a fait un accroc dans le voile de la Mascarade uniquement pour me sauver la vie. J'en assume donc la totale responsabilité. »

« Conseiller M'Raow, coupa Wra'Rou, j'ai agi instinctivement pour protéger Miou. J'aurais dû prévoir les conséquences de mon acte et ne pas agir sans réfléchir auparavant. Je demande donc au Conseil de ne pas charger uniquement Miou pour cette faute, car je suis aussi en partie coupable. »

Miou tourna la tête et regarda étrangement Wra'Rou. Elle allait dire quelque chose mais M'Raow reprit la parole.

« Le Conseil ne vous reproche rien, Miou et Wra'Rou. S'il y a eu faute, c'est uniquement à cause de moi. Je n'aurais pas dû céder aux demandes pressantes de Miou et j'aurais dû prévenir Wra'Rou de la situation. Le Conseil de Los Angeles a eu du mal à reprendre l'accroc dans le voile de la Mascarade. Des traces subsistent encore, même si elles sont ténues. Nos ennemis pourraient en prendre connaissance, mais nos frères par-delà l'océan Atlantique veillent au grain. Cependant, ils veulent que des têtes tombent. C'est pourquoi, prenant la pleine responsabilité de cet incident, je démissionne de mon poste de premier conseiller. »

Un murmure de désapprobation parcourut l'assemblée des chats tout entière. Certains s'étaient levés et commençaient à interpellier M'Raow en miaulant.

« Du calme, s'il vous plaît, du calme... », dit ce dernier.

Lorsque le silence se fit à nouveau, il continua.

« Ce n'est pas une décision prise sur un coup de tête. Je me fais vieux et je pensais depuis longtemps déjà à céder ma place au Conseil de Paris. J'aspire à une vie tranquille et j'ai enfin l'occasion de sauter le pas. De plus, je préserve une des meilleures équipes d'agents que ce Conseil ait eues depuis longtemps. Je vous laisse donc élire le prochain premier conseiller. Sachez que je ne désigne aucun successeur, chacun d'entre vous est largement capable de reprendre le flambeau. Je lève donc une dernière fois la séance, si personne n'a d'objection. »

Un grand silence respectueux répondit au vieil angora.

« La séance est donc levée ! »

M'Raow échangea un moment avec plusieurs autres chats, puis finalement alla rejoindre Miou et Wra'Rou qui se tenaient à l'écart des conseillers.

« Alors, vous deux ? », demanda-t-il. « Êtes-vous contents de la tournure que prennent les événements ? »

« Vous n'auriez pas dû vous sacrifier pour nous », dit Wra'Rou. « C'est un prix trop fort à payer. »

« J'étais déjà sacrifié d'avance. Ce n'était qu'une question de temps. Le Grand Jeu est ainsi... »

« C'est quand même ma faute », répéta Miou, toute penaude.

« N'en parlons plus », dit M'Raow. « Ce qui est fait est fait, et il y a des choses beaucoup plus intéressantes à entendre que des lamentations de chatons... »

« Quels genres de choses ? », demanda Miou, intriguée.

« Eh bien par exemple, cet humain que tu as téléporté, Wra'Rou. J'ai toujours eu envie de jouer un tour vraiment pendable à un de ces singes imberbes, tu sais ? Quel effet ça fait ? Qu'est-ce ce qu'on ressent ? Y as-tu pris un réel plaisir ? », demanda l'ex-premier conseiller M'Raow, une lueur gamine dans ses pupilles de félin...

La vieille dame était assise sur un banc du parc Montsouris, sa petite radio posée à côté d'elle diffusant une musique de guinguette où valses et polkas se disputaient le temps d'antenne avec le jazz et la java. Il était juste cinq heures, et les informations interrompaient justement l'émission lorsqu'elle avisa un chat qui venait de surgir d'un fourré. Elle écoutait d'une oreille distraite le journaliste qui commentait l'actualité tout en observant le félin qui avançait en terrain découvert.

«... et pour finir, la NASA a officiellement annoncé les causes de la perte de leur sonde Mars Climate Orbiter, disparue sur Mars le 2 septembre 1999 vers 10 h 41. D'après Scott Montgomery, porte-parole de la NASA, la perte de Mars Climate Orbiter doit simplement être mise sur le compte d'un problème d'unité dans l'expression d'une force de poussée.»

« Les ingénieurs de Lockheed Martin Astronautics (Denver dans le Colorado), la firme qui a conçu et fabriqué la sonde

martienne, avaient apparemment gardé la mauvaise habitude de travailler avec les unités du système anglo-saxon. De leur côté, les ingénieurs du Jet Propulsion Laboratory (Pasadena en Californie) travaillaient depuis des années avec le système métrique, reconnu au niveau international comme étant le système de référence. Il semble que lors du transfert des données entre le centre de Lockheed et celui du JPL, personne ne se soit rendu compte qu'il fallait convertir les données, chacun étant persuadé que l'un utilisait les mêmes unités que l'autre ! Les données qui proviennent de Lockheed sont pourtant soumises à des procédures particulièrement sévères de vérifications, mais celles-ci sont restées parfaitement inopérantes. L'erreur était apparemment trop grossière pour être détectée, et elle est passée comme un poisson dans l'eau à travers les barrières du système de vérification. Et maintenant, les prévisions météo pour la semaine... »

La vieille dame tendit la main vers le chat lorsqu'il fut près d'elle :

« Minou, minou, minou... »

Le chat s'arrêta un instant, regardant la vieille dame, l'air interrogateur.

« Qu'est-ce qu'il me veut, ce vieux singe ? »

« Viens, mon minou. Viens prendre quelques caresses... »

Le chat regarda autour de lui, puis fixa à nouveau la vieille dame.

« Pas de jeunes bipèdes proches... Pas d'autres êtres pensants aux alentours... Pas de danger... De plus, je décele une forte empathie pour ma race chez cette vieille femelle bipède. Après tout, pourquoi pas ? Il est tellement difficile de résister à des caresses. »

Le chat s'avança lentement vers la vieille dame et se mit à ronronner.

« Gentil chat, viens chercher tes caresses... »

Le chat se frotta contre les jambes de la vieille dame, ronronnant encore plus fort sous les tendres caresses.

« Gentil Chat. Brave bête. Tu aimes ça, hein ? »

« Gentil singe. Brave esclave génétique. Fais-moi encore plaisir », pensa le chat.

À côté, la radio reprit la diffusion de son programme musical.

La vie reprenait son train-train quotidien.

Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes...



DÉCHIRER LE VOILE

« Une des différences les plus marquantes entre un chat et un mensonge est qu'un chat n'a que neuf vies. »
Samuel Langhorne Clemens, dit Mark Twain

CATS !

Vous tenez dans vos mains un jeu de rôle vous permettant d'interpréter des chats. Pas de vulgaires chats domestiques, mais des James Bond félins, la crème de la crème en matière d'agents secrets à poils et à moustaches. Des chats dotés de pouvoirs puissants et insensés, intervenant en secret de nos jours pour protéger un mensonge plusieurs fois millénaire qui jette un voile sur la réalité perçue par les humains.

En tant qu'êtres humains, ne vous êtes-vous jamais demandé pourquoi le chat occupe une telle place dans notre société actuelle ? Comment est-il devenu le roi d'Internet ? Alors que, à la différence des autres animaux domestiques qui vivent aux côtés des hommes, il

ne lui apporte pas grand-chose ? Ce jeu vous propose une explication à cet état de fait, et prend le parti de s'en amuser tout en rendant hommage à tous les félins domestiques passés, présents et futurs.

L'HORRIBLE SECRET

Dans *Cats!*, le chat est un être intelligent et doué de pouvoirs psychiques considérables. Comme tout être intelligent, il s'est interrogé sur le sens de la vie et la façon d'améliorer son ordinaire. C'est en étudiant certains primates qu'il a eu une idée de génie. Pour se faciliter la vie, il a créé un esclave génétique idéal : l'humain.

Avec leurs nouveaux esclaves qui les prennent pour des dieux, les chats décident de s'établir sur une grande



île située dans l'océan Atlantique. Les hommes leur bâtissent une ville sur mesure qui annoncera l'âge d'or de la société féline : l'Atlantide.

Les chats perçoivent vite l'intérêt de ces esclaves simiesques qui les considèrent comme des Dieux. Grâce à leur habileté manuelle, ils sont capables de construire exactement ce que les chats leur ordonnent par télépathie, telles ces soucoupes de métal que les félins font voler grâce à leurs pouvoirs psychiques et qui permettent de se déplacer sans effort sur de longues distances.

LA CHUTE ET LA MASCARADE

Cette période s'achève tragiquement lorsqu'un scientifique félin modifie par mégarde l'orbite de la Lune, causant un tsunami planétaire qui engloutit la majeure partie de la civilisation féline atlante ainsi que leurs esclaves. Les rares survivants félins qui réussissent à retourner sur les continents découvrent que les hommes laissés sur place ont développé une conscience, puis une intelligence et quelques fois des civilisations. Mais ces rescapés de l'Atlantide ont perdu de leur superbe. Trempés, exténués, en nombre réduit, que pourraient-ils faire si leurs anciens esclaves décidaient de se révolter ?

C'est alors qu'un des chats dit aux autres : « Mais si un esclave ignore qu'il est esclave, il ne peut pas se révolter contre son maître qui n'existe pas ». Aussitôt dit, aussitôt adopté ! Les miraculés de la chute de l'Atlantide passèrent des années à effacer de la mémoire des hommes le fait qu'ils n'étaient que de simples serviteurs créés génétiquement pour servir leurs maîtres chats. Ce fut long et ardu, avec quelques petits dérapages (les Égyptiens les ont considérés comme des demi-dieux), mais les chats ont réussi cet exploit : jeter un voile sur la réalité que perçoivent les hommes en se faisant passer pour de simples animaux domestiques alors qu'ils sont en réalité les vrais Maîtres du Monde qui agissent dans l'ombre. Ce voile a été appelé par les chats « la Mascarade ».

DE NOS JOURS

Après quelques millénaires à duper les hommes, les chats se retrouvent actuellement avec plusieurs problèmes à gérer, dont certains qu'ils n'ont pas su anticiper. Tout d'abord, les humains ont développé

la « technologie ». Ce concept est totalement étranger aux chats : s'ils veulent quelque chose, ils utilisent leurs pouvoirs psychiques ou un humain disponible non loin de là pour l'obtenir. Mais avec leurs technologies et leurs industries, les hommes peuvent détruire la planète sur laquelle vivent les chats.

Autresouci pour nos félins maîtres du monde : depuis plusieurs siècles, la population des chats est victime d'une régression lente, mais constante. Ils perdent leurs pouvoirs psychiques, parlent et s'expriment mal et adoptent des comportements plus proches du sauvage que de l'être civilisé. Ces chats ont été appelés des « dégénérés ». À l'inverse, pour des chats intelligents et capables d'utiliser leurs pouvoirs psychiques, on parle d'« éveillés ». Actuellement, la population des dégénérés représente plus de trois chats sur quatre sur toute la planète.

Enfin, le dernier danger avec lequel doivent vivre les éveillés de nos jours est les Rose-Croix. C'est une société secrète humaine qui a surpris des activités étranges et inexplicables au quinzième siècle, sans pouvoir déterminer que les chats en étaient à l'origine. Ils savent cependant qu'une force obscure manipule l'humanité depuis la nuit des temps. Depuis, ils essayent sans relâche de découvrir le visage de l'« Ennemi » afin de libérer la race humaine de son joug invisible. Cette épée de Damoclès se trouve au-dessus de n'importe quel chat éveillé qui briserait la Mascarade en ne faisant pas attention lorsqu'il utilise ses pouvoirs.

À VOUS DE JOUER !

Alors, êtes-vous prêt à vous glisser dans la peau d'un agent du Conseil de Paris pour protéger la Mascarade et sauver le monde sans que les humains en aient conscience ? Pensez-vous pouvoir gérer vos puissants talents psychiques sans déchirer le voile de la Mascarade pour laisser les hommes dans une heureuse ignorance ? Allez-vous utiliser la souplesse, l'équilibre et l'acuité de la race féline pour mener des missions d'espionnage et d'infiltration de haut niveau ? Allez-vous duper et utiliser les humains sans vergogne pour arriver à vos fins, ou bien prendrez-vous des risques insensés pour les sauver ?

Pour trouver la réponse à toutes ces questions, il suffit de continuer à lire ce livre. Et de laisser votre imagination faire le reste.



MÉCANISMES DE JEU

« Le chat semble mettre un point d'honneur à ne servir à rien ce qui ne l'empêche pas de revendiquer au foyer une place meilleure que celle du chien. »
Michel Tournier

RÉSOLUTION D' ACTIONS

Les personnages de ce jeu vont être confrontés à des situations inédites tirées d'un scénario. Certaines situations devront être résolues par une ou plusieurs actions initiées par les joueurs qui dirigent leurs personnages respectifs. Ce chapitre vous expliquera comment gérer la résolution de ces actions.

Tous les personnages sont décrits par des caractéristiques et des scores de compétences, composés d'une valeur dite « innée », dépendante de ses caractéristiques, et une valeur dite « acquise », qui représente la fréquence d'utilisation de la compétence. La somme de ces deux valeurs donne une indication chiffrée de leurs aptitudes dans certains domaines (*Combat griffu*, *Culture générale*, *Escalade*, *Saut*, etc.) décrits plus loin.

Les actions initiées par les personnages dépendent en grande partie de leurs compétences. Le joueur annonce l'action que va entreprendre son personnage. La meneuse de jeu lui indique ensuite la compétence qui sera utilisée ainsi que le seuil de difficulté à atteindre pour réussir l'action. Le joueur lance enfin les dés et applique la formule suivante pour en déterminer le résultat :

CHANCE $d10$ + Compétence \geq seuil de difficulté

« *Compétence* » indique le score de la compétence du personnage utilisée pour réussir l'action entreprise. « *CHANCE $d10$* » indique que le joueur lance autant de $d10$ que son score en *Chance* et garde le meilleur dé selon son désir. À noter que dans le jeu, le résultat marqué 0 sur un dé à dix faces a la valeur de 10. La résolution des actions suit la table des résultats ci-contre :

Le résultat est interprété selon la marge de réussite. Cette dernière dépend de la différence entre le résultat et la difficulté de l'action entreprise par

le joueur. Par exemple, si la meneuse de jeu décide que le seuil de difficulté est **Assez facile** et que le joueur obtient un résultat de 12, soit un seuil de difficulté correspondant à **Assez difficile**, sa marge de réussite est de +2. Cela correspond au nombre de lignes **Assez facile** et **Assez difficile** du tableau suivant.

Seuil de difficulté	Résultat minimum à obtenir	Marge de réussite
Assez facile	7	0 (seuil de difficulté à atteindre pour réussir l'action)
Moyen	9	+1
Assez difficile	11	+2 (seuil atteint par le résultat du joueur)

Seuil de difficulté	Résultat minimum à obtenir
Réussite quasi automatique	1
Très facile	3
Facile	5
Assez facile	7
Moyen	9
Assez difficile	11
Difficile	13
Très difficile	15
Quasiment impossible	17
Impossible (action héroïque)	19

Le tableau ci-dessous indique les interprétations de réussites, les notions de malus et bonus étant laissées à l'appréciation de la meneuse de jeu, sauf en ce qui concerne les combats (voir chapitre suivant).

Marge de réussite	Résultat
-3 et en deçà	Échec total
-2	Échec avec un fort malus
-1	Échec avec un faible malus
0	Réussite
+1	Réussite avec un léger bonus
+2	Réussite avec un bonus
+3 et au-delà	Réussite avec un gros bonus

Attention

Comme indiqué en page précédente, « **CHANCE** $d10$ » indique que le joueur lance autant de $d10$ que son score en *Chance* et garde le dé de son choix. Le meilleur dé ne veut pas forcément dire celui qui a le plus haut score. Un joueur peut vouloir que son personnage félin se fasse remarquer par un autre chat ou un simiesque, ce qui revient à « rater » un jet de sa compétence *Discrétion*. Cela nécessite de choisir le plus mauvais dé. C'est le joueur qui décide seul quel dé il choisit dans son lot de « **CHANCE** $d10$ ».

Exemple : Isabelle interprète une chatte nommée Wra'Iw. Elle décide que son personnage félin va s'isoler dans le jardin des humains chez qui elle réside et veut grimper dans les branches d'un arbre pour y dormir à l'abri d'éventuels opportuns. La meneuse de jeu lui demande d'utiliser la compétence *Escalade* de Wra'Iw avec un seuil de difficulté **Assez difficile**. Wra'Iw possède un score de 8 en *Escalade* et un score de 3 en *Chance*. Isabelle doit lancer $3d10$ et en garder un seul afin d'obtenir un score de $1d10 + 8$ supérieur ou égal à 11 pour que Wra'Iw réussisse à grimper dans l'arbre. Isabelle jette ses trois dés et obtient 3, 5 et 6. Elle décide de garder son plus haut résultat, à savoir 6. Son score final est donc de $6 + 8 = 14$, supérieur à 11. Le résultat final du jet de dés d'Isabelle correspond donc à un seuil de difficulté **Difficile**, soit une marge de réussite de plus par rapport à celui

demandé par la meneuse de jeu. Il s'agit donc d'une réussite avec un léger bonus. Wra'Iw grimpe facilement sur l'une des branches de l'arbre qu'elle vient d'escalader et trouve un poste d'observation intéressant qui lui permet de tout voir sans être vue, et accessoirement de s'y reposer tranquillement.

RÉSOLUTION PAR LES CARACTÉRISTIQUES

Certains jets de dés des personnages ne seront liés non pas à une compétence, mais uniquement aux caractéristiques qui les déterminent. Dans ce cas, la formule de quantification est :

CHANCE $d10 + (2 \times \text{la caractéristique utilisée})$

Exemple 1 : Luc interprète un chat nommé Maow. Celui-ci est perché sur la branche d'un arbre lorsqu'il hume le doux fumet d'une tranche de jambon de Parme trônant sur le rebord de la fenêtre de la mère Denis. Il sait qu'il ne faut pas voler la nourriture d'un humain, mais sa gourmandise sera-t-elle la plus forte ? Pour le savoir, la meneuse de jeu demande à Luc de faire un jet pour la caractéristique *Caresse* (Volonté) de Maow avec un seuil de difficulté **Assez difficile** puisque celui-ci possède le défaut « Gourmand ». Maow possède un score de 3 en *Caresse* (Volonté) et 4 en *Chance*. Luc doit lancer $4d10$ et en garder un seul afin d'obtenir un score de $1d10 + (2 \times 3 = 6)$ supérieur à 11 pour que Maow résiste à l'envie de croquer un bout du jambon de la mère Denis. Luc jette ses quatre dés et obtient 2, 2, 3 et 4. Il décide de garder son plus haut résultat, à savoir 4. Son score final est donc de $4 + 6 = 10$, inférieur à 11, ce qui le place dans un seuil de difficulté équivalent à **Moyen**, une marge de réussite en dessous du seuil de difficulté initial donné par la meneuse de jeu. Le résultat est donc un échec avec un faible malus, et Maow ne peut résister à la tentation de goûter à ce délicieux jambon...

Exemple 2 : poussé par sa gourmandise, Maow cherche donc à dérober une tranche de jambon de Parme que la mère Denis a laissé négligemment sur le rebord de la fenêtre en omettant de fermer cette dernière. Luc informe la meneuse de jeu que Maow va tenter de sauter de la branche de l'arbre où il se trouve sur le rebord de la fenêtre afin de se saisir de cette succulente tranche de jambon dont il se poulèche



déjà les babines... La meneuse de jeu estime que le seuil de difficulté pour réaliser ce saut est **Moyen**. D'après le tableau de résolution des actions, Luc doit obtenir un score supérieur ou égal à 9 pour que Maow réussisse à atteindre le rebord de la fenêtre. Luc informe la meneuse de jeu que Maow possède un score de 9 dans sa compétence *Saut* (Maow est un excellent sauteur !). Luc lance donc ses quatre dés à dix faces. Il obtient 2, 3, 4 et 5 et choisit son meilleur dé. Son résultat est donc $5 + 9 = 14$, ce qui le situe à deux seuils de difficulté au-dessus de celui fixé par la meneuse de jeu pour réussir l'action. Maow bondit avec grâce de la branche d'arbre et atterrit sans encombre sur le rebord de la fenêtre pour chaparder la tranche de jambon au nez et à la barbe de la mère Denis...

CRITIQUES

Une réussite critique, appelée « coup de bol » dans le jeu, se traduit par deux 10 naturels consécutifs sur un jet de dés. Un joueur qui obtient un 0 (qui vaut 10 dans le jeu) sur un dé à dix faces jette immédiatement son dé une deuxième fois. S'il obtient à nouveau 0, il y a deux conséquences immédiates. Tout d'abord, le personnage réussit automatiquement son action, peu importe ce qu'il tente. Ensuite, puisqu'il est chanceux, son score en Chance augmente d'un point permanent, permettant au joueur de lancer un dé à dix faces supplémentaire à partir de sa prochaine action. Si le joueur n'obtient pas un second 0 sur le deuxième lancer, il garde son score de 10 précédemment obtenu.

Exemple : le personnage félin de Jeanne se trouve dans un avion avec un moteur arrêté et un autre en feu. L'avion pique vers le sol et le chat va vers une mort certaine. Jeanne décide que son personnage va sauter au travers d'un hublot brisé pour se saisir d'un parachute qu'il vient de voir passer au-dehors. La meneuse de jeu estime que le seuil de difficulté pour réaliser ce saut est **Impossible**. Le personnage félin de Jeanne possède un score de 7 dans sa compétence *Saut* et un score de 3 en *Chance*. Jeanne lance donc trois dés à dix faces et obtient 3, 7 et 10. Même en gardant le résultat du meilleur dé, elle n'obtient qu'un total de $10 + 7 = 17$, ce qui est en deçà du 19 nécessaire pour réussir une action avec un seuil de difficulté **Impossible**. Mais Jeanne a obtenu un 10 sur un dé, et elle peut éventuellement bénéficier d'un « coup

de bol » si, en relançant ce dé, elle obtient à nouveau un 10. Et c'est ce qui arrive lorsqu'elle relance son dé ! Cette réussite critique permet à son personnage d'accomplir cette action **Impossible**, en effectuant un triple salto arrière doublé d'une grâce toute féline pour planter ses griffes sur le sac du parachute qui virevolte dans les airs. De plus, comme son personnage est chanceux, son score de *Chance* passe de 3 à 4. À partir de sa prochaine action, Jeanne lancera non plus trois, mais quatre dés à dix faces.

Un échec critique, appelé « pas de bol » dans le jeu, se traduit par deux 1 consécutifs. Si un joueur qui fait 1 sur un dé à dix faces obtient à nouveau un 1 en relançant ce dé, il y a deux conséquences immédiates. Tout d'abord, le personnage rate automatiquement son action, peu importe ce qu'il tente. De plus, puisque le personnage n'est pas chanceux, son score de chance baisse d'un point, contraignant le joueur à lancer un dé à dix faces de moins à partir de sa prochaine action. Si le joueur n'obtient pas un second 1 en sur le deuxième lancer, il garde son score de 1 précédemment obtenu.

Exemple : le personnage félin de Kevin tente de séduire une jeune humaine pour obtenir des caresses. La meneuse de jeu indique à Kevin que cette action sera réglée par la compétence *Réclamer des caresses* qui est liée à la caractéristique *Coussinet* (Sociabilité) et estime que le seuil de difficulté pour réaliser cette action est **Assez difficile**. Le personnage félin de Kevin possède un score de 7 dans sa compétence *Réclamer des caresses* et un score de 3 en *Chance*. Kevin lance donc trois dés à dix faces et obtient 1, 5 et 9. Avec son meilleur score au dé, Kevin réussit son action puisque son résultat final de $9 + 7 = 16$ dépasse largement le score de 11 nécessaire pour un seuil de difficulté **Assez difficile**. Cependant, Kevin a obtenu un 1 avec ses dés. Il risque donc de tomber sur un « pas de bol » si, en relançant ce dé, il fait à nouveau 1. Et c'est malheureusement ce qui arrive ! Le personnage félin de Kevin rate son action et effraie la jeune humaine au lieu de l'amadouer pour obtenir des caresses. De plus, comme son personnage est malchanceux, son score de Chance passe de 3 à 2. À partir de sa prochaine action, Kevin lancera non plus trois, mais deux dés à dix faces.

Un échec critique et une réussite critique obtenus simultanément s'annulent. Le score de chance ne peut jamais dépasser la valeur de 5 ni tomber en dessous de 1.

Exemple : pour déterminer le résultat d'une action de son personnage, Luc lance 4 dés à 10 faces. Ses résultats sont 4, 1, 1 et 10. Il choisit donc son meilleur dé (10) pour s'assurer de réussir son action. Mais il a obtenu deux 1 et un 10. Il doit donc relancer ces 3 dés pour vérifier si son score en chance augmente ou, au contraire, baisse. Luc relance son premier 1 et... fait à nouveau 1 ! Le score de *Chance* de son personnage baisse donc d'un point, et il ne lancera plus que 3 dés à 10 faces. De plus, c'est un échec critique : l'action de son personnage doit normalement échouer, quel que soit son score obtenu aux dés. Il relance ensuite son second 1 et obtient un 7. Rien ne change. Luc relance enfin son 10 et obtient... à nouveau 10 ! Le score en *Chance* de son personnage remonte donc d'un point, et Luc pourra à nouveau lancer 4 dés à 10 faces pour résoudre les futures actions de son personnage. C'est aussi une réussite critique, malheureusement annulée par l'échec critique précédent. Finalement, rien ne change pour le personnage de Luc :

son action sera résolue par le mécanisme habituel de calcul. Mais il s'est fait une petite frayeur.

ÉVOLUTION

Partant du principe qu'on apprend autant de ses réussites que de ses échecs, chaque joueur note sur sa feuille de chat les réussites et les échecs critiques cumulés en cours de partie (voir la section Critiques page 18). Lors de la fin de l'aventure, le joueur additionne les échecs et réussites critiques de son personnage et obtient ainsi un capital de points. Il peut choisir soit de conserver son capital pour de futures améliorations après d'autres parties de jeu, soit de dépenser ces points pour améliorer les compétences, talents ou caractéristiques de son chat selon le barème suivant :



Action	Coût (en points)
Apprendre une nouvelle compétence (1)	8
Passer une compétence du rang 1 à 2	2
Passer une compétence du rang 2 à 3	4
Passer une compétence du rang 3 à 4	8
Passer une compétence du rang 4 à 5	16
Apprendre un nouveau talent (1)	16
Passer un talent du rang 1 à 2	8
Passer un talent du rang 2 à 3	16
Passer un talent du rang 3 à 4	32
Passer un talent du rang 4 à 5	64
Passer une caractéristique de 1 à 2	12
Passer une caractéristique de 2 à 3	24
Passer une caractéristique de 3 à 4(2)	48
Passer une caractéristique de 4 à 5(2)	96

(1) La compétence ou le talent acquis est automatiquement au rang 1.

(2) Si la caractéristique n'est pas limitée pour le personnage.

LES NEUF VIES

Lorsqu'un joueur crée son personnage félin, il reçoit un capital de neuf points appelé « neuf vies ». Ces points peuvent être utilisés par les joueurs après une action ratée, pour soit la recommencer (ce qui revient à relancer les dés), soit effectuer une nouvelle action différente de la précédente. Un point utilisé est irrémédiablement perdu. Si le résultat est pire que la première fois, il n'y a pas moyen de revenir en arrière. Il est fortement conseillé d'utiliser ses neuf vies pour contrer des coups du sort particulièrement dangereux pour le personnage.

Les personnages non félins ont eux aussi droit à cet avantage, mais avec un nombre de points moindre. Les bastets (des chats prisonniers de corps humains) commencent avec 5 points et les humains avec 3 points.



JETS D'OPPOSITION

La meneuse de jeu peut se retrouver dans la situation où deux personnages s'affrontent sans rentrer dans un combat. Il s'agit dans ce cas d'un jet d'opposition. Ces actions suivent les mêmes règles que précédemment, mais le seuil de difficulté n'est pas donné par la meneuse de jeu. On compare simplement le résultat des deux jets de dés des joueurs.

Exemple : Maow, sur le rebord de la fenêtre, vient de saisir une tranche de jambon de Parme dans sa gueule. Malheureusement, la mère Denis vient de l'apercevoir. Aussi vive que l'éclair, elle saisit le bout de jambon qui dépasse de la gueule de Maow. Ce dernier, trop gourmand pour fuir, veut à tout prix emporter son trophée goûteux et commence à tirer. La meneuse de jeu informe Luc qu'il y aura un jet d'opposition avec la caractéristique de *Griffe (Force)* entre son chat et la mère Denis. Étant humaine, la mère Denis a un avantage sur Maow avec une force remaniée* de 8 (3 en attribut + 5 pour un humain). Maow n'a que 3 en *Griffe (Force)*, mais Luc informe la meneuse de jeu qu'il utilisera son talent de Force qu'il possède au rang 3 pour la passer à 6. Il lance donc ses quatre dés à dix faces. Il obtient 2, 4, 5 et 8. La meneuse de jeu lance deux dés à dix faces pour la mère Denis et obtient 3 et 2. Maow a donc un résultat de $(2 \times 6) + 8 = 20$ tandis que la mère Denis fait $(2 \times 8) + 3 = 19$. Il réussit donc à récupérer la tranche de jambon qui échappe des mains de la mère Denis.

* Voir la description de la caractéristique *Griffe (Force)* pour les êtres humains dans le chapitre 4, p. 28.




Voici comment interpréter le résultat de cette opposition : Maow a réussi un jet de Force avec un score plus important que celui de la mère Denis. Dans notre exemple, Maow réussit à tirer le plus fort et la tranche de jambon glisse des mains de la mère Denis qui peste contre les chats en voyant son voleur prendre la poudre d'escampette avec l'objet de son larcin dans la gueule.

LES FAVEURS

Les chats n'ont pas de monnaie ; ils utilisent un système de faveur (voir p. 100). Au cours d'un scénario, les personnages peuvent échanger des faveurs entre eux, ou obtenir des faveurs de la part de personnages non joueurs. D'un point de vue pratique, le créateur va noter que tel ou tel chat lui doit une faveur.

De façon optionnelle, pour plus de facilité, les faveurs peuvent aussi être matérialisées par un jeu de trente-six cartes que vous trouverez dans le supplément *Cats ! Aides de jeu*. Les cartes de faveur peuvent être échangées au gré des transactions. Lorsqu'une faveur est activée, le joueur défausse simplement la carte.

Ces cartes comportent trois zones d'effet distinctes :

-  Personnage uniquement
-  PNJ uniquement
-  Tout le monde

« Personnage uniquement » indique que l'effet de la carte ne peut s'appliquer qu'au personnage du joueur et à lui seul. Il est donc impossible que cet effet puisse s'appliquer à un autre personnage du groupe ou à un personnage non-joueur. « PNJ uniquement » indique que l'effet de la carte ne peut s'appliquer qu'à un personnage non-joueur interprété par la meneuse de jeu (PNJ est l'acronyme de Personnage Non-Joueur). Il est donc impossible que cet effet puisse s'appliquer à un personnage du groupe, quel qu'il soit. « Tout le monde » indique que l'effet de la carte s'applique indifféremment soit au personnage d'un des joueurs, soit à un personnage non-joueur.

À chaque début de scénario, les joueurs reçoivent des cartes de faveur, tirées aléatoirement par la meneuse de jeu après avoir battu les cartes. Le nombre de cartes dépend du bonus donné par le score de réputation des personnages (cf. le tableau concernant la réputation dans le chapitre 4, p. 30). Un personnage qui possède un score de réputation inférieur ou égal à cinq ne reçoit aucune carte.

Exemple : Évelyne interprète Mi'ri, une chatte persane avec un score de réputation de 9. Elle reçoit donc une carte de faveur grâce à son bonus de +1. Son ami Luc interprète Maow, un chat de gouttière avec un score de réputation de 11. Il reçoit donc deux cartes de faveur grâce à son bonus de +2.



RÈGLEMENT DE COMPTE FÉLIN

« Dieu a inventé le chat pour que l'homme ait un tigre à caresser chez lui »
Victor Hugo

PRINCIPE DU COMBAT

Ce chapitre va détailler tout ce qui concerne le combat entre deux ou plusieurs adversaires. Un combat est géré comme une action commune, avec le mécanisme de jeu décrit dans le chapitre précédent. Cependant, il y a une légère modification à prendre en compte. En effet, le seuil de difficulté n'est plus donné par la meneuse de jeu, mais il est calculé à partir du score de *Queue* (Agilité) de l'adversaire. Voici la formule exacte donnant le score à atteindre pour toucher son adversaire :

$$5 + (2 \times \text{Queue adverse}) \\ + \text{éventuels modificateurs}$$

Les seuils de difficulté à atteindre pour réussir à toucher un adversaire en fonction de son score de *Queue* (Agilité) sont donc les suivants :

Score	Seuil de difficulté	Score de défense du personnage
1	Réussite quasi automatique	
2		
3	Très facile	
4		
5	Facile	
6		
7	Assez facile	Score de Queue (Agilité) à 1
8		
9	Moyen	Score de Queue (Agilité) à 2
10		
11	Assez difficile	Score de Queue (Agilité) à 3
12		
13	Difficile	Score de Queue (Agilité) à 4
14		
15	Très difficile	Score de Queue (Agilité) à 5
16		
17	Quasiment impossible	
18		
19	Impossible	
20		

Exemple : Mawa'Ou, le personnage de Vincent, tente de griffer un humain qui se montre particulièrement inamical envers lui. La meneuse de jeu sait que l'humain vindicatif a un score de *Queue* (Agilité) de 3. Il faudra donc que le résultat du jet de dés de Vincent soit supérieur ou égal à $5 + (2 \times 3) = 11$ pour que son personnage réussisse à le toucher physiquement pour le griffer. Cela correspond à un seuil de difficulté **Assez difficile** (voir le tableau ci-contre).

Le seuil de difficulté pour atteindre un adversaire peut être modifié par deux facteurs : la **protection** et la **surprise**. La protection regroupe tout ce qui peut protéger le personnage attaqué, et peut être de trois types différents :

- ❗ **Null** : dans ce cas, aucun modificateur ne s'applique. La difficulté pour toucher l'adversaire reste uniquement le score de défense de ce dernier.
- ❗ **Partielle** : le personnage peut se protéger derrière un élément, mais pas complètement (un pied de table pour un chat ou un bouclier pour un humain, par exemple). Dans ce cas, le seuil de difficulté pour l'atteindre est augmenté de 1.
- ❗ **Complète** : le personnage peut se protéger entièrement derrière un élément (sous une voiture pour un chat ou derrière un mur pour un humain, par exemple). Dans ce cas, le seuil de difficulté pour l'atteindre est augmenté de 2.

Exemple : l'humain vindicatif que vient de griffer Mawa'Ou est maintenant fou de rage. La meneuse de jeu explique à Vincent qu'il essaie de lui donner un méchant coup de pied. Vincent indique que son personnage se réfugie sous une voiture pour se protéger. Mawa'Ou a un score de *Queue* (Agilité) de 4. Il faudrait donc que le résultat du jet de dés de la meneuse de jeu (qui gère le personnage non-joueur de l'humain enragé) soit supérieur ou égal à $5 + (2 \times 4) = 13$ pour que l'humain réussisse à donner un méchant coup de pied au chat qui vient de le griffer. Cela correspond à un seuil de difficulté **Difficile** (voir le tableau ci-contre).

Mais Mawa'Ou est parti se réfugier sous une voiture, ce qui lui offre une protection « complète ». Le seuil de difficulté pour l'atteindre est donc augmenté de deux, et passe de **Difficile** à **Quasiment impossible**. Autant dire que l'humain enragera encore plus de ne pouvoir corriger ce satané chat.

En ce qui concerne la surprise, elle peut être elle aussi de trois types différents :

- 🐾 **Null** : dans ce cas, aucun modificateur ne s'applique. La difficulté pour toucher l'adversaire reste uniquement le score de défense de ce dernier.
- 🐾 **Partielle** : le personnage sait qu'il va être attaqué, mais il ignore d'où va venir cette attaque. Dans ce cas, le seuil de difficulté pour l'atteindre baisse de 1.
- 🐾 **Complète** : le personnage ignore totalement qu'il va se faire attaquer. Dans ce cas, le seuil de difficulté pour l'atteindre baisse de 2.

Exemple : Mawa'Ou sait qu'un autre chat rôde sur son territoire. Et voilà qu'il le surprend dans l'arrière-cour de la maison où il loge. L'intrus n'a pas conscience de la présence de Mawa'Ou qui somnolait en hauteur sur une des branches basses du vieux chêne au milieu de la cour. Alors qu'il continue prudemment à inspecter les lieux, Mawa'Ou attend qu'il passe juste en dessous de la branche d'arbre où il est couché pour lui sauter dessus. Le chat intrus a un score de *Queue* (Agilité) de 3. Il faudra donc que le résultat du jet de dés de Vincent soit supérieur ou égal à $5 + (2 \times 3) = 11$ pour que Mawa'Ou réussisse à le toucher physiquement pour le griffer. Cela correspond à un seuil de difficulté **Assez difficile**. Cependant, le chat intrus est complètement surpris par cette attaque puisqu'il n'a pas repéré la présence de Mawa'Ou dans l'arbre. Le seuil de difficulté pour l'atteindre est donc baissé de deux, et passe d'**Assez difficile** à **Assez facile**. Autant dire que le chat intrus passera un sale quart d'heure et y réfléchira à deux fois avant de pénétrer sur le territoire de Mawa'Ou.

Dans un combat, l'attaquant cherche généralement à blesser son adversaire pour le faire fuir. Les blessures infligées dépendent de la marge de réussite de l'action (voir page 16). Cependant, il faut que cette marge de réussite soit au minimum supérieure ou égale à 1 pour que l'adversaire subisse des blessures. Si la marge de

réussite est seulement de 0, alors l'adversaire est touché, mais sans subir de blessures (seuls les poils volent dans un combat entre félins, ou bien la griffure est superficielle si l'adversaire est un humain). Pour faire simple, la marge de réussite sur une attaque indique le nombre de blessures infligées à l'adversaire (une marge de 0 ne cause aucune blessure, une marge de 1 inflige une blessure, etc.).

Exemple : Mra'Ou possède la compétence *Combat griffu* avec un score de 9 et 3 en *Chance*. Justine lance ses trois dés à dix faces et obtient 2, 5 et 9. Elle garde son meilleur dé et a donc un résultat final de $9 + 9 = 18$. Ce résultat étant supérieur à 11 (le score à atteindre pour toucher l'adversaire humain), Mra'Ou réussit à griffer cet humain menaçant. Cependant, le score final de Justine (18) la place dans une réussite pour un seuil de difficulté **Quasiment impossible** alors qu'il suffisait d'atteindre un seuil de difficulté **Assez difficile** pour toucher son adversaire. Sa marge de réussite est donc de +3 puisqu'elle atteint un seuil de difficulté de trois niveaux supérieurs à celui requis. De plus, la compétence *Combat griffu* permet d'infliger un niveau de blessure supplémentaire. Finalement, Mra'Ou griffe très sérieusement l'humain en lui infligeant quatre niveaux de blessure.

Si l'attaquant utilise une arme, il ajoutera des niveaux de blessures à ceux résultant de la marge de réussite de son attaque. Les combats sont classés en deux types : le combat au corps à corps et le tir.

FUYEZ, PAUVRES FOUS !

Comme indiqué précédemment, le but d'un combat est de faire fuir son adversaire en lui infligeant une blessure cuisante. L'intimidation se déroule avant le combat et passe par la procédure de duel.

En termes de jeu : un duel met en scène un provocant et un provoqué. Le chat à l'origine du duel (appelé dans ce cas « provocant ») doit réussir un jet de *Coussinet* au niveau cinq plus deux fois la caractéristique *Caresse* de son adversaire. Le chat offensé (appelé dans ce cas « provoqué ») doit lui réussir un jet sous *Caresse* au niveau cinq plus deux fois la caractéristique *Coussinet* de son adversaire. Chacun des protagonistes peut augmenter son score au dé d'un point par tranche de 5 points dans son score de réputation. Quatre possibilités sont alors envisageables :



1 - Le provocant réussit son jet mais pas le provoqué : l'intimidation a réussi, et le provocant remporte le duel sans confrontation physique.

2 - Le provoqué réussit son jet mais pas le provocant : l'intimidation a non seulement raté, mais c'est le provoqué qui réussit à intimider son adversaire et remporte le duel sans confrontation physique.

3 - Tous les deux réussissent leurs jets : bien que très intimidant, le provocant n'arrive pas à faire plier le provoqué. Le duel s'engage alors comme un combat normal entre deux protagonistes sous la forme d'une confrontation physique.

4 - Tous les deux ratent leurs jets : bien que très peu intimidant, le provocant arrive à impressionner quelque peu son adversaire. Ce dernier peut soit décider d'accepter la victoire du provocant, soit choisir d'engager un combat pour résoudre le duel.

Si la réputation du perdant est supérieure à celle du gagnant, ce dernier gagne autant de points de réputation que le bonus du perdant.

Pour plus d'informations sur le rapport des chats au duel, voir le chapitre 6, p. 101.

Un duel peut déboucher sur un combat si aucun des deux protagonistes ne réussit à intimider l'autre. En revanche, aucun duel ni combat de félin n'ira jusqu'à la mort. Les chats sont bien trop intelligents et évolués pour se livrer à de telles pratiques simiesques dégénérées qui consistent à éliminer purement et simplement son adversaire. De plus, la Mascarade proscribit absolument de tels comportements déviants et psychopathes du fait du faible nombre de chats éveillés restants sur la planète.

Un adversaire félin blessé lors d'un combat doit réussir un jet de *Caresse* (Volonté) s'il veut rester pour poursuivre la lutte. Le tableau ci-après indique le seuil de difficulté à atteindre en fonction du nombre de blessures reçues.



Blessures reçues	Seuil de difficulté	Valeur à atteindre
1 blessure	Moyen	9
2 blessures	Assez difficile	11
3 blessures	Difficile	13
4 blessures	Très difficile	15
5 blessures	Quasiment impossible	17

Les humains sont aussi soumis à cette règle de fuite, mais avec quelques variantes. En effet, un simiesque possédant le défaut « fanatique » ou complètement hors de lui (à cause d'un chat ayant utilisé sa compétence *Énerver les humains*, par exemple) peut ignorer ce jet de fuite et se mettre en danger. En revanche, les chats devront toujours s'y soumettre.

LE CORPS À CORPS

Ce type de combat regroupe toutes les situations où les adversaires sont au contact l'un de l'autre. Cela comprend tous les combats griffus des félins, ainsi que la lutte, la boxe, le combat à l'arme blanche, etc. des humains.

Lorsqu'une personne s'engage dans un combat au corps à corps avec un adversaire, on commence par déterminer qui a l'initiative du premier coup porté. C'est celui qui possède le score de *Queue* (Agilité) le plus élevé. En cas d'égalité, on compare le score de *Chance* des deux protagonistes. Celui qui possède le score le plus élevé gagne l'initiative. Si là aussi il y a égalité, chaque joueur lance 1D10 et celui qui obtient le plus grand résultat gagne l'initiative. Il n'existe pas de simultanéité lors d'une action de combat. Si un personnage gagne l'initiative et porte un coup, l'adversaire réagira avec des malus à ses jets de dés s'il a subi des niveaux de blessure.

L'attaquant doit donc déterminer si son coup atteint son adversaire selon la procédure de combat décrite au début de ce chapitre. Pour ce faire, il doit réussir une action de combat fondée sur une compétence de combat de corps à corps (*Art Martial*, *Combat à mains nues* pour les humains ou *Combat griffu* pour les chats).

Exemple 1 : le personnage de Cécile tente donc une attaque-surprise sur le vieux sale matou dégénéré en lui sautant sur le dos sans qu'il la voie. La chatte

qu'elle interprète possède un score de 7 en *Combat griffu*. Son adversaire possède un score de 4 en *Queue* (Agilité), ce qui nécessite que Cécile réussisse son attaque avec un seuil de difficulté $5 + (2 \times 4) = 13$, soit un seuil de difficulté **Difficile**. Son adversaire, à savoir le vieux sale matou dégénéré, sait que le personnage de Cécile est dans les parages, mais il ignore où exactement. Le personnage de Cécile bénéficie donc d'une surprise partielle, ce qui baisse le seuil de difficulté de 1 le faisant passer de **Difficile** à **Assez difficile**. La chatte interprétée par Cécile a un score de 3 en *Chance*. Cécile lance ses trois dés à dix faces et obtient respectivement 3, 4 et 6. Elle garde son meilleur résultat (6) et obtient donc un résultat final de $6 + 7 = 13$, soit une action réussie pour une difficulté **Difficile**. Elle réussit son attaque avec un seuil de difficulté de 1 cran supérieur à la difficulté initiale (**Assez difficile** grâce à la surprise partielle de l'attaque), et inflige donc un niveau de blessure au matou surpris par cette attaque. De plus, la compétence *Combat griffu* permet d'infliger un niveau de blessure supplémentaire. Finalement, le matou surpris reçoit 2 niveaux de blessure.

Exemple 2 : c'est au tour du matou blessé de répliquer. Parce qu'il a été blessé, il doit d'abord réussir un jet de *Caresse* (Volonté) pour ne pas fuir ou s'avouer vaincu. Comme il a reçu deux niveaux de blessure, le seuil de difficulté pour réussir est **Assez difficile** (11). Le matou possède un score de *Caresse* (Volonté) de 3 et un score de *Chance* de 2. La meneuse de jeu jette donc deux dés à dix faces et obtient 4 et 7. Elle garde le 7 et a donc un résultat final de $7 + (2 \times 3) = 13$ pour un seuil de difficulté **Difficile**, soit 1 niveau de plus qu'**Assez difficile**. Le vieux matou ne fuit pas et ne s'avoue pas vaincu. Il riposte donc avec un méchant coup de griffe. La chatte de Cécile possédant un score de 5 en *Queue* (Agilité), la meneuse de jeu doit réussir l'attaque du matou avec un seuil de difficulté $5 + (2 \times 5) = 15$, soit **Très difficile**. Le score de *Combat griffu* du matou est de 9. La meneuse de jeu jette à nouveau ses deux dés à dix faces et obtient cette fois 2 et 5, et décide de conserver le 5. Malheureusement, son résultat final est de $9 + 5 = 14$, ce qui lui fait atteindre un seuil de difficulté **Difficile**, soit un cran en dessous du seuil de difficulté requis pour toucher le personnage de Cécile. Malgré sa riposte, le matou n'arrive pas à toucher la chatte de Cécile qui évite de peu son coup de griffe féroce.



LE TIR

Ce type de combat regroupe toutes les situations où les adversaires sont éloignés l'un de l'autre, ce qui implique d'utiliser des armes à projectiles pour atteindre son adversaire. Il n'est valable que pour les humains. L'attaquant doit réussir une action de combat basée sur une compétence de combat à distance (*Armes à feu* ou *Armes de jet*).

La procédure concernant l'obtention de l'initiative reste la même : c'est celui qui possède le score de *Queue* (Agilité) le plus élevé. En cas d'égalité, on compare le score de *Chance* des deux protagonistes. Celui qui possède le score le plus élevé gagne l'initiative. Si là aussi il y a égalité, chaque joueur lance 1d10 et celui qui obtient le plus grand résultat gagne l'initiative.

Exemple : un humain ayant un score de 7 en *Armes à feu* et 2 en *Chance* veut tirer avec un fusil sur un chat ayant 5 en *Queue* (Agilité). Le score de défense du chat est de $5 + (2 \times 5) = 15$, soit un seuil de difficulté **Très difficile** pour l'atteindre d'après les règles de calcul. Cependant, le chat est éloigné (il se trouve sur le toit de l'immeuble en face) et n'a pas conscience du danger qui pèse sur lui. La meneuse de jeu décide donc que le chat sera complètement surpris par le tir. Son score de défense baisse donc de 2 pour tomber à un seuil de difficulté d'**Assez difficile**. Le joueur lance ses dés et obtient 2 et 3, soit un résultat final de $7 + 3 = 10$ pour atteindre un seuil de difficulté **Moyen**, soit 1 cran en deçà. Le coup de feu est parti, mais la balle a raté de très peu sa cible. Le chat a eu très chaud et, surpris par l'impact de la balle tout proche de lui, court se mettre à l'abri.

LES NIVEAUX DE BLESSURES

La caractéristique *Poil* (Vigueur) donne les niveaux de blessures que peut encaisser un chat, sachant qu'il passera toujours par les stades Inconscient, Coma et Mort. Un chat inconscient le reste 3d10 \times 5 min. Un chat dans le coma ne peut reprendre connaissance que s'il est soigné. Il récupère un niveau de blessure par jour dans un hôpital ou chez

un vétérinaire, ou tous les 3 jours en restant chez lui dans un repos absolu. Un chat qui atteint le stade Mort est considéré comme définitivement perdu. Chaque fois qu'un chat encaisse des niveaux de blessures, il aura un malus à ses jets de dés équivalent au niveau de blessure qu'il a reçue.

Exemple : Mra'Ou possède un score de 4 en *Poil* (Vigueur) car c'est une chatte assez costaude qui vit chez une ex-nageuse est-allemande à Berlin. Ses niveaux de blessures sont :

Niveaux de blessures	Malus imposés
Rien	Pas de malus
1er niveau	Malus de -1 aux jets
2e niveau	Malus de -2 aux jets
3e niveau	Malus de -3 aux jets
4e niveau	Malus de -4 aux jets
Inconscient	Durée : 3d10 \times 5 min
Coma	Spécial
Mort	

Exemple : en revanche, Meow'ri est un chat d'appartement, souffreteux et asthmatique. Il passe le plus clair de son temps allongé mollement sur le canapé de son esclave simiesque. Il ne possède qu'un score de 1 en *Poil* (Vigueur). Ses niveaux de blessures sont :

Niveaux de blessures	Malus imposés
Rien	Pas de malus
1er niveau	Malus de -1 aux jets
Inconscient	Durée : 3d10 \times 5 min
Coma	Spécial
Mort	

Exemple : les humains étant plus robustes que les chats, ils ajoutent 5 à leur score de *Poil* (Vigueur) pour calculer leurs niveaux de blessures. Leurs malus sont calculés tous les deux niveaux et non plus un comme pour les chats. Dans le cas de Monsieur Fernand, un sympathique quadragénaire avec un score de 8 (3 + 5) en *Poil* (Vigueur), ses niveaux de blessures sont :

Niveaux de blessures	Malus imposés
Rien	Pas de malus
1er et 2e niveaux	Malus de -1 aux jets
3e et 4e niveaux	Malus de -2 aux jets
5e et 6e niveaux	Malus de -3 aux jets
7e et 8e niveaux	Malus de -4 aux jets
Inconscient	Durée : 3d10 × 5 min
Coma	Spécial
Mort	

LES DÉGÂTS DES ARMES

Les armes infligent un nombre de niveaux de blessures supplémentaires indiqué dans le tableau ci-après. Les niveaux de blessures infligés dépendent de la marge de réussite de l'action d'une part et de l'arme utilisée d'autre part. Certaines armes sont utilisables par des humains, d'autres par des bastets et enfin les chats ne peuvent utiliser que leurs griffes.

Certaines armes possèdent un rayon d'action, c'est-à-dire une zone autour d'un point central qui peut aussi occasionner des dégâts. Une réussite au seuil de difficulté de l'action correspond à des dégâts directs. C'est le premier chiffre dans la colonne intitulée Niveaux de blessures supplémentaires qui est à prendre en compte. Un résultat inférieur de 1 à 2

niveaux correspond à des dégâts indirects (souffle de la grenade ou éclats de l'obus). C'est respectivement le second et le troisième chiffre dans la colonne (correspondant à l'éché d'un ou de deux niveaux) qui est alors à prendre en compte. Enfin, toute marge de réussite supérieure à celle nécessaire à la résolution de l'action entraîne un niveau de blessure supplémentaire par rapport au bonus le plus élevé.

Exemple : un humain appartenant à la société secrète des Rose-Croix ayant un score de 8 dans la compétence *Armes à feu* et 1 en *Chance* essaie de tuer avec un fusil à pompe un chat ayant un score de 4 en *Queue* (Agilité). Le score de défense du chat est de $5 + (2 \times 4) = 13$, soit un seuil de difficulté **Difficile** d'après les règles de calcul. Le chat étant à moins de 10 m et dans un espace découvert, la meneuse de jeu considère qu'aucun ajustement n'intervient alors. Le joueur lance son dé à dix faces et fait 3. Il obtient un résultat final de $8 + 3 = 11$. Il atteint donc le seuil de difficulté **Assez difficile**, soit juste un niveau en dessous de celui nécessaire à la réussite de son action. Le fusil à pompe étant une arme causant des dégâts indirects, l'homme réussit à blesser le chat, bien que son tir soit mal ajusté. Le chat est victime de 2 niveaux de blessure (cf. le tableau des armes ci-dessous), ce qui le pénalisera par la suite d'un malus de -2 sur tous ses jets de dés suivants, jusqu'à ce qu'il soit soigné ou que sa blessure guérisse.

Type d'arme	Accès			Niveaux de blessures supplémentaires	Portée	Rayon d'action
	C	B	H			
Poings, Griffes de chat	•	•	•	0	Non	Non
Couteau, Dague, Coutelas, Hachette	•	•		+1	3 m	Non
Épée, Katana, Cimeterre, Hache	•	•		+2	Non	Non
Pieu, Épieu, Lance	•	•		+2	10 m	Non
Hallebarde, Claymore, Grande hache	•	•		+3	Non	Non
Pistolet, Revolver	•	•		+3	50 m	Non
Pistolet mitrailleur (type Uzi)	•	•		+4 / +2 / +1	25 m	1 m
Fusil	•	•		+5	200 m	Non
Fusil à pompe	•	•		+5 / +2 / +1	10 m	1 m
Fusil d'assaut (M16, Famas)	•	•		+6	800 m	Non
Mitrailleuse lourde		•		+7 / +3 / +1	800 m	5 m
Grenade		•		+8 / +4 / +2	25 m	5 m



CRÉER UN PERSONNAGE

« Les chats ont de la veine : l'obscurité ne les empêche pas de lire. »
Louis Scutenaire

Afin de vous aider à créer vos personnages, vous trouverez à travers ce chapitre l'exemple de la création du groupe d'Élodie.

Chaque personnage est défini par quatre caractéristiques physiques, quatre caractéristiques mentales et une caractéristique supplémentaire : la *Chance*. Les valeurs sont données du point de vue d'un félin domestique et ne valent que pour lui. Il vous faudra donc fournir un léger effort d'adaptation afin de contrecarrer votre anthropocentrisme forcené.

Les caractéristiques sont échelonnées de 1 à 5 :

Valeur	Description
1	Très faible
2	Faible
3	Moyen
4	Fort
5	Très fort

Lors de la création de personnages, chaque joueur dispose de 28 points de création à répartir dans les neuf caractéristiques de base. Aucune caractéristique ne peut dépasser 5 ou être en deçà de 1. La chance ne peut pas être supérieure à 3 lors de la création du personnage. Certaines caractéristiques sont limitées en fonction du type de personnage, comme indiqué dans la table ci-après :

Caractéristiques	Chat	Bastet	Humain
Griffe (Force)	5	5	5
Œil (Précision)	5	4	4
Poil (Vigueur)	5	5	5
Queue (Agilité)	5	5	4
Ronronnement (Intelligence)	5	5	5
Caresse (Volonté)	5	5	5
Vibrisse (Intuition)	5	4	3
Coussinet (Sociabilité)	5	4	5

LE PHYSIQUE

Griffe (Force) : cette caractéristique représente la puissance physique du chat.

Valeur	Caractéristique Griffe
1	Chaton à la naissance
2	Chaton de huit semaines
3	Chat adulte
4	Chat de gouttière costaud
5	Petite panthère

Les humains obtiennent un bonus de 5 lors des jets d'opposition contre un chat pour cette caractéristique (voir la section Jets d'opposition du chapitre 2, p. 21).

Œil (Précision) : cette caractéristique définit l'adresse du chat ainsi que sa capacité à coordonner ses mouvements ou à effectuer des opérations délicates.

Valeur	Caractéristique Œil
1	Chaton à trois pattes gauches
2	Chaton maladroit
3	Chat adulte
4	Chat très adroit
5	Chat capable de manipuler une télécommande pour allumer la télévision et regarder sa série préférée

Poil (Vigueur) : cette caractéristique représente la capacité du chat à résister à la fatigue, à la douleur, aux maladies et à toute activité physique impliquant des efforts physiques prolongés.

Valeur	Caractéristique Poil
1	Chaton à la naissance
2	Chaton de huit semaines
3	Chat adulte

4	Chat sportif
5	Chat capable de suivre un marathonien durant toute sa course.

Queue (Agilité) : cette caractéristique définit la facilité à se mouvoir et à garder son équilibre de chat, ainsi que sa capacité à esquiver une attaque.

Valeur	Caractéristique Queue
1	Chat paraplégique
2	Très vieux chat
3	Chat adulte
4	Chat particulièrement agile
5	Chat participant à un spectacle de contorsionnistes de music-hall avec un lanceur de couteaux

LE MENTAL

Ronronnement (Intelligence) : cette caractéristique représente la capacité du chat à raisonner, à apprendre et à déduire à partir de ses connaissances acquises.

Valeur	Caractéristique Ronronnement
1	Animal
2	Chaton
3	Chat adulte
4	Chat surdoué
5	Le chat qui a soufflé « $e=mc^2$ » à Albert Einstein

Caresse (Volonté) : cette caractéristique définit la force morale du chat et sa capacité à résister à une envie forte ou à ne pas renoncer lors d'une action périlleuse.

Valeur	Caractéristique Caresse
1	Chaton influençable
2	Chaton impulsif et sanguin
3	Chat adulte
4	Chat adepte du yoga
5	Chat maître zen

Vibrisse (Intuition) : cette caractéristique représente la capacité à déterminer le résultat d'un événement futur ainsi que la connaissance directe et immédiate du chat, sans recours à aucun type de raisonnement.

Valeur	Caractéristique Vibrisse
1	Monsieur Spock
2	Animal
3	Chat normal
4	Chat médium
5	Le chat qui dictait ses prédictions à Nostradamus.

Coussinet (Sociabilité) : cette caractéristique représente l'effet que produit un chat sur un groupe de sa propre espèce ou lors d'un contact avec un être vivant.

Valeur	Caractéristique Coussinet
1	Docteur Frankenstein
2	Chat asocial
3	Chat normal
4	Chat très charismatique
5	La célébrité féline du moment sur Internet

LA CHANCE

Cette caractéristique représente le niveau de chance du chat, ce qui explique qu'il passera une seconde avant qu'un pot de fleurs ne s'écrase sur le trottoir ou sera retardé quelques secondes avant qu'une voiture ne déboule à pleine vitesse sur la route et ne l'écrase. Elle détermine le nombre de dés à dix faces que lancera un joueur pour déterminer s'il réussit ou non une action donnée. Le joueur choisit un dé dont il souhaite appliquer le résultat. La chance est particulière car elle peut varier au cours d'une partie (voir la section Critiques du chapitre 2, page 18), à l'inverse des huit autres caractéristiques qui restent inchangées tout au long du scénario joué.



LA RÉPUTATION

Le personnage possède un score de réputation compris entre 0 et 30. Cette valeur indique le niveau de célébrité du personnage chat vis-à-vis de ses congénères félins. La réputation est uniquement prise en compte pour les membres d'une même espèce. La réputation de Brad Pitt est certainement élevée chez les êtres humains, mais les chats s'en fichent comme de leur première pâtée. Cette célébrité augmente tous les 5 points, avec un maximum de 30, selon la table ci-dessous :

Score de réputation	Type de réputation	Bonus	Réputation
1 à 5	Inconnu	0	Quasi nulle
6 à 10	Familier	+1	Quartier(s)
11 à 15	Notoire	+2	Urbaine
16 à 20	Connu	+3	Nationale
21 à 25	Renommé	+4	Continentale
25 à 30	Célèbre	+5	Mondiale

Un personnage commence avec un score de réputation de 0 qui augmente en fonction des missions réalisées pour l'un des Conseils ainsi que lors des duels, en ce qui concerne les félins. La réputation donne aussi droit à un bonus (voir la table ci-dessus) lors de l'utilisation de compétences incluant la caractéristique *Coussinet* (Sociabilité).

Type de mission	Résultat	Points de réputation acquis
Facile	Fiasco total	-2
Facile	Victoire à la Pyrrhus	+0
Facile	Succès	+1
Facile	Réussite éclatante	+2
Moyenne	Fiasco total	-4
Moyenne	Victoire à la Pyrrhus	+1
Moyenne	Succès	+2
Moyenne	Réussite éclatante	+4
Difficile	Fiasco total	-8
Difficile	Victoire à la Pyrrhus	+2

Difficile	Succès	+4
Difficile	Réussite éclatante	+8
Très difficile	Fiasco total	-16
Très difficile	Victoire à la Pyrrhus	+4
Très difficile	Succès	+8
Très difficile	Réussite éclatante	+16

Ce bonus est également utilisé lors des duels entre chats (cf. la rubrique Duels page 101).

Exemple : Mra'Ou tente de séduire Wra'Rou, un chat membre du Conseil de Paris afin d'influer sur sa prise de position concernant une éventuelle mise à pied d'un de ses amis pour faute grave envers la Mascarade. Parce qu'elle a déjà réussi avec succès plusieurs missions difficiles pour le compte du Conseil de Paris, Mra'Ou possède un score de réputation de 12. En utilisant sa compétence *Séduire* qui dépend de sa caractéristique *Coussinet* (Sociabilité), elle peut ajouter un bonus de +2 à son jet pour tenter de séduire Wra'Rou.

CRÉATION DE GROUPE

Élodie, la meneuse de jeu, propose à ses amis de créer un groupe de personnages pour démarrer une partie de *Cats!* Elle propose de faire un tour de table pour déterminer qui jouera quel type de personnage. René aimerait interpréter un chat suffisant et orgueilleux. Son amie Vinciana se voit bien jouer une chatte musclée et impressionnante, mais qui répugne à utiliser la violence. Fabrice imagine son personnage comme un chat de gouttière débrouillard et malicieux, mais qui a peu de considération pour les êtres humains. Étienne, le plus vieux du groupe, adorerait jouer un vieux chat bougon et râleur, mais sympathique dans le fond. Un peu comme le Schtroumpf grognon... Marie Laurence, qui adore la couleur bleue des chats chartreux, décide de jouer une chatte de ce type au comportement calme et réfléchi qui préfère de loin la réflexion à l'action. Nathalie, quant à elle, décrit une chatte séductrice et manipulatrice, tant pour les chats que pour les hommes.

Noah et Ali passent en coup de vent pour dire bonjour. Ils aimeraient bien jouer eux aussi, mais ils ne disposent que d'une heure avant d'aller rejoindre leurs amis pour se faire une toile. Élodie leur propose de créer chacun un personnage qui n'interviendrait qu'épisodiquement dans certains scénarios, en fonction du planning des parties et de leurs disponibilités futures. Pour diversifier, elle leur propose de créer soit un bastet, soit un humain qui soutient la cause féline.

JOUER DES HUMAINS OU DES BASTETS.

Il est possible de jouer autre chose qu'un chat dans le jeu, mais ceci est à voir avec la meneuse de jeu en fonction du scénario qu'elle a prévu de faire jouer. Les choix supplémentaires en termes de personnages possibles à interpréter sont au nombre de deux : soit un bastet (un esprit de chat coincé dans un corps humain), soit un humain (qui a pris fait et cause pour les chats éveillés). Lors de la création, le nombre de points à répartir change. Il passe à 26 pour un bastet et 24 pour un humain.



Le groupe d'Élodie

René, Vinciana, Fabrice, Étienne, Marie Laurence et Nathalie, qui vont tous créer un personnage félin, reçoivent donc 28 points à répartir dans leurs caractéristiques physiques et mentales, ainsi que dans leur Chance. Élodie leur explique que les valeurs vont de 1 à 5, et que leur chance ne peut pas être supérieure à 3. Noah s'est décidé pour jouer une jeune adolescente bastet. Élodie lui indique donc qu'il n'aura droit qu'à 26 points de création. Quant à Ali, il jouera un vieux monsieur excentrique et doux dingue qui aidera les agents du Conseil de Paris. Il aura donc 24 points de création à utiliser.



Ali

Ali, pour sa part, crée un humain misanthrope qui a pris fait et cause pour les chats. Il le voit comme un vieux monsieur considéré comme un doux dingue par les habitants du quartier et habillé à l'ancienne, du genre gentleman issu de l'ère victorienne. Il met donc un score de 3 (Moyen) dans les caractéristiques physiques *Poil* (Vigueur) et *Œil* (Précision), et un score de 2 (Faible) en *Griffe* (Force) et *Queue* (Agilité). Ali attribue à son personnage le maximum de 3 en *Chance*. Puis il termine avec un score de 3 (Moyen) en *Ronronnement* (Intelligence), *Caresse* (Volonté) et *Vibrisse* (Intuition), et un score de 2 (Faible) en *Coussinet* (Sociabilité). Il vient de dépenser ses 24 points de création pour un personnage humain.

Étienne

Concernant Étienne, il imagine que son vieux chat râleur est affecté par la vieillesse. Il décide donc que son point faible sera la précision à cause de l'âge, qu'il compensera avec les caractéristiques mentales. Il attribue donc un score de 3 (Moyen) aux caractéristiques physiques *Griffe* (Force), *Poil* (Vigueur) et *Queue* (Agilité), mais un score de 2 (Faible) en *Œil* (Précision). Il imite son camarade et attribue 3 en *Chance*. En revanche, il donne un score de 4 (Fort) aux caractéristiques mentales *Ronronnement* (Intelligence) et *Vibrisse* (Intuition), et un score de 3 (Moyen) en *Caresse* (Volonté) et *Coussinet* (Sociabilité).

Fabrice

Fabrice voit son chat de gouttière débrouillard plus intelligent que costaud. Il décide donc d'en faire un chat normal, mais moins fort que la moyenne, son intelligence et sa volonté compensant ce handicap. Il met donc un score de 2 (Faible) en *Griffe* (Force) et de 3 (Moyen) dans les autres caractéristiques physiques *Poil* (Vigueur), *Queue* (Agilité) et *Œil* (Précision). Il met lui aussi un score de 3 dans la *Chance* de son personnage. Fabrice décide ensuite de mettre un score de 4 (Fort) dans les caractéristiques mentales *Ronronnement* (Intelligence) et *Caresse* (Volonté), et de 3 (Moyen) dans *Vibrisse* (Intuition) et *Coussinet* (Sociabilité).

Marie Laurence

Marie Laurence se voit interpréter une chatte cérébrale de race chartreuse. Elle choisit de mettre un score de 3 (Moyen) dans toutes ses caractéristiques physiques *Griffe* (Force), *Poil* (Vigueur), *Queue* (Agilité) et d'*Œil* (Précision). Marie Laurence a donc dépensé 12 points sur ses 28 points de départ. Elle prend un score de 3 dans la Chance de son personnage, le maximum possible lors de la création du personnage. Elle met ensuite un score de 3 dans les caractéristiques *Vibrisse* (Intuition), *Caresse* (Volonté) et *Coussinet* (Sociabilité) et un score de 4 (Fort) en *Ronronnement* (Intelligence).

Nathalie

Nathalie se représente sa chatte séductrice et manipulatrice comme un chat absolument normal, mais elle aimerait qu'elle ait un petit plus en agilité. Elle met donc un score de 3 (Moyen) dans les caractéristiques *Griffe* (Force), *Poil* (Vigueur) et *Œil* (Précision), et un score de 4 (Fort) en *Queue* (Agilité). Elle aussi donne le score maximal de 3 en *Chance* à son personnage. Elle termine avec un score de 3 (Moyen) dans toutes ses caractéristiques mentales, à savoir *Ronronnement* (Intelligence), *Caresse* (Volonté), *Vibrisse* (Intuition) et *Coussinet* (Sociabilité).

Noah

Noah aimerait interpréter un bastet, l'esprit d'un chat prisonnier dans un corps humain. Il voit bien une jeune adolescente qui a des problèmes d'autisme, ce qui la gêne pour intégrer la société humaine. Elle compenserait bien son problème de communication avec les êtres humains par une capacité olympique en gymnastique. Il met donc un score de 3 (Moyen) dans toutes les caractéristiques physiques, à savoir *Griffe* (Force), *Poil* (Vigueur), *Œil* (Précision) et *Queue* (Agilité). Tout comme ses camarades, il met un score de 3 dans la *Chance*. Noah termine avec un score de 3 (Moyen) en *Ronronnement* (Intelligence), *Caresse* (Volonté) et *Vibrisse* (Intuition), et un score de 2 (Faible) en *Coussinet* (Sociabilité). Noah vient de dépenser ses 26 points de création pour un personnage bastet.

René

René veut donc jouer un chat suffisant et orgueilleux. Il le voit comme un chat normal, mais avec pas mal de talents psychiques. Il décide donc de mettre un score de 3 (Moyen) dans toutes ses caractéristiques physiques *Griffe* (Force), *Poil* (Vigueur), *Queue* (Agilité) et *Œil* (Précision), pour un total de 12 points sur ses 28 de départ. Il attribue également 3 en *Chance*, le maximum possible lors de la création du personnage, ainsi que dans les caractéristiques *Ronronnement* (Intelligence), *Caresse* (Volonté) et *Coussinet* (Sociabilité) et un score de 4 (Fort) en *Vibrisse* (Intuition).

Vinciana

Vinciana reste sur son idée d'une chatte musclée et impressionnante. Elle décide donc de mettre un 4 (Fort) dans les caractéristiques physiques *Griffe* (Force) et *Queue* (Agilité) de son personnage. Son score de *Poil* (Vigueur) et d'*Œil* (Précision) sera lui de 3 (Moyen). Vinciana a donc déjà dépensé 4 + 4 + 3 + 3 points de création, soit 14 points en moins sur son capital de départ de 28 points. Elle attribue un score de 3 à la *Chance* de son personnage. Il lui reste donc 11 points pour ses caractéristiques mentales. Vinciana dépense ses derniers points en mettant un score de 2 (Faible) en *Vibrisse* (Intuition) et 3 en *Ronronnement* (Intelligence), *Caresse* (Volonté) et *Coussinet* (Sociabilité).

LES RACES DE CHATS

« J'ai beaucoup étudié les philosophes et les chats. La sagesse des chats est infiniment supérieure. »
Hippolyte Adolphe Taine

L'une des réussites majeures de la Mascarade est d'avoir fait croire aux humains que les chats pouvaient être élevés comme des animaux de compagnie, et même devenir des compagnons de luxe avec les races dites « nobles » prisées par des éleveurs avertis. Ce n'est absolument pas le cas, bien sûr. L'enjeu de toute cette affaire dépend en grande partie du point de vue des différentes factions politiques félines. Certaines pensent à protéger un patrimoine génétique original afin de perpétuer l'espèce, d'enrayer le processus de dégénération qui a commencé depuis que les chats se font dorloter par les humains, ou bien même conserver une race atlante d'origine. D'autres au contraire tentent de créer une espèce génétiquement améliorée, immunisée elle aussi au fléau des dégénérés, mais qui donnerait aux chats une intelligence supérieure et des pouvoirs psychiques accrus.

Afin de vous aider dans la description de vos personnages, et aussi pour vous permettre de connaître un peu mieux l'univers des chats d'élevage, voici la présentation de seize races de chats avec pour chacune d'elles le descriptif physique du félin domestique, son caractère, l'histoire à l'origine de sa création soigneusement cachée aux humains ainsi que les défauts et qualités associés.

L'ABYSSIN

Originaire d'Asie, l'Abyssin (appelé aussi chat-lapin) fait partie d'une des plus anciennes races de chats connues. Son origine est probablement associée à l'ancienne Éthiopie, appelée alors Abyssinie. Sa physionomie aisément reconnaissable se retrouve dans quasiment toutes les représentations artistiques de

l'Égypte antique, ce qui fait croire à certains que son origine est encore plus ancienne. Les représentations graphiques et les sculptures égyptiennes le représentent comme un félin élégant avec un corps musclé, un beau cou délié, de larges oreilles et des yeux en forme d'amande. Grâce à ces trésors archéologiques, l'Abyssin est porteur d'une aura de mystère qui renforce son charme auprès des humains. Aujourd'hui encore, les Abyssins conservent l'aspect sauvage de l'ancêtre félin de tous les chats domestiques.

PHYSIQUE

L'Abyssin possède un physique remarquable à cause de sa tête triangulaire et de ses oreilles légèrement plus développées que ses congénères. Ses yeux en amandes sont plus grands et plus brillants que chez les autres chats, avec des couleurs jaune, vert et ambre qui lui confèrent un regard plus intense et plus expressif. Sa queue est large à la base et assez longue, s'effilant progressivement. D'une corpulence moyenne, il affiche une robe au poil court et serré avec quatre bandes de couleurs alternativement claires et foncées sur chaque poil, avec l'extrémité foncée semblable à celle du lièvre ou du lapin (d'où son surnom, même s'il existe d'autres couleurs).

CARACTÈRE

C'est un chat actif, joueur et curieux généralement doté d'une forte personnalité. Tout en étant indépendant, il se montre extrêmement sociable et affectueux avec son propriétaire, pouvant même quelquefois être un vrai pot de colle lorsque l'envie lui en prend. Ses mialements sont discrets, et il est réputé pour détester la solitude.

Élodie (MJ)

Élodie demande ensuite si quelqu'un veut que son chat soit un chat de race ou un chat commun (chat de gouttière ou chat européen).

Tous les joueurs ayant choisi les défauts et les qualités de leurs personnages, elle indique qu'ils peuvent déterminer les niveaux de blessure sur leurs feuilles respectives. Mis à part Noah et Ali, tous définissent un nombre de niveaux de blessure équivalent à leur score de *Poil (Vigueur)* et ignorent les cases restantes. Parce qu'ils interprètent des personnages humains, Noah et Ali doublent leur score de *Poil (Vigueur)* et définissent un nombre de niveaux de blessure équivalent en rapport.



HISTOIRE SECRÈTE

L'Abyssin fait partie des races de chats qui ont connu l'âge d'or de l'Atlantide avant qu'elle ne s'abîme dans les flots. C'est l'une des plus vieilles races félines éveillées sur Terre. Elle est apparue un peu avant la création de l'Atlantide par les chats. C'est une race naturelle, par opposition à celles volontairement créées par des factions politiques. Plusieurs chats abyssins ont exercé de hautes responsabilités à cette époque et ont donné naissance à de prestigieuses et longues lignées. C'est un chat abyssin qui eut l'idée de créer de toutes pièces une civilisation humaine où les chats feraient partie intégrante de leur panthéon divin. C'est ainsi que le chat abyssin fut largement représenté dans la culture égyptienne antique. D'ailleurs, les Abyssins se montrent généralement assez condescendants avec leurs congénères, misant sur les prestigieuses et longues lignées dont ils sont issus. Beaucoup d'entre eux restent persuadés que leur race est l'aboutissement de l'évolution des chats éveillés.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage abyssin possèdera obligatoirement les défauts « Voyant » et « Joueur ».

🐾 L'ANGORA

Originaire de Turquie, cette race porte le nom d'Angora en référence à Ankara. C'est une race très ancienne qui semble être apparue aux confins de la Turquie et de l'Iran voici plus de 1000 ans. Le chat angora fut découvert par les Européens qui ramenèrent les premiers sujets en Italie au XVIIe siècle. Ils seront



rapidement très prisés par l'aristocratie et largement diffusés en Europe comme cadeaux de valeur au travers de nombreux échanges. Le chat angora sera d'ailleurs très apprécié de la cour du Roi de France Louis XIII. Il va cependant presque disparaître d'Europe occidentale au XIXe siècle, notamment à cause du métissage donnant naissance au chat persan. Cependant, le chat angora a eu une place importante dans l'élevage des chats de race. En effet, cette race à poil long aurait transmis ce caractère génétique à la plupart des races actuelles à poils mi-longs et longs. Dans son pays d'origine, le gouvernement confia au zoo d'Ankara la sauvegarde et la reproduction sélective des rares sujets de pure race restants.

PHYSIQUE

Le chat angora possède une tête légèrement plus petite que la moyenne, avec de grands yeux obliques en amande. Son corps est généralement mince et gracieux. Sa queue est longue et touffue. Sa fourrure mi-longue a une texture très soyeuse au toucher. Sa colerette dotée d'un poil plus long est caractéristique de la race. On trouve aussi ce poil plus long sous le ventre où il est légèrement ondulé.

CARACTÈRE

Le chat angora est réputé pour être vif et actif. Il est joueur tout en ayant un caractère de chat calme. Très sociable avec ses congénères, il s'adapte aussi très facilement à son environnement et supporte bien les voyages. Très affectueux, il peut se montrer d'une sensibilité extrême envers son maître. Le chat angora se montre généralement avide de caresses. Il est bavard, mais son miaulement est doux. C'est un chat robuste, sportif et agile qui aime l'eau. C'est aussi un chasseur dans l'âme qui aime pouvoir disposer d'espace.

Fabrice

Fabrice décide que son personnage sera un simple **chat de gouttière** et pas un chat de race. Il n'a donc pas d'obligation à prendre de qualités ou de défauts.

René

René imagine son chat précieux et suffisant. Qui de mieux qu'un **Angora** au poil long et à la blancheur immaculée pour l'incarner ? Élodie informe René que pour que son chat soit un angora, il lui faudra prendre les défauts « Hydrophile » et « Voyant ». René accepte et note ces deux défauts sur sa feuille de personnage. Élodie lui précise que le défaut « Hydrophile » (gain de 4 points de compétence) inflige un malus de -1 à sa caractéristique **Coussinet (Sociabilité)** qui passe donc de 3 à 2.

HISTOIRE SECRÈTE

L'Angora était un chat très répandu en Atlantide, mais la race a failli s'éteindre lors du cataclysme puisque la quasi-totalité de ses représentants se trouvait sur l'île lorsque les flots l'ont engloutie. La communauté de survivants s'établit alors dans ce qui sera la Turquie. Elle ne joua pas un très grand rôle dans la Mascarade, s'étant longtemps tenue à l'écart des humains qu'elle considérait plus comme des parasites que comme des êtres doués d'intelligence. Le tournant politique commença vers la fin du VIIe, lorsque les interventionnistes commencèrent à gagner en influence au sein du Conseil d'Istanbul. Elle mena une politique précise afin de susciter l'envie chez les humains de posséder des chats de type angora en les présentant comme « nouveaux » à cause de leurs poils longs et soyeux. Cette méthode permit à l'époque de disposer d'agents infiltrés auprès des grands d'Europe afin d'obtenir rapidement des informations sur les politiques locales des simiesques. Ce fut un franc succès, toujours cité en exemple de nos jours.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage angora possédera obligatoirement les défauts « Hydrophile » et « Voyant ».

LE BENGAL

Originaire des États-Unis, le Bengal est l'une des dernières races de chat créées par l'homme. Il résulte du croisement entre un chat domestique et un chat-léopard du Bengale, petit félin sauvage que l'on trouve en Asie et en particulier dans la province du Bengale. Le premier croisement eut lieu en 1963, quand une généticienne américaine voulut tester la résistance du chat-léopard asiatique au virus de la leucose féline. Pour cette hybridation, elle choisit un chat noir de la race American shorthair, une variante du British shorthair. Encore peu répandu, le Bengal n'a pas encore montré une totale résistance vis-à-vis de la maladie à laquelle il est censé résister, malgré des résultats prometteurs.

PHYSIQUE

Le Bengal possède encore de nombreux aspects de son ancêtre asiatique, à savoir un museau large ainsi qu'un profil légèrement incurvé du front à l'arête du

nez. Ses grands yeux ovales sont bien espacés, légèrement en biais, et peuvent prendre toutes les couleurs possibles. Son corps est généralement bien bâti, doté d'une musculature et d'une ossature plus conséquente que chez les autres chats. Sa queue est moyennement longue, souvent épaisse, et s'affine jusqu'au bout arrondi. Son poil court et fin donne une fourrure luxuriante et très douce au toucher. Le pelage de fond est orangé. Il peut être tacheté ou rayé. Les tâches peuvent être de couleur noir, chocolat ou cannelle. Les rayures sont quant à elles noires et forment des anneaux sur la queue.

CARACTÈRE

Par ses origines récentes et sauvages, ce chat possède un instinct de chasseur et un dynamisme supérieurs à la moyenne de l'espèce. Les chatons se révèlent d'ailleurs plutôt ravageurs. Ce caractère sauvage a tendance à transparaître lors de colères ou de jeux trop violents. Si le mâle a une réputation de chat plutôt calme et gentil, la femelle est souvent très indépendante et excessive, aussi bien dans la colère que dans la manifestation de sa tendresse. Vif et actif, le Bengal est un chat qui a besoin d'espace pour se dépenser. Il a aussi une forte propension à aimer jouer avec l'eau.

HISTOIRE SECRÈTE

Le Bengal est une race commandée et mise au point par la faction des interventionnistes afin de trouver la parade à la maladie de la leucose du chat provoquée par une expérience hasardeuse des nihilistes lors de l'élaboration du VIH. C'est une race jeune, encore impétueuse et dont les membres ont tendance à foncer tête baissée sans prendre garde aux conséquences de leurs actions vis-à-vis de la Mascarade. Cependant, tous reconnaissent que ce sang neuf dynamise les agents des Conseils. À cause de leur origine récente, peu de ces chats ont pu entrer dans la légende et aucun d'entre eux n'a pu encore créer sa propre lignée. Nul doute que le premier qui le fera obtiendra une grande renommée mondiale.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage bengal possédera obligatoirement les défauts « Hydrophile » et « Voyant », ainsi que la qualité « Athlète ».



LE BIRMAN

L'origine du Birman n'est pas certaine. Selon la légende, ce chat viendrait d'un temple du nord-est de la Birmanie. L'un des moines les plus âgés possédait un chat appelé Sinh. Lors d'une attaque du temple par des bandits, le vieux moine fut mortellement blessé. Sinh se coucha alors sur son maître tout en fixant du regard la statue de la déesse du temple. Aussitôt, sa robe prit une teinte dorée, le bout de ses pattes blanchit comme la chevelure du vieux sage et ses yeux devinrent bleu saphir tout comme ceux de la déesse. Quelques jours plus tard, Sinh mourut de tristesse et les autres chats du temple prirent les mêmes couleurs. Effrayés par ce prodige, les bandits s'enfuirent. En réalité, la version la plus commune veut que ce chat ait été ramené par les Anglais qui occupaient alors la Birmanie. Il sera réellement connu par le grand public pendant l'entre-deux-guerres, notamment grâce aux expositions où il rencontre un franc succès. Le Birman a failli disparaître durant la Seconde Guerre mondiale puisque tous les centres d'élevage se trouvaient alors en Europe. Après la guerre, il est devenu un chat de race très prisé par les collectionneurs de félins.

PHYSIQUE

Le Birman possède un crâne assez arrondi qui lui donne une tête forte, large et plutôt ronde. Le plus remarquable chez ce chat reste ses grands yeux ronds d'un bleu le plus foncé possible qui lui confèrent un regard unique. Le birman possède une ossature forte, ainsi qu'une musculature puissante et ferme. Sa queue est de longueur moyenne et portée dressée la plupart du temps. Sa fourrure longue et soyeuse en panache est caractéristique de la race. Sa robe est blanche et uniquement pigmentée aux extrémités (pattes, queue, oreilles et tête).

CARACTÈRE

Le Birman est un chat réputé pour son calme et sa sociabilité. Il aime les environnements tranquilles et se montre un excellent compagnon de jeu avec les enfants dont il subit les agressions ludiques avec un détachement digne d'un maître zen. Généralement doux et affectueux, il peut être aussi très possessif. C'est un chat qui ne supporte absolument pas la solitude et encore moins l'indifférence. Malgré son caractère contemplatif, il se révèle être un excellent chasseur, robuste et sportif quand il est au contact de la nature.

HISTOIRE SECRÈTE

Le Birman est un chat qui a aussi connu l'âge d'or de l'Atlantide. C'est un cousin de l'Angora qui partageait à l'époque de nombreux points de vue avec eux. Les rares survivants du cataclysme ont migré vers l'Asie, tout en essayant de perpétuer la race. Malheureusement, les Birmans sont plus des scientifiques méditatifs que des chats de décision ou d'action. Leur histoire a été constamment marquée de risques d'extinction de la race à la suite de catastrophes humaines ou naturelles. Récemment, les Birmans ont reçu le soutien de la faction politique des avant-gardistes qui les ont amenés sur le devant de la scène dans les expositions félines organisées par les humains. Cette politique a relancé le développement de la race et un grand nombre de Birmans apportent leur soutien aux avant-gardistes pour les avoir aussi bien aidés à ne pas disparaître. La fameuse légende de Sinh n'est qu'un accroc à la Mascarade qui a dû être corrigé en vitesse à l'époque par un groupe d'agents birmans.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage birman possédera obligatoirement le défaut « Voyant » ainsi que la qualité « Athlète ».

LE BRITISH SHORTHAIR

Originaire de Grande-Bretagne, cette race de chat est vieille de plus d'un siècle. Le chat est arrivé dans les îles britanniques en empruntant les routes commerciales vers la fin de l'Antiquité. Il s'installe alors en Grande-Bretagne et y devient animal commun. On commence à trouver des descriptions du chat dans la vie quotidienne dans des manuscrits irlandais et gallois entre le Ve et le IXe siècle. Il trouve aussi sa place dans des textes juridiques qui fixent le prix du chat ratier, mais aussi les droits et devoirs de son propriétaire. La race du British shorthair provient des plus beaux chats de gouttière britanniques exposés en 1871 au Crystal Palace de Londres lors d'une exposition féline très prisée à l'époque dans l'Empire britannique. Ils furent appelés British shorthair pour les distinguer des chats étrangers et orientaux, ainsi que pour les différencier de ceux à poil long tels que l'Angora. Ces chats ont été ensuite croisés avec des chats persans afin d'en améliorer la robe et la fourrure. Le célèbre Cheshire Cat de Lewis Carroll dans son roman *Alice au Pays des Merveilles* est en fait la représentation d'un British shorthair.

PHYSIQUE

Le British shorthair possède une tête ronde, large et massive avec des joues pleines. Ses yeux sont grands et ronds, d'une couleur généralement conforme à celle de la robe (cuivre, orangé foncé, bleu, vert ou bleu vert). Il n'est pas rare de trouver des individus avec des yeux vairons. Le British shorthair est caractérisé par ses pattes courtes et massives. Sa longueur de queue est équivalente aux 2/3 de la longueur du corps. Épaisse à la base, elle s'affine légèrement jusqu'à son extrémité arrondie. Sa robe est uniforme, formée d'un poil court, dense et dressé.

CARACTÈRE

Avec son allure de nounours, le British shorthair est un chat paisible. D'un caractère enjoué, il est très patient et peu émotif ce qui le rend facile à vivre. Sociable avec ses congénères, il peut se montrer parfois vif et joueur, mais son caractère passif reprend rapidement le dessus. Il se montre très affectueux, sans être envahissant. Il s'adapte aussi bien à la ville qu'à la campagne où il s'avère être un redoutable chasseur.

HISTOIRE SECRÈTE

Le British shorthair est une race conçue à l'origine par le Conseil de Londres lorsque la faction esclavagiste avait la main mise sur les postes de décision de ce Conseil. Leur but à l'époque était de créer une nouvelle race de chats guerriers à partir des meilleurs éléments des agents félines à leur service afin de se doter d'une équipe de choc. Le résultat fut catastrophique. Les British shorthair se sont révélés être des chats particulièrement paisibles, qui réfléchissent à deux fois avant de s'engager dans une mission. De plus, cette race semble particulièrement attirer la sympathie des humains, ce qui désespéra les esclavagistes de l'époque qui misaient sur une race agressive et brutale. Des bruits concernant le noyautage de l'opération par des membres de la faction progressiste courent toujours, mais aucune preuve n'a pu être trouvée à ce jour.

Marie Laurence

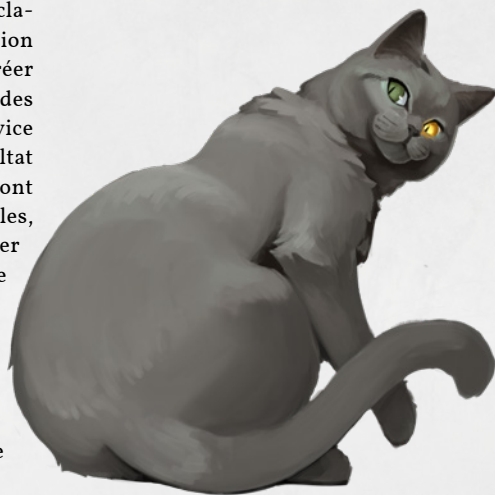
Marie Laurence décrète que son chat est un **chartreux**, comme elle l'avait dit tout au début. Élodie lui précise qu'un chat chartreux a obligatoirement le défaut « Voyant » et la qualité « Volonté de fer ». Marie Laurence note donc ses deux défauts et sa qualité sur sa feuille de personnage. Sa qualité « Volonté de fer » donne un bonus de +1 en *Caresse* (Volonté), ce qui fait passer son score de 3 à 4.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage british shorthair possèdera obligatoirement le défaut « Voyant » ainsi que la qualité « Chouchou du quartier ».

LE CHARTREUX

Le Chartreux est un chat de race ancienne qu'on trouve déjà principalement en France au Moyen-âge. L'origine de son nom diverge selon les sources. Pour certains, cette race de chats serait issue d'un élevage des moines chartreux qui les auraient ramenés d'Afrique du Sud. La peste faisant des ravages en Europe à cette époque, les moines s'en servaient pour chasser les rats. D'après la légende, le Chartreux aurait alors fait vœu de silence tout comme ses maîtres, trait qui persiste encore de nos jours puisqu'il miaule très peu. Pour d'autres, son nom viendrait de sa robe dense et laineuse qui rappelait une qualité de tissu espagnol de l'époque appelée « pile des Chartreux ». On estime que l'ancêtre du Chartreux pourrait venir des hautes montagnes d'Iran ou de Turquie où il aurait acquis son épais pelage. Ces chats auraient été introduits en



Europe via les croisades. C'est en 1558 que Joachim du Bellay vante dans un poème les mérites de son chat bleu nommé Belaud. Au XVIII^e siècle, Buffon le mentionne sous le nom de « Chat de France » dans son traité sur l'histoire naturelle, mais tout en remarquant sa ressemblance avec les autres chats de la région. L'appellation de Chartreux apparaît pour la première fois en 1723 dans l'ouvrage intitulé *Dictionnaire universel de Commerce, d'Histoire naturelle et des Arts et Métiers*.

PHYSIQUE

Ce chat possède une mâchoire puissante et un visage très caractéristique qui fait qu'on parle souvent du « sourire » du Chartreux. Ses yeux sont grands et arrondis, avec le coin extérieur légèrement relevé. Leur couleur va du jaune soutenu au cuivre intense, sans aucune trace de vert ni de ton délavé. Le Chartreux est un chat robuste et massif doté d'une forte musculature, notamment chez le mâle. Sa queue est de longueur moyenne, épaisse à la base et s'effilant légèrement vers un bout arrondi. Sa fourrure au poil court est lustrée, épaisse et dense comme celle de la loutre. Sa couleur peut aller du bleu gris clair au bleu gris foncé.

CARACTÈRE

Le Chartreux est un chat équilibré, calme et peu miauleur. Il est indépendant et doté d'une forte personnalité. Généralement réservé et solitaire, c'est un chat qui apprécie très fortement la tranquillité. Il s'avère cependant affectueux et très attaché à son maître. Parfaitement adapté au froid grâce à sa fourrure, les éleveurs recommandent de le laisser assez souvent gambader en plein air. Cela lui permet de révéler ses instincts de chasseur et assure la qualité et l'aspect laineux de sa fourrure.

HISTOIRE SECRÈTE

Le Chartreux est issu de la sélection naturelle, peu après la chute de l'Atlantide. Ses ancêtres ont trouvé refuge près du mont Ararat, donnant au passage naissance au mythe de l'Arche de Noé à cause de leur large vaisseau aérien qui s'est écrasé sur la montagne. Ils se sont ensuite essaimés dans les régions de l'actuelle Turquie, de l'Iran, de l'Irak et de l'Arménie. Les générations passant, ils se sont adaptés au climat froid et rigoureux des hautes montagnes, donnant ainsi naissance à une nouvelle race de chat. Les Chartreux sont ensuite arrivés en Europe, et principalement en France, sous l'influence

du Conseil de Paris qui recherchait du sang neuf pour renouveler ses équipes d'agents de l'époque. Ayant eu vent de missions où les Chartreux démontrèrent leur capacité à garder la tête froide lors de situations à risque, le Conseil de l'époque décida d'en faire venir à Paris. Même si le caractère indépendant du Chartreux l'a quelque peu desservi dans les années qui suivirent, cette race a fourni au Conseil de Paris les plus grands agents et est à l'origine des plus grandes lignées félines.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage chartreux possédera obligatoirement le défaut « Voyant » ainsi que la qualité « Volonté de fer ».

L'EXOTIC SHORTHAIR

Cette race jeune est apparue aux États-Unis au début des années 1960. Des éleveurs voulurent croiser leurs chats à poil court avec des Persans dans le but de leur donner une morphologie plus ronde comparable à celle des British shorthair. Ainsi naquirent des Persans à poil court. Comme le nom de « chat persan » impliquait forcément des poils longs d'après les critères d'élevage, ces chats ont été baptisés « Exotic Shorthair ».

PHYSIQUE

Sa tête est ronde et massive, comme son parent le British shorthair. Ses yeux sont aussi grands et ronds, avec des couleurs or à cuivre pures et profondes, correspondant la plupart du temps à celle de la fourrure. De taille moyenne, il possède un poitrail plus large et des épaules plus massives que le British shorthair. Sa queue est courte et épaisse, avec l'extrémité arrondie. Sa fourrure est faite de poils courts, mais légèrement plus longs que les autres races de chats à poil court. Elle est dense et pelucheuse. Sa robe reprend la quasi-totalité des couleurs des chats persans.

CARACTÈRE

Plus vif qu'un chat persan, l'Exotic shorthair est un chat paisible, quoique naturellement curieux et joueur. Il est doté d'un bon caractère qui le rend très sociable avec ses congénères. Facile à vivre, il est extrêmement discret, car son miaulement est rare. C'est un chat affectueux réputé pour ne pas supporter la solitude. Ce chat robuste n'atteint sa maturité que vers trois ans et sa puberté est plutôt tardive.

HISTOIRE SECRÈTE

L'Exotic shorthair est une tentative de la faction défaitiste d'enrayer le processus de dégénérescence de la race des chats éveillés. Cette nouvelle race devait réussir à enfanter des éveillés en s'accouplant avec des dégénérés. Le simple fait de soumettre cette idée a mis les défaitistes au ban de la plupart des Conseils dans le monde pour propager des comportements dégradants et contre nature... Cependant, l'idée a fait son chemin et les Conseils des Amériques furent les premiers à autoriser cette expérience. Les Conseils d'Asie et d'Afrique suivirent le pas. Seuls les Conseils européens, plus traditionalistes, n'ont toujours pas autorisé cette possibilité. Les résultats obtenus avec les chats exotic shorthair sont nuls pour l'instant, mais les spécialistes estiment que le processus pourrait se mettre en place d'ici une dizaine d'années.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage exotic shorthair possèdera obligatoirement le défaut « Joueur » ainsi que la qualité « Athlète ».

L'EUROPÉEN (OU CELTIC SHORHAIR)

Cette race de chats est issue du Moyen-Orient et serait arrivée en Europe avec le retour des légions romaines ou des croisades. C'est une des plus anciennes races de chats originaires d'Europe et/ou du Moyen-Orient puisqu'il est connu dès la fin du XIe siècle. On le confond souvent avec le chat de gouttière, puisque nombre de ces derniers en Europe possèdent toutes les caractéristiques de l'Européen. Cette race est en effet celle qui est la plus proche du chat sauvage et des chats de gouttière. C'est un chat rustique dont la particularité est qu'il n'a aucun des critères des autres races de chats. Il est communément admis par les éleveurs de chats de race que l'Européen est à l'origine des races comme le British shorthair par exemple.

PHYSIQUE

La tête est plutôt large et ronde, s'allongeant vers le museau. Les yeux sont ronds, écartés l'un de l'autre et placés de façon oblique. Les oreilles sont légèrement arrondies à l'extrémité et peuvent

être garnies d'un plumet. Elles sont généralement bien écartées et dressées sur la tête. Son corps est souple et musclé, avec une poitrine large et forte. Sa queue est relativement courte, épaisse à la base et effilée à l'extrémité avec le bout bien rond. Son poil est court et dense. L'Européen possède un corps musclé et généralement bien charpenté.

CARACTÈRE

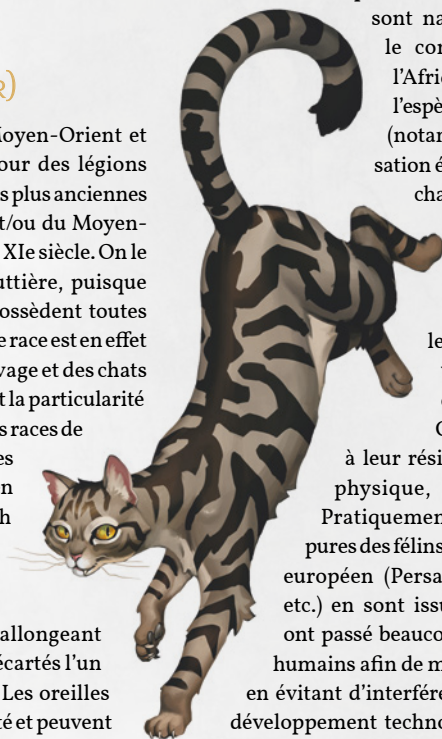
L'Européen est décrit comme un chat joueur et actif. Rustique et intelligent, il se montre très affectueux avec son maître, mais facilement timide et méfiant envers les étrangers. C'est l'ami et le compagnon idéal, car il est agréable à vivre. Pourvu d'une grande faculté d'adaptation, il ne craint pas la vie en appartement, mais sera heureux s'il possède un jardin pour éprouver ses qualités de chasseur émérite.

HISTOIRE SECRÈTE

Le chat européen est le seul vrai représentant de la race d'origine des éveillés qui bâtirent l'Atlantide.

Après le cataclysme, les survivants sont naturellement dirigés vers le continent le plus proche : l'Afrique. Dès que la survie de l'espèce féline a pu être confortée (notamment en initiant la civilisation égyptienne), une partie des chats éveillés partit explorer le monde inquiétant (mais fascinant) des simiesques. Ces explorateurs ont alors migré lentement mais sûrement vers l'Europe et s'y sont établis durablement.

Grâce à leur intelligence, à leur résistance et à leur équilibre physique, ils ont su s'imposer. Pratiquement toutes les races dites pures des félins domestiques du continent européen (Persans, Chartreux, Angoras, etc.) en sont issues. Les chats européens ont passé beaucoup de temps à étudier les humains afin de mieux les comprendre, tout en évitant d'interférer au maximum avec leur développement technologique et culturel. C'est



avec l'avènement de la religion chrétienne en Europe et à la diabolisation du chat que les Conseils d'Europe ont été obligés de réagir. Par la Grande Peste d'abord, puis par l'avènement du siècle des Lumières ensuite (voir l'histoire secrète page 108)... L'Européen est considéré par ses congénères comme un chat aux idées radicales et nouvelles. Novateurs pour les uns, dangereux pour les autres, cette race de chats laisse rarement une lignée ou une faction politique indifférente. C'est cependant elle qui a repris les choses en main depuis plusieurs siècles en noyant la faction des interventionnistes, au risque de se faire critiquer pour la gestion de la survie du peuple félin et de perdre le prestige si chèrement acquis depuis.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage européen n'a pas besoin d'avoir un défaut ou une qualité précise pour être interprété par un joueur.

LE MAINE COON

D'après la légende urbaine ayant cours aux États-Unis, le Maine coon serait issu du croisement entre un chat sauvage et un raton laveur, cela à cause de sa grande taille, de sa robe et de sa queue qui rappellent celles du mammifère nord-américain. Cette race de chats à poil long originaire de l'état du Maine aux USA (d'où son nom) est l'une des plus grandes races de chats domestiques. Il serait en fait né de divers croisements entre des Angoras ramenés du Moyen-Orient par des marins, des chats anglais venus avec les premiers colons, des chats russes et scandinaves, et des chats de ferme américains à poil court. Le climat rigoureux de cette région des États-Unis a façonné ce grand chat robuste. On peut le considérer comme le premier chat de race américain. C'est également la plus ancienne race naturelle nord-américaine.



PHYSIQUE

Sa tête est typiquement cunéiforme avec un museau carré. C'est un chat plus grand que la normale, avec une ossature et une musculature puissante. Sa queue est longue, large à la base, s'effilant jusqu'à l'extrémité, avec des poils longs, abondants et flottants. Sa robe est dense et soyeuse, mais plus courte sur la tête, les épaules et les pattes, alors qu'elle est plus longue sur le dos, les flancs et sous le ventre. Le Maine coon possède généralement une collerette bien fournie. Le sous-poil est doux, fin, recouvert d'une fourrure lisse, imperméable et légèrement huileuse.

CARACTÈRE

D'un tempérament calme et équilibré, ce doux géant à la force tranquille est un chat sociable bien que dominant, mais non agressif. Affectueux, il s'attache beaucoup à ses maîtres jusqu'à montrer une certaine jalousie envers les autres animaux domestiques présents. C'est un chat naturellement joueur et sportif. C'est aussi un grand chasseur qui a besoin d'espace. Un vaste jardin lui convient mieux qu'un appartement. D'une constitution robuste, il est capable de résister aux hivers les plus rudes. La croissance du chaton est lente et l'état adulte n'est atteint qu'à l'âge de 3 ou 4 ans.

HISTOIRE SECRÈTE

Le Maine coon est intimement lié à la conquête de l'Amérique du Nord par les humains. Il a fallu des agents des autres continents pour accompagner les immigrants arrivés en Amérique afin de débusquer d'éventuels vestiges de la période atlante qui pouvait mettre à mal la Mascarade. En quatre siècles, ces chats habitués à l'urbanisme des simiesques s'adaptèrent aux conditions rustiques et sauvages du Grand

Vinciana

Vinciana voit bien son personnage félin être une chatte **Maine coon**, ce qui conforterait son image de félin costaud et impressionnant. Élodie lui indique qu'il faudra que son personnage ait la qualité « Athlète », ce qui lui donnera un bonus d'un point dans son score de Poil (qui passe donc de 3 à 4), et le défaut « Voyant », ce qui lui donnera un malus dans sa compétence Discrétion plus tard. Vinciana valide cela et écrit le défaut ainsi que la qualité sur sa feuille de personnage.

Ouest, gagnant en force et en résistance. Lorsque la conquête de l'Ouest s'acheva, la plupart d'entre eux restèrent aux USA. Seule une petite partie retourna principalement en Europe afin de rejoindre leurs lignées d'origine. Les agents maine coon sont renommés pour leurs prouesses physiques ainsi que pour leur aptitude au combat. Malheureusement, leur grande taille fait qu'ils sont facilement remarqués par des humains. Les Conseils locaux les utilisent principalement pour des missions en extérieur ou lorsque la discrétion n'est pas de mise.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage maine coon possédera obligatoirement le défaut « Voyant » ainsi que la qualité « Athlète ».

LE NORVÉGIEN

De nombreuses légendes décrivent un grand chat à queue longue et épaisse qui existe depuis très longtemps dans toute la Scandinavie. Par exemple Thor, le plus puissant des dieux scandinaves ne serait pas arrivé à le soulever de terre. De même, Freya, la déesse de l'amour et de la fécondité, conduisait un char tiré par ces chats. Son nom vient du pays d'origine de ce chat mythologique : la Norvège. Certains historiens avancent que les Vikings auraient ramené vers le VIII^e siècle des félins d'Asie Mineure pour chasser les rats qui infestaient leurs langskip. Face au climat très rigoureux de cette région, ces chats venus de régions plus chaudes auraient développé une épaisse fourrure double, isolante et imperméable en retournant à l'état sauvage lors du retour des Vikings dans leurs contrées. Ce chat, appelé aussi parfois chat des forêts norvégiennes ou « skogkatt », deviendra progressivement un chat de ferme domestique.

PHYSIQUE

Sa tête est triangulaire avec une mâchoire puissante. Une abondante collerette encadre la tête et donne à cette race un air très particulier, notamment à cause de ses grands yeux en amande, légèrement obliques. Son corps assez long est très musclé. Le chat norvégien s'est adapté au climat très rude des régions scandinaves en développant un gabarit important ainsi qu'une fourrure particulièrement dense et imperméable. Sa queue est très longue (elle peut

remonter jusqu'aux épaules), épaisse à la base et bien fournie. La robe est constituée d'un sous-poil laineux recouvert par de longs poils lustrés. Le poil de couverture est d'une texture un peu huileuse. Il est plus court sur les épaules et va en s'allongeant progressivement. La collerette est composée de longs favoris qui partent de l'arrière des oreilles et d'un jabot très fourni.

CARACTÈRE

Le chat norvégien est sociable et doté d'une grande stabilité caractérielle. Peu enclin à la colère, il est calme tout en étant très joueur. Son miaulement est extrêmement doux. C'est un chat rustique qui préfère vivre à l'extérieur que dans un appartement. Il est robuste, sportif, et doué d'une souplesse étonnante (c'est un excellent grimpeur). Le chat norvégien est aussi un redoutable chasseur. À cause de sa croissance très lente, il n'atteint sa maturité qu'à l'âge de 4 à 5 ans.

HISTOIRE SECRÈTE

C'est au début du VIII^e siècle que le Conseil félin du Jutland se mit à étudier de très près la culture viking. Des sommités scientifiques de l'époque soutinrent que ce groupe culturel simiesque allait très certainement provoquer de grands troubles en Europe à cause des campagnes de pillages qui se mettaient en place. Afin d'éviter que les zones urbaines dans lesquelles résidaient déjà un grand nombre de chats éveillés ne soient complètement détruites ou en péril, ils chargèrent des agents de partir en couples afin de « coloniser » les grands villages situés au bord des fjords au Nord. Cela leur permettrait d'être rapidement au courant des expéditions vikings et de prévenir à temps leurs congénères menacés. Ces agents de l'époque réussirent leur mission au-delà de toutes les espérances de leur Conseil, allant même jusqu'à modifier le mythe nordique en y incluant les chats ailés de la déesse Freya. Cependant, leur descendance dut s'habituer aux conditions climatiques extrêmes du Grand Nord et donna naissance au chat norvégien.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage norvégien possédera obligatoirement le défaut « Voyant » ainsi que les qualités « Équilibriste » et « Sauter exceptionnel ».



L'ORIENTAL

L'Oriental serait originaire de Thaïlande, tout comme son cousin le chat siamois. Il ne diffère de ce dernier que par la couleur du pelage et des yeux. Certains éleveurs affirment que la race de l'Oriental serait le type d'origine et le chat siamois une simple variété. Tous deux arrivèrent en Grande-Bretagne à la fin du XIXe siècle. Cependant, l'engouement du public se porta sur le chat siamois plutôt que sur l'Oriental, en particulier dans l'entre-deux-guerres. Ce chat n'est pas très répandu et reste relativement peu connu du grand public.

PHYSIQUE

Sa tête est longue, s'inscrivant dans un triangle qui s'élargit à partir de la truffe. Ses yeux sont placés très en biais, en amande et de taille moyenne. Leur couleur est jaune, cuivre, vert émeraude ou jade sauf chez l'Oriental blanc qui a les yeux bleus. La queue est longue et fine, même à la base, s'effilant en pointe. L'Oriental a un corps long, svelte et fin, doté d'une ossature fine et d'une musculature sèche. Son poil est court et dense, tout en étant fin et soyeux. Concernant sa robe, on distingue quatre grands groupes de variétés : les robes unicolores sans rayures ni marques (blanc pur, noir, bleu, chocolat, lilas et cannelle), les écailles de tortue et dérivées (orange, noir et chocolat), les robes dont la base des poils est décolorée et dont l'extrémité est marbrée, ainsi que celles à rayures ou tachetées (rayures larges, rayures étroites, mouchetées et taches circulaires).

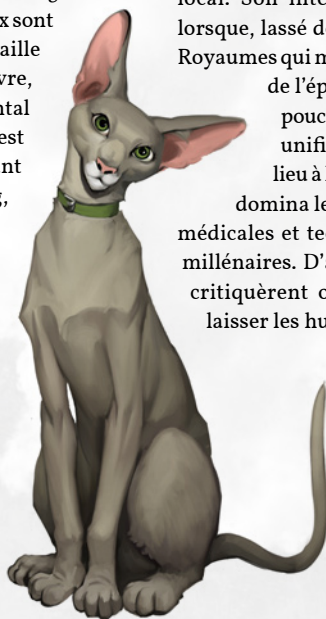
CARACTÈRE

L'Oriental est un chat très vif et extraverti. Il a un tempérament fier, voire envoûtant. C'est un animal sociable et joueur qui n'aime pas la solitude ni

l'indifférence. Il se montre affectueux et souvent très possessif, voire parfois despote avec son maître. C'est un chat qualifié de « bavard » qui miaule souvent d'une voix forte. C'est aussi un excellent chasseur qui fait preuve d'un tempérament adéquat. La femelle manifeste une précocité sexuelle et des chaleurs fréquentes. Sa prolificité est supérieure à la moyenne de l'espèce.

HISTOIRE SECRÈTE

Le chat oriental est le descendant d'un des groupes de félin qui réussit à fuir la catastrophe de l'Atlantide. Réfugié en Extrême-Orient après un long périple, il décida de s'implanter en Asie et d'y établir un Conseil local. Son interventionnisme atteint son apogée lorsque, lassé des guerres incessantes entre les Sept Royaumes qui mettaient à mal la vie des chats éveillés de l'époque, il décida de donner un coup de pouce au Qin et de favoriser enfin un empire unifié et en paix. Cette réalisation donna lieu à l'un des pôles culturels simiesques qui domina le monde par ses avancées artistiques, médicales et technologiques pendant près de deux millénaires. D'autres Conseils et certaines factions critiquèrent ouvertement ce choix, arguant que laisser les humains se développer en paix mettait en péril l'avenir des chats éveillés sur la planète. Le Conseil de Pékin rétorqua que ses agents avaient toujours permis à la Mascarade de rester en place (à la différence des Conseils locaux en Europe qu'ils jugèrent responsables de l'apparition des Rose-Croix) et qu'il entretenait un immobilisme savamment dosé dans la société chinoise pour éviter qu'elle se développe avec des visées expansionnistes mondiales. Les chats orientaux sont particulièrement fiers de leur réussite en matière de contrôle d'une civilisation simiesque et se montrent très condescendants avec leurs congénères, y compris



Nathalie

Nathalie se représente sa chatte en tant que chat **oriental**, nimbée d'une aura de mystère mystique en relation avec les sculptures antiques égyptiennes, ce qui donnerait du cachet à son personnage félin. Élodie lui précise qu'en ce cas, Nathalie devra prendre les défauts « Joueur » et « Mépris pour les humains » pour que son personnage soit un chat de race orientale. Le second défaut infligera un malus de -1 en *Coussinet* (Sociabilité), mais uniquement envers les humains. Son score en *Coussinet* (Sociabilité) reste inchangé en ce qui concerne les félidés.

les chats abyssins coupables à leurs yeux d'avoir fait sombrer l'Atlantide dans les flots.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage oriental possédera obligatoirement les défauts « Joueur » et « Mépris pour les humains », ainsi que la qualité « Don Juan ».

LE PERSAN

Jusqu'au milieu du XVI^e siècle, les Européens ne connaissaient pas de race de chats à poil long. Les premiers ancêtres du chat persan, importés de l'actuel Iran en Italie vers le XVII^e siècle, furent très prisés par l'aristocratie européenne de l'époque. Plus tard, des croisements furent pratiqués avec des Angoras pour améliorer la fourrure. Le chat persan a été probablement utilisé ensuite pour créer de nombreuses autres races de chats, telles que le British Shorthair par exemple. C'est sans doute le chat dont la race est la plus connue au monde.

PHYSIQUE

Sa tête est ronde et massive. Ses grands yeux ronds, bien espacés, sont généralement d'un or ou cuivre intense et profond, ou plus rarement vert ou bleu. Sa taille peut varier de moyen à grand, avec un poitrail large et une poitrine profonde. Sa queue, courte et fournie de poils très longs formant panache, est portée assez basse. Long sur tout le corps, y compris les épaules (en moyenne 10 cm et jusqu'à 20 cm pour la collerette), son pelage est fin, dense et soyeux. Un sous-poil abondant donne du volume à l'ensemble. La collerette, très développée, descend jusqu'entre les pattes avant et sous le ventre.

CARACTÈRE

Le chat persan possède un caractère calme et flegmatique, généralement qualifié de placide. C'est un animal sédentaire qui se satisfait parfaitement d'une vie en appartement. Il est pacifique, doux et très affectueux. Cependant, malgré sa grande sociabilité, le Persan s'avère toutefois distant vis-à-vis des étrangers. Il manifeste un grand attachement à son maître et ne se montre quasiment jamais agressif envers lui. Il supporte beaucoup plus facilement la solitude que les autres chats. Ses miaulements sont rares et discrets.

HISTOIRE SECRÈTE

Les chats persans sont eux aussi originaires de l'Atlantide. Ce sont des réfugiés qui se sont adaptés aux conditions climatiques de l'actuel Iran. Tout comme leurs congénères angoras, les Persans restèrent très discrets durant plusieurs millénaires, visiblement marqués par la catastrophe planétaire qu'avaient connue leurs ancêtres. Au VIII^e siècle, le Conseil de Bagdad, majoritairement dirigé par des chats persans, marqua durablement l'histoire féline et humaine. Les Conseils d'Europe se préoccupaient alors d'un concept simiesque aussi étrange qu'incompréhensible à leurs yeux : la religion chrétienne. La chrétienté européenne commençait sérieusement à menacer les chats en les désignant comme animaux sataniques et maléfiques, généralement associés à des actes de sorcellerie. À l'origine, il s'agissait le plus souvent de bourdes réalisées par des agents surpris par des humains alors qu'ils utilisaient leurs talents psychiques. Or, curieusement, les corrections faites par les chats pour réparer ces accrocs dans la Mascarade semblaient ne plus fonctionner comme à l'époque antique. Ce qui passait pour des manifestations divines de panthéons polythéistes acceptables aux yeux des simiesques devenait d'un coup des actes de magie noire hautement répréhensibles. Soucieux d'éviter que ce problème n'atteigne le Moyen-Orient, le Conseil de Bagdad décida d'allumer un contre-feu en instaurant une religion monothéiste simiesque beaucoup plus logique et rationnelle que celle qui se répandait en Europe. Un agent fut chargé d'inspirer un humain en lui délivrant des messages télépathiques tout en se faisant passer pour l'archange Gabriel. Ainsi naquit l'Islam. Le début de cette expérience simiesque à l'échelle continentale se révéla particulièrement positif. Les zones géographiques humaines converties à l'Islam développèrent des pôles culturels et scientifiques avancés. Le Conseil de Bagdad fut même largement critiqué par les factions des esclavagistes et des conservateurs de l'époque, qui arguèrent que les simiesques risquaient de trop se développer intellectuellement parlant et de devenir une menace pour les chats à cause d'une technologie avancée. Cependant, plus le temps passait et plus l'expérience échappait à ses créateurs. Les simiesques intégrèrent des notions inconnues des félins comme le fanatisme ou le dogme religieux. Finalement, les chats persans de Bagdad laissèrent les simiesques se



débrouiller avec cette nouvelle religion dont ils ne comprenaient plus le fonctionnement. Le Conseil de Bagdad renouela cependant une opération continentale vers le XVIIe siècle en établissant des chats persans auprès des grands d'Europe afin d'obtenir une vue plus précise de l'évolution de la politique simiesque de l'époque.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage persan possédera obligatoirement le défaut « Voyant » ainsi que la qualité « Pattes de velours ».

LE RAGDOLL

Le chat ragdoll naquit dans les années 1960 aux États-Unis, sur la côte Ouest, près de Los Angeles. Son nom signifie « poupée de chiffon ». Les éleveurs l'ont appelé ainsi, car cette race de chat possède une étonnante particularité : lorsqu'on le tient dans les bras, le Ragdoll se relaxe complètement, devenant mou comme un paquet de chiffons. Peu importe la position dans laquelle on le place, ce chat continue à se laisser pendre comme un pantin désarticulé.

PHYSIQUE

Sa tête forme un triangle aux contours arrondis. Ses yeux bleus sont grands et ovales. Ses oreilles, placées dans le prolongement du triangle formé par la tête, sont larges à la base et s'arrondissent à l'extrémité. Le ragdoll est un chat de grande taille assez lourd (il peut peser jusqu'à 9 kg) dont la croissance est lente. La queue est longue et portée en panache, généralement repliée sur le dos du chat. Sa fourrure mi-longue est extrêmement douce. Les poils sont courts sur la face, mais plus longs sur le reste du corps, particulièrement sur le dos, le crâne et avec une collerette au niveau de l'encolure.

CARACTÈRE

Le ragdoll se caractérise par son calme et son tempérament débonnaire et docile. Peu bruyant et très agréable à vivre, il ne supporte pas l'agitation ni le bruit. C'est un chat excessivement curieux et inventif. Très affectueux et câlin, il aime la compagnie et déteste la solitude. Il s'adapte très bien à la vie en appartement. Il n'atteint son plein développement qu'à l'âge de 3 à 4 ans.

HISTOIRE SECRÈTE

Le ragdoll est une race féline d'origine humaine. En effet, ce sont bien des éleveurs simiesques qui ont décidé de créer une nouvelle race de chats dans le but de remporter un concours d'élevage. Malheureusement pour eux, une des chattes birmanes utilisées pour la création de cette nouvelle race féline était un agent du Conseil de Los Angeles en repos chez un éleveur simiesque après une mission particulièrement éprouvante. Afin de ne pas mettre en péril sa couverture, elle accepta de mettre bas une portée de chatons après avoir été fécondée par un mâle dégénéré. Les chatons se sont révélés être des éveillés particulièrement intelligents, vifs d'esprits et s'adaptant remarquablement vite à leur environnement. De plus, ils révélèrent une capacité physique encore inconnue chez la gent féline tout en ayant une faible constitution. Mais l'aptitude qu'avaient ces chats pour attendrir les êtres humains qu'ils côtoyaient intrigua fortement le Conseil de Los Angeles. Ce dernier décida de laisser se développer cette nouvelle race féline afin de déterminer si ces nouveaux chats pouvaient constituer de bonnes recrues.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage ragdoll ne pourra pas avoir un score de *Poils* supérieur à 2 et devra aussi posséder la qualité « Chouchou du quartier ».

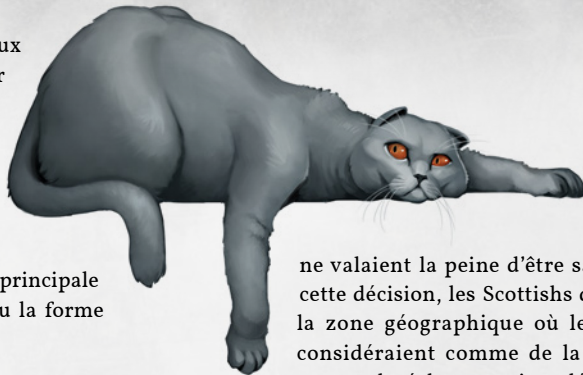
LE SCOTTISH FOLD

Le Scottish est une race de chat caractérisée par des oreilles repliées vers l'avant du crâne. C'est en 1897 qu'on signale pour la première fois une race de chat aux oreilles pliées vivant en Chine. Il est alors engraisé pour être consommé. Le même type de chat aux oreilles pendantes est retrouvé ensuite en 1961 en Écosse. Il en tirera d'ailleurs son nom. Un couple d'éleveurs en fera une race à part entière après quelques croisements avec des British shorthair afin de conserver une morphologie typique.

PHYSIQUE

Sa tête est large et très arrondie. Elle dégage une expression de douceur, accentuée par le fait que la courbure de la bouche peut donner l'impression d'un

sourire permanent. Les yeux sont ronds et d'une couleur assortie à la robe. Sa queue, très souple et flexible, ne dépasse pas les deux tiers de la longueur du corps. Épaisse à sa base, elle s'effile jusqu'à son extrémité arrondie. La caractéristique principale du Scottish est bien entendu la forme repliée de ses oreilles.



CARACTÈRE

Le Scottish possède un tempérament calme et plutôt silencieux, mais il est toutefois très joueur. Sociable avec ses congénères, il semble particulièrement apprécier la vie de famille, car il est doux, câlin et très affectueux, tant avec les enfants qu'avec les adultes. Son miaulement est doux et discret. C'est aussi un chat vigoureux et résistant qui se révèle être un excellent chasseur. On dit qu'il aime également la compagnie de ses semblables.

HISTOIRE SECRÈTE

À la différence de ses congénères orientaux, le Scottish, originaire de Chine, n'a pas connu l'Atlantide. Il descendrait d'un des groupes de chats atlantiques réfugiés en Extrême-Orient qui aurait rapidement dégénéré. Cependant, il semblerait qu'un éveillé ait fécondé une femelle scottish et relancé ainsi des lignées intelligentes de cette race de chats. Il s'agirait d'ailleurs du premier cas de fécondation entre un chat éveillé et une dégénérée ayant donné lieu à la naissance de chatons intelligents. Rapidement, les Scottishs éveillés alertèrent le Conseil de Pékin des actes horribles perpétrés par les simiesques à leur rencontre. En effet, ces derniers avaient pris l'habitude de les élever dans le but de les manger. Le Conseil de Pékin, majoritairement composé de chats orientaux, rejeta leur demande d'aide, arguant que les rares éveillés de cette race

ne valaient la peine d'être sauvés. Furieux de cette décision, les Scottishs décidèrent de fuir la zone géographique où les simiesques les considéraient comme de la vulgaire nourriture, malgré des tentatives désespérées comme faire consommer du chien à la place du chat par exemple. Après un long et improbable périple, les Scottishs atteignirent les Highlands en Écosse, où ils s'établirent durablement sans interférer avec les simiesques autochtones. Cependant, le bruit court que la cornemuse écossaise aurait été inspirée par un Scottish qui se languissait du miaulement de sa compagne disparue...

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage scottish possédera obligatoirement les défauts « Râleur » et « Voyant », ainsi que la qualité « Volonté de fer ».

🐾 LE SIAMOIS

Le chat siamois est une race très ancienne. On en trouve déjà la trace dans un manuscrit datant de 1350. Ce livre provient de l'ancienne capitale du royaume du Siam, l'actuelle Thaïlande, d'où la race tire son nom. Réservés à la famille royale du Siam, les chats siamois étaient jalousement gardés dans l'enceinte du palais royal. Les deux premiers Siamois dévoilés en Europe le furent lors de la célèbre exposition féline du Crystal Palace de Londres en 1871. Nul ne sut comment leur propriétaire avait pu se les procurer, mais ces chats marquèrent les visiteurs et les articles de presse relatifs à l'exposition. Plus tard, en 1884, le consul d'Angleterre à Bangkok

Étienne

Étienne, qui est en train de lire le paragraphe sur les races de chats voit qu'un chat **Scottish** a obligatoirement le défaut « Râleur » en plus du défaut « Voyant » et de la qualité « Volonté de fer ». Comme cela cadre parfaitement avec l'idée de son personnage, il informe Élodie que son chat sera un chat de race **Scottish**. Il note donc ses deux défauts et sa qualité sur sa feuille de personnage. Élodie l'informe que le défaut « Râleur » inflige un malus de -1 à sa caractéristique *Coussinet (Sociabilité)* qui passe donc de 3 à 2. En revanche, sa qualité « Volonté de fer » donne un bonus de +1 en *Caresse (Volonté)*, ce qui fait passer son score de 3 à 4.



obtint des dirigeants de l'époque le couple Pho et Mia qu'il ramena au Royaume-Uni. Ils seront à l'origine des élevages britanniques du XXe siècle. La même année, un diplomate français en poste à Bangkok rapporta également deux sujets à Paris. C'est en 1890 que les premiers Siamois furent introduits aux États-Unis. Le premier club de race, le « Siamese Cat Club », fut créé en Angleterre en 1901. Dès lors, le chat siamois a joui d'une très grande popularité en Europe.

PHYSIQUE

Il possède une tête de taille moyenne en forme de triangle et un museau très fin, presque pointu. Ses yeux d'un bleu intense sont en forme d'amande, tout comme son cousin l'Oriental. Il a un long cou mince et gracieux, légèrement arqué. Son corps, long et svelte, est doté d'une musculature ferme et repose sur de longues et fines pattes se terminant par de petits pieds ovales. Sa queue est elle aussi longue et fine, étroite à la base en s'effilant en pointe. Son poil est court, fin, serré, soyeux, brillant et couché sur le corps. Sa robe très contrastée présente un pelage sombre aux extrémités du corps (masque facial, oreilles, membres inférieurs et bout de la queue) et clair sur le reste du corps.

CARACTÈRE

Le chat siamois est sans nul doute le plus extraverti des chats. Doté d'un tempérament imprévisible et d'un caractère très affirmé, il peut être excessif en tout. À l'opposé d'un chat calme et placide, il plaît généralement aux maîtres qui recherchent une vraie présence chez leur compagnon à moustaches. Le Siamois est parfois qualifié de chat hypersensible, car il peut faire preuve d'une émotivité exacerbée. Il adore la compagnie, ne supportant ni la solitude ni l'indifférence, et déprime rapidement si on le néglige. Il s'arrangera de toute façon pour rappeler à son maître sa présence grâce à sa voix forte et rauque en le suivant partout pour qu'il s'occupe de lui. C'est un chat bavard, débordant d'affection, mais très possessif, réputé pour ses crises de jalousie mémorables. Il n'en reste pas moins un chat sociable qui aime jouer avec les enfants, mais n'apprécie cependant pas toujours la compagnie de ses congénères. Le Siamois est aussi un chat frileux

qui aime le confort citadin, et tout particulièrement la vie en appartement.

HISTOIRE SECRÈTE

Le chat siamois est en fait le résultat d'une faction sécessionniste de chats orientaux qui rejetaient la politique du Conseil de Pékin. Ces chats rebelles provenaient en grande majorité de la faction des esclavagistes. Leur but était de prendre le contrôle d'un bâtiment urbain siamois et, toujours sous le couvert de la Mascarade, de se faire servir comme des rois par les humains. Le Conseil de Pékin rejeta cette idée, arguant qu'elle pourrait donner des résultats catastrophiques si elle venait à se généraliser. En effet, au milieu du XIIIe siècle, de plus en plus de chats dégénérés étaient signalés dans le monde. Les membres du Conseil de Pékin craignaient que des chats dorlotés par des humains n'engendrent plus rapidement d'autres dégénérés, mettant ainsi la race féline en péril. Furieux d'être ainsi déboutés de leur requête, la vingtaine de chats décida de faire sécession. Tous quittèrent leurs lignées et leurs factions respectives pour fonder une nouvelle communauté. Cet acte ne s'est pas fait sans heurts avec le Conseil de Pékin, furieux de voir des chats échapper à son autorité. La plupart des rebelles réussirent cependant à quitter la Chine pour s'établir dans le futur royaume du Siam. Ils aidèrent en catimini un héros local nommé Ramkhamhaeng à créer son royaume chez les siamoises tout en lui inspirant l'idée de garder des chats dans son palais afin de lui porter chance. Cette tradition perdurera jusqu'au début du XXe siècle. Durant tout ce temps, les chats orientaux d'origine s'adaptèrent à leur confortable environnement urbain siamois, ce qui finit par changer leur physionomie. C'est vers la fin du XIXe siècle qu'un mouvement rebelle inverse émergea au sein des chats siamois. Ces derniers avaient réussi à éviter une dégénérescence de leur intellect en maintenant une discipline stricte, mais plusieurs descendants des chats sécessionnistes tentèrent en vain d'échapper à cette dictature féline. Le premier à réussir fut émerveillé par le monde extérieur qu'il découvrait hors des murs du palais royal du Siam. Il intercèda auprès du Conseil de Londres afin de libérer ses frères condamnés à vivre dans leur prison dorée. Son appel fut entendu et le Siamois fit bientôt son apparition dans le monde.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage siamois possédera obligatoirement les défauts « Mépris pour les humains » et « Voyant », ainsi que la qualité « Débrouillard en milieu humain ».

LE SOMALI

Le Somali est en réalité un chat abyssin bien particulier. En effet, il n'est pas rare de trouver des chatons à poil doux et mi-long parmi ceux d'une portée d'Abyssins. Mais les éleveurs avaient coutume de les mettre à part en les considérant comme sans intérêt et nuisibles à la pureté de la race des Abyssins. Il semblerait que ces chats abyssins à poil mi-long soient le fruit d'un croisement passé avec des chats persans ou angoras. Le gène récessif responsable de cette longueur de poil réapparaîtrait depuis régulièrement chez les Abyssins. C'est en Amérique du Nord, à la fin des années soixante, que les éleveurs s'intéressèrent à ces drôles de chats. Ils réussirent à fixer le caractère particulier du poil mi-long chez l'Abyssin. Cette nouvelle race fut baptisée Somali, en référence au pays voisin de l'Éthiopie, berceau supposé de l'Abyssin. Le premier chat somali fut présenté dans une exposition en 1972 et débarqua en France en 1979.

PHYSIQUE

Sa tête forme un triangle aux contours arrondis, avec un front légèrement bombé. Ses grands yeux en amande sont de couleur ambre, vert ou or. Le Somali possède souvent de courts traits verticaux au-dessus des yeux qui dessinent un « M ». Son cou est fin et gracieux. Son corps est de corpulence et de longueur moyenne, doté d'une puissante musculature. Son dos est légèrement arqué. Ses pattes sont longues et fines. Sa longue queue, portée haute, est fournie comme celle du renard. Son poil mi-long est particulièrement fourni sur la collerette. Les couleurs de fourrure sont les mêmes que celles du chat abyssin.

CARACTÈRE

Le Somali est un chat vif et actif, mais pas exubérant. Son caractère posé le rend plus calme que l'Abyssin. Il est généralement doté d'un tempérament doux qui le rend très sociable avec ses congénères et

les étrangers. Tout comme l'Abyssin, le Somali est un chat tendre et affectueux. Il réclame lui aussi beaucoup d'attention de la part de son maître, mais il se montrera nettement moins possessif qu'un chat abyssin. Il est également très joueur, et s'entend à merveille avec les enfants. Certains éleveurs lui ont même donné le sobriquet de chat-chien à cause de cela. C'est un chat frileux, mais qui ne supporte pas trop la vie en appartement. Il préférera de loin un jardin en été pour se dépenser. Enfin, le Somali est un excellent grimpeur réputé pour sa curiosité.

HISTOIRE SECRÈTE

L'apparition du chat somali est liée à une crise politique simiesque que les humains nomment « crise des missiles de Cuba ». À cause de cet événement, les chats éveillés ont compris que les simiesques pouvaient réellement annihiler toute vie sur la Terre grâce à leur arsenal militaire, mais surtout qu'ils étaient assez stupides pour le faire. Suite à cet épisode historique, le Conseil Mondial chargea plusieurs Conseils d'Europe et d'Amérique du Nord d'infiltrer les centres de décisions politiques humains. Le Conseil de Moscou réussit facilement à introduire des agents auprès des membres du Politburo de l'époque. Cette action se terminera d'ailleurs avec le départ de Khrouchtchev le 14 octobre 1964 avant qu'il ne publie une directive concernant les animaux de compagnie de la Nomenklatura de l'époque. En revanche, l'infiltration de la présidence américaine et de la CIA s'avéra beaucoup plus problématique. C'est le Conseil de San Francisco qui trouva finalement le moyen d'y arriver. Un de ses membres fit en sorte que les Abyssins à poil mi-long soient mis en avant lors des expositions félines, déclenchant ainsi un large engouement chez les simiesques pour cette nouvelle race féline. Les hauts responsables humains des États-Unis ont donc été surveillés et/ou influencés par leurs proches ayant acquis un nouvel animal domestique. C'est ainsi que le chat somali se répandit rapidement d'abord en Amérique puis en Europe vers la fin du XXe siècle.

DÉFAUT & QUALITÉS

Un personnage somali possédera obligatoirement le défaut « Curieux », ainsi que la qualité « Sauter exceptionnel ».



ÉTOFFER SON PERSONNAGE

« J'aime les chats parce qu'il n'existe pas de chats policiers. »
Jean Cocteau

Chaque personnage peut acquérir des défauts ou des qualités pour étoffer sa personnalité. Ce n'est pas une nécessité, mais ce n'est pas non plus totalement libre. Un personnage ne peut pas cumuler plus de trois défauts et ne peut pas cumuler plus de deux qualités.

Un défaut handicapera un personnage, mais permettra de donner plus de profondeur à son interprétation et offrira quelques bonus concernant ses compétences. Une qualité lui facilitera la vie ou augmentera l'une de ses caractéristiques, mais au prix de malus au niveau de ses compétences.

Certains défauts et qualités sont uniquement accessibles à certains types de personnages, comme précisé entre crochets dans la description de chacun d'entre eux. Les listes ci-après ne sont là qu'à titre d'exemple. Vous êtes libre d'ajouter les défauts et les qualités qui vous passent par la tête, mais n'oubliez pas de les faire valider par votre meneuse de jeu.

LES DÉFAUTS

ALLERGIQUE AUX CHATS

[HUMAIN, BASTET]

Malus : voir descriptif

Gain : 4 points de compétence

Le personnage ne supporte pas la gent féline dans son environnement proche. Cela nécessite un jet de *Poil* (Vigueur) au niveau **Difficile** en présence d'un chat pour éviter une crise d'éternuements catastrophique et paralysante. Si la crise se déclenche, tous

les jets subissent un malus de -5. Elle perdure 3d10 minutes après le départ du ou des chats.

BOITEUX

[Tous]

Malus : -1 en *Queue* (Agilité)

Gain : 4 points de compétence

Le personnage a perdu en mobilité à la suite d'un problème lors de sa naissance ou d'un accident passé. Cela se traduit par la perte d'un point à son score de *Queue*.

CURIEUX

[Tous]

Malus : voir descriptif

Gain : 2 points de compétence

Le personnage ne peut s'empêcher d'aller fourrer son museau ou son nez dans des affaires ou des lieux inconnus. Il lui faut faire un jet de *Caresse* (Volonté) au niveau **Difficile** lors d'une situation à risque (une porte entrouverte donnant sur une pièce inconnue, un bruit suspect en dessous d'un meuble, un reflet de lumière mobile aperçu au loin, etc.).

DÉBITEUR

[CHAT]

Malus : voir descriptif

Gain : 4 points de compétence

Le personnage doit une faveur à l'une de ses connaissances. Ce peut être un autre joueur (voir dans ce cas là

Étienne trouve que les défauts « Râleur » (gain de 4 points de compétence) et « Voyant » (gain de 2 points de compétence), ainsi que la qualité « Volonté de fer » (coût de 8 points de compétence) inhérente à sa race de chat suffisent amplement pour son personnage, et décide de ne rien ajouter.

Étienne

Le chat de Fabrice, grâce à l'accord passé avec René et validé par Élodie, a déjà le défaut « Débiteur » (gain de 4 points de compétence). Il décide donc de prendre la qualité « Débrouillard en milieu humain » (coût de 8 points de compétence) pour coller avec son concept de chat à l'aise dans les environnements conçus pour les hommes, baissant ainsi d'un cran tous les seuils de difficulté des tâches liées à cette qualité qu'accomplira son personnage.

Fabrice

qualité « Créditeur » pour l'autre joueur) ou bien un des personnages non-joueurs gérés par la meneuse de jeu. Si son créditeur lui demande de s'acquitter de sa dette, il doit obligatoirement lui transmettre une de ses faveurs sous peine de perdre en réputation et de se retrouver mis au ban de la société féline au même niveau qu'un bastet. Si vous utilisez les cartes de faveur, le choix de la carte faveur est laissé à la libre appréciation du joueur qui interprète le débiteur. Dans le cas où la faveur est due à un personnage non-joueur, le débiteur donne une carte à la meneuse de jeu selon la même procédure. Ce défaut peut être cumulable (un joueur peut le choisir jusqu'à trois fois), mais gare au personnage qui ne pourrait pas s'acquitter de ses faveurs le moment venu.

DÉFIGURÉ

[Tous]

Malus : -1 en *Coussinet* (Sociabilité)

Gain : 4 points de compétence

Le personnage affiche ostensiblement une cicatrice ou une malformation repoussante sur son visage. Cela se traduit par la perte d'un point dans son score de *Coussinet*.

GOURMAND

[Tous]

Malus : voir descriptif

Gain : 4 points de compétence

Le personnage est un incorrigible gourmand qui ne peut résister à la vue ou au fumet d'un bon plat. Il lui faut faire un jet de *Caresse* (Volonté) au niveau **Difficile** lors d'une situation à risque (une odeur agréable et alléchante, une tranche de jambon de Parme, un éclair au chocolat dans une vitrine, etc.).

HYDROPHILE

[CHAT]

Malus : -1 en *Coussinet* (Sociabilité)

Gain : 4 points de compétence

René

Parce que René joue un chat angora, il a déjà les défauts « Hydrophile » (gain de 4 points de compétence, cf. « Acquisition » p. 55) et « Voyant » (gain de 2 points de compétence). Néanmoins, il aimerait aussi avoir au moins une qualité. Étant donné que son chat sera vu comme un insupportable arrogant, il aimerait qu'au moins un des autres personnages du groupe lui doive une faveur, histoire de ne pas être mis d'office à l'écart. Fabrice trouve l'idée intéressante et accepte que son chat lui soit redevable. Le chat de René aura donc la qualité « Créditeur » (coût de 8 points de compétence) et gagne 10 points de réputation, tandis que celui de Fabrice aura le défaut « Débiteur » (gain de 4 points de compétence). René jette son dé à dix faces et obtient un 4. Il a donc un score de 4 en réputation dès le départ.

Le personnage est un inconditionnel de l'eau, au grand désespoir de ses congénères. Il lui faut au moins un bain tous les jours pour se sentir bien dans sa peau, sinon gare à la déprime. Une toilette en règle pratiquée par un être humain est un must à ses yeux. Évidemment, les autres chats voient d'un très mauvais œil ce comportement à la limite de la perversion.

JOUEUR

[Tous]

Malus : voir descriptif

Gain : 4 points de compétence

Le personnage est un joueur invétéré qui ne peut résister lorsque la possibilité de jouer se présente à lui. Il lui faut faire un jet de *Caresse* (Volonté) au niveau **Difficile** lors d'une situation à risque (un casino, une partie de poker, une pelote de laine qui traîne à terre, une balle en mousse qui passe sous ses moustaches, etc.).



LUBIE

[CHAT]

Malus : voir descriptif

Gain : 4 points de compétence

Le personnage est sous l'emprise d'envies capricieuses et déraisonnables. Chaque fois qu'il se trouve dans la situation définie avec la meneuse de jeu lors de la création de son personnage, il lui faut faire un jet de *Caresse* (Volonté) au niveau **Difficile** pour éviter de céder à son caprice. Cela peut être de faire tomber au sol tous les objets qui sont en hauteur, de grimper aux rideaux, de faire ses griffes sur le canapé du salon, de ramener toutes ses proies mortes au simiesque qui s'occupe de lui, etc.

MÉPRIS POUR LES HUMAINS

[CHAT]

Malus : -1 en *Coussinet* (Sociabilité) vis-à-vis des humains seulement

Gain : 4 points de compétence

Le personnage méprise ouvertement les êtres humains qu'il considère au mieux comme une race inférieure ou au pire comme des esclaves à ses ordres. Cela se traduit par la perte d'un point dans son score de *Coussinet* (Sociabilité) lors des relations avec les humains.

PHOBIE

[TOUS]

Malus : voir descriptif

Gain : de 2 à 8 points de compétence

Le personnage est sujet à une phobie. Elle peut être bénigne (gain : 2 points de compétence), problématique (gain : 4 points de compétence) ou grave (gain : 8 points de compétence). Il lui faut faire un jet de *Caresse* (Volonté) lors d'une situation à risque. Le niveau du jet

dépend de la gravité de sa phobie : seuil de difficulté **Difficile** pour une phobie bénigne, **Très difficile** pour une phobie problématique et **Quasiment impossible** pour une phobie grave.

RÂLEUR

[TOUS]

Malus : -1 en *Coussinet* (Sociabilité)

Gain : 4 points de compétence

Le personnage ne peut s'empêcher de jouer au schtroumpf grognon et de voir uniquement le mauvais côté des choses, même en cas de succès. Cela se traduit par la perte d'un point dans son score de *Coussinet*.

VERTIGE

[HUMAIN]

Malus : voir descriptif

Gain : 4 points de compétence

Le personnage est sujet au vertige et ne supporte pas les hauteurs ou la vue d'un grand vide. Il lui faut faire un jet de *Caresse* (Volonté) au niveau **Difficile** lors d'une situation à risque (passer sur une corniche à côté d'un à-pic ou sur un pont suspendu, se tenir sur un toit, etc.).

VOYANT

[CHAT]

Malus : -1 en compétence *Discretion*

Gain : 2 points de compétence

Le personnage n'est pas un chat de gouttière, mais un chat de race, et cela se voit ! Sa présence passe difficilement inaperçue. Cela se traduit par un malus de -1 dans sa compétence *Discretion*. Ce défaut est automatique si le joueur décide que son personnage n'est pas un chat européen commun, mais l'un des chats de race listés en page 33.

Ali voit bien son vieux monsieur humain démodé totalement réfractaire à la technologie moderne. Il lui donne donc le défaut « Phobie » pour tout ce qui concerne les appareils électroniques au niveau grave (gain de 8 points de compétence). D'un autre côté, l'âge et l'expérience lui ont forgé le caractère. Il lui donne donc la qualité « Volonté de fer » (coût de 8 points de compétence) pour refléter cet état de fait, ce qui fait passer son score de *Caresse* (Volonté) de 3 à 4.

Noah voit bien son adolescente bastet irrésistiblement attirée par la curiosité d'aller farfouiller un peu partout (un reste de sa vie précédente de chat) et décide donc de lui donner le défaut « Curieux » (gain de 4 points de compétence). Parallèlement, il voulait insister sur le fait qu'elle soit une gymnaste accomplie et lui donne la qualité « Équilibriste » (coût de 8 points de compétence) lui donnant ainsi un bonus de 1 en *Queue* (Agilité), passant ainsi son score de 3 à 4.

LES QUALITÉS

AMBIDEXTRE

[HUMAIN, BASTET]

Bonus : +1 en *Œil* (Précision)

Coût : 8 points de compétence

Le personnage est tout aussi à l'aise en utilisant sa main droite que sa main gauche pour écrire, bricoler, effectuer une opération de précision quelconque, etc.

AMI DES CHATS

[HUMAIN, BASTET]

Bonus : +1 en *Coussinet* (Sociabilité) vis-à-vis des chats seulement

Coût : 8 points de compétence

Le personnage est naturellement attiré par les félins domestiques pour les caresser, leur donner à manger ou à boire, leur parler, etc. Les chats le ressentent intuitivement et savent que l'humain en face d'eux est quelqu'un en qui ils peuvent avoir confiance.

ATHLÈTE

[Tous]

Bonus : +1 en *Poil* (Vigueur)

Coût : 8 points de compétence

Le personnage possède une carrure d'athlète, soit de naissance, soit par un entraînement physique intensif. Il se montre plus résistant à la fatigue et encaisse mieux les efforts physiques extrêmes qu'un quidam moyen.

CHOUCHOU DU QUARTIER

[CHAT]

Bonus : +1 en *Coussinet* (Sociabilité) vis-à-vis des humains seulement

Coût : 8 points de compétence

Le chat a ses entrées dans la moitié des maisons humaines des alentours de son foyer habituel. Cela lui permet d'avoir toujours un toit pour dormir à l'abri ou une gamelle de lait lorsqu'il se présente chez les êtres humains qu'il côtoie dans son quartier.

CRÉDITEUR

[CHAT]

Bonus : +1D10 à son score de réputation

Coût : 8 points de compétence

Le personnage peut faire valoir une faveur à l'une de ses connaissances. Ce peut être un autre joueur (voir dans ce cas le défaut « Débiteur » pour l'autre joueur) ou bien un des personnages non-joueurs gérés par la meneuse de jeu. Si le personnage demande à son débiteur de s'acquitter de sa faveur, ce dernier doit s'exécuter sous peine de perdre en réputation et de se retrouver mis au ban de la société féline au même niveau qu'un bastet. Si vous utilisez les cartes de faveur, le débiteur doit immédiatement remettre au personnage une carte faveur dont le choix est laissé à la libre appréciation du joueur qui donne la carte. Dans le cas où le débiteur est un personnage non-joueur, c'est la meneuse de jeu qui donne une carte au joueur selon la même procédure.

Marie Laurence

Marie Laurence décide de ne rien ajouter en plus de son défaut et sa qualité inhérents à la race de chat chartreux. Elle note donc son défaut « Voyant » (gain de 2 points de compétence), ainsi que la qualité « Volonté de fer » (coût de 8 points de compétence) sur sa feuille de personnage.

Nathalie

De son côté, Nathalie trouve que les deux défauts « Joueur » (gain de 4 points de compétence) et « Mépris pour les humains » (gain de 4 points de compétence) pris pour faire de son personnage une chatte orientale ne reflètent pas son côté séductrice et manipulatrice. Elle décide donc de lui ajouter la qualité « Don Juan » (coût de 8 points de compétence) afin de souligner ce trait.

Vinciana

Comme le personnage de Vinciana a maintenant un score de 4 en *Poil* grâce à sa qualité « Athlète » (coût de 8 points de compétence), elle noircit la case 5 de la table des niveaux de blessure de sa feuille de personnage pour ne conserver que les cases 1 à 4. En revanche, son défaut « Voyant » (gain de 2 points de compétence) lui imposera un malus de -1 dans la compétence *Discretion*.



DÉBROUILLARD EN MILIEU HUMAIN

[CHAT]

Bonus : voir descriptif

Coût : 8 points de compétence

Le personnage est habitué à vivre dans un environnement humain (maison, appartement) et a compris le fonctionnement de la plupart des objets habituels qu'on peut y trouver. Cette qualité acquise baisse automatiquement d'un cran le seuil de difficulté de toute action simple liée à un objet humain comme tourner la poignée d'une porte, appuyer sur le bouton d'ouverture de la porte du four à micro-ondes ou débrancher la prise électrique du téléviseur.

DON JUAN

[Tous]

Bonus : +1 en *Coussinet* (Sociabilité)

Coût : 8 points de compétence

Le personnage est un incorrigible coureur de jupons et ne peut s'empêcher de faire le beau pour impressionner et séduire tout le monde autour de lui.

ENNEMI PRÉFÉRÉ

[CHAT]

Bonus : voir descriptif

Coût : 6 points de compétence

Le personnage s'est entraîné toute sa vie à lutter contre un adversaire bien précis. Des heures et des heures d'entraînement lui ont permis de tout connaître des points faibles de cet adversaire. Cela se traduit par une baisse automatique d'un cran du seuil de difficulté lors d'un combat contre un type d'ennemi précis : chiens, chats, humains, pantoufles, paquets de kleenex, aspirateur, boîtes de tout type, etc.

ÉQUILIBRISTE

[Tous]

Bonus : +1 en *Queue* (Agilité)

Coût : 8 points de compétence

Le personnage possède un sens de l'équilibre hors norme qui lui permet de réaliser des actions dont un quidam moyen serait bien incapable, comme courir sur le bord d'un toit en haut d'un immeuble, passer d'un immeuble à l'autre comme un funambule sur des câbles électriques, etc.

GRIFFES D'ACIER

[CHAT]

Bonus : voir descriptif

Coût : 6 points de compétence

Le personnage possède des griffes robustes acérées qui infligent plus de dégâts que la normale. Cela se traduit par une augmentation d'un niveau de blessure à tous les dégâts qu'il infligera au cours d'un combat griffu.

PATTES DE VELOURS

[CHAT]

Bonus : +1 en compétence *Discretion*

Coût : 6 points de compétence

Le personnage se déplace beaucoup plus silencieusement que ses congénères. Il est capable de passer quasi inaperçu si personne ne prête attention à lui. Cette qualité donne un bonus de +1 à la compétence *Discretion*.

SAUTEUR EXCEPTIONNEL

[CHAT]

Bonus : +1 en compétence *Saut*

Coût : 6 points de compétence

Le personnage est un excellent sauteur, capable de franchir des obstacles ou de grimper aux murs beaucoup plus facilement que ses congénères. Cette qualité donne un bonus de +1 à la compétence *Saut*.

RÉPUTATION DE MATOU

[CHAT]

Bonus : voir descriptif

Coût : 6 points de compétence

Le personnage a déjà réalisé une action d'envergure connue de tous. Sa réputation est déjà établie envers ses congénères. Lancez *1D10* lorsque vous obtenez cette qualité. Sur un résultat allant de 1 à 4, le personnage gagne un point de réputation, de 5 à 7, il en gagne deux et de 8 à 9, trois. S'il fait 10, il gagne quatre points de réputation. Vous êtes libre de décrire l'exploit qu'a réalisé le personnage dans le passé.

VOLONTÉ DE FER

[Tous]

Bonus : +1 en *Caresse* (Volonté)

Coût : 8 points de compétence

Le personnage est d'une volonté à toute épreuve. Certains diront de lui qu'il est têtue ou borné, mais une chose est sûre : rien au monde ne le fera abandonner une action ou un projet une fois qu'il est à fond dedans.

LIGNÉES ET FACTIONS

La lignée d'un chat est la représentation féline de sa tribu d'origine. Récemment ou il y a longtemps, un ancêtre a effectué une action d'éclat qui a été reconnue par un Conseil félin national, lui permettant de créer sa lignée. Les plus anciennes sont les plus puissantes, car elles regroupent un grand nombre de chats, tous descendants de cet ancêtre. Un chat a le devoir de soutenir et aider sa lignée, mais rien ne l'empêche de déléguer la tâche qu'il doit effectuer pour cette dernière à un autre félin qui lui est redevable d'une faveur.

Les factions sont l'équivalent des partis politiques chez les chats. Tous ont une vision différente de ce que pourrait être un futur plus avenant pour la race féline des éveillés. Certaines factions ont même des vues diamétralement opposées. Cependant, à la différence des lignées, un chat peut adhérer à une faction politique pour la quitter ensuite et en épouser les vues d'une autre.

Les lignées et les factions sont décrites dans le chapitre suivant, p. 85.

MY NAME IS...

C'est la mère qui donne un nom à ses petits. Ce baptême se produit généralement deux à trois semaines après la naissance des chatons, lorsque la télépathie de ces derniers commence à se manifester. Ce nom est commun et utilisé par tous. Pour créer un nom de chat, utilisez le Générateur aléatoire de Noms de Chats ci-dessous. Lancez 2d10 et associez le préfixe et le suffixe pour obtenir un nom. Les suffixes et préfixes qui composent un nom félin sont généralement séparés par une apostrophe. Ainsi, un résultat de 5 et 9 donnerait Mi'Ow.

Id10	Préfixe	Id10	Suffixe
1	Ma	1	Waou
2	Gra	2	Iw
3	M	3	Ou
4	Mra	4	Wraou
5	Mi	5	Iou
6	Maou	6	Rou
7	Meou	7	Ri
8	Ra	8	Mrr
9	Wra	9	Ow
10	Pas de préfixe	10	Pas de suffixe

René

Élodie propose ensuite de déterminer la lignée et la faction des personnages. Pour déterminer sa lignée, René lance deux dés à six faces et consulte la table p. 90. Il a obtenu 9, ce qui lui donne « Ventre » pour le premier résultat. Il lance ensuite 1d6 et obtient 2, ce qui correspond à « Noir ».

Étienne

Étienne décide de tirer le nom de sa lignée aux dés. Il lance donc 2d6 et obtient les résultats 3 et 1, ce qui correspond à « Griffes d'acier ». Cela lui convient parfaitement puisque son chat, bien que râleur, n'hésitera pas à plonger dans la bagarre pour aider ses petits camarades. En revanche, il voit son chat comme un râleur optimiste. Pour accentuer ce dernier trait, il choisit le parti progressiste comme faction politique.

Fabrice

Fabrice demande à Élodie s'il faut obligatoirement jeter les dés pour déterminer la lignée de son chat, car il aimerait choisir lui-même son nom de lignée pour marquer le fait que son chat, bien qu'intelligent et débrouillard, n'est pas costaud. Élodie accède à sa requête et laisse Fabrice choisir le nom de sa lignée sans jeter les dés. Après avoir parcouru la table du Chapitre 4, p. 90, il opte pour la lignée des « Pattes véloce ». Comme son chat voit plus les humains comme des ressources potentielles, Fabrice choisit le parti esclavagiste comme faction politique.

Marie Laurence

Marie Laurence demande à Élodie si elle peut éviter de lancer les dés pour choisir « Yeux d'or » pour son nom de lignée, pour montrer que cette dernière remonte à une longue lignée de chats intelligents. Pour plus d'originalité, elle décide de passer le nom au singulier pour « Cœur d'or ». Élodie valide le choix de Marie Laurence, n'y trouvant rien à y redire.



Nathalie

Nathalie décide de faire comme Fabrice et choisit elle-même son nom de lignée. Ce sera « Œil d'or » en ce qui la concerne. Et puisque sa chatte orientale possède le défaut « Mépris pour les humains », elle choisit le parti esclavagiste comme faction politique de son personnage. Fabrice remarque que cela fait un point de vue commun aux deux personnages félins.

René

Pour la faction politique de son personnage, il choisit le parti conservateur. Cela correspond bien à un chat orgueilleux qui pense que tout est bien régi tel quel dans son univers.

Vinciana

Vinciana veut elle aussi laisser le hasard choisir. Elle jette donc 2d6 et obtient 8, ce qui correspond à « Tête ». Elle lance ensuite 1d6 et obtient 1, qui correspond à « Dure ». Son personnage provient donc de la lignée des « Têtes dures », ce qui accentue encore un peu plus le côté costaud de son chat et convient parfaitement à Vinciana. Pour sa faction politique, elle choisit le parti interventionniste pour bien marquer que son personnage félin est un chat d'action quand il le faut.

Élodie (MJ)

Dernière phase de la création des personnages, il faut leur donner un nom. Élodie demande à Vinciana de jeter deux dés à dix faces pour créer son nom félin. Elle obtient un 5 et un 9, ce qui donne « **Mi'Ow** » d'après la table p. 53. Élodie lui demande également si son chat vit chez des humains ou non, et si oui quel nom ils lui ont donné ? Vinciana décide que oui, un chat de race vit forcément chez des humains et pas dans la rue, et que ses serviteurs simiesques l'ont appelé « **Xena** », ce qui correspond bien au caractère qu'elle veut donner à son personnage. Vinciana est maintenant prête à jouer sa chatte Maine coon pour effectuer des missions pour le compte du Conseil de Paris.

Ali

Ali opte pour un austère « **Monsieur Philibert** ».

Fabrice

C'est au tour de Fabrice de donner un nom à son félin, mais il décide de ne pas jeter ses deux dés à dix faces. Il préfère donner à son personnage le nom de « **G'Raw** », qu'il aime bien. Élodie le valide, car cela lui plaît aussi. Fabrice précise que son personnage est un chat de gouttière (un Européen, donc), habitué à vivre dehors et à se débrouiller seul. Cependant, il demande à Élodie si les habitants du quartier peuvent l'affubler du nom de « **Mc Giver** », ce qui correspondrait bien au caractère de ce matou débrouillard. Élodie valide aussi.

Étienne

Étienne décide de faire comme Fabrice et de nommer son chat « **M'Riw** », ce qu'approuve Élodie. Il lui dit que son chat vit chez des humains qui prennent soin de lui, car c'est un vieux matou bougon qui aime son confort et la chaleur d'un foyer pour ses vieux os lorsqu'il fait froid dehors. Il trouve qu'il serait de bon ton que les simiesques qui s'occupent de lui le nomment « **Jean Gabin** », ce qui pose bien le personnage félin.

Marie Laurence

Marie Laurence jette ses deux dés à dix faces et obtient deux 6. Son nom félin est donc « **Maou'Rou** ». Elle ajoute que sa chatte, peu habituée à se débrouiller seule, vit chez des humains qui la nourrissent et l'hébergent. Ils lui ont donné le doux nom de « **Marie Curie** » à cause de son regard perpétuellement plongé dans des réflexions intenses et inconnues.

Noah

Noah baptise son adolescente « **Jeanne** ».

René

René jette ses deux dés à dix faces, et obtient un 2 et un 3. Son nom félin est donc « **Gra'Ou** ». Il précise tout de suite que son chat vit chez des humains, parce qu'il faut bien ça pour que son poil blanc et soyeux soit bien entretenu, et qu'ils l'ont appelé « **Napoléon** » à cause de son air hautain et de son regard perçant.

Nathalie

Enfin, Nathalie jette ses deux dés à dix faces et obtient un 10 et un 8. En regardant la table, elle décide d'utiliser son 10 pour ne pas prendre de préfixe et choisit uniquement le suffixe correspondant au 8 qu'elle rebaptise « **M'rrr** » pour faire une chatte très... ronronnante. Puisque son personnage fait partie de la faction esclavagiste, elle vit forcément aux dépens d'humains à qui elle mène la vie dure. Forcément, ils l'ont baptisée du nom de la reine égyptienne « **Néfertiti** ».



LES COMPÉTENCES

« Les chiens ont des maîtres, les chats ont des serveurs. »

Dave Barry

Les compétences représentent des connaissances ou des techniques que le personnage a pu apprendre au cours de sa vie. Elles sont déterminées par deux composantes distinctes : l'inné et l'acquis. L'inné représente la capacité du personnage à utiliser ses caractéristiques physiques ou mentales pour résoudre une action. L'acquis représente la somme des connaissances, des techniques et de l'entraînement du personnage dans un domaine donné. L'acquis vient s'ajouter à l'inné et détermine ainsi une valeur qui sera utilisée dans le jeu. Les compétences sont échelonnées de 0 à 5 avec le descriptif suivant :

Valeur	Description
0	Néophyte
1	Amateur
2	Connaisseur
3	Professionnel
4	Expert
5	Maître

ACQUISITION

Lors de la création de personnages, un joueur reçoit un certain nombre de points de compétences qui lui permettront d'acheter des niveaux appelés rangs qu'il répartira dans une liste de son choix. Ce capital de points représente tout ce que le personnage aurait pu potentiellement apprendre dans sa jeunesse. Il est calculé en fonction de l'Intelligence et la Volonté du personnage (Ronronnement et Caresse). L'intelligence détermine son aptitude à apprendre, à

retenir et à déduire en fonction de ce qu'on lui a enseigné. La volonté indique la ténacité dont le personnage a fait preuve pour s'investir dans ses études et son apprentissage de la vie. Le nombre de points de compétences de chaque joueur se calcule ainsi :

Points de compétences

$$(\text{Ronronnement} + \text{Caresse}) \times 3$$

Si un personnage utilise une compétence qu'il ne possède pas, on considère que son rang est 0 (néophyte). Certaines compétences nécessitent au moins un enseignement de base (rang 1 : amateur) afin d'être utilisées par le personnage. Ces compétences sont indiquées par le signe (Ω). L'achat des rangs suit le barème suivant :

Rang de la compétence	Points à dépenser
Néophyte	Aucun
Amateur	1
Connaisseur	2
Professionnel	4
Expert	8
Maître	16

Chaque compétence est suivie d'une valeur entre crochets calculée selon la ou les caractéristiques à prendre en compte lors d'une résolution d'action. Cette valeur représente les capacités innées du personnage dans cette compétence. Tous les résultats doivent être arrondis à la valeur supérieure (1,5 devient 2 ; 2,5 devient 3 ; 3,5 devient 4 et 4,5 devient 5).

Vient le moment de calculer les scores des compétences. Élodie rappelle que toutes les compétences listées sur la feuille de personnage ne seront pas entièrement utilisées. Certaines sont réservées aux chats (C), d'autres aux bastards (B) et d'autres enfin aux humains (H). Il faudra donc compléter les compétences en rapport avec le type de personnage choisi par les joueurs. Mais il faut tout d'abord déterminer le score de base des compétences, basé sur les scores des caractéristiques des personnages. Élodie indique les caractéristiques à prendre en compte pour chaque compétence afin que chaque joueur puisse en déterminer le score de base.



Il faut ensuite indiquer les rangs affectés pour certaines caractéristiques. Le nombre de points à répartir dépend des scores en Ronronnement et Caresse additionnés, et multipliés par 3. La chatte de Vinciana possède un score de 3 en Ronronnement et Caresse. Son nombre de points est donc de $(3 + 3) \times 3 = 18$ points, minoré de 6 points à cause de son défaut « Voyant » et de sa qualité « Athlète ». Elle est censée être forte et impressionnante, même si elle répuge à user de la force. Vinciana décide donc qu'elle doit être douée en combat et en prouesses physiques. Elle lui attribue un rang 3 (Professionnel) en Combat griffu (coût: 4 points) et en Escalade. Élodie lui rappelle que le coût concernant la compétence Escalade est plus faible pour les chats, ce qui ne lui coûtera que 2 points au lieu de 4 comme prévu. Vinciana décide aussi d'attribuer un rang 2 (Connaisseur) pour les compétences Odeur et Réclamer des caresses (coût: 2 points chacun). Élodie lui rappelle qu'Odeur coûte moins cher pour un chat, et qu'elle ne dépense que 1 point pour ce niveau de compétence. Vinciana décide de dépenser ses trois derniers points en attribuant un rang 2 (Connaisseur) pour les compétences Discrétion (coût: 2 points) et Saut (coût: 1 point car le coût est diminué). Élodie rappelle que la chatte de Vinciana a le défaut « Voyant », ce qui lui donne un malus de -1 dans sa compétence Discrétion, qui tombe donc à 1.

Chaque caractéristique est abrégée ainsi :

Caractéristique	Sigle
Griffe (Force)	GRI
Poil (Vigueur)	POI
Queue (Agilité)	QUE
Œil (Précision)	ŒI
Ronronnement (Intelligence)	RON
Caresse (Volonté)	CAR
Vibrisse (Intuition)	VIB
Coussinet (Sociabilité)	COU

Certaines compétences sont inaccessibles aux chats alors que d'autres sont inaccessibles aux hommes. Les types de personnages qui peuvent accéder aux compétences listées ci-dessous sont indiqués entre parenthèses après le nom de la compétence.

LISTE DES COMPÉTENCES

ARMES À FEU

[ŒI]
(HUMAINS, BASTETS)

Cette compétence couvre la connaissance et l'utilisation des pistolets (gros calibres inclus), pistolets mitrailleurs, fusils, fusils d'assaut, fusils à pompes, etc.

ARMES BLANCHES

[QUE]
(HUMAINS, BASTETS)

Cette compétence recouvre la connaissance et l'utilisation des couteaux, coutelas, dagues, épées, katanas, haches, hachettes, etc.

ART MARTIAL (Ω)

[[GRI + QUE]/2]
(HUMAINS)

Il s'agit en fait d'une famille de compétences regroupant tout ce qui se rapporte

au judo, aikido, karaté, taekwondo et équivalents. Le joueur doit impérativement préciser un seul élément de cette famille (par exemple : karaté, judo...). Elle permet d'ajouter deux niveaux de blessure supplémentaires lors d'un combat. Les arts martiaux étant une discipline stricte demandant un entraînement assidu, les points à dépenser sont multipliés par deux (2 points pour Amateur, 4 pour Connaisseur, 8 pour Professionnel, 16 pour Expert et 32 pour Maître).

BRICOLAGE

[[ŒI + RON]/2]
(BASTETS, HUMAINS)

Cette compétence couvre des connaissances de base en menuiserie et en travail du métal, ainsi que des notions en électricité. Elle permet de réparer des mécanismes simples. Pour certaines tâches, il faudra avoir un atelier et du temps, mais, en général, quelques minutes et une boîte à outils suffisent.

CHASSE

[[RON + VIB]/2]
(CHATS)

Cette compétence couvre la capacité des chats à se faufiler sans bruit derrière une souris ou un oiseau et à lui fondre dessus pour l'attraper, s'amuser avec et éventuellement la ou le croquer...

CULTURE GÉNÉRALE

[RON]
(BASTETS, HUMAINS, CHATS)

Cette compétence simule une connaissance superficielle d'un grand nombre de sujets historiques, culturels ou scientifiques. Toutefois, les informations qu'elle livre ne sont jamais complètes. Elle permet, par exemple, de savoir que l'Empire carolingien a été partagé entre les petits-fils de Charlemagne en 843, à

Verdun. En revanche, le nom des bénéficiaires et le détail des territoires qu'ils ont récupérés restent dans le vague...

COMBAT À MAINS NUES

[[GRI + POI]/2]

(HUMAINS, BÂSTETS)

Cette compétence regroupe la lutte, la boxe, la self-défense et tout ce qui concerne les combats à mains nues autres que les arts martiaux. Elle permet d'ajouter un niveau de blessure supplémentaire lors d'un combat. Cette compétence ne se cumule pas avec *Art martial*, ce qui se traduit par ceci : soit le personnage utilise sa compétence *Combat à mains nues* et n'ajoute qu'un seul niveau de blessure supplémentaire à ses dégâts, soit il utilise sa compétence *Art martial* et ajoute deux niveaux de blessure supplémentaires. En aucun cas il ne pourra cumuler les deux et infliger trois niveaux de blessure supplémentaires à ses dégâts.

COMBAT GRIFFU

[[GRI + CE1]/2]

(CHATS)

Cette compétence concerne toutes les techniques de combat félines incluant l'usage de griffes rétractiles. Elle permet d'ajouter un niveau de blessure supplémentaire dans un combat.

CONDUITE DE VÉHICULE

[RON]

(BÂSTETS, HUMAINS)

Cette compétence permet à un personnage de conduire un véhicule motorisé commun (voiture, moto, mobylette, camionnette, etc.). Conduire un véhicule peu commun (engin de chantier, poids lourd, side-car, etc.) implique d'avoir au moins le rang 3 (Professionnel).

CONNAISSANCE DE LA RUE

[(RON + COU)/2]

(HUMAINS, BÂSTETS, CHATS)

Cette compétence permet de savoir où trouver des contacts : indics, tenanciers de bars louches, fabricants de faux papiers, etc. Elle donne aussi une idée des rapports entre les différents gangs, leurs territoires, leurs chefs...

DÉGUISEMENT

[CE1]

(BÂSTETS, HUMAINS)

Grâce au déguisement, un personnage peut modifier son apparence. Cela a généralement deux utilités : passer inaperçu dans une foule, ou se « faire la tête » d'un individu précis. Dans le second cas, la meneuse de jeu peut augmenter le seuil de difficulté si la tentative s'avère trop improbable (un humain qui veut se faire passer pour un chat aura un seuil de difficulté élevé, si la meneuse de jeu ne décide pas tout simplement qu'il n'a aucune chance d'y parvenir).

DISCRÉTION

[QUE]

(BÂSTETS, HUMAINS, CHATS)

Demandez un jet de *Discrétion* lorsque les chats (ou autres) ont besoin de se déplacer silencieusement (par exemple, pour passer non loin d'une sentinelle). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, ils ont fait du bruit ou projeté une ombre voyante contre le mur...

DROIT, ADMINISTRATION, USAGES (Ω)

[RON]

(HUMAINS, BÂSTETS)

Cette compétence mélange politesse, questions posées aux bonnes personnes et connaissances livresques. Elle a plusieurs utilités : connaître les lois ou les usages en vigueur dans la région où se trouve le

Le chat angora de René possède un score de 3 en Ronronnement et Caresse. Son nombre de points est donc de $(3 + 3) \times 3 = 18$ points. Élodie lui rappelle qu'avec ses défauts et ses qualités, son score tombe à 16 points. René attribue un rang 3 (Professionnel) en Combat griffu (coût : 4 points) et un rang 2 (Connaisseur) pour les compétences Discrétion, Leadership et Utiliser un objet humain (coût : 2 points chacune). Il en profite pour également attribuer un rang 2 (Connaisseur) pour la compétence Odorat pour 1 seul point de compétence. Il utilise ses 5 derniers points pour donner un rang 1 (Amateur) dans les compétences Psychologie humaine, Réclamer à manger, Réclamer des caresses, Repérer/Trouver et Us et coutumes humains (coût : 1 point chacune).



Le chat râleur d'Étienne possède un score de 4 en Ronronnement et Caresse. Son nombre de points est donc de $(4 + 4) \times 3 = 24$ points. Cependant, avec ses défauts « Râleur » et « Voyant », et sa qualité « Volonté de fer », son score tombe à 22 points. Étienne décide de faire de son chat un spécialiste des humains. Il met donc un rang 3 (Professionnel) dans les compétences Langage humain et Psychologie humaine (coût : 4 points chacune). Puis il décide d'attribuer un rang 2 (Connaisseur) pour les compétences Culture générale, Combat griffu, Discrétion, Odorat, Réclamer à manger, Réclamer des caresses et Us et coutumes humains (coût : 2 points chacune, sauf Odorat dont le coût est réduit). Élodie rappelle à Étienne le défaut « Voyant » donne un malus de -1 dans la compétence Discrétion. Étienne utilise son dernier point pour un rang 1 (Amateur) dans la compétence Repérer/Trouver et a dépensé ainsi tous ses points de compétence.

personnage, se repérer dans la bureaucratie locale et ne pas se faire remarquer comme « étranger » lorsqu'il est loin de chez lui.

ESCALADE

[[QUE + GRI]/2]

(BASTETS, HUMAINS, CHATS)

Cette compétence correspond à toutes les techniques connues pour grimper une surface verticale.

Note pour la meneuse de jeu : par leur morphologie, les chats sont plus à même d'escalader qu'un être humain. Le nombre de points pour l'achat de rangs dans cette compétence est réduit par rapport aux humains et aux bastets : 0 point au rang « Amateur », 1 au rang « Connaisseur », 2 au rang « Professionnel », 4 au rang « Expert » et 8 au rang « Maître ».

ÉNERVER LES HUMAINS

[[QUE + RON]/2]

(CHATS)

Cette compétence reflète l'habileté qu'ont certains chats à agacer prodigieusement leurs esclaves bipèdes. Ça peut être en sautant directement sur les touches du clavier alors qu'on écrit un mail à son ami, ou en se vautrant systématiquement dans la pile de linge propre en laissant des tonnes de poils partout alors que toutes les issues sont censées être fermées...

LANGAGE HUMAIN (Ω)

[RON]

(CHATS)

Les chats communiquent entre eux via télépathie, à condition de « voir » leur interlocuteur (exception faite du talent Télépathie). Cependant, le langage humain est pour eux incompréhensible. Mais certains chats ont réussi avec difficulté à interpréter la

signification des borborygmes et des grognements de ces bipèdes quasiment sans poils. La langue connue correspond forcément à la langue maternelle des humains natifs de l'endroit où se trouve le chat (français si le chat vit à Paris, anglais s'il vit à Londres, etc.) Le fait d'avoir la compétence *Psychologie humaine* au rang 3 ou supérieur rajoute un bonus de +1 à cette compétence.

LANGUE ÉTRANGÈRE (Ω)

[RON]

(BASTETS, HUMAINS)

Contrairement aux chats qui parlent une langue télépathique universelle, les humains possèdent plusieurs langages selon les régions du monde. Chaque langue étrangère constitue une compétence distincte et doit être achetée séparément (par exemple, pour connaître l'anglais et l'arabe, il faut investir des points dans *Langue étrangère - anglais* et *Langue étrangère - arabe*). *Langue étrangère* permet de parler, de lire et d'écrire. Le rang 1 (Amateur) correspond à un touriste. Au rang 2 (Connaisseur), on peut soutenir une conversation courante, avec un accent abominable. Au rang 3 (Professionnel), on comprend l'argot et au rang 4 (Expert), on parle sans accent. Un personnage ayant une *Langue étrangère* au rang 5 est parfaitement bilingue et peut se faire passer sans aucun problème pour un autochtone.

LEADERSHIP

[CAR]

(BASTETS, HUMAINS, CHATS)

Le leadership permet de commander un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche et de veiller aux détails d'indentance. Selon les besoins, on peut l'appliquer à un groupe ou à une entreprise... Cette compétence ne fonctionne que sur

les personnages non-joueurs. Grâce à elle, les personnages seront sûrs que leurs plans de bataille seront suivis par leurs collaborateurs. En revanche, elle ne garantit pas que les plans soient bons...

ODORAT

[(RON + VIB)/2]

(BASTETS, HUMAINS, CHATS)

Le chat perçoit les odeurs 50 à 70 fois mieux que les humains car ils utilisent leurs glandes de Bowman qu'ils possèdent en très grand nombre. De plus, grâce à l'organe de Jacobson, le chat est capable de détecter des phéromones, ce qui le renseigne sur ses congénères mais aussi sur les humains qu'il côtoie. Cette compétence lui sert aussi bien à reconnaître et suivre une odeur précise qu'à lui donner des indications sur l'humeur d'un chat ou d'un simiesque.

Note pour la meneuse de jeu : L'odorat du chat est bien plus développé que celui de l'homme. De ce fait, le nombre de points pour l'achat de rangs dans cette compétence est réduit pour eux par rapport aux humains et aux Bastets. Le rang « Amateur » ne coûte rien, « Connaisseur » coûte 1, « Professionnel » 2, « Expert » 4 et « Maître » 8.

ORIENTATION

[VIB]

(BASTETS, HUMAINS, CHATS)

L'orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné (sens de l'orientation, savoir lire — et éventuellement dessiner — des cartes) et d'acquis (savoir se repérer sur un plan du métro ou grâce aux étoiles). Un groupe de personnages

évoluant dans une jungle épaisse, ou dans un désert, devra faire régulièrement des jets d'*Orientation* pour ne pas aller dans une mauvaise direction.

PSYCHOLOGIE FÉLINE

[(RON + VIB)/2]

(BASTETS, HUMAINS)

Cette compétence permet au personnage qui l'utilise d'avoir une idée de l'humeur et des motivations d'un personnage chat non-joueur. La meneuse de jeu n'est pas obligée de donner des informations précises, une indication suffit (par exemple, « il a faim ». Inutile de dire « il a faim parce que son maître a oublié de lui donner à manger ce matin comme il en a l'habitude depuis cinq ans »).

PSYCHOLOGIE HUMAINE

[RON]

(BASTETS, CHATS)

Cette compétence permet au personnage qui l'utilise d'avoir une idée de l'humeur et des motivations d'un personnage humain non-joueur. La meneuse de jeu n'est pas obligée de donner des informations précises, une indication suffit (par exemple, « il a peur ». Inutile de dire « il a peur parce qu'il craint que vous ne découvriez qu'il est l'assassin »).

Le personnage félin de Fabrice possède un score de 4 dans les deux caractéristiques. Son nombre de points est donc de $(4 + 4) \times 3 = 24$ points. Cependant, avec les gains et coûts en points de compétence dus aux défauts et qualités pris pour son personnage, ce score descend à 20 points. Fabrice décide que son chat doit être compétent dans quatre compétences bien précises. Il choisit d'attribuer un rang 3 (Professionnel) en Combat griffu, Discretion, Escalade et Repérer/Trouver (coût : 4 points chacune). Élodie lui rappelle que la compétence Escalade coûte moins cher pour les chats, et que donc son rang est de 4 (Expert) et non 3 pour une dépense de 4 points. Fabrice dépense ensuite ses 3 points pour mettre un rang 2 (Connaisseur) aux compétences Utiliser un objet humain et Odorat, car il a retenu que cette compétence coûte moins cher, tout comme Escalade. Il investit son dernier point dans la compétence Psychologie humaine qu'il possède au rang 1 (Amateur).



L'adolescente bastet, gymnaste et autiste de Noah possède un score de 3 en Ronronnement et en Caresse. Son nombre de points est donc de $(3 + 3) \times 3 = 18$ points. Cependant, avec son défaut « Curieux » et sa qualité « Équilibriste », son score tombe à 12 points. Noah décide d'attribuer un rang 3 (Professionnel) dans les compétences Discrétion et Escalade (coût : 4 points chacune). Il met ensuite un rang 2 (Connaisseur) dans la compétence Repérer/ Trouver (coût : 2 points). Enfin, il décide d'attribuer un rang 1 (Amateur) dans les compétences Combat à mains nues et Coutumes humaines (coût : 1 point chacun).

Le vieux monsieur doux dingue possède un score de 3 en Ronronnement et 4 en Caresse. Son nombre de points est donc de $(3 + 4) \times 3 = 21$ points. Le gain et le coût de points de compétences dus à ses défauts et sa qualité s'annulent, donc il conserve ses 21 points. Ali décide d'attribuer un rang 3 (Professionnel) dans les compétences Culture générale et Repérer/ Trouver (coût : 4 points chacune). Il met ensuite un rang 2 (Connaisseur) dans les compétences Conduite de véhicule, Discrétion, Droits & usage, Psychologie féline et Secourisme (coût : 2 points chacune). Enfin, il décide d'attribuer un rang 1 (Amateur) dans les compétences Armes blanches, Langue étrangère et Orientation (coût : 1 point chacune).

RÉCLAMER À MANGER

[CAR]
(CHATS)

Certains chats vous font bien comprendre qu'ils ont faim et qu'il n'est pas question d'attendre l'heure de la pâtée ou des croquettes. En vous collant aux basques quitte à vous faire trébucher et en miaulant le plus souvent possible, ils attendent le moment où vous craquerez et leur donnerez la pitance tant attendue.

RÉCLAMER DES CARESSES

[COU]
(CHATS)

Qui n'a pas été victime un jour d'un félin lui réclamant quelques caresses affectueuses avec insistance ? Se frotter longuement aux chevilles, émettre un ronronnement hypnotique et faire de grands yeux de chat Potté font partie des techniques indispensables à cette compétence.

SAUT

[[QUE + ŒI]/2]
(BASTETS, HUMAINS, CHATS)

Cette compétence correspond à tous les types de sauts (en longueur, en hauteur, départ arrêté, etc.).

Note pour la meneuse de jeu : par leur morphologie, les chats sont plus à même de réussir un saut qu'un être humain. Pour eux, le nombre de points pour l'achat de cette compétence est réduit par rapport aux humains et aux Bastets : 0 point au rang « Amateur », 1 au rang « Connaisseur », 2 au rang « Professionnel », 4 au rang « Expert » et 8 au rang « Maître ».

SECOURISME (Ω)

[RON]
(BASTETS, HUMAINS)

Grâce à cette compétence, on peut ranimer les personnages inconscients, et surtout soigner les blessés. Un jet réussi de *Secourisme* permet de faire récupérer 1 niveau de blessure (2 niveaux de blessure en cas de succès critique). En cas de maladresse, en revanche, le blessé subit 1 niveau de blessure supplémentaire. Si le jet est réussi une fois, on ne peut pas le retenter afin de parfaire le résultat. S'il est raté, le soigneur peut refaire une tentative le lendemain.

SÉDUIRE

[COU]
(BASTETS, HUMAINS, CHATS)

Cette compétence exprime la possibilité qu'a un personnage de se faire remarquer, voire de se faire désirer par un personnage non-joueur.

SURVIE

[[RON + VIB]/2]
(BASTETS, HUMAINS, CHATS)

Les jets de *Survie* interviennent lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement hostile. Cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc. Chaque jet réussi fournit grosso modo une journée de vivres et d'eau potable, ainsi qu'une nuit de repos. Les conséquences d'un échec, ou pire un coup de « pas de bol » peuvent être dramatiques.

Note pour la meneuse de jeu : si vous le désirez, *Survie* peut être divisée en plusieurs compétences spécialisées, comme *Survie en forêt*, *Survie dans le désert*, *Survie en milieu polaire*, etc. *Survie en milieu urbain* est acceptée pour un chat.

REPÉRER/TROUVER

[(CAR + VIB)/2]

(BASTETS, HUMAINS, CHATS)

Le nom de cette compétence parle de lui-même.

US ET COUTUMES HUMAINS

[RON]

(CHATS, BASTETS)

Cette compétence mélange la connaissance des modes de vie, des mœurs et des habitudes des êtres humains. Elle permet de connaître les lois ou les usages en vigueur dans la région où se trouve le chat ou le bastet, de se repérer dans la « faune » locale et de ne pas se faire remarquer comme « étranger ».

UTILISER UN OBJET HUMAIN

[ŒI]

(CHATS)

Cette compétence permet à un chat de manipuler un objet technologique ou de conception humaine : poignée de porte, télécommande, volet roulant électrique, chasse d'eau, etc. À noter que le design de ces objets n'étant pas du tout fait pour les chats, les seuils de difficulté sont généralement élevés pour ce type d'action.

AUTRES COMPÉTENCES

Le but de ce chapitre n'est pas de donner une encyclopédie des compétences humaines et félines mais d'en décrire un certain nombre à titre indicatif pour vous aiguiller dans l'esprit du jeu. La meneuse de jeu et les joueurs ne doivent pas hésiter à étoffer cette liste.

La Chartreuse de Marie Laurence possède un score de 4 en Ronnement et 4 en Caresse, lui donnant 24 points. Avec ses défauts et ses scores, son score tombe à 18 points. Marie Laurence attribue un rang 2 (Connaisseur) pour les compétences Culture générale, Discrétion, Énerver les humains, Langage humain, Leadership, Orientation et Repérer/Trouver (coût : 2 points chacune). Elle utilise ses 4 derniers points pour donner un rang 1 (Amateur) dans les compétences Odorat, Psychologie humaine, Séduire et Us et coutumes humains (coût : 1 point chacune). Comme Odorat est moins cher pour les félins, elle l'a au rang 2 (Connaisseur) au lieu du rang 1 (Amateur). Elle perd enfin un point de discrétion à cause de son défaut « Voyant ».



TALENTS PSYCHIQUES

« Le chat pourrait très bien être le meilleur ami de l'homme, mais il ne daignerait jamais le reconnaître. »

Doug Larson

Les talents représentent des pouvoirs psychiques que les personnages possèdent de façon innée. Ils permettent à ces derniers de réaliser des actions hors du commun. Les talents sont très répandus chez les chats éveillés, un peu moins chez les bastets et très peu chez les humains qui les considèrent comme des pouvoirs parapsychiques et n'y accordent que peu d'attention. Les chats dégénérés n'ont pratiquement pas de talents, ayant complètement oublié comment les utiliser au cours de leur dégénérescence.

UTILISATION

Chaque talent est échelonné de 1 à 5 selon le niveau de maîtrise du personnage. Plus le niveau du talent est élevé, plus ses effets sont puissants. Les chats peuvent utiliser des talents à tous les niveaux, alors que les bastets sont limités et les humains encore plus à cause de leurs physiologies respectives. Les chats possèdent le pouvoir inné d'utiliser des talents psychiques. Les bastets conservent les talents qu'ils avaient avant de se retrouver piégés dans un corps humain, mais perdent en puissance. Les humains ont une très faible capacité à posséder et utiliser des talents. Seuls quelques-uns développent un talent à faible niveau. Ils sont alors vus comme des médiums.

Les talents influent sur le physique des personnages si ces derniers les utilisent à tort et à travers. Plus le personnage utilise un talent à un niveau élevé, plus il fatigue son organisme. Il lui faut se reposer souvent s'il veut récupérer après avoir activé un de ses talents. Si aucun repos n'est pris, alors le corps subit des lésions internes à l'issue fatale. Cela explique pourquoi les chats dorment énormément par rapport aux êtres humains.

L'activation d'un talent psychique est instantanée. Le joueur annonce simplement à la meneuse de jeu qu'il utilise son talent pour réaliser une action ou pour contrer un effet indésirable qui pourrait

affecter son personnage. Plusieurs talents peuvent être utilisés simultanément par le même personnage au cours d'une action.

Exemple : le personnage de Luc, un chat de gouttière, n'a pas vu débouler le véhicule nauséabond simiesque qui roule à tombeau ouvert. Surpris par ce dernier, il ne peut pas éviter le choc. La meneuse de jeu indique à Luc que l'impact lui cause 4 niveaux de blessure. Luc annonce que son personnage active son talent Armure au niveau 4 pour ignorer ces blessures.

RÉCUPÉRATION

Un chat, un bastet ou un humain peuvent utiliser leurs talents comme bon leur semble et surtout au niveau qu'ils désirent, du moins s'ils en ont acquis la maîtrise. Il faut compter autant d'heures de repos obligatoires que le niveau du talent utilisé. Un personnage peut cumuler jusqu'à 24 niveaux de talents utilisés dans la journée avant d'en ressentir les effets. Les chats peuvent récupérer 2 niveaux de talent par heure de repos s'ils ont réussi à se faire caresser par un humain pendant au minimum 5 min avant de se reposer. Pour chaque minute de caresses, le joueur doit réussir un jet de compétence *Réclamer des caresses* au seuil de difficulté indiqué par la table ci-dessous. S'il échoue à l'un des 5 jets, l'humain se lasse et ne le caresse plus. Il récupérera donc normalement un niveau de talent par heure de repos et non deux.

Temps de caresse	Seuil de difficulté
1 minute	Facile
2 minutes	Assez facile
3 minutes	Moyen
4 minutes	Assez difficile
5 minutes	Difficile

Note

Les seuils de difficulté de la table ci-contre sont modifiés par la meneuse de jeu en fonction des circonstances et des protagonistes. Si l'humain possède la qualité « Ami des chats », ils baisseront d'un cran. Si au contraire, l'humain déteste la gent féline, ils augmenteront d'un ou deux crans selon le niveau de haine de l'humain pour les chats. Dans la même optique, un humain occupé à autre chose ou ne souhaitant pas être dérangé sera beaucoup plus difficile à convaincre de caresser un chat.

En termes de jeu

Le joueur note sur sa feuille de personnage les niveaux qu'il utilise au cours de la journée dans la table prévue à cet effet en cochant une case par niveau de talent utilisé. Cette table comporte 40 cases au total. Tant qu'il reste dans les 24 premières cases, il ne subit aucun malus. S'il arrive dans les 8 cases suivantes, il infligera un niveau de blessure à l'organisme de son personnage. S'il continue et qu'il arrive dans la zone critique suivante, il infligera un autre niveau de blessure.

Exemple : Vincent joue Mawa'Ou, une chatte éveillée qui possède entre autres les talents Arrêt temporel, Passe-muraille et Télékinésie. Elle maîtrise ces talents respectivement aux niveaux 5, 4 et 3. Elle a vu l'humaine qui revenait des courses hebdomadaires déposer du poisson frais dans la cuisine. Le poisson est le péché mignon de Mawa'Ou, qui ne peut s'empêcher d'aller en chaparder un filet pour la savourer tranquillement dans un coin. Il faut juste détourner son attention quelques secondes. Elle utilise donc son talent de Télékinésie pour faire tomber un vase dans le hall d'entrée. Comme elle a utilisé ce talent au niveau 1, Mawa'Ou devra dormir une heure pour récupérer. Par malchance, l'humaine intriguée par le bruit va bien voir ce qui se passe dans le hall, mais ferme auparavant la porte de la cuisine. Mawa'Ou est alors contrainte d'utiliser son talent Passe-muraille au niveau 2 pour passer au travers de la porte. Ce faisant, elle devra donc se reposer 3 heures dans les prochaines 24 heures pour récupérer de ses efforts psychiques. Elle saute sur la table de cuisine pour

saisir une tranche de poisson dans sa gueule lorsque la porte s'ouvre d'un coup. Prise de panique, Mawa'Ou utilise son talent Arrêt temporel au niveau 4 et fige la scène durant une vingtaine de secondes pour s'enfuir par la porte ouverte. Elle devra donc maintenant se reposer 7 h, au plus tard dans les 24 h pour éviter de graves problèmes. La table sur la feuille de personnage de Mawa'Ou sera modifiée ainsi :

Niveaux de talents utilisés									
X	X	X	X	X	X	X	o	o	
o	o	o	o	o	o	o	o	o	o
o	o	o	o	-1	-1	-1	-1	-1	-1
-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-4	-5

Confrontée soudainement à des agents Rose-Croix, Mawa'Ou doit se défendre et s'échapper en utilisant encore ses talents. Elle dépense 18 niveaux de talents pour se sortir de ce mauvais pas. Vincent coche ces 18 niveaux sur la table de la feuille de personnage, qui se présente désormais ainsi :

Niveaux de talents utilisés									
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	-1	-1	-1	-1	-1
-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-4	-5

À force d'utiliser ses talents psychiques sans repos, Mawa'Ou est entrée dans une zone critique de la table. Elle reçoit donc un niveau de blessure avec les malus qui s'en suivent (voir Niveaux de blessure dans le chapitre précédent, p. 26).

ACQUISITION

Lors de la création de personnages, chaque joueur reçoit un nombre de points de talents en fonction de son score en *Vibrisse (Intuition)* comme indiqué dans la table suivante :

Score en Vibrisse	Points de talents
1	2
2	4
3	8
4	16
5	24



Les joueurs doivent dépenser des points pour acheter des rangs de talents :

Rang	Description	Points à dépenser
1	Amateur	1
2	Disciple	2
3	Pratiquant	4
4	Professeur	8
5	Maître	16

La table ci-contre liste les talents accessibles aux personnages en fonction de leur type. Certains sont difficilement accessibles pour les humains, ainsi que pour les bastets qui perdent une partie de leurs pouvoirs lorsqu'ils se retrouvent piégés dans un corps humain. La table indique le rang maximal possible pour chaque type de personnage : (C = Chat, B = Bastet et H = Humain) :

Nom du talent	C	B	H
Allergène	5	2	-
Armure	5	4	3
Arrêt temporel	5	3	1
Brouilleur électronique	5	4	2
Clairaudience	5	4	2
Clairvoyance	5	4	2
Contrôle gravitationnel	5	3	1
Contrôle mental	5	3	1
Déplacement temporel	5	3	1
Effet Schrödinger	5	1	-
Force	5	4	3
Hypnose	5	4	3
Passe-Muraille	5	3	2
Pesanteur	5	3	2
Poltergeist	5	4	2
Prescience	5	4	3
Régénération	5	3	2
Sixième sens	5	4	3
Sommeil	5	2	1
Télékinésie	5	3	2
Télépathie	5	4	3
Téléportation	5	3	2





DESCRIPTION DES TALENTS

ALLERGÈNE

Fonctionnement : ce talent handicape fortement les humains qui en sont victimes. Il devient beaucoup plus difficile pour ces derniers d'effectuer des actions simples. Plus le rang du talent activé est élevé, plus l'être humain qui en est victime est incapacité. Cela explique pourquoi certains chats provoquent systématiquement des réactions allergiques lorsqu'ils apparaissent en public.

Explication : ce talent permet au personnage de provoquer des réactions physiques chez les êtres humains, telles que des éternuements, les yeux qui pleurent et des plaques rouges irritantes sur la peau. Il fonctionne même sur les humains qui ne sont pas naturellement allergiques aux chats. Si un humain déjà allergique aux félins domestiques subit les effets de ce talent, ces derniers sont doublés en ce qui concerne leurs malus. Les incapacités physiques et le nombre d'humains affectés dépendent du niveau du talent. Les chats ne sont absolument pas affectés par ce talent, à la différence des bastets qui en subissent pleinement les effets.

En termes de règles : cet effet affecte les humains dans un rayon de $(5 \times \text{rang})$ mètres centré sur le chat activant son talent. Ils subissent alors un malus de $-(\text{rang})$ à toutes leurs actions durant $(5 \times \text{rang})$ minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.

ARMURE

Fonctionnement : ce talent permet d'ignorer un certain nombre de niveaux de blessure en fonction du rang du talent activé. Cela explique les cas de chats percutes par des voitures roulant à vive allure et qui se relèvent sans la moindre égratignure.

Explication : ce talent permet au personnage de modifier la composition moléculaire de sa peau pour la rendre, finalement, aussi résistante que l'acier. Les blessures qu'il reçoit lui infligent ainsi nettement moins de dégâts que la normale.

En termes de règles : pendant $(5 \times \text{rang})$ secondes, le personnage réduit immédiatement tous ses niveaux de blessure de (rang) points.

Exemple : Miou fuit un molosse qui veut n'en faire qu'une bouchée. Dans la panique de cette course poursuite, elle ne remarque pas le véhicule simiesque bruyant et nauséabond qui arrive sur sa droite lorsqu'elle traverse la route. Seul un crissement de freins la prévient au dernier moment. Elle active instantanément son talent avant de se faire percuter par la voiture et de voler plusieurs mètres dans les airs pour chuter lourdement sur le trottoir d'en face. Le rang de son talent activé lui permet d'ignorer les quatre niveaux de blessure reçus. Miou se relève sur ses quatre pattes et court grimper sur le premier arbre venu.

ARRÊT TEMPOREL

Fonctionnement : ce talent permet de figer le temps quelques secondes, laissant au personnage la possibilité d'agir à sa guise durant ce laps de temps. Cela explique les moments fugaces où l'on croit voir son chat présent dans la cuisine en train de faire une bêtise, mais en fait... non.

Explication : ce talent permet au personnage d'agir beaucoup plus vite qu'à la normale, ce qui pourrait se traduire par figer le temps pendant une courte période pour tous les autres protagonistes. Rien ne semble s'être passé entre le moment où le personnage a figé le temps et le moment où tout se remet en marche. En revanche, s'il s'est déplacé ou s'il a modifié un élément de la scène durant l'arrêt temporel, cette

Allergène

Gr'Ow dormait tranquillement dans un appartement au-dessus d'une agence bancaire en train de se faire braquer. Les forces de l'ordre investissent violemment l'appartement en défonçant la porte d'entrée. Surpris et réveillé en sursaut, Gr'Ow voit débouler des simiesques vociférants et armés dans son territoire réservé. Par réflexe, il active son talent pour se protéger et lui permettre de fuir vers la porte d'entrée. Les policiers et les membres du GIGN sont tous immédiatement pris de démangeaisons, de crises d'éternuements, d'irritation des yeux et d'autres choses de cet acabit. Gr'Ow se faufile parmi eux en courant jusqu'à la porte d'entrée et file dans les escaliers. Les humains qui le croisent ressentent maintenant les mêmes effets puisque son talent se déplace avec lui. Le GIGN est maintenant persuadé que les braqueurs ont piégé le 1er étage de l'immeuble avec des gaz incapacitants.



action est perçue comme instantanée par les autres personnes impactées. Le laps de temps est variable selon le rang du talent activé. Seul le personnage qui a activé son talent peut agir durant le laps de temps figé. Par commodité, on associera une action simple par tranche de 5 secondes de temps arrêté. Les objets et les personnages figés gardent leurs caractéristiques : les flammes seront immobiles, mais leur contact provoquera des brûlures, une balle sortie du canon d'un fusil restera suspendue dans les airs, mais la toucher causera aussi une vive brûlure, etc. Il est possible de déplacer des objets ou des personnes durant le laps de temps que dure l'arrêt temporel, du moins si le personnage qui active le talent possède un score de *Poïl* suffisant pour le faire. Ces mouvements ne sont pas aisés et le personnage aura l'impression d'une grande résistance lors de son action.

En termes de règles : le personnage peut figer le temps sur une période de $(5 \times \text{rang})$ secondes.

Exemple : Ro'Aow voit l'humaine qui l'héberge sortir la bouteille de lait du frigo. Il se poulèche déjà les bobbies à l'idée de déguster une soucoupe de lait frais par ces grandes chaleurs d'été. Malheureusement, la simiesque fait un faux mouvement et la bouteille lui échappe des mains. Effrayé à l'idée de voir la seule et unique bouteille de lait frais se fracasser sur le carrelage de la cuisine, Ro'Aow active son talent et fige la scène. Il se débrouille pour pousser le coussin où il a l'habitude de se reposer juste en dessous de la bouteille qui reste suspendue dans les airs. Puis il grimpe sur la table et appuie sur cette même bouteille pour infléchir la courbe de sa chute. Lorsque le temps reprend son cours, la bouteille de lait tombe mollement sur le coussin de Ro'Aow, sous les yeux étonnés de sa maîtresse qui le voit soudainement sur la table de la cuisine alors qu'il était à ses pieds une seconde auparavant.

BROUILLEUR ÉLECTRONIQUE

Fonctionnement : ce talent permet au personnage de perturber tous les appareils électroniques qui se trouvent dans un rayon donné. Ceci explique les perturbations inexplicables qui se produisent (un téléviseur qui tombe en panne lors d'une finale de Roland Garros, par exemple) lorsqu'un chat apparaît dans la pièce et quémande des caresses.

Explication : la zone d'effet du talent est un cercle centré sur le chat qui l'active. Le nombre d'appareils perturbés dépend du niveau du talent. Ces appareils peuvent être des caméras de surveillance, des grille-pain, des téléviseurs, des ordinateurs, des GPS embarqués dans des véhicules, des démarreurs électroniques de voiture, des radios, des lecteurs MP3, etc. Le fonctionnement de ces appareils est soit erratique (grille-pain qui se met en marche tout seul ou neige électronique sur la caméra de surveillance du supermarché, par exemple), soit hors service (le téléviseur s'éteint tout seul ou le GPS refuse de démarrer), au choix du joueur.

En termes de règles : (rang) appareils électroniques sont affectés dans un rayon de $(5 \times \text{rang})$ mètres centré sur le chat activant son talent durant $(5 \times \text{rang})$ minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.

Exemple : Ma'Wauou doit pénétrer dans un musée à Paris afin de détruire une relique de l'Atlantide qui pourrait mettre à mal la Mascarade si elle venait à être étudiée d'un peu trop près par les simiesques. Il utilise son talent Passe-Muraille pour entrer dans le musée et active Brouilleur électronique pour court-circuiter les caméras de surveillance dans les salles d'exposition. Le gardien voit soudainement de la neige s'afficher sur ses écrans de contrôle dans chaque salle où Ma'Wauou se balade. Dès qu'il est sorti d'une salle, l'image revient à l'écran. Intrigué par ce phénomène, le gardien va voir sur place. Armé de sa lampe torche et d'un talkie-walkie, il avance prudemment dans la pénombre des salles d'exposition. Il lui semble apercevoir un mouvement furtif au pied du piédestal présentant les masques mortuaires égyptiens, mais il ne remarque rien en braquant sa lampe torche (ce n'est pas un objet électronique, tout au plus électrique). Cependant, il s'aperçoit avec horreur que son talkie-walkie ne fonctionne plus au moment où il allait appeler ses collègues en renfort...

CLAIRAUDIENCE

Fonctionnement : ce talent permet d'entendre les sons à distance. Cela explique la prescience qu'ont certains chats à déterminer la présence d'un humain dans une pièce donnée pour aller lui demander des caresses ou à manger.

Explication : ce talent permet au personnage d'écouter les bruits des pièces ou des scènes sans être physiquement présent sur les lieux. Attention, il entend ce qui se passe, mais ne voit rien. De plus, il faut que le son soit distinct. Un personnage écoutant à distance dans l'eau entendra les bruits tels que perçus dans cet élément liquide. De même, s'il écoute des humains parler et qu'il n'a pas la compétence pour déchiffrer leur langue gutturale, il ne comprendra rien de cette conversation. Aucun obstacle (mur, roche, terre, blindage, etc.) ne peut bloquer l'écoute, tant que le personnage n'essaie pas d'écouter au-delà du rayon d'action maximal du talent. Les lieux distants ciblés par ce talent peuvent se trouver n'importe où vis-à-vis du personnage.

En termes de règles : le personnage peut entendre les bruits de lieux distants dans un rayon de 15, 30, 60, 120 ou 250 m (selon que le talent est activé au rang **1, 2, 3, 4** ou **5**) centré sur lui, et ce durant ($5 \times$ rang) minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.

Exemple : Ma'Ow doit déterminer si l'habitation construite par les simiesques est abandonnée ou pas. Il active son talent et « entend » des borborygmes typiques du langage guttural des hommes. À coup sûr, cette maison est occupée par des singes imberbes !

CLAIRVOYANCE

Fonctionnement : ce talent permet de voir à distance. Cela explique pourquoi certains chats réussissent à déterminer que vous êtes en train de préparer leur gamelle de pâtée et de rappliquer en quelques secondes pour se coller dans vos pattes en miaulant de plaisir.

Explication : ce talent permet au personnage de voir des lieux ou des scènes sans être physiquement présent. Attention, il voit ce qui se passe, mais il n'entend rien. De plus, il n'a pas besoin de

source de lumière à l'endroit où il se trouve physiquement pour voir à distance. En revanche, si l'endroit distant est plongé dans une obscurité totale, le personnage ne verra absolument rien de là où il est. Aucun obstacle (mur, roche, terre, blindage, etc.) ne peut bloquer la vue, tant que le personnage n'essaie pas de voir au-delà du rayon d'action maximal du talent. Les lieux distants ciblés par ce talent peuvent se trouver n'importe où vis-à-vis du personnage.

En termes de règles : le personnage peut voir dans les lieux distants dans un rayon de 15, 30, 60, 120 ou 250 m (selon que le talent est activé au rang **1, 2, 3, 4** ou **5**) centré sur lui, et ce, durant ($5 \times$ rang) minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.

Exemple : Ma'Ow sait que des simiesques occupent la maison, mais il en ignore le nombre exact. Il active son talent et « voit » les différentes pièces depuis la cave obscure jusqu'au grenier sombre. Il peut ainsi déterminer qu'il y a là un couple de simiesques dans la cuisine avec deux chatons humains dans leurs chambres respectives au premier étage.

CONTRÔLE GRAVITATIONNEL

Fonctionnement : ce talent permet de faire des bonds prodigieux. Cela explique les capacités hors normes de certains chats à se retrouver sur les toits des maisons ou sur la plus haute branche d'un arbre en un seul bond.

Explication : ce talent permet au personnage de modifier la gravité ambiante autour de lui et d'effectuer des sauts exceptionnels en hauteur ou en longueur. Pour cela, il doit toujours réaliser une action avec sa compétence *Saut*, mais la distance n'est plus limitée à 2, 5 m. Ce talent permet également de chuter d'une hauteur importante sans encaisser de niveau de blessure.

René

Pour déterminer le nombre de points de talents, Élodie demande à René son score de Vibrisse qui est de 4. René dispose donc de 16 points pour choisir ses talents et leurs rangs associés. Il décide d'équilibrer les talents psychiques de son personnage et prend quatre talents avec un rang **3** (Pratiquant) pour en faire un chat multitâche, beaucoup plus intéressant par rapport à ses compétences qu'il juge un peu faiblards (coût : 4 points chacun). Il choisit donc le talent **Prescience**, histoire d'échapper aux crasses d'ennemis ou de ses congénères agacés, et le talent **Brouilleur électronique** pour se donner un petit plus et être utile. Dans la même optique, il choisit de prendre le talent **Sommeil** et enfin le talent **Télépathie** pour être un centralisateur de communication pour son groupe. Son personnage sera peut-être insupportable, mais ses talents s'avéreront utiles pour aider son équipe à réussir au mieux les missions.



Déplacement temporel

Mi'Krrrr sait que sa maîtresse va rentrer des courses dans moins d'une demi-heure. Il ne veut pas attendre et projette donc son esprit 25 min dans le futur. Il se retrouve dans le jardin, perché sur la branche d'un arbre avec au pied un molosse furieux qui lui aboie dessus. Mi'Krrrr ne sait pas ce qui a pu se passer pour qu'il en arrive là, mais il est tellement surpris qu'il en perd l'équilibre et qu'il se retrouve pendu à la branche de l'arbre, toutes griffes dehors, les pattes arrière dans le vide. Mi'Krrrr décide de réutiliser à nouveau son talent pour revenir dans la cuisine 25 min dans le passé en se disant qu'il ne sortira pas dans le jardin durant au moins l'heure qui suit.

Nathalie

La chatte séductrice et manipulatrice de Nathalie possède un score de 3 en **Vibrisse**, ce qui lui donne 8 points pour acquérir ses talents. Elle choisit le talent **Déplacement temporel** au rang 3 (Pratiquant), car c'est encore la meilleure façon de modifier une situation pour la faire tourner à son avantage (coût : 4 points). Elle choisit ensuite **Arrêt temporel** au rang 2 (Disciple), parce qu'on ne fait pas mieux pour se déplacer incognito dans n'importe quel lieu, ainsi que le talent **Armure** au rang 2 (Disciple), histoire d'assurer ses arrières si sa chatte se retrouve prise dans une sale bagarre de matous (coût : 2 points chaque).

En termes de règles : le personnage peut faire des sauts ou des bonds de (5 × rang) mètres.

Exemple : Gra'Wou a repéré la boîte de thon que Mme Gérard a négligemment laissée traîner sur le rebord de la fenêtre de la cuisine. Or Mme Gérard habite au troisième étage alors que Gra'Wou déambule dans la rue bien plus bas. Qu'à cela ne tienne ! Poussé par la gourmandise, Gra'Wou active son talent et bondit d'un coup d'une quinzaine de mètres pour atterrir avec grâce sur le rebord de la fenêtre. Il commence à déguster avec délice ce mets particulièrement parfumé pour son museau et ses papilles de chat. Soudain, il aperçoit la vieille simiesque qui fait irruption dans la cuisine. Immédiatement, il active à nouveau son talent pour sauter sur le toit d'une voiture garée en contrebas. Mme Gérard trouve sa boîte de thon largement entamée et reste dubitative en apercevant un chat de gouttière qui s'en va au loin en balançant sa queue de contentement.

CONTRÔLE MENTAL

Fonctionnement : ce talent permet de contrôler un être humain. Cela explique pourquoi certains humains se sentent obligés de réaliser des actions a priori absurdes pour leurs chats.

Nota : C'est ce pouvoir qu'utilise Raow dans la nouvelle du début pour prendre le contrôle du conducteur de la voiture.

Explication : ce talent permet au personnage de prendre possession d'un corps humain et de forcer l'être ainsi possédé à agir selon son bon vouloir. Pour ne pas être contrôlé, l'humain cible doit réussir un jet de *Caresse* à un seuil de difficulté défini par le rang du talent du personnage qui tente de le posséder (cf. table ci-contre). En cas d'échec, le

personnage le contrôle totalement. Cependant, l'être humain possédé gardera en mémoire toutes les actions, paroles et attitudes qu'il aura été obligé d'effectuer par une volonté supérieure à la sienne. Lorsqu'un chat « prend » le contrôle d'un être humain, son corps s'effondre sur place telle une marionnette à qui on aurait coupé les fils. Le chat doit stopper sa possession de l'être humain contrôlé pour réintégrer son corps d'origine et il ne peut contrôler qu'un humain à la fois. Quitter un corps humain pour en contrôler un autre implique de réintégrer son corps d'origine durant 1 à 2 secondes et de réactiver son talent ensuite. Si le contrôle est poussé au-delà de sa durée maximale, le chat risque d'être piégé dans le corps humain et de devenir un bastet. Le personnage doit réussir un jet de *Caresse* pour chaque minute au-delà de la durée limite indiquée par le rang utilisé. Ce jet démarre au seuil de difficulté **Assez facile** et augmente d'un niveau pour chaque minute supplémentaire. En cas d'échec, l'esprit du chat se retrouve définitivement piégé dans le corps humain. Les esprits de l'homme et du chat fusionnent, bien que celui du chat garde un ascendant sur le premier. Les souvenirs et les connaissances des deux esprits sont intégralement conservés. Le corps d'origine du chat meurt rapidement, ses fonctions vitales lâchant une à une dans l'heure qui suit la fusion mentale. Ce pouvoir ne fonctionne qu'avec les humains. Il est impossible pour un chat de contrôler un autre chat ou un bastet, ou pour un humain ou un bastet de contrôler un chat.

Rang du talent utilisé	Seuil de difficulté
1	Assez facile
2	Moyen
3	Assez difficile
4	Difficile
5	Très difficile

En termes de règles : le personnage peut contrôler un être humain durant (5 × rang) minutes si ce dernier rate son jet de *Caresse* (Volonté).

Exemple : Gr'Ow veut absolument manger du poisson et rien d'autre ce soir. Le simiesque chez qui il squatte s'apprête à lui donner ses sempiternelles croquettes et cela énerve réellement Gr'Ow. Il active son talent pour prendre le contrôle de son maître, non sans s'être installé au préalable sur le fauteuil moelleux en face de la télévision. Son maître ratant son jet de *Caresse* pour résister à cette possession, le voici mû par une volonté supérieure à la sienne, tandis que Gr'Ow gît inconscient sur le fauteuil. Le simiesque quitte son appartement, se dirige vers la poissonnerie et achète un beau filet de saumon frais, rentre ensuite chez lui et le dépose sur le carrelage de la cuisine. Lorsqu'il retrouve le contrôle de son corps, il se demande horrifié ce qui l'a fait agir ainsi, tandis que Gr'Ow se régale avec son poisson frais.

DÉPLACEMENT TEMPOREL

Fonctionnement : le personnage peut projeter jusqu'à quatre esprits lors d'un de ses déplacements dans le temps, toujours en fonction du rang du talent activé. Cela explique l'aptitude que possèdent certains chats à se trouver toujours au bon endroit et au bon moment, notamment lorsqu'on tente de revenir des courses incognito pour planquer les boîtes et les croquettes.

Explication : ce talent permet au personnage de projeter son esprit dans le temps, pas son corps physique, ni même un objet inanimé. La durée maximale d'avancée ou de remontée dans le temps est déterminée par le rang du talent activé. L'esprit du personnage prend alors possession de son corps à l'instant où il arrive. Il est donc impossible de rencontrer un même chat en double exemplaire, même d'âges différents,

par l'utilisation de ce talent. Le personnage a la possibilité d'aller dans un des futurs possibles ou dans le passé.

Lors d'un retour dans le passé, le personnage se retrouve dans l'instant où il réintègre son ancien corps. Il possède en revanche les souvenirs de tout ce qui s'est passé dans le futur d'où il vient. Au moment où il prend possession de son corps, le passé est tel que l'a connu le personnage. Il peut ensuite le changer par ses nouvelles actions.

Lors d'une avancée dans un futur probable, il se retrouve dans une situation totalement inconnue et sans aucune mémoire des actions et des faits réalisés entre son présent et le futur où il débarque. Les bonds dans le futur sont extrêmement dangereux : si le personnage est mort entre temps, son bond temporel lui est fatal. En revanche, les futurs probables ne sont pas encore gravés dans le marbre. Ce n'est pas parce que le personnage a vu un événement dans un futur possible que ce dernier arrivera forcément une fois qu'il sera revenu dans son présent.

En termes de règles : le personnage peut projeter son esprit et celui de (rang - 1) compagnons en avançant ou en reculant dans le temps de (5 × rang) minutes.

Exemple : Mi'Krrrr saute sur la table de la cuisine et déambule parmi les courses déposées là par sa maîtresse. Par mégarde, il renverse une bouteille de Saint-Émilion qui se fracasse sur le carrelage. Le petit ami de sa maîtresse rentre dans une colère noire et cherche à l'attraper. Mi'Krrrr saute sur le carrelage pour fuir, mais s'entaille les coussinets avec les débris de verre de la bouteille. Il utilise donc son talent pour se projeter dans le passé quelques secondes plus tôt. Son esprit intègre son corps au moment où il déambule sur la table, mais AVANT de faire tomber la bouteille. Il choisit de prudemment

Vinciana

La chatte Maine coon de Vinciana a un score de *Vibrisse* de 2, ce qui lui donne 4 points pour choisir ses camarades et leurs rangs associés. Elle imagine bien sa chatte Maine coon comme protectrice envers ses camarades de mission. Pour cela, il faudrait qu'elle puisse facilement déterminer si ces derniers sont en danger ou pas. Elle choisit donc de prendre le talent **Clairvoyance** afin de pouvoir voir aux alentours sans être gênée par des obstacles comme des murs, des arbres ou des portes. Elle attribue un rang **I** (Amateur) pour ce talent (coût : 1 point). Pour ses trois points restants, Vinciana pense que **Télékinésie** et **Contrôle gravitationnel** sont deux talents correspondant bien à la personnalité de Mi'Ow, qui préfère ne pas faire usage de la violence. Elle décide donc d'attribuer un rang **2** en **Télékinésie** (Disciple ; coût : 2 points) et un rang **I** en **Contrôle gravitationnel** (Amateur ; coût : 1 point) et a ainsi dépensé ses quatre points.



rebrousser chemin et de sauter sur le carrelage, changeant donc la trame temporelle par son action. La bouteille de vin reste intacte, le simiesque mâle ne rentre pas dans une colère noire et Mi'Krrrr s'en retourne tranquillement dans le salon. Seul Mi'Krrrr aura connaissance du fait qui ne s'est jamais produit réellement.

EFFET SCHRÖDINGER

Fonctionnement : ce talent permet de se dédoubler et d'effectuer deux actions au lieu d'une seule. Cela explique la capacité qu'ont certains chats à se trouver simultanément dans deux endroits à la fois et faire ainsi deux fois plus de bêtises que prévu.

Explication : grâce à ce talent, le personnage peut utiliser les principes de la physique quantique qui postule qu'un élément peut se trouver à deux endroits possibles à un instant donné. Il peut donc agir simultanément deux fois au même moment en ayant la possibilité de se dédoubler. Les deux doubles partagent les mêmes pensées, la même mémoire et sont automatiquement au courant des actions de l'autre, même s'ils ne se voient pas. Lorsque l'utilisation du talent se termine, l'un des deux disparaît (au choix du joueur). L'autre restant à entièrement connaissance de toutes les actions réalisées par son double disparu. En revanche, afin de respecter les lois de la physique quantique, il ne faut absolument pas qu'un observateur puisse voir les deux personnages ensemble. Les autres chats éveillés ayant une compréhension parfaite des mécanismes quantiques, ils peuvent « voir » leur congénère sous l'Effet Schrödinger. Toutefois, ils n'affectent pas l'utilisateur de ce talent. Cela n'est valable qu'avec des chats éveillés et pas avec des dégénérés. Si un humain surprend un chat dans cet état (c'est-à-dire qu'il voit les deux doubles ensemble par n'importe quel moyen), les possibilités quantiques

sont annihilées et l'Effet Schrödinger est immédiatement interrompu. L'un des deux personnages disparaît instantanément (au choix de la meneuse de jeu) et l'autre subit des lésions corporelles graves en fonction du rang du talent activé.

En termes de règles : le joueur peut dédoubler son personnage et gérer ses doubles durant (rang) minutes. Si un être humain voit les deux personnages en même temps, un chat dégénéré ou tout autre être vivant ayant un niveau de conscience animal, l'un des deux personnages disparaît et l'autre reçoit (rang) niveaux de blessure.

Exemple : Mawa'Ou doit impérativement détruire un vieux papyrus égyptien qui compromet la Mascarade. Malheureusement, il est gardé dans le laboratoire du chercheur en égyptologie dont la porte d'entrée possède un mécanisme humain très embêtant pour Mawa'Ou. En effet, pour ouvrir la porte, il faut simultanément appuyer sur un bouton et tourner la poignée. Mawa'Ou décide donc d'activer son talent au rang 1 afin de régler le problème. Soudainement, il y a donc deux chats au lieu d'un. Le premier saute sur la table et appuie sur le bouton tandis que le second bondit sur la poignée pour l'activer. La porte s'ouvre, et le chat sur la table disparaît. L'autre lâche la poignée de la porte pour retomber sur ses pattes et entrer dans le laboratoire.

FORCE

Fonctionnement : ce talent permet d'augmenter temporairement la valeur de son attribut de *Griffe* (Force). Cela explique la capacité qu'ont certains chats à déplacer des objets lourds pour attraper leurs proies ou le sac de croquettes caché.

Explication : grâce à ce talent, le personnage peut augmenter temporairement la puissance musculaire de son corps. Il peut frapper plus fort, porter plus

Étienne

Le chat bougon et râleur d'Étienne possède un score de *Vibrisse* de 4, qui lui accorde 16 points pour choisir ses talents psychiques. Il décide de ne prendre que quatre talents, mais tous au rang 3 (Pratiquant), ce qui fait un coût de 4 points pour chacun. Son premier choix sera l'**Effet Schrödinger**, parce qu'il le fait bien rire. Il prend ensuite **Allergène** comme Fabrice, parce qu'en plus de lui permettre de se défendre, ce talent le fait aussi beaucoup rire. Il choisit ensuite **Pesanteur** pour doubler ses possibilités de s'enfuir en ralentissant au besoin ses poursuivants. Et enfin, il prend **Téléportation** pour pouvoir se déplacer facilement avec son équipe dans des endroits connus. Moyennant quelques fa-vours pour le service rendu, cela va sans dire...

lourd ou soulever beaucoup plus qu'à la normale. Son corps reste physiquement le même, sans aucune altération du genre transformation à la Hulk... mais il est cependant capable de déclencher une réaction chimique naturelle qui décuple la force de ses muscles.

En termes de règles : le personnage ajoute (rang) points à son score de *Griffe* (Force), et ce, durant (5 × rang) minutes.

Exemple : Miou est très curieuse de savoir ce que la simiesque femelle a caché dans son sac à main sans qu'elle puisse l'apercevoir. Comme elle ne saisit pas le fonctionnement de la fermeture du sac à main de sa maîtresse (elle est réfractaire à la technologie des humains), elle décide d'activer son talent pour simplement déchiqueter le sac à main en cuir et atteindre son contenu. Lorsque l'humaine revient dans le salon, elle pousse un cri de terreur en voyant son sac à main de luxe en charpie, mais elle a du mal à concevoir que sa jeune chatte siamoise petite et menue ait pu réaliser ce carnage.

HYPNOSE

Fonctionnement : ce talent permet d'altérer la mémoire d'un être humain. Cela explique pourquoi certains humains ont soit des pertes de mémoire, soit des agissements a priori absurdes lorsque leurs chats se trouvent dans les parages.

Explication : ce talent permet au personnage de modifier la mémoire des humains pour effacer des souvenirs ou en implémenter d'autres, totalement factices. La durée des souvenirs modifiés ou des pertes de mémoire dépend du rang du talent activé. Ce pouvoir ne fonctionne qu'avec les humains. Il est impossible qu'un chat modifie les souvenirs d'un autre chat ou d'un bastet, ou bien qu'un humain utilise ce talent sur un chat.

En termes de règles : le personnage peut effacer les (5 × rang) dernières minutes de la mémoire d'un être humain, ou bien implanter un faux souvenir remontant à (rang) jours.

Exemple 1 : Ma'Ow trouve que la nouvelle litière achetée par son maître est une horreur. Il préférerait de loin son ancienne litière, plus confortable et plus spacieuse à son goût. Comme le simiesque mâle n'avait pas l'air de comprendre ses miaulements de rage quant à ce changement catastrophique, Ma'Ow utilise son talent pour renouveler le souvenir vieux de 5 jours de remplacer cette « ancienne » litière, mais cette fois par une nouvelle qui correspond en tout point à son modèle préféré. Le simiesque trouvera peut-être bizarre que cette « vieille » litière soit comme neuve et le vendeur de l'animalerie sera surpris de revoir son client acheter une autre litière, mais l'humain sera convaincu de son souvenir.

Exemple 2 : Ma'Ow est affamé et aimerait obtenir une double ration de pâtée. Il attend que le simiesque lui donne à manger, vide sa gamelle en la nettoyant totalement puis utilise son talent pour lui faire oublier ses actions lors du dernier quart d'heure passé. Repassant en cuisine, l'humain aura complètement oublié qu'il a déjà donné à manger à Ma'Ow et lui servira une seconde gamelle. Il sera fortement étonné de ne pas pouvoir se rappeler ce qu'il a bien pu faire ces 15 dernières minutes.

PASSE-MURAILLE

Fonctionnement : ce talent permet de passer au travers de la matière solide. Cela explique la curieuse et énervante possibilité qu'ont certains chats de toujours réussir à se retrouver dans un lieu donné, même si ce dernier est fermé à double tour.

Explication : ce talent permet au personnage de passer à travers des murs,

Fabrice

Fabrice a mis un score de 3 en *Vibrisse* pour son chat de gouttière débrouillard, ce qui lui donne 8 points pour choisir ses talents. Afin de pouvoir plus facilement franchir des obstacles imprévus, Fabrice prend le talent **Passe-Muraille** au rang 3 (Pratiquant ; coût : 4 points). Histoire de prouver encore plus la débrouillardise de son chat, Fabrice prend le talent **Déplacement temporel** au rang 2 (Disciple), ainsi que le talent **Hypnose** au rang 2 (Disciple) qui lui permettra de manipuler plus facilement les simiesques (coût : 2 points chacun).



Marie Laurence

La Chartreuse de Marie Laurence a un score en *Vibrisse* de 3, ce qui lui donne 8 points pour choisir ses talents et leurs rangs associés. Elle se représente bien son chat chartreux comme un petit génie. Sa chatte serait donc beaucoup plus intellectuelle que physique. Il lui faudrait pouvoir compenser cette faiblesse par des talents psychiques appropriés. Elle choisit **Contrôle mental** et **Poltergeist** afin de pouvoir agir sans intervenir physiquement. Elle choisit ensuite le talent **Force** afin de renforcer son score moyen au moment opportun. Elle prend un rang 3 (Pratiquant) pour son talent de **Contrôle mental** (coût : 4 points) et un rang 2 (Disciple) pour ses deux autres talents **Poltergeist** et **Force** (coût : 2 points chacun). Marie Laurence dépense ainsi ses huit points.

des plafonds, des sols et des portes comme si ces derniers n'existaient pas. Il s'agit d'une manipulation au niveau moléculaire qui écarte les molécules d'un élément inanimé pour laisser passer ceux du personnage. Ce pouvoir ne peut être en aucune façon utilisé pour passer au travers d'un être vivant. L'épaisseur de la surface traversée dépend du rang du talent activé. Si le mur, la porte, le plafond ou le sol est d'une épaisseur supérieure à ce que le personnage peut traverser, il est tout simplement bloqué (c'est-à-dire qu'il ne peut même pas passer la tête ou toute autre partie de son corps au travers).

En termes de règles : le personnage peut passer au travers de n'importe quelle matière de moins de $(10 \times \text{rang})$ centimètres d'épaisseur.

Exemple : Mi'Krrrr est très contrarié de voir que le couple de simiesques qui a emménagé dans le clapier humain voisin du sien possède un énorme bouledogue. Ce dernier semble totalement excité par la gent féline, et ne rate pas une occasion de bondir par-dessus la haie pour tenter de croquer ce pauvre Mi'Krrrr dès qu'il le peut. Il décide donc de lui jouer un tour pendable, histoire que le canidé y réfléchisse à deux fois avant de recommencer à envahir son territoire. Il décide donc de parader dans le jardin afin de se faire remarquer par le molosse. Ce dernier l'aperçoit et, tout en aboyant furieusement, fonce par-dessus la haie pour tenter d'attraper Mi'Krrrr. Celui-ci détale le plus vite possible dans un sprint effréné pour tourner d'un coup à l'angle du mur le plus proche. Le chien complètement fou se précipite derrière lui à toute vitesse et... s'écrase durement la truffe et le reste de la tête contre le muret qui entoure la terrasse de la maison. C'est en geignant et à moitié groggy que le bouledogue tente de retourner dans le jardin de son maître, lequel se fait copieusement insulter par celui de Mi'Krrrr qui observe goguenard la scène sur un des rebords d'une fenêtre de la terrasse.

PESANTEUR

Fonctionnement : ce talent permet d'augmenter le poids d'un adversaire. Cela explique la maladresse et l'incapacité de certains humains à attraper un chat.

Explication : ce talent permet au personnage de modifier la gravité ambiante autour des corps de ses adversaires. Ces derniers voient leur poids varier à cause de la gravité modifiée par le talent du personnage. Ils doivent réussir un jet de *Griffe* (Force) afin de pouvoir continuer à se déplacer et réaliser des actions physiques. Ce jet démarre au seuil de difficulté **Assez facile** et augmente d'un niveau pour chaque minute supplémentaire (cf. table ci-dessous). En cas d'échec, la victime s'écroule au sol, incapable de bouger. Elle aura l'impression de peser beaucoup plus que la normale. En cas de réussite, elle subit un malus équivalent au rang du talent utilisé pour toutes actions physiques entreprises.

Rang du Talent utilisé	Seuil de difficulté
1	Assez facile
2	Moyen
3	Assez difficile
4	Difficile
5	Très difficile

En termes de règles : la victime voit son poids multiplié par $(2 \times \text{rang})$ durant $(5 \times \text{rang})$ minutes. En cas de réussite de son jet de *Griffe* (Force), il subit un malus de (rang) pour toutes ses actions physiques. En cas d'échec, il est immobilisé.

Exemple : Ro'Aow reconnaît sans difficulté le simiesque qui s'avance lentement vers lui. C'est un humain qui tente régulièrement de l'attraper pour l'emmener dans un endroit dangereux nommé « fourrière ». Malheureusement, il s'est laissé surprendre et doit obligatoirement provoquer un accroc dans la Mascarade

pour éviter de finir en cage, voire pire. Ro'Aow active donc son talent contre l'humain aux intentions belliqueuses. Ce dernier, qui vient de rater son jet de *Griffe (Force)*, perd soudain l'équilibre et tombe lourdement sur le sol, si lourdement qu'il en casse le manche de son filet à attraper les chats errants. Il s'aperçoit tout étonné que ses bras et ses jambes semblent peser une tonne et qu'il est incapable de les bouger. Pendant ce temps, Ro'Aow s'approche de sa victime étendue et sans défense pour la gratifier d'un petit jet d'urine malodorant, histoire d'humilier grandement ce simiesque qui a osé le menacer. Puis il s'éloigne lentement en prenant son temps, sachant que le danger de la fourrière n'est plus.

POLTERGEIST

Fonctionnement : ce talent permet de donner un coup à distance. Cela explique les phénomènes de Poltergeist, mais uniquement si un chat se trouve dans les parages.

Explication : ce talent permet au personnage de frapper à distance un objet ou une personne en donnant l'équivalent d'un coup de poing. Plus le rang du talent activé est élevé, plus la force est puissante. Si le coup est porté à un adversaire de chair et de sang, celui-ci est totalement surpris puisque la force qui le frappe est totalement invisible. Chaque coup porté ne peut par conséquent pas être anticipé. La première attaque surprendra totalement l'adversaire du personnage, c'est-à-dire que le premier coup porté par l'utilisation de ce talent touchera automatiquement sa cible. Les coups suivants seront gérés comme si l'adversaire était surpris. Si le coup est porté à un objet inerte, ce dernier en subira les conséquences en fonction de sa taille, son poids, sa structure, la force du coup, etc.

En termes de règles : le personnage donne un coup équivalent à un score de (rang) en *Griffe (Force)* via une force invisible qu'il contrôle.

Exemple : Gr'Ow est tranquillement allongé en haut de l'armoire du salon en train de somnoler lorsqu'il aperçoit le jeune chaton humain qui rentre dans la pièce. Il a encore en tête le souvenir douloureux de sa queue tirée violemment par l'enfant et décide de lui rendre la monnaie de sa pièce. Sortant de sa torpeur, Gr'Ow active son talent et donne un petit coup derrière la tête du chaton humain. Ce dernier, totalement surpris, ne comprend absolument pas ce qui lui arrive. Les larmes lui montent aux yeux lorsqu'un second coup se fait sentir. L'enfant quitte le salon en courant et en pleurant tandis que Gr'Ow s'assoupit à nouveau, savourant sa vengeance. Autre exemple, Gr'Ow veut quitter une pièce de la maison, mais la porte est fermée. Comme il ne possède pas de talent qui lui permet de sortir, il se doit d'ouvrir cette porte en actionnant la poignée. Il se positionne donc debout, les pattes avant sur la porte et active son talent pour donner un simple coup sur la poignée. Gr'Ow n'a qu'à pousser pour que la porte s'ouvre. Heureusement qu'elle s'ouvrait du bon côté !

PRESCIENCE

Fonctionnement : ce talent permet de « visualiser » à court terme les conséquences futures de différents choix d'actions possibles. Cela explique l'attitude de certains chats qui passent la majeure partie de leur temps à dormir et, lorsqu'ils se réveillent, réussissent du premier coup à attraper un oiseau qui passait par là.

Explication : ce talent est lié dans une certaine mesure au temps et à la notion de physique quantique. Il permet au personnage de prévoir le résultat d'actions futures avant que ces dernières n'aient eu lieu. Le personnage peut visualiser les différentes branches temporelles inhérentes à ses choix et choisit celle qui lui convient le mieux. Plus son rang est avancé, plus il visualisera simultanément les futurs

Noah

L'adolescente bastet de Noah possède un score de 3 en *Vibrisse*, ce qui lui donne 8 points pour acquiescer ses talents. Il choisit le talent **Poltergeist** au rang 3 (Pratiquant), parce que même si son personnage semble être fragile et isolé, il ne faut pas se fier aux apparences (coût : 4 points). Il prend aussi le talent **Sixième sens** au rang 3 (Pratiquant) pour éviter à son personnage de se retrouver dans des situations critiques suite à des jets de dés ratés (coût : 4 points).



probables en fonction de ses actions. Cette possibilité est réservée uniquement aux jets de dés utilisés pour les résolutions d'actions avec une compétence et non pas pour ceux résolus avec une caractéristique.

En termes de règles : le personnage lance (rang) dés supplémentaires lors d'un jet autre qu'un jet concernant une caractéristique.

Exemple : Gr'Ow a humé le doux fumet d'un poisson frais laissé par mégarde par une humaine sur la table de la cuisine près de la fenêtre ouverte. Le seul problème, c'est que la fenêtre de la cuisine est particulièrement haute d'accès et sauter sur son rebord risque de s'avérer compliqué pour Gr'Ow. Il active donc son talent pour tenter de trouver la meilleure solution à son problème, à savoir comment effectuer un saut parfait pour atterrir correctement sur le rebord de cette fenêtre. Le joueur qui interprète Gr'Ow jette ses dés supplémentaires afin de réussir son action, et c'est un succès ! Gr'Ow se trouve donc maintenant sur le rebord et saute une nouvelle fois pour se retrouver sur la table de cuisine en face du filet de plie alléchant. Malheureusement, il n'a pas vu l'humaine qui, elle, n'a pas manqué de remarquer cet intrus moustachu. Au moment où Gr'Ow plante ses crocs dans la chair tendre du poisson, la simiesque bondit et attrape l'autre bout du filet de poisson avec sa main droite. La meneuse de jeu annonce qu'il y a un jet d'opposition de *Griffe* (Force) entre les deux protagonistes pour savoir qui emportera le poisson. Le joueur qui interprète Gr'Ow ne peut pas réutiliser le talent de ce dernier sur ce jet de dés puisqu'il porte sur une résolution d'action concernant une caractéristique de son personnage. Gageons que Gr'Ow utilisera à nouveau son talent rapidement pour se sortir au mieux du guêpier où il s'est fourré en succombant à sa gourmandise.

RÉGÉNÉRATION

Fonctionnement : ce talent permet de guérir de manière spectaculaire des blessures qu'il a reçues. Cela explique les cas de chats morts que des humains ont vus indemnes le lendemain et qui ont donné naissance à la légende des neuf vies d'un chat.

Explication : grâce à ce talent, les tissus cellulaires du personnage se régénèrent beaucoup plus vite que la normale et les lésions disparaissent à vue d'œil. Le personnage peut même revenir à la vie s'il était mort auparavant. Dans ce cas particulier, il doit réussir

un jet de *Poil* au seuil de difficulté correspondant au rang le plus élevé de son talent comme indiqué dans la table ci-après. S'il rate son jet, il est définitivement mort. Le personnage blessé régénère les membres amputés ou les organes internes détruits, sauf en cas de décapitation. Dans ce cas, la mort est instantanée et le talent ne peut pas être activé. Ce talent ne permet pas de contrer les effets des blessures subies en cas d'utilisation abusive des talents du personnage sans repos.

En termes de règles : le personnage récupère (rang) niveaux de blessure toutes les 2 h au rang 1, toutes les heures au rang 2, toutes les 30 min au rang 3, toutes les 15 min au rang 4 et toutes les 5 min au rang 5.

Rang du Talent utilisé	Seuil de difficulté du test de Poil
1	Très difficile
2	Difficile
3	Assez difficile
4	Moyen
5	Assez facile

Exemple : Wra'Rou et Miou sont tous deux en mission et doivent empêcher un agent Rose-Croix de transmettre une information importante à sa hiérarchie qui pourrait faire voler en éclat la Mascarade. Aux grands maux, les grands remèdes ! Les deux chats se sont fauflés dans la voiture de l'agent ennemi et s'arrangent pour provoquer un accident de la route lorsque ce dernier roule à vive allure sur la corniche près de la mer. La voiture quitte la route et s'envole dans les airs pour finir engloutie par les flots une vingtaine de mètres plus bas. Miou est éjectée de la voiture lors de sa sortie de route et est projetée sur la paroi de la corniche. Grièvement blessée, elle active son talent pour récupérer au plus tôt un état de santé normal. Quant à Wra'Rou, il n'a pas eu autant de chance. Bloqué dans la voiture qui s'abîmait dans les flots, il a juste eu le temps de se faufler par la vitre en partie ouverte côté conducteur, mais s'est noyé avant de refaire surface. Entièrement rétablie en à peine une demi-heure, Miou se met à la recherche de Wra'Rou. Elle trouve son corps sans vie rejeté par le ressac un peu plus tard. Sachant que Wra'Rou possède le même talent qu'elle, elle attend patiemment qu'il revienne à la vie. Ce qui arrive un peu plus tard, lorsque Wra'Rou commence à cracher et à suffoquer pour forcer l'eau encore présente dans ses poumons à sortir.

SIXIÈME SENS

Fonctionnement : ce talent permet d'être informé d'un danger potentiel à proximité. Cela explique pourquoi certains chats déjouent systématiquement les pièges mis en place par les humains pour les éliminer.

Explication : ce talent permet au personnage d'être informé d'un danger immédiat ou qui pourrait survenir dans un laps de temps relativement court. La nature même de ce talent fait qu'il est dissocié en deux parties. La première partie dite « passive » est tout le temps en action chez les personnages qui possèdent ce talent. La meneuse de jeu se doit de signaler au joueur qu'un danger potentiel et proche guette son personnage. Le joueur décide alors de déclencher la seconde partie du talent de son personnage au rang de maîtrise qu'il désire. Il peut alors poser autant de questions à la meneuse de jeu que le rang activé afin d'obtenir plus d'informations sur ce danger. Ces questions peuvent être « Est-ce que le danger se trouve devant moi ? », ou bien « Suis-je en danger si je franchis cette porte ? », ou même « Suis-je en danger si j'avale cette boulette de viande appétissante ? ». Les questions sont toujours simples et ne concernent qu'une action précise. Les réponses de la meneuse de jeu sont toujours « oui » ou « non », sans plus de précisions. Une question du genre « Quelle est la nature exacte du danger qui me guette ? » n'aura aucune réponse possible, car il est impossible d'y répondre par « oui » ou par « non ». Cependant, la meneuse de jeu la considérera comme une des questions possibles posées par le joueur.

En termes de règles : le personnage est informé par la meneuse de jeu d'un danger potentiel et peut lui poser (rang) questions dont les réponses sont obligatoirement « oui » ou « non » afin d'en déterminer la nature.

Exemple : Mawa'Ou doit enquêter sur un programme Rose-Croix concernant le développement de pouvoirs parapsychiques chez les humains. Le groupe de scientifiques Rose-Croix réalise ses tests dans les sous-sols d'un immeuble en construction abandonné. Cependant, Mawa'Ou ignore qu'ils ont demandé à un tireur d'élite de se poster non loin de là avec comme mission de supprimer tous les êtres vivants qui entreraient dans le périmètre de

l'expérience et qui pourraient la compromettre par leur simple présence. Mawa'Ou avance discrètement, mais tranquillement sur le chantier lorsque son talent de sixième sens (la meneuse de jeu prévient le joueur) l'avertit d'un danger immédiat. En effet, le tueur Rose-Croix l'a repéré dans sa lunette de précision et l'a mis en joue. Mawa'Ou active son talent au rang maximum pour tenter de déterminer l'origine et la nature du danger qui le menace. Espérons qu'il saura le faire rapidement pour éviter de finir sous la balle du sniper Rose-Croix.

SOMMEIL

Fonctionnement : ce talent permet d'endormir instantanément des êtres humains. Cela permet d'expliquer l'effet soporifique qu'ont certains chats sur les hommes.

Explication : ce talent permet au personnage de plonger les humains dans un état de sommeil profond. Il n'y a pas de limites au nombre d'humains affectés par ce talent, uniquement une limite sur la zone d'effet qui dépend du rang du talent activé. Cette zone d'effet est une sphère centrée sur le personnage qui active son talent. Cette zone d'effet reste fixe et ne se déplace pas avec le chat une fois le talent activé. Un chat ne peut en aucun cas endormir d'autres chats, seuls les êtres humains et les bastets sont affectés par ce talent. C'est l'initiateur qui hypnotise les êtres humains dans la zone d'effet. Ce dernier doit réussir un jet de *Caresse* (Volonté) dont le seuil de difficulté dépend du rang du talent activé. S'il est réussi, les êtres humains présents dans la zone d'effet sont endormis pour une durée égale à $(1d10 \times \text{rang du talent activé})$ minutes. De plus, le joueur doit cocher, en plus du rang de talent activé, autant de cases de niveau de talents utilisés que d'humains affectés par son talent. Si le jet est raté, les êtres humains présents dans la zone d'effet subissent un léger étourdissement qui les empêchera d'agir durant une à deux secondes. Dans ce cas, seul le rang activé est coché sur sa feuille de personnage, comme à la normale.

En termes de règles : le personnage endort tous les êtres humains présents dans une sphère de $(5 \times \text{rang})$ mètres de diamètre pour une durée égale à $(1d10 \times \text{rang})$ minutes.



Rang du Talent utilisé	Seuil de difficulté du test de Caresse (Volonté)
1	Très difficile
2	Difficile
3	Assez difficile
4	Moyen
5	Assez facile

Exemple : Ma'Ow doit absolument empêcher un groupe d'archéologues de mettre la main sur un papyrus de l'Égypte antique faisant référence à l'Atlantide et aux chats qui la gouvernaient. Malheureusement, Ma'Ow arrive un poil trop tard sur le lieu des fouilles archéologiques. Les humains ont déjà mis la main sur le coffret en bois contenant le papyrus et l'un d'eux vient de l'ouvrir en déployant des trésors de précautions devant ses collègues. Ma'Ow n'hésite pas une seconde et active son talent au plus haut rang. La dizaine de simiesques s'écroulent inconscients sur le sol sous la tente, ce qui lui coûte énormément en niveaux de talents utilisés. Le coffret tombe à terre et le papyrus roule sur le sol jusqu'aux pattes de Ma'Ow. Ce dernier le saisit dans sa gueule et s'enfuit ventre à terre avant que les humains ne reprennent connaissance. Quelques secondes plus tard, le contremaître du chantier entre dans la tente, intrigué par le bruit. Il trouve tous les archéologues étendus à terre, visiblement sans connaissance. Après s'être assuré qu'ils sont encore en vie, il en gifle un au hasard. L'archéologue profondément endormi se réveille, tiré de son sommeil par ce moyen peu orthodoxe. Ses autres collègues reprennent connaissance les uns après les autres, ne comprenant pas ce qui a pu leur arriver. Celui qui avait ouvert le coffret jurera ses grands dieux qu'il a vu un papyrus roulé à l'intérieur, mais nul n'en trouvera la trace.

TÉLÉKINÉSIE

Fonctionnement : ce talent permet de déplacer, de déformer ou de ralentir des objets par sa simple volonté d'esprit. Cela explique pourquoi Uri Geller (ndlr. *Un animateur de télévision des années 80 prétendant avoir la faculté de psychokinésie.*) se déplace toujours avec un chat lors de ses shows télévisés.

Explication : ce talent permet au personnage d'appliquer une force continue et égale à l'encontre d'un objet ou d'un être vivant. À la différence du talent Poltergeist, ce talent ne peut pas être utilisé pour donner un coup à distance. A contrario, ce talent permet d'effectuer des mouvements complexes que ne permet pas le talent Poltergeist tel que des rotations ou des va-et-vient. Le déplacement se fait dans toutes les directions, tant qu'un obstacle ne vient pas y mettre fin. La taille et le poids de l'objet déplacé dépendent du rang du talent activé. Il est possible de déplacer un être vivant si ce dernier rentre dans les critères du rang du talent activé. Si le talent Télékinésie est utilisé pour stopper ou ralentir un adversaire, la meneuse de jeu demande un jet d'opposition entre le rang du talent activé et le score de *Griffe* (Force) de son adversaire. Si le premier l'emporte, il réussira à faire reculer son adversaire. Si le second l'emporte, il réussira à progresser, mais plus lentement que la normale. En cas d'égalité, l'adversaire est bloqué. Cela est valable aussi pour un objet inerte en déplacement, telle une bille d'enfant roulant sur le sol, par exemple. Le personnage possédant ce talent peut aussi déformer un objet inerte si la structure de ce dernier le lui permet.

En termes de règles : le personnage peut déplacer, déformer ou ralentir un objet de moins de $(20 \times \text{rang})$ kg durant $(5 \times \text{rang})$ secondes.

Exemple : Ma'Waou cherche à échapper à des simiesques qui en veulent manifestement à sa vie. Il court se réfugier dans la cave et passe le pas de porte avec l'un d'eux sur ses talons. Il active une première fois son talent pour fermer la porte d'entrée de la cave. Il l'active une seconde fois pour faire tourner la clé dans la serrure puis une troisième fois pour plier la clé et l'empêcher depuis l'autre côté. Il l'active une dernière fois pour déplacer le vieux canapé poussiéreux et le mettre en travers de la porte afin de bloquer un peu plus l'accès à la cave. Ma'Waou essaie ensuite de modifier la courbure d'une planche de bois pour l'aider à sortir par l'une des fenêtres de la cave. Malheureusement, vu la nature du bois, la planche se casse net en son milieu. Ma'Waou devra trouver un autre moyen pour se tirer de ce mauvais pas.

TÉLÉPATHIE

Fonctionnement : ce talent permet au personnage de communiquer par télépathie. Cela explique pourquoi tous les chats du voisinage rappliquent lorsqu'on met de la pâtée dans la gamelle de son chat, ce dernier prévenant ses amis du festin en cours.

Explication : ce talent permet au personnage de communiquer sans échanger une seule parole, en s'adressant directement à l'esprit de la cible. Les chats parlent naturellement par télépathie, mais uniquement s'ils se voient. Grâce à ce talent, le personnage peut contacter et parler à un autre chat ou un être humain même s'il se tient hors de son champ de vision, à condition de se trouver dans le rayon déterminé par le rang activé. Une autre possibilité consiste à diffuser un appel large, capté par tous dans le rayon d'action du talent, mais auquel personne ne pourra répondre directement, si ce n'est en allant à la rencontre de l'émetteur. N'importe quel chat éveillé peut déterminer la direction d'où vient un tel appel. Seuls les chats et les êtres humains peuvent tenir une conversation télépathique via ce talent. Le personnage peut faire partager des sensations (faim, soif, plaisir) ou des émotions (peur, joie, haine) basiques à un mammifère. Ce talent ne fonctionne qu'avec des mammifères : impossible d'envoyer des émotions par ce moyen avec des reptiles, des insectes, des oiseaux ou des plantes. Si l'initiateur de la conversation télépathique est le seul à posséder ce talent, alors sa ou ses cibles ne pourront pas lui répondre (exception faite de chats qui pourraient le voir). Il est possible de transmettre des images en plus des paroles.

En termes de règles : le personnage peut contacter par télépathie (rang) personnages dans un rayon maximum de $(20 \times \text{rang})$ km.

Exemple : il y a près de six siècles, un chat nommé Ma'Wa'Ow s'est amusé à jouer un tour pendable à une jeune femelle humaine dans un lieu que les simiesques appelaient Domrémy. Grâce à son talent, il lui parla par télépathie et se fit passer pour l'archange Gabriel lui ordonnant de prendre les armes et de bouter les Anglais hors de France. Il s'en suivit un joyeux bordel qui fait encore frissonner de rire toutes les moustaches de France et de Navarre. Il faut dire qu'en ce temps-là, on savait s'amuser !

TÉLÉPORTATION

Fonctionnement : ce talent permet de se rendre instantanément d'un endroit à un autre. Cela explique pourquoi on retrouve certains chats miaulant avec insistance dans la cuisine alors qu'on était persuadé de les avoir laissés dehors pour avoir la paix.

Explication : ce talent permet au personnage de se déplacer quasi instantanément d'un endroit à un autre. Le lieu d'arrivée doit être connu (vu au moins une fois avant) pour pouvoir s'y téléporter. Il est possible de transmettre ou de recevoir des images du lieu d'arrivée grâce à la télépathie innée des chats ou au talent du même nom. Le nombre de personnes, le poids du ou des objets téléportés et la distance maximale dépendent du rang du talent activé. Le personnage n'a pas besoin de se déplacer avec les êtres vivants ou les objets qu'il déplace par téléportation.

En termes de règles : le personnage peut téléporter (rang) personnages ou un objet de $(5 \times \text{rang})$ kg maximum dans un rayon de $(20 \times \text{rang})$ km.

Exemple : Mi'Krrrr se téléporte du clapier douillet de la capitale dans la proche province qui jouxte la banlieue. Son amie Miou l'a contacté par télépathie pour qu'il lui vienne en aide. Dans la ferme où elle vit, des chats humains sont arrivés pour passer

Ali

Le vieux monsieur en redingote et chapeau haut de forme d'Ali possède lui aussi un score en Vibrisse, et donc 8 points pour acquiescer ses talents. Il choisit de prendre le talent **Télépathie** au rang 3 (Pratiquant) pour pouvoir parler directement aux félins et aux bastets (coût : 4 points). Pour rendre son personnage complètement réfractaire aux nouvelles technologies, il choisit ensuite le talent **Brouilleur électronique** au rang 2 (Disciple ; coût : 2 points). Enfin, parce qu'il les trouve « über cool », il choisit les talents **Déplacement temporel** et **Téléportation** au rang 1 (Amateur), qui lui coûtent ses deux derniers points.



les vacances d'été chez leurs grands-parents. Or l'un d'eux a amené une arme technologique humaine nommée « carabine à plombs » et s'amuse à tirer sur les animaux de la ferme, dont Miou. Cette dernière a fait les frais de cette arme et aimerait être emmenée loin de ces jeunes simiesques qui ont transformé son havre de paix en enfer. Lorsque Mi'Krrrr arrive à la ferme par téléportation, il se matérialise sur une des poutres de la grange, un endroit qu'il connaît bien et qu'il apprécie pour que ses arrivées soient discrètes. Il se met à la recherche de Miou en se dirigeant vers la grande cour intérieure. Dehors, il remarque ce qui semble être les jeunes simiesques qui sont en grande discussion près d'un énorme engin de transport nauséabond. L'un d'eux l'aperçoit et le désigne à l'autre qui tient dans ses mains une espèce de grosse tige de métal et de bois. Miou, qui voit la scène par la fenêtre de la chambre de sa maîtresse où elle se repose et tente de guérir de sa blessure à la cuisse,

préviend Mi'Krrrr par télépathie que l'instrument est l'arme technologique en question et que le jeune simiesque va l'utiliser contre lui. En effet, l'adolescent met en joue le chat qui vient d'apparaître dans la cour avec la ferme intention de faire mouche. Mi'Krrrr réagit instinctivement et téléporte le jeune simiesque sur la poutre de la grange. On entend rapidement un cri et un grand bruit sourd dans la grange, suivi de pleurs. Le grand-père qui se précipite dans la grange trouve l'un de ses petits-fils avec le bras cassé. Apparemment, il a voulu faire l'imbécile en grimpant sur la charpente de la grange et s'est cassé la binette, gêné par sa carabine. Ses histoires idiotes sur le fait qu'il s'est retrouvé là d'un seul coup alors qu'il se tenait à côté du tracteur ne changeront pas l'idée que se fait le vieil agriculteur sur sa descendance...



JOUER DES HUMAINS ET DES BASTETS

*« Le Chat devint grand seigneur et ne courut plus après les souris que pour se divertir. »
Charles Perrault*

Cats! vous propose d'incarner principalement des chats intelligents possédant des pouvoirs psychiques puissants et cherchant à se cacher aux yeux de l'humanité pour mieux la manipuler en douce. Mais rien ne vous empêche d'incarner un humain ou un bastet. Il vous faut cependant savoir dans quoi vous allez mettre les patt... les pieds en prenant une telle décision. Discutez avec votre meneuse de jeu avant votre partie pour vous assurer que ce choix de personnage conviendra à ce qu'il a préparé, puis suivez ces quelques conseils pour éviter les écueils possibles lors de vos parties.

FAIRE D'UN SIMIESQUE UN PERSONNAGE JOUEUR ?

Commençons par une simple question : pourquoi tenir le rôle d'un humain en tant que personnage alors que le jeu est axé sur le fait d'incarner des chats ? Il faut savoir que le challenge proposé par l'interprétation d'un chat (voulu par le jeu) est d'abandonner ses réflexes et ses références anthropomorphiques innés. Un chat ne possède ni bras ni pouces préhenseurs pour se saisir d'un objet et le manipuler. L'idée du jeu est de changer le référentiel de difficulté des actions possibles pour un personnage. Ce qui est simple pour un humain (ouvrir une porte avec une poignée ronde) devient extrêmement compliqué pour un chat. Et cela peut très vite rebuter de jeunes joueurs inexpérimentés.

Pour ne pas trop être destabilisé, vous pouvez tenter d'interpréter un simple humain.

Compter un allié simiesque dans le groupe permet d'avoir des interactions sociales beaucoup plus faciles avec le reste de l'humanité, et donc de récupérer plus facilement des informations capitales pour une mission. Cela permet aussi de s'introduire plus aisément dans des endroits où il serait incongru de découvrir un chat (un supermarché ou un musée, par exemple).

Enfin, un être humain aura plus de chance de lire un texte (l'écriture est un concept impossible pour les chats puisque la télépathie est un langage universel

et qu'ils héritent d'une mémoire génétique à leur naissance), encore faut-il comprendre la langue dans lequel ce texte a été écrit.

En revanche, il n'est pas question d'incarner n'importe quel humain afin de conserver un certain seuil de difficulté en rapport avec celles rencontrées par des chats désireux d'interagir avec l'univers des simiesques qu'ils côtoient habituellement.

De même, il faut aussi bien qu'un chat puisse communiquer avec un simiesque (grâce au talent Télépathie, par exemple) que le simiesque puisse se faire comprendre de lui (le talent Langage humain peut s'avérer très utile à ce niveau, sinon gare aux incompréhensions et aux mauvaises interprétations possibles).

Voici donc deux archétypes d'alliés humains pour un groupe de chats agents du Conseil de Paris, suffisamment équilibrés pour être intégrés à des scénarios variés.

LA PETITE FILLE QUI PARLAIT AUX CHATS

Personne ne prête attention à une enfant qui passe le plus clair de son temps à parler avec les chats du voisinage. Ses parents ou son entourage peuvent éventuellement s'en inquiéter si cette activité prend le pas sur toutes les autres, mais on dira plus certainement qu'elle a une imagination débridée et qu'elle est douée pour inventer des histoires. Mais si c'était vrai ? Si un ou plusieurs chats avaient compris que cette alliée potentielle serait un plus pour réussir leurs missions, pourquoi s'en priver ? Bien évidemment, des chats des factions progressistes ou esclavagistes se montreraient bien plus enclins à accepter ce « partenariat » que ceux des factions nihilistes ou conservatrices. Mais après tout, avec quelques faveurs bien placées accordées aux bonnes personnes, ça peut passer non ?

Bien entendu, le fait que le simiesque soit une petite fille représente à lui seul une restriction quant à sa liberté de mouvement et aux interactions sociales possibles avec les autres congénères de son espèce. Une petite fille se déplace rarement sans un adulte qui l'accompagne.



Difficile donc de justifier sa présence dans une salle de cinéma ou au siège du ministère de l'Économie & des Finances s'il faut récupérer des informations dans ces lieux précis. Et je ne vous parle même pas d'entrer dans une boîte de nuit à minuit passé sur les Champs Élysées...

Vous pouvez aussi en faire une adolescente autiste qui, bien qu'étant un génie pouvant révolutionner les concepts informatiques actuels ou établir une nouvelle théorie conciliant la physique newtonienne et la physique quantique, sera passablement perturbée lorsqu'il lui faudra adresser la parole à un policier pour lui demander de lui prêter main forte afin de faire diversion et laisser l'équipe féline des agents du Conseil de Paris mener à bien sa mission du moment.

LE VIEIL HOMME EXCENTRIQUE

L'autre personnage est un homme âgé considéré par ses pairs comme un « doux dingue » excentrique qui n'est pas pris au sérieux par la population simiesque environnante. Il tâte de la numérologie, de l'astrologie, des sciences occultes et vit chichement d'une petite retraite d'ex-fonctionnaire. Il s'habille « vieux jeu » avec des guêtres et une redingote style 1900, se coiffe d'un chapeau haut de forme et ne sort jamais sans sa canne et ses gants. Évidemment, il lui est assez difficile de passer inaperçu habillé comme un cosplayer à la mode steampunk, ce qui peut rendre certaines missions d'espionnage assez... compliquées.

Rien ne vous empêche d'en faire aussi un homme complètement réfractaire à la technologie moderne comme le téléphone portable, l'informatique et les cartes bancaires. On trouve chez lui une des dernières lignes téléphoniques en cuivre analogiques, ses dossiers sont tous sur papier, classés dans de grands casiers à tiroirs (quand ils ne pendent pas accrochés par des pinces à linge sur des cordes tendues dans le salon) et sa voiture est une vieille Panhard des années 30. Il est misanthrope, car il a perdu foi en l'humanité depuis fort longtemps, et il préfère de loin la mentalité de la société féline qu'il soutient en s'engageant en tant que contact humain pour aider les agents du Conseil de Paris lors de leurs missions.

Difficile pour un personnage de ce type de convaincre des policiers d'un commissariat de quartier qu'un drame est en train d'avoir lieu non loin de là. Surtout s'il a déjà un passif à cause de ses inquiétudes d'invasion d'ectoplasmes ou de résolution de crimes grâce à ses

pouvoirs extrasensoriels. Bref, c'est un humain, mais avec des limitations sociales qui réduisent ses possibilités d'interactions avec ses congénères. Et cela en fait un candidat tout à fait équilibré pour l'intégrer en tant que personnage interprété par un de vos joueurs.

ET POURQUOI PAS UN BASTET ?

Pour rappel, un bastet est l'esprit d'un chat coïncé à jamais dans le corps d'un simiesque. C'est ce qui arrive quand un chat éveillé utilise son talent Contrôle mental en dépassant la limite de temps impartie. Il peut faire durer le contrôle qu'il exerce sur le simiesque au-delà de cette limite, mais risque à tout moment de se retrouver piégé à l'intérieur sans aucun espoir de pouvoir réintégrer son corps d'origine (cf. le descriptif du talent Contrôle mental page 68). Plus il repousse l'instant où il quittera le corps du simiesque qu'il contrôle, plus le risque d'y rester s'accroît.

Lorsque cela arrive, le corps du chat (privé dorénavant de conscience) voit rapidement ses fonctions vitales s'arrêter les unes après les autres, jusqu'à l'issue fatale qui arrive dans les minutes qui suivent. Chez l'humain, il y a une courte lutte entre d'un côté son esprit d'origine et de l'autre celui du chat qui ne peut plus en sortir. C'est toujours celui du félin qui l'emporte, beaucoup plus habitué à ce type de combat psychique qu'un humain. Les deux esprits fusionnent et celui du félin a un accès complet aux souvenirs et aux compétences de son hôte. Mais maintenant, c'est lui qui se retrouve aux commandes. Un bastet conserve sa télépathie féline innée, et donc peut s'adresser à n'importe quel chat éveillé sans avoir besoin de parler. Il conserve aussi des compétences félines. En revanche, ses talents psychiques s'amenuisent, voire disparaissent (cf. Annexe 3 page 133. La colonne concernant les bastets indique si le talent leur est accessible ou pas et son rang maximum le cas échéant).

Comme indiqué précédemment, les bastets sont très mal vus tant par la société féline que par la société humaine. Chez les félins, mis à part la faction des avant-gardistes qui milite pour la reconnaissance des droits des bastets, la grande majorité des chats éveillés les considèrent comme des abominations (à savoir un esprit parfait dans un corps imparfait). Au mieux, on

les traite comme des simiesques, mais il n'est pas rare de voir des chats harceler un bastet. Chez les humains, les bastets sont souvent rejetés et marginaux. En effet, essayez de faire comprendre à un chat les notions d'argent, de travail, d'horaires et d'assiduité. Un bastet récent, s'il a faim, pourra trouver dans les souvenirs de son hôte qu'il y a un rayon poissonnerie au supermarché du coin. Il s'y rendra donc pour saisir un pavé de saumon bien frais et mordre dedans à pleines dents, avant de se faire sortir manu militari par les vigiles du magasin.

Vous avez donc à disposition un personnage potentiel qui est un chat mais dans un corps d'humain. Les bastets peuplent l'univers du jeu et vous pourrez en rencontrer comme alliés au cours de vos parties. Comme ils sont généralement ralliés à la cause féline, vous pouvez choisir d'en interpréter. De plus, ce personnage peut sans problème communiquer avec les autres personnages félins par télépathie et a le même niveau de compréhension que les humains du monde simiesque dans lequel il vit. Seulement, il faut aussi prendre en compte les inconvénients liés à cette condition.

Les bastets sont perçus comme des citoyens de seconde zone par la majorité des félins éveillés, avec tout ce que ce type de ségrégation comporte d'interdictions et d'humiliation. Il est impensable de voir un bastet présent lors d'une réunion du Conseil de Paris lorsque ce dernier propose une mission à ses meilleurs agents (même si l'un d'entre eux peut intégralement retranscrire ce qui s'y passe par télépathie au bastet qui attend dans une des rues adjacentes à la Sorbonne). Il est impensable de voir un bastet négocier ouvertement des faveurs avec un chat éveillé (mais tant que c'est fait sous le manteau... Pas vu pas pris !). Etc.

Soyez prévenu : incarner un personnage bastet peut se révéler amusant, mais reste plus difficile que d'incarner un personnage félin. C'est un vrai challenge.

Expérience de l'auteur : personnellement, je l'ai testé plusieurs fois avec deux amis de longue date, l'un interprétant un chat éveillé faisant partie de la faction des avant-gardistes, et l'autre interprétant un bastet coincé récemment dans le corps d'un adolescent. Le premier, fidèle aux convictions de sa faction, s'est battu bec et ongles (mais est-ce pertinent pour un chat ?) pour que le second soit intégré et utilisé lors des missions jouées. Les faveurs normalement destinées au bastet transitaient par lui, histoire de sauver la morale féline. Et cela a donné de très bonnes séances de jeu.

COMMENT ADAPTER LES MÉCANISMES DE JEU ?

En cas de jet d'opposition entre un chat et un humain, ce dernier a un bonus de +5 à son score de *Griffe* (car l'humain est plus imposant et possède plus de masse musculaire qu'un félin domestique). C'est sur ce principe que seront appliquées les modifications concernant les feuilles de personnage pour les humains et les bastets. En résumé, tout reste (quasiment) comme pour les personnages félins, à l'exception de deux caractéristiques et des compétences.

Les caractéristiques *Griffe* et *Poil* bénéficient d'un bonus de +5 pour les humains et +4 pour les bastets. Le bonus de *Griffe* ne sera appliqué que pour les jets d'opposition avec un chat. Les autres caractéristiques suivent les règles de base.

Vis-à-vis des talents et des compétences, tous ne sont pas accessibles à tous les types de personnages. Pensez à fouiller dans les listes pour y trouver ces précisions.

Exemple : Wra'Iw, agent du conseil de Paris, doit impérativement récupérer un quipu inca (un trousseau de cordelettes à nœuds) qui est un code secret pour ouvrir un tombeau inca contenant des objets archéologiques pouvant potentiellement mettre à mal la Mascarade. Wra'Iw s'est introduite en douce dans le musée où est exposé le quipu et s'apprête à mettre la patte dessus lorsque, simultanément, un bastet vient de s'en saisir. Wra'Iw plante aussitôt ses griffes dans la corde inca. La meneuse de jeu informe Isabelle, qui interprète Wra'Iw, qu'il y aura un jet d'opposition avec la caractéristique de *Griffe* (Force) entre son chat et le bastet. Ce dernier a un avantage sur Wra'Iw avec une force remaniée de 7 (3 en attribut + 4 pour un bastet). Wra'Iw n'a qu'un score de 3 en *Griffe* (Force) et en *Chance*. Isabelle lance donc ses trois dés à dix faces. Elle obtient 3, 6 et 7. La meneuse de jeu lance deux dés à dix faces pour le bastet et obtient 4 et 5. Wra'Iw obtient donc un résultat final de $3 + 7 = 10$ tandis que le bastet fait $7 + 5 = 12$. C'est donc le bastet qui l'emporte sur ce jet d'opposition. Il récupère le quipu tandis que Wra'Iw est obligée de le lâcher. Les autres jets de caractéristiques et de compétences restent identiques à ce qui est décrit au Chapitre 2. Aucun modificateur lié aux personnages humains et bastets n'intervient dans ces mécaniques de jeu.



Élodie (MJ)

ÉVOLUTION

Après leur première partie, Élodie donne les scores de réputation acquis (en fonction des actions des personnages et du résultat de la mission confiée par le Conseil de Paris), puis demande aux joueurs s'ils veulent améliorer ou acquérir certaines compétences en utilisant les points acquis à l'aide des échecs et réussites critiques en cours de partie.

G'Raw

Fabrice apprend que G'Raw reçoit 8 en réputation et 22 points pour ses compétences. Il s'est trouvé en fâcheuse posture lors de sa mission, incapable de comprendre des simiesques. Il décide d'acquérir la compétence Langage humain au rang 1 (coût : 8 points) et la monter jusqu'au rang 4 (pour un total de 14 points) : il veut être sûr de comprendre ce que baragouinent les simiesques la prochaine fois.

Gra'Ou

Gra'Ou reçoit un score de 8 en réputation mais seulement 12 points pour améliorer ses compétences, faute d'échecs ou réussites critiques. René passe son Leadership au rang 3 (coût : 4 points) et Psychologie humaine, Réclamer des caresses, Repérer/Trouver et Us et coutumes humains au rang 2 (coût : 2 points chacune).

Mi'Ow

Mi'Ow reçoit un score de 7 en réputation, et a obtenu 20 points pour améliorer ses compétences. Vinciana annonce à Élodie que puisque Xena s'est frottée au monde des simiesques lors de sa dernière mission, elle acquiert un rang 1 (Amateur) dans deux nouvelles compétences : Us et coutumes humains et Énerver les humains (coût : 8 points chacune). Elle décide d'utiliser ses 4 derniers points pour passer ces deux compétences au rang 2 (Connaisseur) (coût : 2 points chacune).

M'Riw

M'Riw reçoit un score de 8 en réputation, et a obtenu 16 points pour améliorer ses compétences. Étienne choisit de passer ses compétences Combat griffu, Culture générale, Us et coutumes humains et Réclamer à manger du rang 2 au rang 3 (coût : 4 points chaque).

M'rrr

M'rrr reçoit un score de 9 points en réputation et obtient 32 points pour améliorer ses compétences grâce à un festival de réussites critiques lors du dernier scénario. Nathalie décide de passer Séduire au rang 4 (coût : 8 points) puis Combat griffu, Discretion, Psychologie humaine et Repérer/Trouver au rang 3 (coût : 4 points chacune). Enfin, elle acquiert Us et coutumes humains au rang 1 (coût : 8 points).

Maou'Rou

Maou'Rou reçoit un score de 8 en réputation, et a obtenu 14 points pour améliorer ses compétences. Marie-Laurence décide d'utiliser 8 points pour passer Culture générale et Langage humain au rang 3 afin d'améliorer ses chances de succès lors de la prochaine mission confiée à son personnage (coût : 4 points chacune). Elle utilise ses 6 derniers points pour monter du rang 1 au rang 2 les compétences Psychologie humaine et Us & coutumes, ainsi que la compétence Odorat qui passe du rang 2 au rang 3 pour le même coût.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Vous trouverez ci-contre un exemple de fiche de personnage remplie selon le processus expliqué jusqu'ici. Une feuille de personnage vierge se situe à la fin de ce livre, ainsi qu'une autre, au format PDF, sur le site de Black book éditions, www.black-book-editions.fr

CATS!

TYPE : Chat

NOM : Gra'ou (Napoléon)

ÂGE : 8 ans

Race (si chat) : ANGORA

Lignée : VENTRE NOIR

Réputation : 4

Faction : CONSERVATEUR

QUALITÉS CRÉDITEUR

DÉFAUTS HYDROPHILE

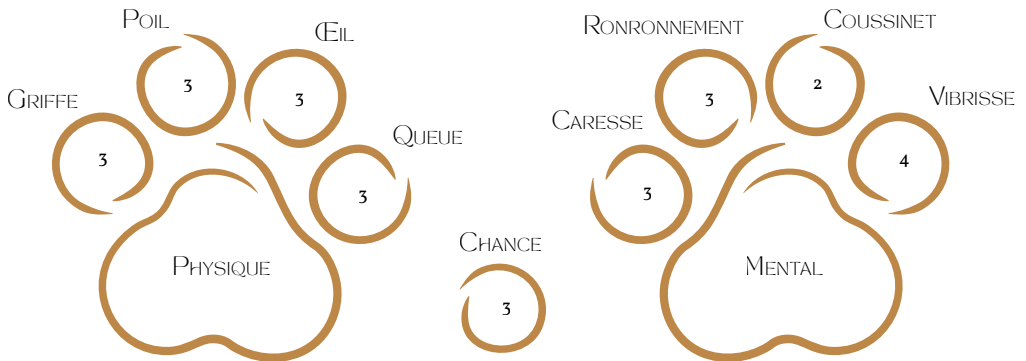
VOYANT



NIVEAUX DE BLESSURE

1 ^{er}		6 ^e	
2 ^e		7 ^e	
3 ^e		8 ^e	
4 ^e		9 ^e	
5 ^e		10 ^e	
Inconscience			
Coma		Mort	

CARACTÉRISTIQUES



COMPÉTENCES

	BASE	RANG		BASE	RANG		BASE	RANG
Armes à feu (H/B)			Discrétion (C/H/B)	2		Réclamer à manger (C)	3	
Armes blanches (H/B)			Droits et usages (H/B)	Ω		Réclamer des caresses (C)	2	
Art martial (H)	Ω		Escalade (C/H/B)	3		Saut (C/H/B)	3	
Bricolage (H/B)			Énervier les humains (C)	3		Secourisme (H/B)	Ω	
Chasse (C)	4		Langage humain (C)	Ω	3	Séduire (C/H/B)	2	
Culture générale (C/H/B)	3		Langue étrangère (H/B)	Ω		Survie (C/H/B)	4	
Combat à mains nues (H/B)			Leadership (C/H/B)	3		Repérer/trouver (C/H/B)	4	
Combat griffu (C)	3	3	Odorat (C/H/B)	4	1	Us et coutumes humains (C/B)	3	
Conduite de véhicules (H/B)			Orientation (C/H/B)	4		Utiliser un objet humain (C)	3	
Connaissance de la rue (C/H/B)	3		Psychologie féline (H/B)					
Déguisement (H/B)			Psychologie humaine (C/B)	3	1			

TALENTS

BROUILLEUR ÉLECTRONIQUE	3	_____	_____
PRESCIENCE	3	_____	_____
SOMMEIL	3	_____	_____
TÉLÉPATHIE	3	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

NIVEAUX DE TALENT UTILISÉS

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-4	-5

INFORMATIONS

ÉQUIPEMENT

NEUF VIES

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

CHANCE

À chaque test, lancer autant de **dés à 10 faces** que le score de Chance et **sélectionner** l'un des dés en fonction du résultat souhaité (voir ci-contre).

DIFFICULTÉ

1 : la MJ décide d'un niveau de difficulté.
2 : on ajoute le résultat du dé de Chance au score de la **COMPÉTENCE** ou au double du score de la **CARACTÉRISTIQUE**
3 : si le résultat est supérieur ou égal au niveau de difficulté, l'action est **réussie** !

RAPPELS

CRITIQUES

Si un **d10** donne **0**, on le relance. Si refait **0**, l'action devient une **réussite critique**, et le score de Chance augmente de 1 (jusqu'à un maximum de 5).
 Si un **d10** donne **1**, on le relance. Si refait **1**, l'action devient un **échec critique**, et le score de Chance diminue de 1 (jusqu'à un minimum de 0).

LES 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

Le chat est individualiste par nature. Il privilégie toujours son bien-être et tout ce qui peut l'avantager. Toutefois, la société féline est hiérarchisée comme n'importe quelle autre structure sociale, avec des règles et des codes à respecter. Elle repose principalement sur trois piliers distincts : les conseils, les factions et les lignées.

LES 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 conseils reconnus au niveau mondial par la société féline. Chacun d'entre eux 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 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 se règlent les différends impliquant les chats : conflits territoriaux, jugements, condamnations, etc. Les chats dégénérés et les bastets ne dépendent d'aucun conseil. Ils sont considérés comme des sous-chats et n'ont donc aucun droit, mais doivent se plier aux lois édictées par le conseil qui gère le territoire où ils résident. Seuls 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 de l'Atlantide. 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 territoires hors-la-loi. À noter que quelques conseils sont réputés pour la sagesse de leurs décisions et que leur prestige leur confère 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 à la Brooklyn Public Library), le Conseil de Moscou (qui se réunit dans les combles de la cathédrale Saint Basile), etc.

LES FACTIONS

Beaucoup d'êtres pensants ont des aspirations politiques pour rendre le monde meilleur, même si ces aspirations entrent en conflit avec d'autres (chacun voit le « bien » selon le prisme de ses idées politiques). Les chats éveillés n'échappent nullement à cette règle. Bien que sous l'autorité d'un conseil, un chat adhère la plupart du temps aux idéaux prônés par des factions politiques, dont les plus importantes sont décrites ci-après. La majorité prône ouvertement la mise en place de la Mascarade. Certaines participent activement à son élaboration et à son maintien tandis que d'autres se contentent d'y adhérer. À noter que certains de ces partis sont majoritaires depuis près de trois millénaires...

I - LES INTERVENTIONNISTES

Les membres de ce parti considèrent que la Mascarade nécessite une intervention constante mais discrète dans les affaires humaines. Cette faction est devenue très active depuis l'incident nucléaire de Tchernobyl, où l'intervention cachée des félins de l'époque fut nécessaire pour éviter une catastrophe planétaire majeure, similaire à celle qui a précipité l'Atlantide dans les flots. Beaucoup d'interventionnistes gèrent les agents chargés d'effectuer les missions que leur confie un conseil local. Les membres de ce parti ne sont pas loin d'avoir la majorité absolue dans la plupart des conseils 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, mettre tout en œuvre pour réparer les erreurs et cacher l'existence des chats aux hommes (en général) et aux Rose-Croix (en particulier).

2 - 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). Cette faction utilise ouvertement la technologie humaine pour arriver à ses fins, comme le montre sa campagne lancée sur Internet pour présenter les chats comme des êtres sympathiques et mignons (ce qui, reconnaissons-le, marche du tonnerre). 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 part importante de la faction trouve que Miou va trop vite dans ses actions. Un nombre important de chats progressistes pense que les hommes ne sont pas encore prêts à connaître la vérité.

3 - 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 de la technologie et de leur prolifération récentes. C'est pourquoi les

esclavagistes adhèrent pour l'instant à la Mascarade plutôt que de s'engager dans un conflit ouvert avec l'humanité. Il faut donc les maintenir dans l'ignorance de leur condition d'esclave, ce qui reste 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 ? Bien évidemment, non. Ensuite, dès que le parti esclavagiste aura trouvé une solution pour inverser le rapport de force entre félins et humains, ça risque de barder chez les singes...

Chef de file : Grow'OW

Localisation : San Francisco, USA

Description : chat siamois

Motivations, désirs : hautain, il mène une vie d'enfer aux humains chez qui il vit. Il cherche des appuis politiques auprès des leaders d'autres partis pour sortir de sa condition de parti minoritaire, tout en essayant de dévoyer des membres de la faction des nihilistes pour les rallier à sa cause.

4 - 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. 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. Il devient de plus en plus difficile d'ignorer cette menace qui plane sur la race féline.

Chef de file : Ma'Waouu

Localisation : Londres, Royaume-Uni.

Description : chatte tigrée brun et noir

Motivations, désirs : augmenter le poids du parti politique en cherchant à recruter un maximum de nouveaux chats et concurrencer les interventionnistes. Des rumeurs courent sur le fait qu'elle organiserait sciemment des catastrophes écologiques pour discréditer les interventionnistes en montrant aux félins éveillés qu'ils sont incapables de les prévoir et les empêcher.

5 - LES ÉCOLOGISTES

Nés d'une faction sécessionniste issue des conservateurs, ces derniers montrent du doigt l'humanité coupable à leurs 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 évoluer (au mieux) ou à disparaître (au pire). Il se murmure que cette faction influe sur le mode de vie des humains pour les forcer à corriger leurs erreurs écologiques. Le fait que tous les grands décideurs de Greenpeace soient toujours accompagnés d'un félin domestique n'est peut-être pas étranger à cela. Certains écologistes rejoignent les nihilistes au bout d'un certain temps.

Chef de file : Mawr'Aow

Localisation : Moscou, Russie.

Description : chat bleu russe

Motivations, désirs : faire prendre conscience aux humains de l'état critique de la planète en menant des actions « coup de poing » relayées dans les médias technologiques simiesques. En parallèle, se rapprocher des passésistes pour éventuellement mettre au point une arme bactériologique pour drastiquement réduire la population humaine mondiale si cette dernière ne change pas rapidement son fusil d'épaule quant à la protection de la planète.

6 - LES PASSÉSISTES

« C'était mieux avant ! », c'est-à-dire du temps de l'Atlantide où les chats commandaient aux hommes et où chaque chose était à sa place. Les chats ont commis 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 1/10 de la population mondiale) et de réduire les survivants à l'état d'esclaves comme l'étaient leurs ancêtres. Les passésistes s'opposent 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 notable chez les passésistes depuis quel temps. Cependant, des rumeurs courent sur des contacts avec les écologistes, peut-être à propos de la conception d'une arme bactériologique avancée pour éradiquer la majeure partie de l'Humanité...

7 - LES NIHILISTES

« Le problème, c'est l'humain. Supprimez l'homme et vous supprimez 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. Cependant, beaucoup de chats éveillés rechignent à supprimer ces êtres qui leur apportent tant de confort. Depuis quelques siècles, les nihilistes cherchent une espèce d'arme bactériologique capable d'éradiquer l'homme. La dernière trouvaille en date s'appelle VIH. 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. En effet, c'est peu de temps après les premières contaminations humaines par leur virus qu'est apparue la leucose féline, qui cause autant de ravage chez les félins domestiques...

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 au Japon. W'Raou a coupé les contacts qu'elle avait avec Mawr'Aow, leader de la faction des écologistes, soi-disant à cause de cette affaire d'enquête initiée par un de ses partisans.

8 - LES DÉFAITISTES

C'est le nom que leur donnent les autres factions politiques. Les défaitistes prônent l'abandon de la planète 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. À 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 de l'Atlantide) et qu'il

est de plus en plus difficile de procéder à des vols sans se faire remarquer par les équipements radar des humains. En effet, l'un des derniers tests pour refaire voler une soucoupe s'est soldé par un crash du côté de Roswell U.S.A., et il a fallu beaucoup d'énergie aux agents de l'époque pour faire croire aux humains qu'il s'agissait d'extra-terrestres. Mais certains chats croient encore dur comme fer que c'est la seule solution à la survie de l'espèce féline.

Chef de file : Mr'Aou

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, Mr'Aou 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, Mr'Aou réussit à obtenir une autorisation officielle.

9 - LES AVANT-GARDISTES

C'est le nom qu'ils se sont donné. 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 êtres 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 : convaincre un maximum de conseils du bien-fondé de leur vision avant-gardiste. Fournir des agents bastets de qualité aux conseils de tous types afin de réaliser des missions a priori infaisables pour un chat. Faire comprendre la valeur des bastets auprès des félins éveillés.

10 - LES PARESSEUX

Ces derniers combinent globalement les visions politiques des esclavagistes et des passésistes, mais changent les réponses à apporter. Les paresseux utilisent sans vergogne les simiesques pour les décharger des tâches ingrates. Toutefois, ils considèrent qu'un esclave heureux est un esclave beaucoup plus performant. De plus, ils sont persuadés que les chats gagneraient à reprendre le contrôle de la planète en sortant de l'ombre. Cependant, toutes les conditions sont loin d'être réunies pour que cela arrive bientôt. Il faut encore patienter et œuvrer pour aligner les étoiles. Malheureusement, leur énergie est très vite épuisée et l'immense majorité d'entre eux préfère se concentrer sur un repos réparateur en vue du grand soir. Leur credo pourrait se résumer à « demain, les chats domineront le monde ! Mais là, tout de suite, je vais d'abord faire une sieste bien méritée... ». Ils représentent la faction possédant le plus de sympathisants sur la planète, mais également celle qui est la moins active dans le Grand Jeu de la politique féline. Les paresseux ont des affinités naturelles avec les esclavagistes et les passésistes, mais ces derniers trouvent qu'on ne peut pas compter sur eux en termes d'action ou de logistique dans des missions communes. Ils sont ouvertement en conflit avec les nihilistes en prétextant que les simiesques ont leur utilité, ne serait-ce que pour les nourrir et les abriter, et que chercher à les éradiquer de la surface de la Terre serait une énorme erreur.

Chef de file : Ma'Waou (dit Gros Pépère)

Localisation : Paris, France.

Description : chat scottish en surpoids

Motivations, désirs : en faire le moins possible pour ne pas se fatiguer tout en accumulant des faveurs dues afin de se mettre à l'abri. Ma'Waou délègue énormément à ses seconds qui font exactement de même de leur côté. C'est pourquoi une opération réalisée par les paresseux met beaucoup de temps à se concrétiser... Quand elle se réalise.

Voilà donc les dix principaux courants politiques qui coexistent actuellement chez les chats éveillés. Un personnage 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 : vous pouvez décider de créer votre

propre parti politique, seul ou avec vos compagnons, pourquoi pas, tant que la meneuse de jeu vous donne son accord... 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 partis existants.

LES LIGNÉES

Chaque chat appartient à une lignée bien précise. Bien que la société féline ne soit pas matriarcale, c'est la mère qui transmet le nom de lignée à ses chatons. 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 dirige la lignée, peu importe qu'il soit un mâle ou une femelle. C'est lui qui gère cette communauté et qui prend les décisions finales qui engagent le clan. Cependant, son pouvoir de décision n'est pas absolu. Chaque décision fait l'objet d'un conseil de la lignée. Elle est ensuite approuvée ou rejetée à la majorité des voix exprimées. Certains de ces conseils regroupent plusieurs dizaines de chats, voire 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, mais uniquement si cette dernière est en péril. Les chats restent individualistes, ils ne sont pas enclins 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 la monnaie de leur pièce à ceux de la première. Seuls les conflits individuels comme les duels ne rentrent pas dans le cadre des différends familiaux chez les félins. En revanche, une lignée peut très bien décider de mettre tout en œuvre pour briguer un 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 chances d'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 renvoie à une particularité physique du fondateur de la lignée.

La notion de vassalité est aussi reconnue chez les éveillés. Elle n'est pratiquée qu'au niveau des lignées, et sous certaines conditions par les jeux des faveurs. Par exemple, si la lignée « Queue Noire » demande de l'aide aux « Griffes d'Acier » pour régler un problème avec les « Patte Blanche », elle deviendra l'obligée des « Griffes d'Acier » jusqu'à ce qu'elle rende un service équivalent. Rien n'empêche les « Griffes d'Acier » d'annuler une ou plusieurs faveurs afin

de demander un autre type de service aux « Queue Noire ». Généralement, lorsqu'une lignée ne compte plus les faveurs qu'elle doit rendre à une autre, elle est considérée comme vassale 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. Cela transparaît aussi dans la politique des lignées.

Voici un petit tableau vous permettant de créer rapidement un ou plusieurs noms de lignées prestigieuses en lançant simultanément deux dés à 6 faces. La somme des deux dés vous indiquera le résultat no 1. Vous êtes libre ensuite de choisir quel dé détermine le résultat no 2, ou d'en relancer un pour le déterminer à nouveau.

2d6	Résultat no 1	1d6	Résultat no 2	2d6	Résultat no 1	1d6	Résultat no 2	2d6	Résultat no 1	1d6	Résultat no 2
2	Dents	1	d'Acier	6	Patte(s)	1	Vélocé(s)	10	Dos	1	d'Argent
		2	Dure			2	Agile(s)			2	Tacheté
		3	Noire			3	Silencieuse(s)			3	Moucheté
		4	Cassée			4	Touffue(s)			4	Poilu
		5	Longue*			5	Courte(s)*			5	Tigré
		6	Perçantes			6	Endurante(s)			6	Gros*
3	Griffes	1	d'Acier	7	Cou	1	Dressé	11	Cuisses	1	Fines*
		2	Inflexible			2	Tacheté			2	Musclées
		3	Noire			3	Tigré			3	Larges*
		4	Cassée			4	Long*			4	Poilues
		5	Longue*			5	Élancé			5	Bondissantes
		6	Tranchante			6	Tendu			6	Grosses*
4	Queue	1	Touffue	8	Tête	1	Dure	12	Yeux	1	d'Or
		2	Coupée			2	Grande*			2	Perçants
		3	Tigrée			3	Ronde			3	Rouges
		4	Longue*			4	Forte*			4	Bigarrés
		5	Blanche			5	Petite*			5	Menaçants
		6	Tachetée			6	Plate			6	Aveugles
5	Oreille(s)	1	Dressée(s)	9	Ventre	1	Poilu				
		2	Tachetée(s)			2	Noir				
		3	Noire(s)			3	À Terre				
		4	Longue(s)*			4	Blanc				
		5	Coupée(s)			5	Gris				
		6	Abaisée(s)			6	Gros*				

* Le nom est inversé (Exemple : Longue Dent au lieu de Dent Longue)

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 jeu où 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 comment 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 et 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 lorsqu'il le fait en votre absence. Il en déduira donc qu'il a le droit d'y grimper, mais uniquement si vous ne le voyez pas. 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 « 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 « 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 « Moustache Alertes » pour élire leur candidat. Les « Taches Noires » vont donc ourdir un complot qui malmènera la Mascarade et amènera les « Moustache Alertes » à leur demander

de l'aide. Les « Taches Noires », en retour, exigeront que les « Moustache Alertes » votent pour le conseiller progressiste lors de l'élection du Conseil. Si tout se passe bien (comprendre : si les « Taches Noires » ne se font pas prendre), cette lignée gagne sur toute la ligne : elle fait élire un conseiller de sa faction, 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, meilleure est la victoire au 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 affiliation 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 multiplieraient afin de 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, comme rester au sein d'une lignée assure une aide en retour en cas de problèmes. En revanche, c'est malheureusement pareil 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.



LE CONSEIL DE PARIS

« Mieux vaut élever son esprit que des chats siamois. »

Francis Blanche

ÉLECTION D'UN MEMBRE DU CONSEIL

Le Conseil de Paris est formé de six membres, dont le Chef du Conseil. L'accession au conseil se fait par un vote où chaque membre possède une voix, exception faite du Chef du conseil dont le vote vaut deux voix. Le renouvellement d'un des membres du conseil a lieu après le décès ou la démission (volontaire ou par destitution par le conseil) de l'un d'eux. Les membres restants, en commençant par le membre le plus ancien et en terminant par le plus jeune, recommandent alors le nom d'un remplaçant possible. Lors de chaque proposition, un vote est réalisé. Si ce dernier est positif, le chat qui vient d'être recommandé au poste de membre du conseil est élu. Si tous les membres ont proposé un candidat, mais qu'aucun d'entre eux n'a pu être élu, un nouveau tour de propositions est alors réalisé. Dans ce cas, un membre du conseil ne peut pas recommander à nouveau le même candidat qu'au tour précédent. Cependant, ce dernier peut parfaitement être proposé par un autre membre du conseil. La procédure reste quasiment la même lors de l'élection du Chef du conseil. Les cinq membres présents votent pour élire l'un d'eux à ce poste. Dès que le Chef du conseil est élu, on passe alors à la procédure de renouvellement afin d'occuper le siège laissé vacant par le nouveau Chef du conseil.

RÔLE DU CONSEIL

Le premier rôle du conseil est de veiller à ce que la Mascarade reste toujours en place sur le territoire dont il a la charge. En ce qui concerne le Conseil de Paris, ce territoire regroupe la France, le Benelux et une partie de la Suisse. Pour maintenir la Mascarade, il s'assure qu'un groupe d'agents spécialement entraînés à ce genre de missions soit toujours disponible

et prêt à intervenir. Le conseil est seul juge sur la gravité d'un événement et sur l'envoi d'agents en mission pour recenser, évaluer et éventuellement régler les problèmes. Un agent ou un groupe d'agents ne peut agir seul sans l'aval de son conseil. Tout au plus peut-il agir en situation d'urgence en informant son conseil après coup avec le risque de sanctions en cas de choix erronés ou en contradiction avec la ligne de conduite du conseil.

Le conseil a aussi pour vocation de régler les différends entre factions et lignées avant que ceux-ci ne portent préjudice à la Mascarade. Une faction ou une lignée peut demander l'arbitrage du conseil sur un problème précis qui l'oppose à une autre faction ou une autre lignée. Il faut bien évidemment que le différend s'avère suffisamment important et sérieux pour que le conseil se réunisse et tranche en faveur de tel ou tel protagoniste. Déranger le conseil pour des broutilles n'est pas une chose bien vue par ce dernier et risque de coûter cher à la faction politique ou à la lignée qui en est à l'origine. Les différends les plus courants concernent des territoires contestés, des faveurs dues et non payées en retour, des dénonciations de manœuvres de factions pouvant porter préjudice à la Mascarade ou des dénonciations de violation de la Mascarade par un félin.

Chaque membre du conseil possède une spécialité définie par ses aptitudes lors de son élection. Ce peut être la diplomatie concernant les relations entre factions politiques et/ou entre lignées, une connaissance concernant les lois, us et coutumes chez les félins, une spécialité sur les comportements des simiesques dans leurs environnements urbains, etc. Ces spécialistes interviennent uniquement comme consultants. La décision concernant un problème est toujours soumise au vote du Conseil.



DÉCISIONS DU CONSEIL

Les décisions et sanctions du conseil sont toujours soumises au vote. Comme précisé précédemment, chaque membre possède une voix, sauf le Chef du conseil qui en possède deux. Les décisions rendues par le conseil sont immédiatement prises en compte et ne sont pas sujettes à contestation. Ignorer ou aller délibérément contre une de ses décisions est l'un des pires crimes chez les chats, après la mise en danger de la Mascarade bien sûr. Les sanctions que peut infliger un conseil sont multiples : perte de réputation pour un chat, perte de prestige ou d'influence pour une lignée (qui peut aller jusqu'à sa dissolution complète, ce qui signifie que le leader de la lignée est déclaré comme paria et il revient au plus ancien membre restant de la lignée d'en recréer une autre), dissolution d'une faction politique, etc. Certaines rumeurs courent sur la possibilité qu'aurait le conseil de forcer un esprit félin à intégrer le corps d'un humain plongé dans le coma afin de transformer

le chat puni en un bastet condamné à vivre le reste de sa vie, coincé dans un corps de simiesque incapable de bouger. Aucun chat connu n'a pu s'assurer de la véracité de ces affirmations, mais le simple fait de l'évoquer terrorise le plus farouche des matous.

LES MESSAGERS DU CONSEIL

En plus des agents spécialisés dans les interventions délicates concernant en grande partie la Mascarade, un conseil a recours à un autre type de chats : les messagers. Ces derniers sont chargés de transmettre les décisions du conseil à tous les chats éveillés qui dépendent de sa juridiction, de porter les messages du conseil aux agents, etc. La plupart des messagers sont choisis en fonction de leurs talents, les plus prisés étant Téléportation, Télépathie et Passe-muraille.



Beaucoup de factions et de lignées cherchent à placer un des leurs en tant que messager du conseil. Cela leur permet d'être plus rapidement informés sur les décisions ou les actions du conseil, voire de modifier certaines informations transmises. En effet, il n'est pas rare de voir des agents révoqués pour avoir répondu en retard à une convocation du Conseil alors que le messager a malheureusement donné un mauvais lieu de rendez-vous ou a pris son temps pour délivrer son message.

LIEU DE RÉUNION

Le Conseil de Paris se réunit dans les greniers de la Sorbonne. Ce lieu de réunion est devenu une tradition qui montre aux autres Conseils de la gent féline que celui de Paris est ancien et donc puissant. À l'origine de cela, il y a un homme : Robert de Sorbon. Chapelain et confesseur de Saint-Louis, il fut « orienté » par les chats pour construire un bâtiment qui servira plus tard de lieu d'enseignement pour la prestigieuse université de Paris. Cet édifice rentrait dans les plans félins pour tenter d'inculquer deux sous d'intelligence aux simiesques, tout en essayant de comprendre le concept de la religion. Ainsi naquit le collège de Sorbon, que l'on appellera plus tard la Sorbonne, une célèbre faculté de théologie qui fut un lieu propice aux débats philosophiques et au libéralisme intellectuel éclairé.

Les chats trouvèrent naturel de siéger dans un tel lieu qui leur permettait de manipuler la pensée des hommes tout en restant dans l'ombre. Richelieu, par l'intermédiaire de ses chats qu'il adorait, la fit reconstruire au XVII^e siècle afin de moderniser les lieux et permettre aux félins d'atteindre plus facilement les combles sans se faire remarquer. Bien qu'ayant eu une histoire agitée, ce lieu reste mythique pour les chats de la capitale. Certains racontent même que des agents auraient protégé l'édifice lors des manifestations de mai 68. Mais on raconte beaucoup de choses sur ce bâtiment chez les chats...

Le Conseil de Paris tient réunion dans les combles du bâtiment à la gauche de la chapelle de la Sorbonne. Un vieux grenier, curieusement délaissé par les hommes depuis des lustres, sert de salle de réunion aux félins. L'emplacement est indiqué par une croix sur le plan page 250. Il est possible d'y arriver en s'y téléportant, par les toits en étant un excellent sauteur ou par les escaliers sans se faire remarquer des simiesques qui fréquentent l'établissement bien sûr.

COMPOSITION ACTUELLE

Voici donc les six chats qui forment le prestigieux Conseil de Paris. Leurs caractéristiques sont volontairement laissées à la discrétion de la meneuse de jeu, le but n'étant pas d'en faire des adversaires à abattre, mais bien des personnages non-joueurs avec lesquels les PJ vont devoir composer. Par expérience, et surtout si vous désirez démarrer une série de scénarios s'enchaînant les uns aux autres, je vous conseille d'élire l'un des conseillers comme chef de lignée d'un des joueurs et un autre responsable local de la faction politique d'un autre joueur. Dans tous les cas, le chef du Conseil doit rester neutre.

M'RAOW, CHEF DU CONSEIL DE PARIS

(RÉPUTATION : 27)

M'Raow est un vieux chat angora qui est à la tête du Conseil de Paris depuis près de 5 années. Il a été mis en difficulté dans cette fonction à plusieurs reprises, mais c'est un expert du Grand Jeu, et il a jusqu'ici toujours trouvé le moyen de contrer les manœuvres de ses ennemis. Membre des interventionnistes, le bruit court qu'il pourrait succéder à Mi'Mrr, le chat persan, l'actuel leader de cette faction. M'Raow est perçu comme un vieux sage rusé. Sa réputation vient surtout de ses succès dans le Grand Jeu dont il est considéré comme l'un des meilleurs joueurs. Son attachement à la défense de la Mascarade est sans faille, tout comme la préservation du pouvoir du Conseil de Paris. Il sait récompenser avec justesse les agents les plus émérites tout comme il peut écarter sans états d'âme ceux qu'il juge incompetents. Le récent renouvellement des agents semble être le fait d'une manœuvre issue du Grand Jeu, mais M'Raow a toujours su recruter les meilleurs félins disponibles pour effectuer les missions du Conseil de Paris. Certains bruits courent à propos de sa dernière recrue, Miou, pour laquelle il se serait pris d'affection. D'autres semblent plutôt évoquer une partie en cours du Grand Jeu entre deux joueurs de talents.

RAM'RR, MEMBRE DU CONSEIL DE PARIS

(RÉPUTATION : 22)

Ra'Mrr est le plus ancien membre du Conseil de Paris. Assez gros avec l'oreille droite en partie

déchiquetée, c'est un vieux chat de gouttière blanc tacheté appartenant à la faction des conservateurs. Normalement, il aurait dû obtenir la place de chef du Conseil. Nul ne sait si M'Raow l'a obtenu grâce à sa maîtrise du Grand Jeu ou si Ra'Mrr lui a volontairement laissé sa place, toujours est-il qu'une certaine rivalité est perceptible entre ces deux vieux félins.

MÉOU, MEMBRE DU CONSEIL DE PARIS

(RÉPUTATION : 19)

Méou est un énorme Main Coon qui dépasse d'une tête tous les autres membres du Conseil. Malgré cette supériorité physique évidente, il n'y a pas plus doux que Méou. Il est pour le règlement pacifique et diplomatique d'un conflit et ne validera le recours à la force qu'en dernier choix. Il est déjà entré ouvertement en conflit avec certains membres du Conseil sur certaines décisions, surtout celles mettant en question la survie de chats, de bastets et même de simiesques. Certains agents se sont attiré ses foudres lors du débriefing sur certaines missions où furent employées des méthodes peu conventionnelles. Cependant, personne n'a encore osé engager un duel avec lui pour lui contester ses remontrances. Il faut croire que son physique imposant y est pour quelque chose.

MARI, MEMBRE DU CONSEIL DE PARIS

(RÉPUTATION : 18)

Ma'Ri est une chatte de gouttière tigrée blanche et grise. Elle est en conflit perpétuel avec Ra'Mrr, le « vieux décrépi du Conseil » comme elle le surnomme. Personne ne se souvient de quand date le différend qui les oppose, mais tous deux soutiennent des factions politiques différentes (Ma'Ri a des accointances avec les progressistes, ce qui l'oppose à Ra'Mrr) et ne manquent jamais une occasion de se tirer dans les pattes par l'intermédiaire du Grand Jeu lorsque l'occasion se présente. Si jamais un agent fait partie de la lignée ou de la faction de Ra'Mrr, il peut être sûr d'être dans le collimateur de Ma'Ri.

M'WRA, MEMBRE DU CONSEIL DE PARIS

(RÉPUTATION : 17)

M'Wra est la bête noire des agents du Conseil de Paris. Ce chat persan d'un blanc immaculé et au regard dérangeant se targue d'être l'un des génies de la gent féline actuelle. En fait, ses grandes connaissances et son intellect développé ne lui servent qu'à ridiculiser les agents qui commettraient l'erreur d'oublier un élément ou qui interpréteraient mal des informations essentielles d'une mission. Son comportement vaniteux l'a mis plus d'une fois en difficulté au sein du Conseil, lorsque tous les autres membres choisissaient une voie qui n'était pas la sienne. M'Wra est cependant assez intelligent pour se sortir des mauvais pas où il s'est fourré sans en avoir à subir des conséquences désagréables.

MAOU'WAOU, MEMBRE DU CONSEIL DE PARIS

(RÉPUTATION : 16)

Maou'Wauou est une chatte de gouttière blanche, marron et grise. Elle est chef de sa lignée, les « Moustaches frémissantes ». On lui prête une aventure avec M'Raow dans sa jeunesse, mais nul n'a pu réellement le prouver. Ses relations avec l'actuel chef du Conseil de Paris sont purement formelles, et rien ne laisse entrevoir une quelconque connivence ou convergence d'intérêts entre les deux félins. Ses remarques se révèlent souvent pertinentes et Maou'Wauou met un point d'honneur à étudier tous les aspects purement matériels d'une mission avant de la confier aux agents du Conseil.

RA'WAOU, MEMBRE DU CONSEIL DE PARIS

(RÉPUTATION : 14)

Ra'Wauou est le benjamin du Conseil. C'est un chat siamois très soucieux de son apparence. Ra'Wauou est un ancien agent qui a eu la chance de réussir successivement deux missions particulièrement périlleuses, dont une impliquant les Rose-Croix. Recommandé par M'Raow, il a soutenu ce dernier sans aucune défection depuis qu'il a obtenu ce poste au Conseil de Paris. Cependant, il semblerait qu'il soit tombé dans les filets de Miou il y a peu à cause d'un mouvement hasardeux dans le Grand Jeu.



LES AGENTS LES PLUS CONNUS

Voici les trois agents du Conseil de Paris les plus connus. Ils peuvent servir à enrichir une scène lors du Conseil de Paris, à devenir des adversaires récurrents ou des alliés ponctuels, quoiqu'il ne faudrait pas abuser de ce « deus ex machina » trop souvent sous peine de lasser les joueurs. Une mission ratée est généralement l'occasion d'un débriefing intéressant par le Conseil de Paris, notamment en ce qui concerne les luttes des lignées et des factions politiques. Laissez donc les personnages des joueurs perdre quelques touffes de poils dans l'arène du Grand Jeu, histoire de les endurcir et d'être prêts lors des prochaines joutes.

WRA'ROU

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	4	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	4	2
Défauts	Chance	Qualités	
Râleur	4	Équilibriste	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	2	5
Connaissance de la rue	2	3	5
Saut	4	3	7
Langage humain	3	2	5
Talents			
Nom du talent	Rang		
Armure	2		
Force	2		
Sixième Sens	3		
Téléportation	4		
Spécial matou			
Réputation	Lignée	Faction politique	
13	Griffes d'acier	atlante	

Description : Wra'Rou est un chat européen (dit de gouttière) tigré marron et gris foncé.

Psychologie : Wra'Rou est l'agent du Conseil de Paris le plus connu, ce qu'il n'apprécie guère. Il s'est retrouvé propulsé à cette place par les mécanismes du Grand Jeu, coincé par les arrangements entre lignées et les conflits larvés entre factions politiques. C'est à reculons qu'il a intégré le corps des agents du Conseil, mais s'est rapidement acquitté avec brio des missions qu'on lui affectait. Ses succès ont fait croître sa réputation au point de se faire connaître d'autres Conseils.

Wra'Rou a rapidement pris l'habitude de travailler seul sur ses missions. Ses confrères lui ont collé une étiquette de râleur solitaire qu'il s'est empressé de cultiver pour se protéger des conséquences du Grand Jeu. Sa réputation grandissante l'a vite mis en position de sécurité, mais l'a obligé à s'investir un peu plus dans le Grand Jeu, chose qu'il déteste par-dessus tout.

Ses premiers contacts avec d'autres agents seront froids, distants et empreints de méfiance. Wra'Rou se montrera réticent à offrir son aide et il faudra des trésors de patience aux joueurs s'ils veulent s'en faire un allié. En revanche, une fois qu'il acceptera de les protéger ou de les aider, il le fera sans faille. Dès que Wra'Rou a accordé sa confiance et son amitié à quelqu'un, c'est de manière ferme et définitive.

MIOU

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	4	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	3	4
Défauts	Chance	Qualités	
Voyant	2	Don Juan	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	1	4
Réclamer des caresses	3	3	6
Psychologie féline	3	3	6
Séduire	4	3	7

Talents		
Nom du talent	Rang	
Allergène	2	
Hypnose	3	
Passe-muraille	2	
Spécial matou		
Réputation	Lignée	Faction politique
6	Dos argenté	Esclavagistes

Description : Miou est une chatte européenne (dit de gouttière) d'un blanc immaculé.

Psychologie : Miou vient juste d'intégrer le corps des agents du Conseil de Paris, mais elle traîne déjà derrière elle une réputation sulfureuse de maîtresse dans l'art du Grand Jeu. Ses conquêtes se comptent par dizaines et rares sont les mâles qui résistent à ses demandes persuasives. Certaines mauvaises langues affirment qu'à ce train-là, Miou intégrera le conseil dans peu de temps.

Véritable petite peste, Miou pense d'abord à elle avant d'envisager un gain pour sa lignée ou sa faction politique. S'assurer son aide ou ses services présage souvent de gros problèmes en perspective... Elle peut être une alliée, mais pas de tout repos.

M'RAW

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	1
Défauts	Chance	Qualités	
Mépris pour les humains	2	Réputation de matou	
Niveaux de blessure			
1e 2e 3e Inconsc. Coma Mort			

Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	2	3	5
Discrétion	3	2	5
Escalade	3	2	5
Saut	3	1	4

Talents	
Nom du talent	Rang
Armure	2
Force	1
Pesanteur	1

Spécial matou		
Réputation	Lignée	Faction politique
14 (spécial)	Poil gris	nihilistes

Description : M'Raw est un chat européen (dit de gouttière) assez âgé, borgne avec une cicatrice en travers du museau.

Psychologie : avec un score en réputation de 14, M'Raw est l'agent du Conseil de Paris le plus connu actuellement. Malheureusement, il tient plus d'OSS 117 que de James Bond. M'Raw est hautain, violent, égoïste et imbu de lui-même. Ses fidèles le craignent plus qu'ils ne le respectent ou qu'ils ne l'aiment, de peur des possibles représailles lors de ses colères homériques. Ne pouvant pas directement présider sa lignée, il compte bien créer la sienne. Il ne lui manque plus que quelques actions d'éclat pour pouvoir déposer sa demande au Conseil de Paris.

M'Raw ne fait jamais dans la dentelle et applique à la lettre le principe de foncer d'abord et réfléchir après. Son seul et unique talent est d'avoir toujours su retourner les pires situations à son avantage en rejetant ses fautes et ses erreurs sur les autres. Il utilise sans pareil la mauvaise foi et le mensonge pour parvenir à ses fins. Son score de réputation dépend du résultat du scénario d'introduction « Il faut sauver le chaton Ryan ».



CAT'S WAY OF LIFE

*« Les chats existent dans notre monde pour réfuter le dogme
que toutes choses furent créées pour servir l'homme. »
Froquevielle*

Maintenant que vous avez soulevé le voile de la Mascarade et entraperçu le fonctionnement de la société des chats qui dirigent le monde dans l'ombre, nous allons nous intéresser d'un peu plus près à ces félins. Qui sont-ils ? Comment communiquent-ils ? Comment vivent-ils ? Après tout, si vous êtes censés interpréter des chats éveillés, autant vous donner un maximum d'informations sur les mœurs et les codes de la société féline.

TALK TO ME

Les chats éveillés discutent tous par télépathie, mais doivent obligatoirement voir leur interlocuteur pour le faire (à moins de posséder le talent Télépathie, voir le chapitre 4, p. 77). Par exemple, un chat qui voit un autre chat de dos pourra lui parler, mais l'autre ne pourra pas lui répondre, à moins de se retourner. À l'inverse, il est possible de sélectionner spécifiquement des



interlocuteurs dans son champ de vision afin qu'eux seuls entendent la conversation. Plus il y a d'interlocuteurs exclus, plus difficile est la communication télépathique.

Note : les chats possèdent une paroi supplémentaire au fond de l'œil leur permettant de réfléchir la lumière et ainsi de voir dans les luminosités les plus faibles. Voilà pourquoi les yeux des chats brillent dans l'obscurité. Mais, contrairement à une idée très répandue, un chat est incapable de voir dans le noir complet. Leur télépathie ne sera donc pas affectée par les faibles luminosités, mais le noir total correspondra à une surdité télépathique pour les chats éveillés.

La télépathie est le langage naturel des chats. Il est universel : un chat de Vladivostok comprendra sans problème un chat de San Francisco ou de N'Djamena. La notion de langue est étrangère au chat, puisqu'il n'en parle qu'une seule. C'est pourquoi l'apprentissage et la compréhension d'un langage humain s'avèrent si difficiles pour un chat. Les éveillés ne peuvent parler qu'à un félin ou un bastet se trouvant dans leur champ de vision. Il est impossible de pouvoir « parler » par télépathie à un être humain, à moins là aussi de posséder le talent Télépathie. Un humain comprendra lui aussi un chat qui lui parle par télépathie, et ce, quelle que soit sa langue natale. Cela est dû au fait que le langage télépathe universel n'a pas besoin de traduction. Les bastets gardent leur aptitude à communiquer avec les chats par télépathie, mais ne peuvent pas contacter les hommes par ce biais, sauf en ayant le talent Télépathie. Bien entendu, la Mascarade proscrit tout contact télépathique avec les êtres humains.

En termes de jeu : un chat qui possède la compétence *Langage humain* peut comprendre le langage verbal des humains, mais uniquement une langue bien précise, généralement la langue locale du lieu où il réside (le français en France, l'anglais en Angleterre, etc.) Si un joueur désire que son personnage félin comprenne plusieurs langues humaines, alors il doit impérativement choisir plusieurs fois la compétence *Langage humain* par langue désirée.

La télépathie est d'ailleurs bien supérieure au langage humain parlé qui n'est basé que sur les sons

et qui ne transmet pas simultanément un concept, un sentiment, une idée en plus des mots. Il est même possible de faire parvenir des images dans l'esprit de son correspondant télépathe au prix d'une grande concentration entre les deux protagonistes.

En termes de jeu : un chat peut transmettre une image à un de ses congénères ou à un bastet s'il peut le voir ou via le talent Télépathie. Le transmetteur et le receveur doivent tous deux réussir un jet de *Caresse* (Volonté) au niveau **Difficile**. Il est possible de faire la même chose avec un humain, mais uniquement grâce au talent Télépathie. Le test nécessaire dans ce cas verra son seuil de difficulté augmenter à **Très difficile**.

CARPE NOCTEM

Le chat est plus un animal nocturne que diurne. À choisir, les agents d'un Conseil préféreront effectuer une mission de nuit plutôt que de jour. En effet, il leur est plus facile de circuler incognito dans les territoires humains de nuit qu'en journée. De plus, vu les capacités physiques des humains réduites à cause de la pénombre, les chats acquièrent un avantage non négligeable durant la nuit. Cependant, cela n'est pas une règle d'or et de nombreux chats adoptent un mode de vie diurne en se calant sur celle de leurs simiesques.

REGENESIS

Le chat dort beaucoup. Les dégénérés le font par habitude, mais les éveillés savent que leurs talents psychiques nécessitent une grande énergie interne. Le sommeil d'un chat intelligent est indispensable, car sans cela, il serait incapable de continuer à utiliser ses pouvoirs. Une utilisation prolongée des talents psychiques sans sommeil réparateur serait même fatale au chat qui en tenterait l'expérience (voir le chapitre 4, p. 62).

ESPÈCE SUPÉRIEURE

Le chat est à la base un chasseur, et il est très bien adapté à cette fonction : griffes rétractables pour capturer et retenir ses proies, coussinets pour marcher à pas feutrés, canines pour croquer,



moustaches comme outil sensoriel supplémentaire (elles sont capables de détecter la moindre vibration dans le noir absolu dans un rayon de cinq mètres), vue qui s'adapte très rapidement à des taux de luminosité extrêmes, squelette formant un système complexe de leviers et de ressorts, oreilles contenant 27 muscles permettant une orientation très précise, etc. Le chat est un exemple de mécanisme biologique de précision et il en est fier. Il surclasse l'homme dans quasiment toutes les disciplines sauf en ce qui concerne les travaux manuels, bien entendu.

L'ATTITUDE DU CHAT

Les chats éveillés ont élaboré un code de bonne conduite et de bienséance qui règle les relations sociales. Ainsi, un chat émettra toujours un miaulement télépathique pour s'annoncer avant d'engager une conversation télépathique. De même, la bienséance féline veut qu'un chat de rang inférieur offre le fruit d'une chasse à un chat de rang supérieur.

ET SA NOTION DE RICHESSE

Les chats n'utilisent pas d'argent, ce concept stupide inventé par les simiesques. En revanche, ils utilisent un système de faveurs. Une faveur est un service soit à rendre (par un débiteur), soit à utiliser (par un créateur). Plus un chat doit des faveurs à d'autres félins, plus il est considéré comme pauvre. À l'inverse, plus un chat possède de faveurs à utiliser, plus il est considéré comme riche. Généralement, plus un chat a une position élevée dans la société féline, plus on lui demande des services en échange de faveurs à venir.

Les faveurs sont prisées par les félins, car elles leur permettent de déléguer une tâche pour ne pas se fatiguer. Par exemple, un chef de lignée peut ordonner à un de ses congénères d'effectuer une tâche précise dans le but d'asseoir la puissance politique de ladite lignée dans le Grand Jeu. Mais le chat à qui il a confié cette mission peut très bien avoir des choses beaucoup plus importantes à faire (comme manger, dormir ou s'amuser avec une pelote de laine par exemple). Ce chat peut très bien contacter un félin débiteur (comprendre : qui lui doit une ou plusieurs faveurs) pour que ce dernier effectue la mission pendant qu'il vaque à d'autres occupations. Et il en va de même pour ce chat débiteur qui hérite de cette tâche et qui peut contacter un autre chat qui lui doit une ou plusieurs faveurs afin qu'il réalise cette mission, etc.

Une faveur peut être négociée n'importe quand et par n'importe qui. Si l'action, la mission ou le service est d'une grande importance, le chat négociateur peut demander plus d'une faveur en compensation. Il existe plusieurs exceptions à la règle : les agents d'un Conseil ne négocient pas une mission en demandant des faveurs aux membres du Conseil. De même, les demandes d'un chef de lignée ne sont pas sujettes à la négociation de faveurs non plus. En revanche, rien n'interdit un chat de négocier une ou plusieurs faveurs avec un membre d'un Conseil pour taire une révélation particulièrement néfaste à son encontre...

Option ludique : les faveurs peuvent être matérialisées par des cartes dont le nombre dépend de la réputation du personnage (cf. chapitre 4, p. 30). Elles permettent des échanges entre les joueurs qui interprètent leurs personnages respectifs. Ces cartes donnent principalement soit des bonus aux personnages, soit des malus à leurs éventuels adversaires.

DUELS

Le code de conduite des chats inclut la notion de duels. Cette notion remonte à la nuit des temps, lorsque deux mâles convoitaient la même femelle en chaleur. Les deux protagonistes s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'eux abandonne le combat, signifiant ainsi à l'autre qu'il accepte sa domination. Il en va de même concernant les différends entre deux chats. Des témoins sont souvent présents afin d'attester de l'issue du duel auprès des autres chats. De même, une fois le combat terminé, les chats considèrent le différend comme réglé une fois pour toutes et aucun des deux ne reviendra sur la question à l'origine du différend entre les deux protagonistes.

Un duel ne peut engager que deux chats, et en aucun cas un groupe, une faction ou une famille. Il en va de même concernant le différend qui se règle via un duel. Il peut s'agir d'une gamelle de pâtée, d'un morceau de territoire à régenter, d'un différend philosophique sur la nature des êtres humains, d'une femelle avec laquelle s'accoupler, etc. En revanche, un duel ne peut pas être utilisé pour supprimer un lien de féodalité ou des services à rendre en contrepartie de faveurs déjà accordées.

Un duel commence par une intimidation. L'un des chats tente d'impressionner son adversaire afin de le pousser à abandonner une confrontation physique. Si cette intimidation échoue, la confrontation tourne alors au règlement à coups de griffes et de morsures. Ces duels sont très rarement mortels, le protagoniste le plus faible finira par se coucher devant l'autre, en exposant son ventre sensible pour indiquer sa soumission.

Les règles précises du duel sont indiquées dans le chapitre 3, p. 23.

SEX & THE CATS

Concernant la période des chaleurs, les chattes sont extrêmement gênées lorsqu'elles subissent cet état physiologique (un peu comme le « Pon'Farr » des Vulcains dans *Star Trek*). Elles rechignent à en parler publiquement et préfèrent se taire sur le sujet, tout comme leurs compagnons mâles. Le simple fait de l'évoquer en public est perçu comme une énorme faute de goût de la part de l'interlocuteur, ce dernier étant de fait classé comme un grossier personnage. Certains y ont même perdu en réputation...

Les relations entre mâles et femelles sont très libres : un couple se forme généralement pour une durée indéterminée, de quelques jours à plusieurs années, sachant que l'un des deux peut mettre fin à cette relation lorsqu'il le désire. La notion d'individualité du chat ne fait pas bon ménage avec une relation stable et un engagement de longue durée. Mais, si Roméo et Juliette ne font pas d'émules chez les chats, cela ne veut pas dire qu'un couple ne s'unit pas pour la vie de temps en temps...

Les relations familiales des chats éveillés diffèrent des relations humaines. Le père s'intéresse peu à sa progéniture. Seule la mère s'y intéresse, et encore, pas très longtemps... Lorsqu'elle juge ses chatons adultes, elle les laisse se débrouiller tout seuls, considérant qu'ils sont suffisamment mûrs pour subvenir à leurs besoins.



SAVOIR ENCYCLOPÉDIQUE

Les chats ont la particularité de transmettre leur mémoire à un autre congénère. Cette opération est généralement réalisée lorsqu'un chat se sait mourant, ou lorsqu'une chatte met bas. Dans le premier cas, il transfère sa mémoire à un autre chat. Dans le second cas, les chatons héritent de la quasi-totalité de la mémoire de leur mère. Elle se mettra peu à peu en place lors de la maturation des chatons, ce qui explique qu'un chat devient pleinement opérationnel en quelques semaines à l'inverse d'un chaton humain qui doit tout apprendre de zéro. C'est ainsi que s'est perpétuée une espèce de mémoire génétique continue chez les chats éveillés au cours des siècles. Un chat contemporain pourra donc se souvenir des tours

aériennes de l'Atlantide, même si ces souvenirs sont devenus flous et imprécis au cours des siècles.

En termes de jeu : un chat peut chercher à fouiller sa mémoire génétique pour se souvenir d'un événement daté de l'époque avant sa naissance. Plus le souvenir est éloigné dans le passé, plus il lui sera difficile de se le remémorer avec précision, voire de s'en souvenir tout court. Il doit réussir un jet de *Caresse* (Volonté) au niveau indiqué par la meneuse de jeu.

Les chats considèrent comme une tragédie sans nom le fait qu'un félinid ne puisse pas réaliser ce transfert avant sa mort. Il n'y a aucune trace concernant un transfert mémoriel qui se serait fait avec une espèce non félinidée. L'idée même de ce type de transfert révolterait le plus « humanophile » des chats...



SAVEZ-VOUS PARLER LE FÉLIN ?

Les chats éveillés possèdent des termes, des expressions ou des appellations qui diffèrent de celles des êtres humains. En voici un petit florilège :

En chat, on ne dit pas...	Mais on dit...
Hommes	Humains, simiesques, singes, esclaves génétiques
Maison	Toit, abri chaud et sec, clapier de simiesques
Terre (la planète)	Notre monde, notre planète
Ville	Entassement effrayant de simiesques
Voiture	Véhicule mécanique bruyant et nauséabond
Enfants	Chatons humains
C'est bête, mais il fallait y penser	C'est humain, mais il fallait réfléchir avant tout
Tonnerre de Zeus !	Par mon premier ancêtre !
Talent psychique	Le merveilleux don offert par mère Nature aux félins
Mais qu'est-ce qu'il est con ce chat !	Et ça se prétend l'espèce la plus évoluée...
Tu me prends pour une andouille !?	Faut pas me prendre pour un humain !
Ce n'est ni fait ni à faire.	C'est du boulot d'humains.
Ce n'est pourtant pas compliqué !	Un chaton humain réussirait à le faire du premier coup !
Avion	Transport aérien technologique humain assez aléatoire
Télévision	Bidule technologique simiesque avec du son et des couleurs
Bête comme ses pieds	Aussi stupide qu'un humain
Donner sa langue au chat	Appeler un singe à l'aide
Ordinateur/PC/Mac	Ridicule tentative technologique simiesque pour compenser la faible capacité de traitement de leur cerveau
Livre	Substitut mémoriel de base
Avoir d'autres chats à fouetter	Avoir d'autres simiesques à berner
Civilisation humaine	Comédie humaine
Théorie de l'évolution	Les règles qui ne s'appliquent pas aux simiesques
Chien	L'esclave de l'esclave
Internet	Substitut technologique humain de mémoire génétique
Supermarché	Hangar à nourriture pour simiesque
Autoroutes	Tracés inesthétiques et dangereux où circulent les véhicules mécaniques bruyants et nauséabonds
Confort	La seule invention humaine qui vaille la peine d'être conservée
Ce chat n'est bon à rien	Cet humain est mauvais à tout
Avoir un chat dans la gorge	Avaler un humain de travers



L'UNIVERS DE JEU

« Tous les chats sont mortels
Socrate est mortel.
Donc Socrate est un chat. »
Eugène Ionesco

Amis lecteurs, nous allons vous révéler l'un des plus grands secrets que la Terre ait jamais portés. Depuis des millénaires, la vérité est cachée aux humains. L'histoire a été modifiée, réécrite et réarrangée pour que le mensonge perdure. Des pans entiers ont été effacés de la mémoire de l'humanité. Tout cela pour protéger un fait précis : l'homme n'est pas la seule espèce intelligente sur la Terre. Non seulement elle n'est pas la seule, mais elle n'est pas la première. Avant l'homme est arrivé... le chat !

L'HISTOIRE INCONNUE

Cela commence bien loin dans le passé... Il y a 50 millions d'années apparaissent les miacidés, ancêtres communs des chats et des chiens. Quelques 20 millions d'années plus tard apparaît le proailurus, premier félin terrestre, à l'origine du chat et des félinés actuels. Puis, de 25 à 7 millions d'années avant Jésus-Christ, les proailuri laissent place aux pseudaeluri qui migrent de l'Eurasie à l'Afrique, puis vers l'Amérique du Nord. De la diversification apparaissent les machairodontinés et les smilodons. Ces derniers, carnivores aux dents de



sabre, sont à l'origine des félidés modernes. Le grand schisme a lieu il y a 5 millions d'années, lorsque les félidés se divisent en deux familles distinctes : les félidés, ou petits félins, et les panthérinés, ou grands félins.

Les félidés développent leur intelligence grâce à une empathie inconnue de l'homme. Rapidement, ils réussissent à mettre au point une communication non verbale et améliorent leurs capacités télépathiques. Ainsi naît une civilisation non humaine et mentaliste qui n'a rien à voir avec les poncifs humains du genre (construction, écriture, etc.)

Les félidés les plus intelligents, éparpillés en de nombreuses tribus, commencent à se regrouper pour faire face aux prédateurs de tous poils qui pullulent à l'époque. Ce regroupement pose les fondations de la première culture terrestre. Ils développent rapidement des notions philosophiques et scientifiques, mais sont incapables de créer quelque objet que ce soit, faute de pouces préhenseurs.

Comme tous les êtres doués d'intelligence, les chats aspirent à améliorer leur vie quotidienne. C'est en étudiant les primates qu'un scientifique félin ébauche une théorie : pourquoi ne pas utiliser une autre espèce pour se protéger, voire se nourrir et permettre une vie de plaisirs exemptée des soucis et des tracas quotidiens ? Par défi et par jeu (le chat est très joueur), il réussit à convaincre plusieurs de ses pairs d'utiliser leurs talents psychiques pour modifier le génome d'une espèce simiesque qui semble être la plus apte à exercer la future fonction d'êtres à manipuler.

Ainsi est né l'Homme.

Et voici donc l'horrible vérité qui est cachée depuis l'aube des temps à l'humanité : l'homme n'est rien d'autre que l'esclave génétique du chat (ce qui explique bien des choses quant à la place actuelle du chat à notre époque).

L'ATLANTIDE

Les félidés étudient la longue et passionnante évolution des simiesques dont ils ont modifié le génome originel il y a plusieurs centaines d'années. Rapidement, ils observent un élément qui les étonne énormément. Ces singes évoluant utilisent un élément qui leur est totalement inconnu : des outils. La technologie est un concept qui échappe totalement aux chats. Lorsqu'un félidé désire quelque chose, il utilise

ses pouvoirs psychiques pour atteindre son objectif. Utiliser un outil ou même penser à en créer un est totalement en dehors du mécanisme de pensée d'un chat.

Les félidés prennent pleinement conscience qu'il y a là un potentiel incroyable : avoir un habitat au sec et au chaud alors qu'il pleut et qu'il vente au-dehors, un habitat « construit » sur mesure pour être le plus confortable et le plus fonctionnel possible ou pouvoir se lover dans des couvertures de laine plutôt que sur l'herbe ou la roche. L'idée de cohabiter avec l'homme afin d'en tirer avantage fait son chemin chez les félidés. L'élément qui poussa la communauté féline à s'engager dans cette aventure fut la découverte révolutionnaire du bienfait des caresses prodiguée par les mains des hommes.

Aux alentours de 6 000 av. J.-C., les félidés décident de prélever un millier d'humains et de les emmener sur une grande île située par-delà les colonnes de Gibraltar que les hommes nommeront plus tard Atlantide. Les humains prenant les chats pour des dieux face aux prodiges réalisés grâce à leurs pouvoirs psychiques, le débat quant à leur statut est vite clos : ils deviendront des esclaves religieux tous dévoués à leurs divins maîtres. Ils édifient une grande cité pour leurs nouvelles divinités, correspondant en tout point à l'idée que ces derniers ont de l'endroit idéal où vivre. Les humains esclaves habitent dans la ville basse, sale et purement fonctionnelle, tandis que les chats résident dans la ville haute, aérienne et stylisée. Les humains cultivent et entretiennent de grands champs d'herbe-aux-chats, pour le plus grand plaisir de leurs maîtres.

Ainsi est née l'Atlantide.

LES BASTETS

À cause de la modification génétique réalisée sur l'être humain, certains chats peuvent prendre le contrôle mental d'un homme et lui faire exécuter ce qu'ils veulent. Les chats l'ont découvert par hasard avec les humains vivant en Atlantide. Cependant, le danger de voir l'esprit du félin coincé dans l'être humain n'est pas négligeable. Lorsqu'un tel cas survient, on parle alors de bastet, à savoir la fusion de l'esprit de l'homme et du chat, ce dernier restant dominant. Les chats désignent plus volontiers le phénomène comme « l'esprit d'un chat prisonnier dans le corps d'un homme ».



Le premier cas de fusion mentale chat/humain provoque un grand trouble chez les félins atlantes. Tout d'abord, il faut savoir que lorsque l'esprit félin reste prisonnier du corps simiesque qu'il contrôle, le corps du chat meurt rapidement, ses fonctions vitales lâchant les unes après les autres. Le tout premier bastet de l'histoire féline eut du mal à faire comprendre aux autorités de l'époque ce qui lui arrivait. D'abord parce qu'il était lui aussi passablement paniqué par l'expérience qu'il vivait. Ensuite parce que les félidés venaient de trouver un humain au comportement étrange et proche de la folie à côté du corps sans vie de l'un des leurs. Un humain venant de tuer un chat était un fait impensable en Atlantide. Il fallut du temps pour finalement comprendre ce qu'il s'était réellement passé.

Un énorme problème philosophique et juridique se pose alors aux félidés. Quel statut donner à cet être hybride ? Comment considérer ce félin qui n'en est plus un ? Ou ce simiesque capable de raisonner comme un chat et pouvant user de pouvoirs psychiques, même diminués ? La peur domine alors l'assemblée des chats chargée de résoudre le problème. La peur de l'inconnu, de voir une nouvelle race émerger et supplanter les félins. Les félidés décident que les bastets subiront la même peine que les chats séditieux indésirables en Atlantide : l'exil. Ils sont déportés sur les continents proches de l'île où ils doivent se débrouiller pour survivre.

Ainsi fut scellé le destin des bastets.

LA CHUTE DE L'ATLANTIDE

Le caractère joueur — inhérent à tout félin —, à l'origine de la plus grande conquête féline qu'est l'homme, signe également la perte des atlantes, le jour où ces derniers forcent leurs serviteurs humains à construire un amplificateur d'ondes mentales. Cette gigantesque structure d'acier élevée en plein cœur de l'île utilise les courants telluriques pour augmenter les capacités mentales extrasensorielles des chats. Une fois sa construction achevée, Meow, un chat astronome, joue à déplacer l'orbite lunaire. La réaction en chaîne qui s'ensuit provoque une catastrophe planétaire et l'Atlantide sombre dans les flots. L'humanité garde un souvenir inconscient de cet événement en faisant référence au Déluge.

Près de quatre chats sur cinq périssent alors. Les survivants s'accordent à ne plus tenter de telles expériences, le jeu n'en valant pas la chandelle. Ils se réfugient sur les continents émergés abritant des hommes et, avec le temps, décident de rester à leurs côtés. Une majorité d'entre eux se regroupe sur les bords de cette nouvelle mer nommée Méditerranée et contrôle les hommes qui vivent là, donnant naissance à la civilisation égyptienne.

Cependant, juste avant l'émergence de la civilisation égyptienne, un groupe de chats connus sous le nom de « sécessionnistes » veut retourner de l'autre côté de l'océan Atlantique pour rebâtir une nouvelle Atlantide et retrouver le faste et le prestige d'antan. La majorité des chats s'oppose à cette idée, arguant que reconstruire l'Atlantide reviendrait à reproduire les mêmes erreurs, voire être à nouveau les instigateurs d'une catastrophe planétaire qui pourrait s'avérer fatale à tous les êtres vivants terrestres. Les sécessionnistes passent outre les remarques de leurs congénères et emmènent une partie des humains serviteurs vers les Amériques. Ils créent les germes des grandes civilisations précolombiennes, mais n'atteindront jamais leur objectif. En effet, en moins d'un demi-siècle, tous les félidés d'Amérique Centrale succombent à une mystérieuse maladie (équivalente à la leucose du chat actuelle) et laissent leurs serviteurs seuls, abandonnés à leur propre sort. Ces derniers oublient rapidement leurs anciens maîtres et imaginent des dieux, échos déformés de leur passé oublié.

LA MASCARADE

Après la catastrophe planétaire qui a englouti l'Atlantide, les chats comprennent rapidement que le rapport de force est en train de changer. Ils sont peu nombreux, vulnérables et faibles alors que les humains croissent, développent leurs technologies et commencent à se répandre sur toute la planète. Afin de se protéger, ils établissent une mascarade, savamment entretenue jusqu'à aujourd'hui, afin d'altérer la perception qu'ont les humains de la réalité, même si quelques erreurs ont permis à des légendes de naître, tels l'Atlantide ou le Déluge.

L'idée est que l'être humain peut à tout moment se rebeller contre ses anciens maîtres et éradiquer purement et simplement la race des chats de la

surface de la Terre. Qui pourrait les blâmer de se venger d'avoir été créés dans le seul but de devenir des esclaves génétiques ? Mais s'il ignore qu'il est un esclave, pourquoi l'homme voudrait-il se révolter ? Et quelle meilleure idée que de faire disparaître le maître du regard de l'esclave ? Sans maîtres, pas d'esclaves. Rien que la liberté. Et donc aucune raison de se révolter ou de se venger.

Les chats effacent ou modifient patiemment les récits historiques, légendes et mythes qui les mentionnent. Les preuves sont détruites, les informations effacées, les connaissances volontairement perdues pour l'humanité. Il faut à tout prix que l'homme soit persuadé qu'il est le seul être intelligent sur Terre. Et il faut surtout l'en convaincre si jamais il doute...

La Mascarade est la pierre angulaire de la société féline. Peu de chats la remettent ouvertement en question et, surtout, aucun n'ose la briser. Du moins au vu et au su des autres chats. Déchirer ouvertement le voile jeté sur la réalité constitue un crime de lèse-félidés, un

acte contre nature, une haute trahison envers sa propre race. La loi féline est simple : le châtiment pour une telle faute est au mieux la mort, voire pire si l'acte était intentionnel. Des rumeurs font état de chats condamnés à vivre le restant de leurs jours dans un corps humain plongé dans le coma, sans aucun moyen de revenir à sa vie antérieure... Et les rumeurs ne sont qu'une infime partie de ce qui arrive réellement aux traîtres.

La mise en place de la Mascarade influe alors grandement sur la communauté des bastets de l'époque. En effet, les chats utilisent de plus en plus souvent leur possibilité de prendre le contrôle d'un être humain soit pour assurer leur survie, soit pour protéger la Mascarade. Les accidents qui donnent lieu à la création d'un bastet sont de plus en plus fréquents, ce qui fait mathématiquement augmenter leur nombre. Une grande partie de ces nouveaux bastets se suicide, incapable de surmonter le choc psychologique. Il leur faut supporter leur nouvelle condition de sous-être et surtout de finir leurs jours enfermés à jamais dans un corps laid, maladroit et



imberbe. Les chats passent un accord avec les bastets survivants qui évoluent dans le monde des humains : ils restent libres d'agir comme bon leur semble, tant qu'ils ne remettent pas en cause la Mascarade. Certains iront même jusqu'à user discrètement de leurs pouvoirs psychiques affaiblis pour faire leur place au soleil en créant des empires éphémères ou amorcer quelques révolutions philosophiques chez les simiesques. On peut ainsi citer Akhénaton, Bouddha, Socrate, Alexandre le Grand, Jésus, Néron, Attila ou Napoléon Bonaparte.

L'ÂGE DES HOMMES

Lors des prémisses de l'Égypte antique, les Égyptiens commencent à se servir des chats pour combattre les rats qui véhiculent la peste (maladie savamment répandue par les félins, bien entendu). Puis les Égyptiens les adoptent en tant qu'animaux de compagnie, pour finir par les considérer comme des petits dieux. Ils leur donnent alors le nom de *miv*. Lorsqu'un *miv* meurt, son maître entame un deuil et momifie le chat pour l'emmener au grand temple de Bastet, la déesse chatte. Les chats se fondent donc dans la culture humaine du plus grand empire de l'époque, coulant des jours heureux en tant que demi-dieux protecteurs.

La disparition progressive de l'empire égyptien et l'apparition d'autres empires humains qui pillent la culture de l'Égypte antique forcent les chats à s'adapter pour survivre. Ils commencent donc à s'établir en Europe, Afrique et Asie, toujours à la recherche d'un havre de paix où les hommes leur apporteraient plaisir et bonheur. Cela commence par la Grèce antique, qui ne connaît le chat que sur le tard. Lorsque ce dernier est importé d'Égypte, il s'arroge une place de choix auprès des Grecs, d'abord sous le nom d'*ailouros* (lit. « Qui remue la queue »), puis à partir du deuxième siècle av. J.-C., *katoikidios* (lit. « Domestique »).

Les Romains, en revanche, vouent une passion au chat dès son arrivée dans l'Empire, lorsque la Grèce tombe sous leur joug. D'abord réservée aux classes aisées, la possession d'un chat se répand dans tout l'Empire et dans toutes les couches de la population, assurant la dispersion des chats dans toute l'Europe. C'est ainsi que l'on retrouve des reproductions de la déesse nordique Freyja dans son char tiré par ses chats.

Il est relativement facile aux chats de l'époque de corriger les accros faits volontairement ou involontairement à la Mascarade, surtout à cause de la crédulité et de la naïveté des hommes. Ils se servent aussi d'un élément purement humain : la religion. Dans l'antiquité, les cultes sont très souvent polythéistes, et il n'est pas rare de trouver dans le folklore local des récits de divinités ou de demi-dieux arpétant de temps à autre le sol des mortels. Chaque événement considéré comme incroyable, miraculeux ou divin par les hommes, et dont l'origine se trouve être l'utilisation inconsidérée de pouvoirs psychiques des chats surpris par des humains, est rapidement modifié et intégré à la mythologie locale. Cette spécificité culturelle humaine a beaucoup aidé les chats dans le maintien de la Mascarade. Du moins jusqu'à ce que la chrétienté se répande en Europe...

LES HEURES SOMBRES

C'est à partir de cette période que de nombreux félidés dégénèrent petit à petit, ne laissant au cours des siècles qu'une minorité d'éveillés (cf. Chapitre 1, p. 15). D'après les scientifiques félins et en fonction de leurs accointances politiques, cette dégénérescence serait due à plusieurs facteurs. Ils évoquent la proximité des humains avec lesquels les félidés font vie commune depuis la chute de l'Atlantide, l'utilisation abusive d'herbe-aux-chats, considérée comme une drogue dure pour les félins, ou bien encore une nourriture humaine non équilibrée, bien que l'industrie alimentaire pour félin soit totalement noyauté depuis longtemps par les chats et leurs séides. Ils évoquent enfin une dégénérescence génétique induite par une abondance de caresses (nécessaires pour évacuer la peur post-cataclisme), même si la main de l'homo sapiens est relativement récente à l'échelle planétaire. Il n'est pas exclu non plus qu'il s'agisse d'un effet conjoint de toutes les causes citées précédemment.

Avec la venue de la chrétienté vient le concept généralisé du Dieu unique en Europe et surtout de son pendant maléfique : le Diable. Ce qui passait pour des actions miraculeuses de divinités locales ou d'esprits plus ou moins bienveillants se dévoilant aux hommes devient peu à peu maléfices et preuves de collusion avec Satan en personne. Les chats ont de plus en plus de mal à contrer l'esprit retors des inquisiteurs qui

se mettent à traquer les ensorceleurs et les sorcières à l'origine de maléfices que les bonnes âmes pieuses leur rapportent.

Au Moyen-âge, l'Europe chrétienne se déchaîne contre le chat, cet animal associé au Diable. Cette chasse amène les félins à désertir en grande partie le continent européen jusqu'à la fin de la Renaissance, non sans déclencher au préalable en représailles la Grande Peste de 1346-1352, qui tua vingt-cinq millions de personnes, soit le tiers de la population occidentale de l'époque. Malgré de nobles exceptions, comme les Angoras de Richelieu ou de Louis XV, il faut attendre l'après-Renaissance et les prémises du mouvement romantique, savamment orchestré par les chats, pour revoir les félinés en Europe sans crainte d'être persécutés, torturés ou tués par les hommes.

LES ROSE-CROIX

C'est au cours de l'année 1623 que le plus grand accroc dans le voile jeté sur la réalité des hommes eut lieu. Le malheur veut qu'un puissant homme d'Église et un prince allemand à Rome voient des choses qu'ils n'auraient jamais dû voir en capturant un bastet. Torturé, ce dernier lâche des bribes d'informations sur la Mascarade, mais le hasard veut qu'il décède avant de révéler toute l'horrible vérité aux hommes. Les rares initiés ayant entendu les révélations du bastet fondent une société secrète, les Rose-Croix. Ses membres sont persuadés qu'une force maléfique manipule les êtres humains et pervertit les âmes pour atteindre de sombres desseins inavouables. À l'époque, le Diable est bien sûr désigné comme l'instigateur de ce complot. Mais plus les années passent et plus les membres réussissent à se faire une idée de ce qui se passait.

Cette société secrète existe depuis plus de quatre siècles. Elle traque le moindre événement bizarre, improbable ou mystérieux, afin de découvrir qui se cache derrière ce plan machiavélique. Au fil des siècles, l'Ennemi a porté bien des noms : le Diable,



les forces occultes, les communistes, etc. La dernière hypothèse en vogue dans les années cinquante est le complot extraterrestre. Mais elle est battue en brèche par les rapports des investigateurs de ces cinquante dernières années qui mettent en avant une espèce d'ennemi intérieur.

LA RÉPLIQUE

Face à une menace humaine incompréhensible, car poussée par la religion, les chats ont une première réaction sous le coup de la panique en diffusant le virus de la peste, espérant qu'une mortalité forte et brutale pousse les simiesques à abandonner leurs principes religieux. La chute effroyable de la population européenne n'a pas du tout eu l'effet escompté. Le résultat est bien pire. Les humains, durement éprouvés, se tournent encore plus vers la religion et intensifient leur chasse aux sorcières et aux animaux sataniques. Les chats lancent donc un plan à long terme et sur une grande échelle afin d'en finir avec ce concept religieux qu'ils ont du mal à appréhender, mais qui leur cause tant de malheurs. Ils influencent certains humains sans que ces derniers se doutent de quelque chose. Cette influence est subtile, à coup de suggestions et de manipulations mentales légères afin de faire naître des idées nouvelles dans les cerveaux des simiesques.

Ainsi arrivent les grands philosophes des Lumières.

Voltaire, Benjamin Franklin, Adam Smith, Denis Diderot et Emmanuel Kant sont les armes de raison dont les chats espèrent bien qu'elles mettront à bas le fanatisme religieux en Europe. Certains chats n'hésitent pas à se sacrifier et à devenir bastets pour la bonne cause. On peut citer parmi les exemples les plus connus de la gent féline de l'époque Montesquieu, D'Alembert et Thomas Jefferson. Cette longue et harassante bataille s'achève sur une victoire des félidés, puisque la religion perd beaucoup de son influence sur les simiesques de l'époque. Mais cette victoire allait donner lieu à un cauchemar pire encore...

L'ÂGE DE DÉRAISON

Ayant enfin réussi à inculquer une once de raison dans la cervelle des simiesques, les chats pensent avoir enfin gagné le droit à une vie calme et agréable tout en vivant aux crochets des humains. Malheureusement, la raison donnée aux simiesques a tôt fait de transformer le monde en un chaos indescriptible. Les hommes découvrent l'industrie et se lancent dans de grandes productions technologiques et polluantes en faisant fi de l'avenir de leur environnement. Les avancées scientifiques humaines vont de plus en plus vite, au grand dam des chats qui commencent à se sentir dépassés. Rapidement, les humains mettent au point des armes de plus en plus puissantes et mortelles. Ils possèdent dorénavant un arsenal nucléaire capable d'annihiler la planète entière. Le mode de vie des hommes menace l'équilibre écologique, jusqu'à remettre en cause l'avenir de la vie sur Terre. Les industries simiesques entraînent des bouleversements dans la vie de tous les jours. Elles diffusent partout sur la planète des engins pétaradants et nauséabonds qui peuvent faucher et tuer un chat qui traverse une route... Le paradis attendu prend des allures d'enfer.

Pour couronner le tout, un étrange événement se produit au milieu du XIXe siècle. Des chats possédant le talent psychique de télépathie interceptent des messages provenant de l'espace. Après une réunion extraordinaire des éveillés de l'époque, certains chats ont pour mission d'inspirer un humain dans le but de construire un amplificateur sur le modèle atlante, mais qui ne prendrait en compte que les émissions télépathiques pour éviter de renouveler un cataclysme planétaire. Leur mission est un succès puisque l'ingénieur Gustave Eiffel, totalement ignorant d'être manipulé mentalement, construit la tour qui porte son nom à Paris en 1889. Les premières réponses des chats sont envoyées début 1890, mais on ne recueille aucun message en retour. Les messages en provenance du cosmos s'arrêtent vers 1930 et aucun n'a été intercepté depuis. Les messages recueillis restent encore incompréhensibles et aucun chat n'a réussi à les décrypter jusqu'à ce jour.

LES CHATS DE NOS JOURS

Le monde est-il en train de devenir un enfer au lieu du paradis promis ? L'âge d'or est-il encore à venir ou bien a-t-il disparu avec l'Atlantide ? Les chats éveillés sont partagés quant à l'avenir du monde, des humains en général et de leur race en particulier. À l'aube du XXI^e siècle, les courants politiques félines se multiplient, chacun prônant une solution différente pour assurer la survie des chats dans cet univers de plus en plus simiesque à leur goût. Des luttes d'influences, des règlements de comptes et des batailles rangées pour le pouvoir se déroulent sous les yeux des humains qui n'en savent absolument rien. En ces temps troublés, il faut plus que jamais maintenir la Mascarade pour éviter que la vérité n'éclate au grand jour.

Le rapport de force a bel et bien changé ces derniers temps. La Mascarade a été conçue pour éviter que les humains ne découvrent leur condition d'esclaves et ne se révoltent contre leurs maîtres à moustaches. Aujourd'hui,

elle protège les chats d'un génocide pur et simple qui arriverait si la vérité venait à se savoir. Les êtres humains, conçus pour être des esclaves, ont évolué jusqu'à devenir une menace pour les félinidés ! Ils polluent la planète et créent des catastrophes climatiques, possèdent un arsenal nucléaire qui pourrait détruire dix fois la planète, roulent en voiture en écrasant les chats et opèrent les félinidés pour les stériliser quand ils ne les forcent pas à prendre la pilule. Pour protéger la gent féline, il faut des chats d'exception, la crème de la crème, des félinidés surentraînés, prêts à risquer leur vie et leurs moustaches pour assurer un avenir à leur race. Il faut une réponse à la menace, des gardiens pour protéger le grand secret et surtout des chats hors du commun pour assurer le bien-être de tous.

Ce sont ces agents félines, bastets ou même humains chargés de veiller à ce que les hommes continuent à vivre dans l'ignorance, dont vous allez partager les aventures, les missions, les doutes, les trahisons et les combats dans les pages qui suivent...



DE L'ORIGINE DES ROSE-CROIX

« Il est difficile d'attraper un chat noir dans une pièce sombre, surtout lorsqu'il n'y est pas. »
Proverbe chinois

Cette organisation secrète pluricentenaire est, à l'origine, l'œuvre d'une personne : Nicolas Krebs. Ce prélat de l'église est né en l'an 1401 à Cusa, sur les bords de la Moselle, dans ce qu'on appelle à l'époque le Saint-Empire romain germanique. Plus tard, lorsqu'il rentrera dans les ordres, il prendra le nom de Nicolas de Cues, directement inspiré de sa ville natale. Les historiens le présentent comme le dernier penseur du Moyen-âge et le premier penseur de la Renaissance. Il est renommé en occident pour ses grandes capacités de juriste et de polémiste, grâce auxquelles il perçoit de fortes rémunérations pour ses services rendus aux grands de ce monde.

Nicolas de Cues a publié plusieurs ouvrages philosophiques (*De Docta Ignorantia* en 1440 et *De Genesi* en 1447), ainsi que des traités de géométrie (*De Transmutationibus geometricis* en 1445) et de mathématiques (*De Arithmetica complementis* en 1450). Cet homme de foi et de science a dû faire une pause de trois ans dans sa production littéraire à cause

d'une mission importante commandée par le pape Nicolas V en personne : la grande légation en Allemagne. Alors tout juste nommé cardinal en décembre 1448, il est chargé de réformer la vie religieuse sur un territoire regroupant la Suisse, l'Allemagne, l'Autriche et le Benelux actuels. Avec une troupe de trente hommes mis à sa disposition par la papauté, il visite plus de soixante-dix cités germaniques et s'acquitte de sa tâche avec zèle. Ses plus grands combats consistent à faire cesser les superstitions païennes, stopper les pèlerinages pour des reliques suspectes et mettre fin au concubinage qui est une pratique courante sur les terres germaniques à l'époque. Malgré sa popularité (il est l'un des premiers cardinaux « allemands » nommés par un pape) et ses talents en rhétorique, il se fait de nombreux ennemis dont le plus virulent sera l'abbesse Verena von Stuben.

À la fin de l'année 1452, après avoir mené à bien sa mission et rendu des comptes au pape à Rome, Nicolas de Cues regagne son tout nouveau diocèse de Brixen dans les Alpes



autrichiennes. Cherchant à imposer sur ses terres les mêmes préceptes qu'il a défendus et appliqués dans le Saint-Empire romain germanique, il entre en grave conflit avec les religieuses de Sonnenburg qui mènent à ses yeux une existence très (voire trop) « libre », en désaccord complet avec les préceptes de la chrétienté définis à Rome. Ces religieuses, pour la plupart des jeunes filles de la noblesse tyrolienne, sont sous l'autorité de l'abbesse Verena von Stuben. Cette dernière rejette en bloc toutes les injonctions de Nicolas de Cues, et joue de ses relations pour appeler le duc Sigismond d'Autriche à son secours. Le conflit entre l'abbesse et le cardinal durera près de cinq années émaillées de procès, de menaces, d'intercessions auprès du pape et de sursis à exécutions. La situation va soudain dégénérer lorsque l'abbesse Verena von Stuben engage des mercenaires pour prélever l'impôt en région. L'affaire se passe mal et des combats armés de plus en plus importants ont lieu, allant même jusqu'à impliquer le duc Sigismond lui-même. Finalement, Nicolas de Cues perdra le conflit armé et sera fait prisonnier. Le duc le forcera à renoncer à son diocèse de Brixen, mais il sera libre de regagner Rome en septembre 1458 à la suite de l'intervention du nouveau pape Pie II.

De retour dans la Ville éternelle, Nicolas de Cues veut alors reconquérir son diocèse perdu. Il cherche donc à gagner un soutien politique, financier et surtout militaire auprès des princes allemands afin de contrer l'abbesse Verena von Stuben et son allié le duc Sigismond. C'est en mai 1459, alors qu'il est en grande discussion avec un représentant de la famille Germelshausen, qu'il est témoin à Rome d'un événement extraordinaire. Tous deux surprennent dans une ruelle un bastet utilisant son talent Passe-muraille. Voyant le bastet traverser le mur d'une maison et débouler juste devant eux, le prince Christian Germelshausen et Nicolas de Cues tentent de l'interpeller. Le bastet, paniqué, utilise alors ses talents Sommeil et Poltergeist pour échapper aux hommes d'armes qui accompagnent le prince allemand. Malheureusement, la garde princière est trop nombreuse et le bastet, déjà affaibli psychologiquement et blessé par les hommes du prince, ne parvient pas à fuir. Prisonnier, il est conduit dans les geôles papales pour y être accusé de sorcellerie et passé à la question. Marqués par ce qu'ils ont vu, Christian Germelshausen et Nicolas de Cues tiennent à assister personnellement

à l'interrogatoire du prisonnier. Les blessures du bastet et la torture pratiquée à l'époque entraînent rapidement son trépas, incapable de supporter tant de sévices. Mais, dans les dernières minutes de sa vie et en délirant à moitié à cause de la douleur insupportable, il livre alors cette information au prince et au cardinal : « Vous, les hommes, n'êtes rien d'autre que des esclaves au service de maîtres dont vous ignorez l'existence et que pourtant vous côtoyez tous les jours. Ils vous manipulent et règnent sur le monde depuis des millénaires. Vous ignorez votre vraie nature, ainsi que le but de votre présence dans ce monde. Heureux les simples d'esprit, car le royaume des Cieux leur est acquis. Votre destin vous a été volé, car on vous cache sa vraie nature. Vous autres, simiesques, êtes sots, ignorants et gouvernés dans l'ombre par... ». Il n'en dira pas plus, et mourra sans avoir repris connaissance.

DE LA MISE EN PLACE DE L'ORDRE DES ROSE-CROIX

Les agents du Conseil de Rome de l'époque ne trouveront le corps du bastet que le surlendemain de son arrestation. Ils seront incapables de savoir ce qui s'est dit lors de son interrogatoire, ni même si la Mascarade est menacée ou non. Les dirigeants du Conseil, dans le doute, décident de ne pas informer le Conseil mondial et chargent la totalité de leurs agents de régler le problème, voire de faire en sorte qu'il n'y ait plus de problème. Ce n'est que bien plus tard que l'erreur romaine sera découverte par les félins éveillés. Il leur faudra du temps pour retrouver et infiltrer les Rose-Croix. Heureusement, les hommes raisonnent comme des simiesques et n'ont jamais pensé que l'ennemi pouvait être un autre être terrestre. Leurs considérations mystico-religieuses les ont fourvoyés dans des concepts aberrants, du moins pour un félin. Retrouver et noyauter leur organisation fut très simple, un chaton humain aurait pu le faire sans souci. Le fait que les chats persans soient à la mode au XVIIe siècle chez les aristocrates et les hommes de pouvoir ne fut pas non plus étranger au succès de cette mission.

Mais revenons à nos fondateurs des Rose-Croix. Christian Germelshausen et Nicolas de Cues sont fortement troublés par les derniers dires du bastet



torturé sous leurs yeux. Il ne fait nul doute à leurs yeux que tout cela est l'œuvre du Malin, et que ce dernier permet à ses serviteurs d'user de sorcellerie comme ils en ont été tous deux témoins. Le cardinal tient le raisonnement suivant : si les hommes sont dupés depuis la nuit des temps par le Diable, et que ses séides vivent parmi les hommes de bien en cachant leurs activités démoniaques, il faut donc se cacher aux yeux des suppôts de Satan afin de mieux les surprendre dans leurs activités impies. Le prince Christian Garmelshausen pense lui qu'une action armée contre les adorateurs de Satan ne peut représenter que le meilleur moyen de se débarrasser d'eux. Il décide donc de former une petite troupe répondant uniquement à ses ordres tandis que Nicolas de Cues, qui se méfie maintenant de tout le monde, met sur pied un ordre religieux parallèle à celui de la Sainte Église et chargé de surveiller cette dernière. Ainsi naissent les deux branches historiques de l'organisation : « la Rose », qui en sera le bras armé, chargé d'intervenir pour liquider les séides démoniaques, et « la Croix », chargée de surveiller l'Église afin de déterminer si cette dernière est infiltrée par les agents du Malin et de collecter les informations sur les pratiques des serviteurs de Satan.

Bénéficiant de la fortune de la famille Garmelshausen et de l'esprit logique et organisateur de Nicolas de Cues, l'organisation des Rose-Croix va s'étendre lentement mais sûrement dans l'Europe du quinzième siècle. Le recrutement est long, car il faut s'assurer que les membres sont totalement en dehors de l'influence du Diable. Nicolas de Cues élabore un protocole précis afin de déterminer si les nouveaux venus se montrent dignes de confiance ou non. Cela sera mis en scène par le prince Christian Garmelshausen dans un cérémonial digne d'une société secrète antique, afin de noyer le poisson. En effet, les deux hommes veulent dévoiler le moins d'informations possible afin de ne pas attirer l'attention de Belzébuth sur leurs activités cherchant à le démasquer. Moins d'une dizaine de nouveaux membres rejoindront les Rose-Croix au cours du premier demi-siècle de leur existence. La plupart des missions sont effectuées par des hommes de main engagés secrètement par le prince Christian Garmelshausen, qui ignorent totalement le but réel de leur travail et l'identité de leurs commanditaires.

DE LA PARUTION DES MANIFESTES ET DE LA CLANDESTINITÉ

Avant leur mort, Nicolas de Cues et le prince Christian Garmelshausen passent chacun la main à un homme de confiance, chargé de continuer leur mission afin de dévoiler l'Ennemi et le montrer tel qu'il est aux hommes. Durant près de deux siècles, leurs successeurs continueront à œuvrer dans l'ombre, renforçant lentement et patiemment leur réseau, plaçant leurs agents dans l'entourage proche des grands et des puissants d'Europe. Au début du XVII^e siècle, le maître de la Croix décide de passer à l'action. Il estime que dans le monde (comprendre à l'époque : en Europe), d'autres personnes ont pu elles aussi voir des faits extraordinaires comme ceux dont ont été témoins les fondateurs de l'ordre. Mais comment faire pour les atteindre ? Et surtout pour qu'ils puissent contacter les Rose-Croix ? Sa réponse sera la publication des trois manifestes des Rose-Croix.

En 1614 paraît le *Fama Fraternitatis*, le premier manifeste des Rose-Croix. À l'origine, il n'est qu'une annexe d'un document satirique critiquant les réformes religieuses qui fleurissent un peu partout en Europe. Le manifeste des Rose-Croix raconte brièvement la vie du fondateur de l'ordre, uniquement désigné par les initiales « C. R.-C. ». C'est un noble allemand désargenté qui part en voyage autour de la Méditerranée après avoir reçu une bonne éducation. Il découvre au cours de son périple la philosophie, les arts et les sciences de l'Orient, et décide de les confronter à ceux de l'Occident à son retour. Il élabore une synthèse générale des deux mondes, mais ses idées sont rejetées par ses contemporains européens, trop soucieux de ne pas se mettre à dos l'Église et le pouvoir temporel. Déçu, il fonde un cloître et recueille des disciples qu'il initie à sa nouvelle forme de sagesse. Trois générations plus tard, les frères du cloître découvrent le tombeau de leur fondateur avec son corps intact, tenant dans ses mains un livre d'or contenant toute la sagesse de son enseignement. Ils décident donc de la révéler au monde, cette dernière étant censée réconcilier les connaissances du passé et de l'avenir, ainsi qu'une réforme des sciences, de l'art et de la chrétienté. Le texte se termine en invitant les sages, savants et chefs de l'Europe intéressés par cette

offre à se faire connaître « de quelque manière et en quelque langue que ce soit ». Le texte en lui-même a été écrit afin de noyer le poisson et tromper ceux qui servent l'Ennemi. Mais en lisant entre les lignes, il est question de remise en cause de la vision du monde, de secrets invisibles aux hommes et d'un appel à se faire connaître. Les Rose-Croix veulent élargir leur champ de connaissance et lancent un appel à témoin sous couvert d'un manifeste mystique.

L'année suivante, en 1615, paraît le second manifeste des Rose-Croix, appelé le *Confessio Fraternitatis*. Ce texte fait à nouveau appel aux savants et aux grands d'Europe, mais aussi cette fois aux plus humbles. Il combat les accusations d'hérésie, promet la fin du mahométisme et du catholicisme ainsi qu'une nouvelle ère qui débutera avec des signes visibles dans le ciel grâce aux étoiles. Enfin, le manifeste parle de l'alchimie qui libérera l'homme et du langage magique des frères Rose-Croix, capables de comprendre le langage divin. Il est aussi question « des erreurs, des ténèbres et des servitudes » qui rendent l'homme esclave et aveugle, alors que l'enseignement des Rose-Croix leur ouvrira les yeux et les amènera à la liberté. Le message est simple : rejoignez-nous et nous vous libérerons du joug de l'Ennemi.

En 1616 paraît *Les Noces Chymiques* de Christian Rosenkreutz, le dernier des manifestes Rose-Croix. Beaucoup plus long que les deux autres textes parus précédemment, il donne explicitement le nom du fondateur de l'ordre et narre l'initiation mystique et alchimique de Christian Rosenkreutz au cours de sept journées. En fait, ce livre a été publié par les Rose-Croix afin de brouiller les pistes au cas où les serviteurs de Satan auraient été assez malins pour percer les secrets des deux premières parutions. Le texte, hermétique et symbolique à souhait, peut être interprété d'un millier de façons différentes et sera à l'origine de nombreux commentaires.

Les réactions aux parutions de ces trois manifestes en si peu de temps ne se font pas attendre en Europe. Le retentissement dans les sphères religieuses, scientifiques et artistiques est considérable. L'Église condamne ces écrits comme étant hérétiques et blasphématoires, voire comme étant des textes liés à la sorcellerie. Mais les réponses par voie d'imprimés sont énormes. Certaines personnalités de l'époque prennent fait et cause pour les Rose-Croix. Parmi

toutes les réponses, certaines ont un écho favorable auprès de ces derniers qui recueillent les témoignages des personnes ayant vécu un événement sortant de l'ordinaire. Cependant, cette initiative n'est guère prise en compte par le maître de la Rose, Albrecht von Wallenstein. Il critique vertement Marcantonio Gozzadini, un cardinal italien et le maître de la Croix de l'époque, arguant que l'ordre doit rester secret afin d'échapper au Malin, et que les publications vont à l'encontre de ces règles de sécurité et de sûreté. Marcantonio tente de calmer son homologue de la Rose en lui expliquant que, les textes étant cryptiques, seules des personnes ayant eu connaissance de faits étranges et extraordinaires, conséquences des pouvoirs que Satan octroie à ses serviteurs, pouvaient les comprendre. Pour le maître de la Rose, les séides du Malin pouvaient eux aussi comprendre ce message, et risquaient de remonter jusqu'à eux, détruisant ainsi l'œuvre de Nicolas de Cues et du prince Christian Germelshausen. Marcantonio consent à publier un dernier texte, *Les Noces Chymiques* de Christian Rosenkreutz, afin de brouiller les pistes et dérouter les agents de l'Ennemi. Il jure que ce genre d'événement ne se reproduira plus de son vivant, et qu'il y veillera tout particulièrement.

Fin juin 1623, Marcantonio Gozzadini, se trouve à Paris pour une mission papale secrète. Au même moment fleurissent un peu partout dans la capitale des tracts sur lesquels on peut lire : « Nous, députés du Collège principal des Frères de la Rose-Croix, faisons séjour visible et invisible en cette ville, par la grâce du Très-Haut, vers lequel se tourne le cœur des Justes. Nous montrons et enseignons à parler sans livres ni marques, à parler toutes sortes de langues des pays où nous voulons être, pour tirer les hommes, nos semblables, d'erreur et de mort ». Ce tract fait grand bruit à Paris et bientôt l'Europe tout entière est au courant. Albrecht von Wallenstein est furieux ! Il ne lui faut pas longtemps pour comprendre que le cardinal Marcantonio Gozzadini se trouve actuellement à Paris et qu'il a de nouveau tenté de recruter via des textes censés être cryptiques. Alors qu'il doit mener au combat les armées de l'empereur Ferdinand II en pleine guerre de Trente Ans, il prend contact avec le neveu du pape Grégoire XV, Ludovico Ludovico, simple agent des Rose-Croix mais dont Albrecht von Wallenstein pense qu'il a l'étoffe d'un futur maître de la Croix. Il lui révèle le secret de l'origine des Rose-Croix et le persuade que



Marcantonio Gozzadini met l'ordre en danger avec ses lubies de publications faussement ésotériques. Conquis par les arguments d'Albrecht von Wallenstein, Ludovico Ludovisi lui assure qu'il saura faire entendre raison au cardinal Marcantonio Gozzadini. Le 1er septembre 1623, ce dernier meurt de causes naturelles à Rome quelques semaines après son retour de Paris. Personne ne détecte l'empoisonnement à l'antimoine provoqué par Ludovico Ludovisi. Ce dernier devient le nouveau maître de la Croix, sa candidature étant appuyée par le maître de la Rose en personne. Tous deux décident alors d'édicter une règle qui n'a jamais été violée depuis. Par fidélité et respect vis-à-vis des créateurs de l'ordre, le secret et la clandestinité sont et seront à jamais respectés. Nul ne doit l'enfreindre sous peine de mort, sauf lorsque les Rose-Croix auront la certitude absolue de l'identité de l'Ennemi et les preuves de ses plans. À ce moment seulement ils pourront révéler leur existence aux hommes.

DE L'ÉVOLUTION DE L'ORDRE ET DE LA TENTATION BONAPARTE.

Les Rose-Croix passent donc les deux siècles suivants à élaborer une stratégie qu'ils pensent gagnante. Elle s'axe sur quatre points. Tout d'abord, il convient de développer et consolider la puissance financière de l'ordre, car l'argent est le nerf de cette guerre secrète. Des fonds seront donc investis dans des manufactures, des banques, des terres et des compagnies navales afin d'alimenter le trésor de guerre des Rose-Croix. Ensuite, il faut garder en réserve des hommes d'action, entraînés au combat, et capables de mener une opération de force en temps voulu. Cette partie échoit au maître de la Rose, sous le principe que le prince Christian Germelshausen représentait à l'origine la puissance militaire et financière de l'ordre. D'un autre côté, les Rose-Croix doivent tout mettre en œuvre pour traquer, déceler et mettre hors d'état de nuire les séides de l'Ennemi. Cela passe par la mise en place d'agents sûrs, dévoués et fidèles, qui s'infiltreront dans tous les rouages des royaumes européens de l'époque : pouvoir, finance, religion, économie, etc. La structure de cette agence de renseignement occulte est pyramidale. Chaque maillon supérieur a sous ses ordres sept agents. Ces derniers ne connaissent

que leur supérieur direct et ne rendent compte qu'à lui seul. Ce dernier filtre les informations reçues de ses agents et les synthétise pour les faire remonter à son supérieur, jusqu'à ce qu'elles arrivent dans les mains du maître de la Croix. Ce dernier se concerta avec son homologue de la Rose quant aux actions à mener en fonction des informations recueillies et renvoie ses ordres par le même canal.

Leur but est quadruple : mettre en place un réseau d'information le plus performant possible afin de traquer le moindre événement extraordinaire d'origine satanique afin de découvrir le serviteur du Malin qui en est à l'origine. Surveiller ensuite ce séide de Satan afin de découvrir son ou ses supérieurs et remonter ensuite jusqu'à l'Ennemi, ou le supprimer si on le juge trop dangereux. Faire intervenir des hommes aguerris pour effectuer le travail de suppression, ou tout autre type d'action nécessitant de la force. Acquérir un trésor afin de financer les activités des agents telles que pot-de-vin, rémunérations en liquide d'indicateurs, etc. Avec une telle structure mise en place, les maîtres de la Rose et de la Croix sont persuadés que l'identité de l'Ennemi leur sera forcément dévoilée, qu'ils pourront enfin révéler le complot millénaire aux hommes et que Satan pourra compter ses abatis.

Mais déjouer un plan machiavélique datant de plusieurs milliers d'années ne se fait pas en un tour de main. Les maîtres de la Rose et de la Croix savent qu'il leur faudra se montrer patients et que ce seront certainement leurs successeurs qui atteindront le but fixé par les créateurs de l'ordre. C'est pourquoi certains d'entre eux ont cherché à donner un petit coup de pouce à l'Histoire afin d'accélérer les choses. Ce fut le cas juste après le déclenchement d'un événement que les Rose-Croix n'avaient pas vu venir : la Révolution française. Cette révolte qui partit de Paris et qui se propagea dans presque tout le royaume de France effraya dans un premier temps le maître de la Croix. Tout le système de gouvernance royale s'effondrait d'un coup, rendant ses agents sur place inutiles. De plus, les révolutionnaires étaient foncièrement anticléricaux, ce qui n'était pas pour inspirer confiance au maître de la Croix, traditionnellement issu de l'Église catholique. Son premier réflexe fut de tenter de contrer cette révolution en finançant discrètement le mouvement des Chouans en Vendée, voire en poussant les agents influents auprès des couronnes européennes à entrer en guerre contre

la toute nouvelle République française. Rapidement, les Rose-Croix virent que leurs tentatives ne menaient à rien. Le peuple français ne voulait non seulement pas d'un retour à l'ancien régime, mais prenait aussi fait et cause pour les révolutionnaires, d'autant plus que le pays était attaqué de toutes parts. Avec un pays largement plus peuplé que les autres et des soldats qui se battaient avec ferveur non pas pour une solde, mais pour une idée, les troupes révolutionnaires françaises commencèrent par repousser leurs nombreux ennemis, puis bientôt à les battre sur leur propre territoire, offrant ainsi la possibilité d'exporter leurs idéaux révolutionnaires aux autres peuples d'Europe.

Les Rose-Croix changèrent donc de stratégie et d'optique. Si la Révolution française ne pouvait être contrée, autant l'aider à atteindre son but. Après tout, une Europe unifiée sous un nouveau pouvoir central ne pouvait qu'être un plus à côté des multiples royaumes d'avant. C'est ainsi que leur choix se porta sur Napoléon Bonaparte. D'après eux, c'était un homme capable de réussir cette unification que souhaitaient les Rose-Croix. Placer de nouveaux agents dans son entourage ou bien même en « recycler » d'ancien comme Talleyrand fut un jeu d'enfant. Napoléon fut nommé Premier Consul de la jeune république et très rapidement devint empereur de son nouvel empire. Traditionnellement issu des rangs des cardinaux, le maître de la Croix œuvra même pour que l'Église, bien qu'affaiblie, puisse tirer son épingle du jeu. Après tout, Bonaparte ne fut-il pas sacré empereur par le pape Pie VII le 2 décembre 1804 à Notre-Dame de Paris ? La nouvelle stratégie des Rose-Croix sembla bien fonctionner, du moins au début. Mais il devint évident que les autres peuples d'Europe, s'ils désiraient eux aussi la liberté, l'égalité et la fraternité, n'étaient pas prêts à subir le joug de l'empire français en retour. Les guerres et les révoltes civiles, notamment en Espagne, coûtèrent cher et à Bonaparte, et aux finances des Rose-Croix. Lorsqu'il fut évident que maintenir Napoléon Bonaparte en tant que maître de l'Europe allait coûter bien plus cher que ce que les maîtres de la Rose et de la Croix avaient imaginé, ceux-ci décidèrent de laisser tomber l'affaire et de laisser l'Empereur des Français se débrouiller seul. Ce qu'ignorèrent les Rose-Croix, c'est que Napoléon Bonaparte était un bastet depuis déjà plusieurs années avant qu'il ne soit choisi par leurs soins pour devenir le futur maître de

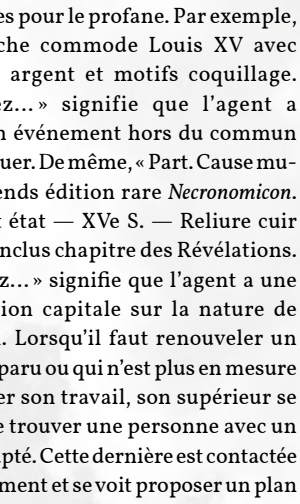
l'Europe. Ironiquement, les Rose-Croix côtoyèrent et aidèrent un des agents de l'Ennemi alors à portée de main sans même le savoir.

DE L'ÉVOLUTION DE L'ENNEMI ET DE L'ORDRE ACTUELLEMENT

L'expérience Bonaparte conforta l'idée que les Rose-Croix devaient non seulement agir dans l'ombre, mais en plus ne pas se mêler des affaires politiques humaines sous peine de ruiner l'ordre, voire pire. Sa politique resta donc dans le credo d'Albrecht von Wallenstein et de Ludovico Ludovisi : principalement collecter les informations sur les faits surnaturels et extraordinaires, les analyser, les recouper et essayer d'en déterminer la nature et le portrait de l'Ennemi. En effet, au fil des siècles, ce dernier a changé de nature chez les Rose-Croix. Au tout début, il était évident qu'il s'agissait de Satan et qu'il fallait le démasquer afin de le révéler tel qu'il était aux yeux des hommes. Cette idée évolua à partir du début du XIXe siècle. L'Europe de l'époque éprouvait une fascination pour l'Orient, et surtout pour son mysticisme et son occultisme. Les cabinets de spirites et de tourneurs de tables fleurirent dans la haute société. Chez le Rose-Croix, l'effet se fit aussi sentir. Satan se mua en force occulte, toujours démoniaque mais plus nécessairement associée à l'Enfer chrétien. Puis le XXe siècle bouscula un peu plus les idées concernant l'Ennemi. Il fut successivement soupçonné d'être Atlante, communiste, extraterrestre, issu d'une autre dimension et enfin mutant. Le problème est que les Rose-Croix n'ont pas la moindre idée de ce à quoi ressemble l'Ennemi. Plus de cinq siècles d'études ont démontré qu'il existe « quelque chose » qui, de temps à autre, intervient dans le monde humain et tente de dissimuler ces interventions avec plus ou moins de succès. En revanche, aucun Rose-Croix n'a pu encore mettre la main sur un de ces intervenants depuis que Nicolas de Cues et le prince Christian Gernmelshausen ont capturé le bastet de Rome en mai 1459.

Actuellement, les Rose-Croix ont gardé la structure qui leur semble optimale. Les maîtres de la Rose et de la Croix ont chacun sept contacts sous leurs ordres respectifs, mais qui ne se connaissent pas les uns les





autres. Chacun des sept contacts possède lui-même sept agents sous ses ordres, et ainsi de suite sur sept niveaux. Seuls ceux qui sont en contact direct avec les deux maîtres de l'ordre savent qu'ils appartiennent aux Rose-Croix. Tous les autres agents, soit plus d'un million six cent mille personnes à travers le monde, l'ignorent et parlent seulement de « l'Organisation ». Les prises de contact entrent les supérieurs et leurs sept agents ne sont jamais physiques, sauf cas exceptionnel. Elles passent toujours par des petites annonces dans des journaux ou des sites Internet spécialisés et sont cryptiques pour le profane. Par exemple, « Recherche commode Louis XV avec poignées argent et motifs coquillage. Contactez... » signifie que l'agent a repéré un événement hors du commun à investiguer. De même, « Part. Cause mutation, vendis édition rare *Necronomicon*. Excellent état — XVe S. — Reliure cuir origine. Inclus chapitre des Révélation. Contactez... » signifie que l'agent a une information capitale sur la nature de l'Ennemi. Lorsqu'il faut renouveler un agent disparu ou qui n'est plus en mesure d'effectuer son travail, son supérieur se charge de trouver une personne avec un profil adapté. Cette dernière est contactée indirectement et se voit proposer un plan de carrière prédéterminé en échange de recueil d'informations. Cela peut aller jusqu'à la planification d'un mariage, sachant que l'agent aura toutes les informations nécessaires sur son ou sa future épouse afin de mettre toutes les chances de son côté. Inutile de préciser qu'un agent ne peut pas quitter l'Organisation. S'il montre des velléités à vouloir cesser son travail ou à rechigner à le faire, l'information remonte au maître de la Rose qui prendra toutes les dispositions nécessaires afin de régler le problème, ce qui se traduit presque toujours par un accident fâcheux et mortel pour l'agent

en question. Le renouvellement d'un maître de l'ordre se fait par élection des sept contacts sous ses ordres. Ceux-ci sont convoqués par l'autre maître de l'ordre, toujours via des moyens indirects comme les petites annonces, et doivent se rendre dans un lieu donné et à une heure précise afin de procéder au vote qui désignera l'un d'eux comme nouveau maître. C'est la seule occasion où ces individus se rencontrent. L'autre maître est présent lors de la réunion mais n'a qu'un avis consultatif. Traditionnellement, le maître de la Croix est issu du milieu de l'Église catholique tandis que le maître de la Rose est issu d'une famille riche en ayant eu une carrière militaire.

Note aux meneuses de jeu : comme vous vous en doutez après avoir lu ce chapitre, les Rose-Croix sont les grands méchants de cet univers de jeu. Enfin, pas tout à fait. C'est une organisation secrète de plus de cinq siècles qui tente de percer le voile de la Mascarade et découvrir le visage d'un ennemi qu'elle ignore, mais dont elle connaît l'existence. Inutile de vous préciser qu'elle se montre paranoïaque à l'extrême, et qu'elle prend un soin tout particulier à effacer les traces de ses interventions si jamais elle doit le faire. N'hésitez pas à faire comprendre aux joueurs qui interprètent des chats ce que sont les Rose-Croix pour eux : une épée de Damoclès en cas d'accroc flagrant à la Mascarade. Un chat qui se dédouble ou qui traverse un mur sous l'œil d'une caméra de surveillance vidéo est du pain béni pour les Rose-Croix. Tôt ou tard, cet indice tombera entre leurs mains, et ils seront sur une piste sérieuse pour débusquer leur Ennemi. Qui sait comment réagiront les hommes si un jour quelqu'un leur apporte la preuve qu'ils sont manipulés par des chats ? Briser la Mascarade n'est pas que violer une loi essentielle féline, c'est aussi mettre en danger l'espèce tout entière en disséminant des indices que pourront

utiliser les Rose-Croix. La règle féline du « Pas vu pas pris ! » est toujours en vigueur, même lorsqu'il s'agit de bousculer la Mascarade afin d'en tirer un profit ou une satisfaction personnelle. Cependant, les chats qui franchiront ce rubicond devront y regarder à deux fois avant de prendre ce risque.

se fit élire à ce rang prestigieux. Elle a d'excellents contacts avec les représentants de la Banque du Vatican, et il n'est pas rare de la voir graviter autour des puissants de ce monde au cours du forum de Davos ou d'une réunion du G7.

LES CHEFS DES ROSE-CROIX

JOAQUINA LUCÍA MARÍA DEL MAR Y LÓPEZ DEL HIERRO, MAÎTRE DE LA CROIX

(FEMME BRUNE HISPANIQUE, LA CINQUANTAINE, AUSTÈRE ET DURE, HABILLÉE EN TAILLEUR CHIC ET ROUGE)

Issue d'une famille catholique très pratiquante, Joaquina a été remarquée par les Rose-Croix lorsqu'elle était dans le lycée de la Très Sainte Vierge des Asturies, une institution religieuse pour jeunes filles espagnoles particulièrement réputée pour ses règles sévères. Joaquina a fait preuve de dévotion envers la religion catholique tout en affichant un caractère bien trempé et une volonté de fer. Ses parents ont été approchés sous un motif fallacieux et l'éducation de leur fille a été prise en charge par la société secrète, Joaquina faisant partie des investissements humains pouvant aider les Rose-Croix à débusquer l'Ennemi.

Après des études poussées en théologie, les Rose-Croix l'ont discrètement abordée pour lui révéler leur existence et lui proposer de travailler dans l'ombre afin de démasquer l'entité qui manipule l'humanité depuis la nuit des temps. Joaquina se convertit rapidement à leur credo et rejoint leurs rangs en commençant à travailler discrètement au poste le plus bas de la hiérarchie. Rapidement, Joaquina gravit les échelons de l'organisation secrète grâce à son esprit déductif et sa pugnacité pour résoudre les affaires extraordinaires que les Rose-Croix lui soumettaient.

Au fur et à mesure de son ascension au sein des Rose-Croix, ces derniers l'ont amenée à entrer dans l'équipe de direction de la Banque des Asturies pour finalement en devenir la présidente. Un peu plus tard, lors de la disparition de l'ancien maître de la Croix, Joaquina, devenue l'un des sept contacts du maître,



Informations			
Type :		Humaine	
Âge :		54 ans	
Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	4	2	4
Défauts		Qualités	
Psychorigide		2	Volonté de fer
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e			
Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	3		3
Armes blanches	3		3
Art martial	3		3
Bricolage	4		4
Combat à mains nues	3	2	5
Conduite de véhicule	4	3	7
Connaissance de la rue	4		4
Culture générale	4	4	8
Déguisement	3		3
Discrétion	3	2	5
Droits, Admin.	4	4	8
Escalade	3		3
Langue étrangère	4	5	9
Leadership	4	5	9
Odorat	3		3
Orientation	2		2
Psychologie féline	3		3
Repérer/Trouver	3		4
Saut	3		3
Secourisme	4		4
Séduire	4	4	8
Survie	3		3

TADEUSZ DOBROWOLSKI, MAÎTRE DE LA ROSE

(HOMME BLOND, LA TRENTAINE, MÂCHOIRE CARRÉE,
CHEVEUX COURTS, LAIR MARTIAL ET DÉTERMINÉ,
HABILLÉ EN SMOKING)

Tadeusz est un orphelin né dans la Pologne d'après l'ère communiste. Enfant, il a un tempérament bagarreur et un caractère bien trempé, ce qui lui vaut quelques retenues pour des coups et blessures infligés à des petits camarades, la plupart du temps plus vieux et plus grands que lui. Il ne trouve pas de parents prêts à l'adopter et finit dans un collège militaire, placé par un des fonctionnaires du moment. La vie militaire lui plaît et il s'épanouit dans ce milieu viril aux règles strictes. Rapidement, il entre à l'école des officiers de l'armée polonaise et acquiert rapidement ses galons de lieutenant.

C'est en Afghanistan que Tadeusz réalise ses premiers faits d'armes aux côtés des coalisés menés par les États-Unis. Il reviendra quatre ans plus tard, décoré du grade de capitaine. C'est à ce moment que les Rose-Croix s'intéressent à lui. Ils passent un marché avec Tadeusz pour l'enrôler : il travaille pour la société secrète et cette dernière lui fournit toutes les informations sur ses parents. Tadeusz s'exécute avec diligence et obéissance, et apprend ainsi que sa mère était une jeune étudiante de Cracovie, tombée enceinte d'un fonctionnaire russe en poste dans la ville.

Tadeusz, par sa loyauté indéfectible et ses prises de décisions, gagne la reconnaissance de ses pairs au sein des commandos d'intervention Rose-Croix. La société secrète réussit à le placer à la tête d'une grande société de sécurité basée à Varsovie. Il parvient à devenir l'un des sept contacts du maître de la Rose et se fait élire comme nouveau maître après la mort de ce dernier. Il dirige les forces armées des Rose-Croix d'une main de fer et ne tolère aucun échec. Il est tout autant craint que respecté au sein de la société secrète.

Informations			
Type :	Humain		
Âge :	36 ans		
Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4	4	3	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
Cruel	2	Athlète	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	4	4	8
Armes blanches	3	3	6
Art martial	4	3	7
Bricolage	4		4
Combat à mains nues	4	4	8
Conduite de véhicule	3	3	6
Connaissance de la rue	3	4	7
Culture générale	3	2	5
Déguisement	4		4
Discrétion	3	4	7
Droits, Admin.	3	1	4
Escalade	4	4	8
Langue étrangère	3	3	6
Leadership	3	4	7
Odorât	3		3
Orientation	2		2
Psychologie féline	3		3
Repérer/Trouver	3	3	6
Saut	4	3	7
Secourisme	3	3	6
Séduire	3	1	4
Survie	3	4	7



ANTAGONISTES & ADVERSAIRES

« Un chat est rarement enthousiaste. Un chien l'est souvent trop. Un homme aussi. »
Claude Roy

Vos joueurs ont tous créé leur personnage et sont prêts à en découdre avec l'univers de *Cats* ! à coup de griffes ou de charme. Afin de leur donner ce petit pic d'adrénaline cher aux rôlistes, il vous faudra placer quelques obstacles sur le chemin héroïque de leurs personnages, ainsi que certains adversaires plus ou moins faciles à vaincre. Voici donc une liste non exhaustive d'antagonistes que peuvent rencontrer les chats en vadrouille.

ADVERSARIORUM, URBI ET ORBI

Que votre scénario se déroule en ville, à la campagne ou dans la forêt amazonienne, il existera toujours certains adversaires potentiels qui pourront en faire voir des vertes et des pas mûres aux PJ.



LE GANG DE CHATS DÉGÉNÉRÉS

Dans un terrain vague en pleine ville ou à côté d'une ferme à la campagne, il y a forcément un gang de matous dégénérés prêts à en découdre pour protéger son territoire. Une bande type de ce genre se compose de cinq individus dont on peut différencier quatre types précis :

Le leader : c'est le plus intelligent du groupe, et le plus volontaire. Il a su se hisser au poste de chef de gang, mais cela n'a pas dû se faire sans mal. D'ailleurs, il porte ostensiblement les stigmates de cette ascension sociale sur le corps, afin de bien rappeler à tous qui commande ici. Ce peut être un œil balafré, une oreille déchiquetée ou une large cicatrice sur une cuisse. Il tentera d'abord d'intimider les intrus, puis ordonnera à son gang de les attaquer et, si cela tourne au désastre, tentera de négocier un armistice raisonnable en sa faveur.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	4	2	3
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			
Compétences		Score	
Combat griffu		6	
Connaissance de la rue		7	
Leadership		7	
Odorat		6	
Survie		7	
Saut		6	
Repérer/Trouver		6	

La grosse brute : c'est la force brute du gang de matous, tellement imposant que sa simple présence suffit à faire fuir des chats peureux. Sa simplicité d'esprit permet au leader de le manipuler facilement afin qu'il reste constamment à ses côtés. Sauf bien sûr s'il se prend

une rouste de première, auquel cas il gémera comme un chaton en demandant au leader de venir l'aider.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4	5	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	1	2
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e Inconc. Coma Mort			
Compétences		Score	
Combat griffu		7	
Odorat		5	
Saut		6	
Repérer/Trouver		5	

Le ninja : c'est le chat furtif du gang, toujours perché en haut d'un arbre ou planqué dans les canalisations empilées d'un chantier urbain. Il excelle dans l'art de se cacher et attaque toujours par surprise. Les personnages doivent obligatoirement réussir un jet de compétence *Repérer/Trouver* avec un niveau de difficulté **Difficile** (résultat de **13** ou plus aux dés) afin de le débusquer. S'il se voit découvert, il fuira. Sinon, il attendra le meilleur moment pour fondre sur son adversaire et le surprendre dans une attaque-éclair silencieuse. C'est le joker du leader qui compte bien sur lui pour déstabiliser les intrus s'ils attaquent.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	4	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	2	2
Chance			
2			



Compétences	
Compétence	Score
Combat griffu	7
Discrétion	7
Escalade	7
Odorat	6
Saut	7
Repérer/Trouver	6

Les suiveurs : le reste du gang est composé de matous qui « suivent » les ordres du leader. Idéalement, il convient d'en ajouter de façon à ce que le gang, en comptant les trois archétypes en page précédente, égale en nombre les PJ. Ni vaillants ni courageux, ils prendront la poudre d'escampette au premier niveau de blessure reçu. Si la brute est mise hors d'état de nuire, ils s'enfuiront tous en abandonnant leur chef.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	2
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			

Compétences	
Compétence	Score
Combat griffu	6
Odorat	5
Saut	6
Repérer/Trouver	5

LE GROUPE D'ENFANTS

À la ville ou à la campagne, il y aura toujours un groupe d'enfants jouant aux gendarmes et aux voleurs dans le pré ou le bois à côté du village, ou dans le skate parc installé il y a peu par la municipalité au centre-ville. Les chats attirent facilement leur attention. Cependant, si certains se montrent tendres et doux avec ces merveilleuses boules de poils qui ressemblent à des doudous sur pattes, d'autres peuvent se révéler beaucoup plus rudes dans leurs tentatives de communication. Lorsqu'ils ont des armes de technologie humaine en main (pistolet à eau, pistolet à bille ou lance-pierre pour aller du plus soft au plus hard), la tentation est grande de prendre ces petits félins pour des cibles de premier choix.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	2 (7)	4	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	2	4
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
Discrétion	8		
Persuasion	4		
Psychologie féline	5		
Repérer/Trouver	7		



LE COMMANDO DE ROSE-CROIX

Si les PJ ont compromis la Mascarade et laissé des traces visibles de ce que sont véritablement les chats sur Terre, les Rose-Croix dépêcheront un couple d'agents sur place, chargé de recueillir le plus discrètement possible des informations quant aux événements qui s'y sont produits et en déterminer la menace possible envers l'Humanité. En fonction de leur rapport, un commando Rose-Croix sera envoyé, soit pour éliminer la menace, soit pour exfiltrer l'objet ou la personne qui pourrait donner des renseignements sur l'Ennemi. Et un commando Rose-Croix ne fait jamais dans la dentelle. Tout ce qui est organique risque très fortement de mourir. Ces hommes et ces femmes sont armés, équipés de pied en cape (combinaisons noires ne réfléchissant pas la lumière, lunettes de vision nocturne, gilets kevlar, armes de guerre avec silencieux, armes blanches à lames noires, casques avec oreillette pour communiquer tous ensemble, etc.) pour être discrets et efficaces. C'est l'une des menaces les plus sérieuses (et mortelles) que peuvent affronter des PJ dans ce jeu de rôle. À utiliser avec précaution donc.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	4 (9)	4	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	2	2
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e			
Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
<i>Armes à feu</i>	7		
<i>Armes blanches</i>	7		
<i>Art martial</i>	6		
<i>Discrétion</i>	9		
<i>Escalade</i>	7		
<i>Orientation</i>	6		
<i>Repérer/Trouver</i>	8		



LE POLICIER OU LE GENDARME

L'un se trouve aisément en milieu urbain et l'autre en milieu rural, mais ils ont tous les deux la même mission : assurer l'ordre et la tranquillité publique. Si un événement susceptible de menacer la vie des citoyens ou de perturber l'ordre public se produit, ils interviennent (plus ou moins rapidement selon la distance séparant le commissariat ou la caserne de gendarmerie du lieu du méfait). Ces agents des forces de l'ordre ont une autre caractéristique commune : ils sont tous armés et aptes à faire usage de la force en cas de problème majeur. Leur réponse sera donc proportionnelle au danger signalé, sachant qu'un danger inconnu est toujours « surévalué » afin de ne pas être pris au dépourvu. Les PJ peuvent l'apprendre à leurs dépens s'ils ne font pas attention aux conséquences de leurs actes...

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	4 (9)	3	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	2	3
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
Armes à feu	6		
Combat à mains nues	6		
Discrétion	6		
Droit, administration...	5		
Orientation	7		
Repérer/Trouver	9		

ANTAGONISTES DES VILLES

Certains adversaires potentiels se trouvent plus facilement en milieu urbain. Les simiesques les fréquentent tous les jours dans leurs cités, inconscients du danger qu'ils côtoient au quotidien. Mais ils sont bien là, tapis dans l'ombre, prêts à se jeter sur un pauvre chat esseulé. Heureusement, tous les chatons les connaissent bien et sont prêts à se défendre, ayant appris les points faibles de la plupart d'entre eux.

L'ASPIRATEUR

À tout seigneur, tout honneur ! Voici l'ultime adversaire que peuvent rencontrer les personnages. La légende urbaine veut que ces entités mécaniques démoniaques aient envahi les foyers humains dans la seconde moitié du siècle précédent. Elles posséderaient le pouvoir de prendre elles aussi le contrôle mental des simiesques pour les manipuler, car elles ont besoin d'eux pour se mouvoir étant incapables de le faire toutes seules. Leur contrôle mental est à ce point puissant que même si un simiesque parvient à y résister et à s'éloigner de ce monstre, il reviendra sûrement au bout de quelques minutes, ayant à nouveau succombé à son emprise psychique. Seul point faible découvert concernant ces horreurs mécaniques : utiliser leur formidable et puissant talent psychique. Contrôle mental semble les épuiser rapidement, et il leur faut se reposer très longtemps (plusieurs jours) pour récupérer leur pleine puissance. Une rumeur féline veut que si un chat maîtrise sa peur panique et se concentre pour écouter télépathiquement une de ces horreurs mécaniques, on peut l'entendre hurler « extermination, extermination !!!! ».

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	4	1	1
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	1	2
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
Aspirer	9		
Faire du bruit	9		
Susciter la peur	9		

LE PETIT ROQUET

Dans les parcs urbains où aiment se reposer ou flâner les simiesques, il n'est pas rare de rencontrer ces chères petites bêtes trottant à côté de leur maître au bout d'une laisse, ou portées à bout de bras par ces derniers. Caniches nains, Yorkshire ou Cavalier King Charles sont autant d'adversaires potentiels face

aux PJ. Ils sont généralement hargneux, vindicatifs, bagarreurs et n'hésiteront pas à foncer vers les félins (avec un effet de groupe s'il y en a plusieurs). Certes, ils rebrousseront tout aussi vite chemin si les chats se montrent intimidants ou dangereux, pour aller quémander aide et protection à leurs maîtres respectifs.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	3	3
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
<i>Aboyer bruyamment</i>	6		
<i>Courir</i>	7		
<i>Mordre</i>	7		

LE POLICIER MUNICIPAL

Ce personnage simiesque spécifiquement urbain a pour objectif d'aider la population locale, mettre des contraventions en cas d'infraction avérée et maintenir l'ordre public (dans la limite de ses moyens). Contrairement à un policier ou un gendarme, il n'est pas armé, mais il est tenu de patrouiller en ville et de répondre à toute demande d'aide d'un citoyen en détresse (comme rechercher un chat perché en haut d'un arbre ou faire fuir des chats vindicatifs menaçant un individu). Si la situation dérape et devient plus périlleuse que prévu, il peut toujours appeler la police nationale à la rescousse via sa radio portative.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	2	3	3
Chance			
2			

Niveaux de blessure

1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | Inconc. | Coma | Mort

Compétences

Compétence	Score
<i>Combat à mains nues</i>	5
<i>Droit, administration...</i>	5
<i>Discrétion</i>	6
<i>Repérer/Trouver</i>	7

LE TECHNICIEN DE LA FOURRIÈRE

Certains simiesques pratiquent la délation comme un sport de compétition : toujours sur le qui-vive et prêts à composer le 17 sur leur téléphone au moindre signe d'un événement sortant du quotidien. Une bande de chats inconnus rôdant dans le quartier et c'est l'appel à la fourrière direct ! Ce service municipal dépêchera donc un véhicule spécifique (avec des cages amovibles intégrées pour y enfermer facilement les animaux errants capturés) avec deux simiesques à bord. Ils agiront selon une technique éprouvée : l'un attirera l'attention de l'animal errant tandis que l'autre s'approchera discrètement, si possible par derrière, afin de le prendre au piège dans sa grande perche à filet ou à lasso. En cas de souci, ils peuvent aussi utiliser un taser (qui n'inflige pas de blessures à proprement parler, mais nécessite de réussir un jet de *Poil* avec un seuil de difficulté **Difficile** pour ne pas s'évanouir).

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	2
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
<i>Chasse</i>	7		
<i>Connaissance de la rue</i>	6		
<i>Discrétion</i>	6		
<i>Repérer/Trouver</i>	7		



ANTAGONISTES DES CHAMPS

Toutes les missions des agents du Conseil de Paris n'ont pas lieu dans des centres urbains. Quelques fois, les personnages se retrouvent à la campagne et doivent se frotter à de nouveaux adversaires étranges et inconnus. La notion de territoire est tout aussi présente qu'en ville, et l'intrusion d'une bande de félins dans la géopolitique locale ne se fait pas sans heurts.

LE SANGLIER

Si les PJ se retrouvent dans un coin perdu de la campagne française avec un bois non loin de là, il y a des chances pour qu'ils puissent croiser une harde de sangliers en balade, ou un vieux solitaire ronchon et hargneux qui ne supporte pas les intrus sur son territoire. Dans le premier cas, il se peut que les laies ignorent ces étrangers félins si ces derniers n'ont pas un comportement hostile, surtout envers les marcastins. Dans le cas contraire, elles chargeront ces adversaires inconnus sans crier gare et utiliseront leur puissante mâchoire pour infliger des dégâts conséquents (+2 niveaux de blessure). Un vieux sanglier solitaire chargera n'importe quel intrus, peu importe sa taille, son poids ou son attitude.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4	5	3	1
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
1	2	4	1
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
Chasse	7		
Discrétion	7		
Mordre	7		
Orientation	6		

LE RENARD

De temps en temps, un renard un peu plus téméraire que ses congénères décide d'aller s'aventurer dans un village afin de voir s'il peut facilement piquer de la nourriture (principalement des poules dans leur poulailler). Des chiens de garde sont censés faire fuir ces malfaisants, mais certains ont de la chance et réussissent à dégouter le jackpot. Imaginez qu'il se retrouve museau à museau avec un groupe de félins dans le même lieu ? Vous pensez bien qu'un renard tenant une poule récemment égorgée entre ses crocs se battra bec et ongle pour conserver sa proie. Les personnages peuvent également, dans un bois au détour d'un arbre centenaire, tomber sur l'entrée d'un terrier qu'un couple de renard protégera de son mieux à tout prix.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	4	4	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	3	3
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
Chasse	8		
Discrétion	9		
Mordre	7		
Odorat	6		
Orientation	6		

LE GROUPE DE CHASSEURS

Dans nos campagnes sévissent les chasseurs, officiellement de la mi-septembre à la fin février, mais il y a régulièrement des dérogations en période printanière ou estivale (battue administrative, chasse privée sur des terrains privés, etc.). Si vous voulez faire dans le cliché, vous pouvez faire du groupe de chasseurs des simiesques rigolards et avinés, et donc moins regardants sur les cibles potentielles et nettement moins performants quant à leur capacité de tir.

Expérience de l'auteur : si vous voulez mettre un poil de drama dans votre scénario, je vous conseille

le jeune adolescent timide qui « subit » sa première partie de chasse, entraîné de force par son père qui veut en faire un homme, un vrai (alors qu'il n'a absolument aucune envie de tuer un animal). Quelle superbe occasion que d'intimer l'ordre à son fils de tirer sur ces félins domestiques qui se sont éloignés un peu trop de leur maisonnée sous prétexte que ce ne sont que des nuisibles qui déciment les oiseaux.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	3	2

Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
Chasse	6		
Discrétion	4		
Orientation	5		
Tir	5		

LE GROS CHIEN

Compagnon obligatoire des adversaires précédents ou simple protecteur d'une ferme ou d'une maison, le gros chien peut être un adversaire retors et dangereux pour les PJ. Outre son odorat très développé qui lui permet de pister assez facilement un petit félin qui tente de passer inaperçu, il possède aussi une très bonne acuité visuelle et auditive. De plus, au-delà du danger potentiellement mortel qu'il représente, ses aboiements peuvent aussi servir d'alarme sonore et rameuter les simiesques des alentours qui viendront voir ce qui se passe. Ses morsures infligent automatiquement un niveau de blessure supplémentaire à son adversaire.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4	5	4	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	4	3	2

Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
Chasse	9		
Discrétion	5		
Mordre	8		
Odorat	9		
Orientation	6		

LE HIBOU

On n'y pense pas souvent, mais certains grands hiboux de nos campagnes ont assez d'envergure pour aller chasser des petits animaux tels que les chats. L'attaque est silencieuse et arrive du ciel. Les serres acérées se plantent dans les flancs du petit félin et il est enlevé dans les airs par le hibou qui l'achèvera un peu plus tard ou qui attendra simplement qu'il se vide de son sang. C'est un dangereux adversaire, à réserver à une équipe de personnages vétérans. Une fois ses serres plantées dans sa victime, le hibou ne la relâchera que s'il subit un niveau de blessure. Par contre, il volera nettement moins bien avec une proie qui se débat ou cherche à le blesser.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	4	4	5
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	4	3
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Score		
Chasse	7		
Discrétion	9		
Orientation	8		
Repérer/Trouver	9		
Vol	7		



ANNEXE N°1 RÉCAPITULATIF DE CRÉATION DE PERSONNAGE

ÉTAPE 1 : CHOISIR SON TYPE DE PERSONNAGE

Le joueur choisit le type de personnage qu'il veut incarner (chat, bastet ou humain) et calcule ses points de création à partir du tableau suivant :

Type	Points de création
Chat	28
Bastet	26
Humain	24

ÉTAPE 2 RÉPARTIR SES POINTS DE CRÉATION

Le joueur répartit ses points de création dans les neuf caractéristiques suivantes selon le barème indiqué dans le tableau ci-dessous :

Caractéristiques	Chat		Bastet		Humain	
	Min	Max	Min	Max	Min	Max
<i>Griffe</i> (Force)	1	5	1	5(1)	1(2)	5
<i>Poil</i> (Vigueur)	1	5	1	5(1)	1(2)	5
<i>Queue</i> (Agilité)	1	5	1	5	1	4
<i>Œil</i> (Précision)	1	5	1	4	1	4
<i>Ronronnement</i> (Intelligence)	1	5	1	5	1	5
<i>Caresse</i> (Volonté)	1	5	1	5	1	5
<i>Vibrisse</i> (Intuition)	1	5	1	4	1	3
<i>Coussinet</i> (Sociabilité)	1	5	1	4	1	5
<i>Chance</i>	1	3(3)	1	3(3)	1	3(3)

(1) : Certaines caractéristiques des bastets sont en dehors des échelles félines, notamment les scores de *Griffe* et de *Poil*. Lorsque le joueur a réparti ses points dans les neuf caractéristiques de base, il note entre parenthèses, à côté du score réel compris entre 1 et 5, un score de *Griffe* et de *Poil* augmenté de 4 points. Ce score sera utilisé lors d'un jet d'opposition contre un chat.

(2) : Certaines caractéristiques des humains sont en dehors des échelles félines, notamment les scores de *Griffe* et de *Poil*. Lorsque le joueur a réparti ses points dans les neuf caractéristiques de base, il note entre parenthèses, à côté du score réel compris entre 1 et 5, un score de *Griffe* et de *Poil* augmenté de 5 points. Ce score sera utilisé lors d'un jet d'opposition confronté à un chat.

(3) : Le score de *Chance* ne peut pas dépasser 3 lors de la création du personnage, mais peut ensuite varier de 1 à 5.

Les caractéristiques du personnage sont échelonnées de 1 à 5 avec les valeurs suivantes :

Valeur	Description
1	Très faible
2	Faible
3	Moyen
4	Fort
5	Très fort

Les valeurs des caractéristiques du personnage peuvent être résumées sur le tableau ci-dessous :

Caractéristique	1	2	3	4	5
<i>Griffe (Force)</i>	Chaton à la naissance	Chaton de 8 semaines	Chat adulte	Chat de gouttière costaud	Petite panthère
<i>Poil (Vigueur)</i>	Chaton à la naissance	Chaton de 8 semaines	Chat adulte	Chat sportif	Chat capable de suivre un marathonien durant toute sa course.
<i>Queue (Agilité)</i>	Chat à trois pattes gauches	Très vieux chat	Chat adulte	Chat particulièrement agile	Chat participant à un spectacle de contortionnistes de music-hall avec un lanceur de couteaux
<i>Œil (Précision)</i>	Chaton de deux jours	Chaton maladroit	Chat normal	Chat très adroit	Chat capable de manipuler une télécommande pour allumer la télévision et regarder sa série préférée
<i>Ronronnement (Intelligence)</i>	Animal	Chaton	Chat adulte	Chat surdoué	Le chat qui a soufflé « $e=mc^2$ » à Albert Einstein
<i>Caresse (Volonté)</i>	Chaton influençable	Chaton impulsif et sanguin	Chat adulte	Chat adepte du yoga	Chat maître zen
<i>Vibrisse (Intuition)</i>	Monsieur Spock	Animal quelconque	Chat normal	Chat médium	Nostradamus félin
<i>Coussinet (Sociabilité)</i>	Docteur Frankenstein	Chat asocial	Chat normal	Chat très charismatique	La célébrité féline du moment sur Internet

Pour rappel, le score en *Poil* détermine les niveaux de blessures que le personnage peut encaisser avant de perdre connaissance, tomber dans le coma ou mourir. Plus il est élevé, plus le personnage est résistant. Par exemple, si le score de *Poil* est de 3 comme pour un chat normal, celui-ci peut encaisser 3 niveaux de blessures avant les niveaux « Inconscient », « Coma » et « Mort ». Si le score de *Poil* est de 4 comme pour un chat de gouttière costaud, il peut encaisser 4 niveaux de blessures avant les trois niveaux cités précédemment.

Les scores de *Ronronnement* et de *Caresse* permettent de monter les rangs des compétences (qui sont de base à 0). Plus ces scores sont élevés, plus ils donnent accès à un rang puissant.

Enfin, le score de *Vibrisse* vous permet d'obtenir des talents psychiques (voir étape 6). Plus il est élevé, plus les talents du personnage seront nombreux ou puissants.



ÉTAPE 3 : CHOISIR SA RACE DE CHAT

Le joueur peut définir si son personnage félin est soit un chat ordinaire (chat européen), soit un chat de race. Dans le second cas, il est tenu de prendre des qualités et des défauts bien précis, récapitulés ci-après :

Race	Information
Abyssin	défauts « Voyant » et « Joueur » obligatoires
Angora	défauts « Voyant » et « Hydrophile » obligatoires
Bengal	défauts « Voyant » et « Hydrophile » & qualité « Athlète » obligatoires
Birman	défaut « Voyant » & qualité « Athlète » obligatoire
British Shorthair	défaut « Voyant » & qualité « Chouchou du quartier » obligatoires
Chartreux	défaut « Voyant » & qualité « Volonté de fer » obligatoires
Exotic Shorthair	défaut « Joueur » & qualité « Athlète » obligatoires
Européen	Aucun défaut ni qualité obligatoire
Maine Coon	défaut « Voyant » & qualité « Athlète » obligatoires
Norvégien	défaut « Voyant » & qualités « Équilibriste » et « Sauter exceptionnel » obligatoires
Oriental	défauts « Joueur » et « Mépris des humains » & qualité « Don Juan » obligatoires
Persan	défaut « Voyant » & qualité « Pattes de velours » obligatoires
Ragdoll	qualité « Chouchou du quartier » obligatoire et score de Poil inférieur ou égal à 2
Scottish Fold	défaut « Voyant » et « Râleur » & qualité « Volonté de fer » obligatoires
Siamois	défauts « Voyant » et « Mépris des humains » & qualité « Débrouillard en milieu humain » obligatoires
Somali	défaut « Curieux » & qualité « Sauter exceptionnel » obligatoires

Pour les autres races de chats que vos joueurs pourraient avoir envie d'incarner, vous êtes libre de choisir des qualités et défauts obligatoires.

ÉTAPE 4 : CHOISIR UNE QUALITÉ ET/OU DES DÉFAUTS

Le joueur peut choisir d'étoffer son personnage en lui attribuant jusqu'à trois qualités et/ou défauts. Les qualités et défauts obligatoires d'une race comptent dans cette limite. Défauts et qualités coûtent un certain nombre de points de compétences (voir l'étape suivante). Les défauts infligent des malus au personnage tandis que les qualités octroient des bonus. Certaines caractéristiques peuvent être modifiées par des défauts et/ou des qualités, à l'exception de la *Chance* qui est la seule caractéristique non éligible

pour l'augmentation ou la diminution de son score lors de la création du personnage.

ÉTAPE 5 : AMÉLIORER SES COMPÉTENCES

Les compétences regroupent des techniques ou des connaissances que le personnage a pu acquérir ou développer au cours de sa vie. Tous les personnages ont accès à toutes les compétences de manière innée, à moins que cette dernière ne soit marquée d'un (Ω) sur la feuille de personnage (ce qui signifie qu'il faut au moins un rang 1 pour l'utiliser). Les valeurs innées (appelées « Base ») sont calculées à partir des caractéristiques du personnage. La base d'une compétence dépend soit d'une caractéristique soit de la moyenne de deux caractéristiques arrondie à l'entier supérieur.

Le joueur reçoit un nombre de points de compétences selon la formule de calcul suivante : $(\text{Ronronnement} + \text{Caresse}) \times 3$. Les gains et pertes de points de compétences dus à l'utilisation de défauts ou de qualités sont à ajouter ou retrancher du total obtenu. Le niveau d'une compétence est indiqué par un rang échelonné de 0 à 5 selon le barème suivant :

Rang	Description
0	Néophyte
1	Amateur
2	Connaisseur
3	Professionnel
4	Expert
5	Maître

Par défaut, toutes les compétences du personnage sont au rang 0, dit « Néophyte ». Le joueur dépense ses points de compétences pour acquérir des rangs dans certaines des compétences de son choix. Le barème des points de compétences à dépenser est indiqué par le tableau ci-dessous en fonction du rang voulu pour chaque compétence :

Rang de la compétence	Points à dépenser
Néophyte	Aucun
Amateur	1
Connaisseur	2
Professionnel	4
Expert	8
Maître	16

ÉTAPE 6 : CHOISIR SES TALENTS

Les talents représentent des pouvoirs psychiques qui permettent aux chats d'effectuer des actions hors du commun. Les bastets ont eux aussi accès à des pouvoirs, mais à moindre niveau. Les humains peuvent exceptionnellement développer certains pouvoirs, mais à très faible niveau. Le niveau de chaque talent est défini par son rang, tout comme les compétences. Le joueur reçoit un nombre de points

de talents donné par le tableau ci-après selon le score de son personnage dans la caractéristique *Vibrisse* :

Score de Vibrisse	Points de talents
1	2
2	4
3	8
4	16
5	24

Le joueur choisit librement ses talents dans la table ci-dessous. Certains talents sont difficilement accessibles pour les humains ainsi que pour les bastets qui perdent une partie de leurs pouvoirs lorsqu'ils sont piégés dans un corps humain. Le tableau suivant indique le rang maximum possible pour chaque type de personnage (C = Chat, B = Bastet et H = Humain) :

Nom du talent	C	B	H
Allergène	5	2	-
Armure	5	4	3
Arrêt temporel	5	3	1
Brouilleur électronique	5	4	2
Clairaudience	5	4	2
Clairvoyance	5	4	2
Contrôle gravitationnel	5	3	1
Contrôle mental	5	3	1
Déplacement temporel	5	3	1
Effet Schrödinger	5	1	-
Force	5	4	3
Hypnose	5	4	3
Passe-muraille	5	3	2
Pesanteur	5	3	2
Poltergeist	5	4	2
Prescience	5	4	3
Régénération	5	3	2
Sixième sens	5	4	3
Sommeil	5	2	1
Télékinésie	5	3	2
Télépathie	5	4	3
Téléportation	5	3	2



Comme pour les compétences, les joueurs achètent le rang voulu d'un talent (limité selon le personnage par le tableau en page précédente) avec les points reçus grâce à leur score de *Vibrisse* :

Rang	Description	Points à dépenser
1	Éveillé	1
2	Disciple	2
3	Pratiquant	4
4	Professeur	8
5	Maître	16

ÉTAPE 7 : HABILLER SON PERSONNAGE

Trouvez un nom félin à l'aide du tableau suivant. Si un chat vit chez des humains, il possède également un nom que ceux-ci lui donnent en fonction de sa personnalité. Par exemple, « grawi » est le nom félin d'un personnage, mais les humains chez qui il vit l'appellent « Panda » parce que son pelage est noir & blanc, et qu'il est de nature nonchalante.

id10	Préfixe	id10	Suffixe
1	Ma	1	Waou
2	Gra	2	Iw
3	M	3	Ou
4	Mra	4	Wraou
5	Mi	5	Iou
6	Maou	6	Rou
7	Meou	7	Ri
8	Ra	8	Mrr
9	Wra	9	Ow
10	Pas de préfixe	10	Pas de suffixe

Déterminez ensuite l'âge du personnage. Pour faire simple, divisez l'âge d'un être humain par cinq pour obtenir l'âge d'un chat. L'âge équivalent d'un jeune chat correspondant à un adolescent de quinze ans sera trois ans. L'âge « chat » d'un adulte de trente-cinq ans sera de sept ans. Et un chat vénérable correspondant à un vieillard humain de quatre-vingt-dix ans sera de dix-huit ans.

Ensuite, choisissez la lignée d'où provient le chat. Inventez un nom par vous-même ou bien utilisez le tableau ci-dessous pour en créer un.

2d6	Résultat n° 1	1d6	Résultat n° 2
2	Dents	1	d'Acier
		2	Dure
		3	Noire
		4	Cassée
		5	Longue *
		6	Perçantes
3	Griffe	1	d'Acier
		2	Inflexible
		3	Noire
		4	Cassée
		5	Longue *
		6	Tranchante
4	Queue	1	Touffue
		2	Coupée
		3	Tigrée
		4	Longue *
		5	Blanche
		6	Tachetée
5	Oreille(s)	1	Dressée(s)
		2	Tachetée(s)
		3	Noire(s)
		4	Longue(s) *
		5	Coupée(s)
		6	Abaissée(s)
6	Patte(s)	1	Vélocité(s)
		2	Agile(s)
		3	Silencieuse(s)
		4	Touffue(s)
		5	Courte(s) *
		6	Endurante(s)

* Le nom est inversé (Exemple : Longue Dent au lieu de Dent Longue)

7	Cou	1	Dressé
		2	Tacheté
		3	Tigré
		4	Long (r)
		5	Élancé
		6	Tendu
8	Tête	1	Dure
		2	Grande *
		3	Ronde
		4	Forte *
		5	Petite *
		6	Plate
9	Ventre	1	Poilu
		2	Noir
		3	À Terre
		4	Blanc
		5	Gris
		6	Gros *
10	Dos	1	d'Argent
		2	Tacheté
		3	Moucheté
		4	Poilu
		5	Tigré
		6	Gros *
11	Cuisses	1	Fines *
		2	Musclées
		3	Larges *
		4	Poilues
		5	Bondissantes
		6	Grosses *
12	Yeux	1	d'Or
		2	Perçants
		3	Rouges
		4	Bigarrés
		5	Menaçants
		6	Aveugles

ÉTAPE 8 : FACTIONS POLITIQUES

La faction politique préférée d'un chat reflètera son comportement vis-à-vis de ses congénères et des humains qu'il côtoie.

Faction politique	Description
Les interventionnistes	Protéger à tout prix la Mascarade. Détecter, former et fournir des agents de qualité.
Les progressistes	Accélérer le processus de révélation de l'existence des chats aux humains.
Les esclavagistes	« Les humains ont été créés pour nous servir, et tel doit être leur rôle ! ».
Les conservateurs	Les chats doivent se cacher des humains et au mieux les ignorer, au pire les utiliser.
Les écologistes	Lutter contre le cancer humain qui tue la planète où vivent les chats.
Les passésistes	Provoquer un génocide humain et réduire les survivants à l'état d'esclaves.
Les paresseux	« Demain, les chats redomineront le monde ! Mais demain, hein... Là, c'est l'heure de la sieste. »
Les nihilistes	« Le problème, c'est l'humain. Supprimez l'homme et vous supprimez le problème. »
Les défaitistes	Abandonner la Terre aux humains et aller s'établir sur une autre planète.
Les avant-gardistes	Militer pour l'obtention des pleins droits pour les bastets.



ANNEXE N°2 : LES COMPÉTENCES

Compétence	Valeur de base	Accès (1)			Descriptif rapide
		C	B	H	
Armes à feu	ŒI	•	•		Permet d'utiliser des pistolets, fusils, etc.
Armes blanches	QUE	•	•		Permet d'utiliser couteaux, coutelas, dagues, épées, etc.
Art martial (1)	(GRI + QUE)/2			•	+2 niveaux de blessure au corps à corps
Bricolage	(ŒI + RON)/2	•	•		Permet de réparer sommairement un objet
Chasse	(RON + VIB)/2	•			Améliore les capacités naturelles à chasser
Culture générale	RON	•	•	•	Connaissances moyennes sur un grand nombre de sujets
Combat à mains nues	(GRI + POI)/2	•	•		+1 niveau de blessure au corps à corps
Combat griffu	(GRI + ŒI)/2	•			+1 niveau de blessure par coup de griffes
Conduite de véhicule	RON	•	•		Permet de conduire un véhicule motorisé commun (2)
Connaissance de la rue	(RON + COU)/2	•	•	•	Connaissance sur la faune urbaine commune (3)
Déguisement	ŒI	•	•		Permet de modifier son apparence
Discretion	QUE	•	•	•	Permet de passer inaperçu
Droit, Administration, Usages (1)	RON	•	•		Mélange de politesse, savoir-vivre et des lois en vigueur
Escalade	(QUE + GRI)/2	•	•	•	Permet de grimper une surface verticale
Énerver les humains	(QUE + RON)/2	•			Permet à un chat d'agacer prodigieusement un simiesque
Langage humain (1)	RON	•			Permet à un chat de comprendre le langage parlé
Langue étrangère (1)	RON	•	•		Permet de comprendre une langue autre que natale

Leadership	CAR	. . .	Permet de commander un groupe
Odorat	(RON + VIB)/2	. . .	Permet de déterminer les odeurs environnantes
Orientation	VIB	. . .	Permet de s'orienter dans un lieu inconnu
Psychologie féline	(RON + VIB)/2	. .	Permet de comprendre les motivations d'un chat
Psychologie humaine	RON	. .	Permet de comprendre les motivations d'un simiesque
Réclamer à manger	CAR	.	Permet d'obtenir de la nourriture de la part d'un simiesque
Réclamer des caresses	COU	.	Permet d'obtenir du bien-être de la part d'un simiesque
Repérer / Trouver	(CAR + VIB)/2	. . .	Permet de repérer ou trouver un objet ou une personne
Saut	(QUE + ŒI)/2	. . .	Permet de sauter en hauteur ou en longueur
Secourisme (I)	RON	. .	Permet de regagner des niveaux de blessure
Séduire	COU	. . .	Permet de se faire remarquer ou désirer par autrui
Survie	(RON + VIB)/2	. . .	Permet de trouver l'essentiel dans un lieu hostile
Us et coutumes humains	RON	. .	Connaissance des mœurs et habitudes des simiesques
Utiliser un objet humain	ŒI	. .	Permet d'utiliser un objet manufacturé

C = Chat, B = Bastet, H = Humain

1. Ces compétences nécessitent d'être possédées au minimum au rang **I** (Amateur) pour pouvoir être utilisées.
2. Automobile, moto, camionnette. Les véhicules peu communs (camion, par exemple) nécessitent le rang **3** au minimum.
3. Dont des contacts : des chefs de gang, des tenanciers de bars louches, des fabricants de faux papiers, etc.



ANNEXE N°3 LES TALENTS

Talent	Rang max (1)			Descriptif rapide
	C	B	H	
Allergène	5	2	-	Les humains sont affectés dans un rayon de (5 × rangs) mètres centré sur le chat activant son talent. Ils subissent alors un malus de -(rang) à toutes leurs actions durant (5 × rang) minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.
Armure	5	4	3	Le personnage réduit immédiatement tous ses niveaux de blessures de (rangs) points durant (5 × rang) secondes.
Arrêt temporel	5	3	1	Le personnage peut figer le temps sur une période de (5 × rangs) secondes.
Brouilleur électronique	5	4	2	(rang) appareils électroniques sont affectés dans un rayon de (5 × rangs) centré sur le chat activant son talent durant (5 × rang) minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.
Clairaudience	5	4	2	Le personnage peut entendre dans les lieux distants dans un rayon de 15, 30, 60, 120 ou 250 m (selon que le talent est activé au rang 1, 2, 3, 4 ou 5) centré sur lui, et ce, durant (5 × rang) minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.
Clairvoyance	5	4	2	Le personnage peut voir dans les lieux distants dans un rayon de 15, 30, 60, 120 ou 250 m (selon que le talent est activé au rang 1, 2, 3, 4 ou 5) centré sur lui, et ce, durant (5 × rang) minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.
Contrôle gravitationnel	5	3	1	Le personnage peut faire des sauts ou des bonds de (5 × rang) mètres.
Contrôle mental	5	3	1	Le personnage peut contrôler un être humain durant (5 × rang) minutes si ce dernier rate son jet de <i>Caresse</i> .
Déplacement temporel	5	3	1	Le personnage peut projeter son esprit et celui de (rang -1) compagnons en avançant ou en reculant dans le temps de (5 × rang) minutes.
Effet Schrödinger	5	1	-	Le joueur peut dédoubler son personnage et gérer ses doubles durant (rang) minutes. Si les deux personnages sont vus en même temps par un être humain, un chat dégénéré ou tout autre être vivant ayant un niveau de conscience animal, l'un des deux personnages disparaît et l'autre reçoit (rangs) niveaux de blessure.

Force	5	4	3	Le personnage ajoute (rangs) point de plus à son score de <i>Griffe</i> , et ce, durant (5 × rangs) minutes.
Hypnose	5	4	3	Le personnage peut effacer les (5 × rangs) dernières minutes de la mémoire d'un être humain, ou bien implanter un faux souvenir remontant à (rangs) jour(s).
Passe-muraille	5	3	2	Le personnage peut passer au travers de n'importe quelle matière de moins de (10 × rangs) centimètres d'épaisseur.
Pesanteur	5	3	2	La victime voit son poids multiplié par (2 × rangs) durant (5 × rangs) minutes. En cas de réussite de son jet de <i>Griffe</i> , il a un malus de -(rang) sur toutes ses actions physiques. En cas d'échec, il est immobilisé.
Poltergeist	5	4	2	Le personnage donne un coup équivalent à un score de (rangs) en <i>Griffe</i> via une force invisible qu'il contrôle.
Prescience	5	4	3	Le personnage lance (rang) dés supplémentaires à un jet autre qu'un jet concernant une caractéristique.
Régénération	5	3	2	Le personnage récupère (rangs) niveaux de blessure toutes les 2 h au rang 1, toutes les heures au rang 2, toutes les 30 min au rang 3, toutes les 15 min au rang 4 et toutes les 5 min au rang 5.
Sixième sens	5	4	3	La meneuse de jeu informe le joueur d'un danger potentiel et ce dernier peut lui poser (rangs) questions dont les réponses sont obligatoirement « Oui » ou « Non » afin d'en déterminer la nature.
Sommeil	5	2	1	Le personnage endort tous les êtres humains présents dans une sphère de (5 × rangs) mètres de diamètre pour une durée égale à (rang × 10) minutes.
Télékinésie	5	3	2	Le personnage peut déplacer, déformer ou ralentir un objet de moins de (20 × rangs) kg durant (5 × rangs) secondes.
Télépathie	5	4	3	Le personnage peut contacter par télépathie (rangs) personnes dans un rayon maximum de (20 × rangs) km.
Téléportation	5	3	2	Le personnage peut téléporter (rangs) personnes ou un objet de (5 × rang) kg maximum dans un rayon de (20 × rangs) km.

Rangs max. accessibles pour chaque type de personnages : C = Chat, B = Bastet, H = Humain



ANNEXE N°4. DÉFAUTS ET QUALITÉS

DÉFAUTS

Défaut	Gain	Accès (r)			Effet
		C	B	H	
Allergique aux chats	+4 points de compétences		.	.	Spécial (voir la description du défaut chapitre 4, p. 48)
Boiteux	+4 points de compétences	.	.	.	-1 en <i>Queue</i>
Curieux	+2 points de compétences	.	.	.	Jet de <i>Caresse Difficile</i> pour résister à l'envie de farfouiller
Débiteur	+4 points de compétences	.			Le personnage doit une faveur à quelqu'un.
Défiguré	+4 points de compétences	.	.	.	-1 en <i>Coussinet</i>
Gourmand	+4 points de compétences	.	.	.	Jet de <i>Caresse Difficile</i> pour résister à l'envie de manger
Hydrophile	+4 points de compétences	.			-1 en <i>Coussinet</i> (vis-à-vis des membres de son espèce uniquement)
Joueur	+4 points de compétences	.	.	.	Jet de <i>Caresse Difficile</i> pour résister à l'envie de jouer
Mépris pour les humains	+4 points de compétences	.			-1 en <i>Coussinet</i> (envers les humains uniquement)
Phobie	Spécial	.	.	.	Spécial (voir la description du défaut chapitre 4, p. 50)
Râleur	+4 points de compétences	.	.	.	-1 en <i>Coussinet</i>
Vertige	+4 points de compétences			.	Jet de <i>Caresse Difficile</i> en hauteur
Voyant	+2 points de compétences	.			-1 en compétence <i>Discrétion</i> (chat de race)

QUALITÉS

Qualité	Perte	Accès (1)			Effet
		C	B	H	
Ambidextre	-8 points de compétences		•	•	+1 en <i>Œil</i>
Ami des chats	-8 points de compétences		•	•	+1 en <i>Coussinet</i> (vis-à-vis des chats uniquement)
Athlète	-8 points de compétences	•	•	•	+1 en <i>Poil</i>
Chouchou du quartier	-8 points de compétences	•			+1 en <i>Coussinet</i> (envers les humains uniquement)
Créditeur	-8 points de compétences	•			Quelqu'un doit une faveur au personnage
Débrouillard en milieu...	-8 points de compétences	•			Spécial (voir la description du défaut chapitre 4, p. 52)
Don Juan	-8 points de compétences	•	•	•	+1 en <i>Coussinet</i> (vis-à-vis du sexe opposé uniquement)
Ennemi préféré	-6 points de compétences	•			Baisse automatiquement la difficulté d'un cran
Équilibriste	-8 points de compétences	•	•	•	+1 en <i>Queue</i>
Griffes d'acier	-6 points de compétences	•			+1 niveau de blessure automatique aux dégâts
Pattes de velours	-6 points de compétences	•			+1 en compétence <i>Discrétion</i>
Sauteur exceptionnel	-6 points de compétences	•			+1 en compétence <i>Saut</i>
Réputation de matou	-6 points de compétences	•			Augmente le score de réputation du personnage
Volonté de fer	-8 points de compétences	•	•	•	+1 en <i>Caresse</i>

Compétences accessibles aux types de personnages : C = Chat, B = Bastet, H = Humain



QUELQUES CONSEILS...

« Il y a deux moyens d'oublier les tracas de la vie : la musique et les chats. »
Albert Schweitzer

Vous allez maintenant prendre votre courage à deux mains et faire jouer de merveilleuses aventures dans le monde de *Cats!* à des ami(e)s. Voici donc quelques conseils afin de vous aider à rendre cette partie amusante pour vous et pour elles et eux.

PENSEZ CHAT

Rejetez votre anthropomorphisme inné et gardez à l'esprit que vos descriptions ainsi que les résolutions d'actions des personnages se font selon des critères félins. Ainsi, ne dites jamais « voitures », mais « véhicules de transport simiesque nauséabonds ». De même, ne dites jamais « maison », mais « clapier humain », etc.

Il en va de même en ce qui concerne l'estimation du seuil de difficulté pour résoudre une action. Placez-vous dans l'optique féline plutôt que dans celle d'un homme. Par exemple, ouvrir une porte est un acte simple et automatique pour un humain (à moins d'être manchot ou paraplégique, ce qui est heureusement rare) alors qu'un chat aura beaucoup plus de difficultés à cause de sa morphologie et de sa taille.

Les bonus ajoutés à la Force et la Constitution des humains et des bastets prennent en compte leur différence morphologique par rapport aux chats, mais uniquement en ce qui concerne les jets d'opposition (un chat qui plante ses griffes dans une tranche de jambon pour la voler et un humain qui en saisit l'autre



bout pour l'en empêcher, par exemple). Pas besoin d'ajuster les degrés de difficulté donc. Ils sont tous à prendre en compte avec une logique féline.

AMUSEZ-VOUS

Si l'envie vous prend d'ajouter une scène non prévue dans un scénario, ou de jouer le père Mathusard comme un ermite philosophe retraité au lieu du cul-terreux indiqué, n'hésitez pas ! Vous êtes aux commandes, et vous êtes le seul maître à bord après Dieu (si tant est qu'il existe dans cet univers de jeu). Faites-vous plaisir et laissez-vous aller aux interprétations les plus osées ou aux délires les plus fous. Après tout, ce n'est qu'un jeu !

AMUSEZ VOS JOUEURS

Si vous êtes le seul à vous amuser alors que vos joueurs s'ennuient à mourir lors de vos parties, changez de jeu ! Une partie de jeu de rôle réussie implique forcément des joueurs heureux, donc une meneuse de jeu qui est à leur écoute. S'ils veulent une partie délirante à la Tex Avery, préparez-leur un scénario à la sauce toons. Si, au contraire, ils préfèrent une ambiance sérieuse très science-fiction moderne et philosophique, jouez dans une ambiance Asimov. En un mot comme en cent : donnez-leur ce qu'ils demandent !

Je modère quand même mes affirmations ci-dessus en précisant qu'il s'agit là de l'ambiance et non du jeu lui-même. Ne tombez pas dans la facilité en faisant en sorte que toutes les actions entreprises par les joueurs soient automatiquement un succès. Appliquez en jeu la révélation du Bouddha méditant face au Gange et entendant un maître musicien dire à son élève sur une barque qui passait près de lui : « si tu tends trop la corde de ton instrument, elle casse. Si tu ne la tends pas assez, le son sera mauvais ». Donnez-leur juste ce qu'il faut de fil à retordre, car il n'y a pas plus heureux qu'un joueur dont le personnage a réussi à triompher de l'adversité dans l'ambiance qui lui plaît.

ÉTONNEZ VOS JOUEURS

Qu'y a-t-il de pire qu'un joueur blasé ? Un groupe de joueurs blasés (vieux adage des meneuses de jeu). N'hésitez pas à décrire les scènes habituelles de notre vie quotidienne, mais vues sous l'angle félin. Il est

inconcevable pour un chat de travailler à horaires fixes et de gagner sa pitance. Un chat réclame, ou chasse. Le travail quotidien est un concept aberrant et unimaginable pour un chat (les bastets ont justement beaucoup de mal à intégrer cette notion de travail quotidien dans leur nouvelle vie...). Insistez donc sur les hordes de bipèdes se ruant tous les matins vers un lieu improbable et revenant le soir à leur point de départ, fourbus, fatigués et énervés... Quel en est donc l'intérêt ?

Décrivez les chats comme des contemplatifs épicuriens de notre monde. Ils n'interviennent pas (ou alors rarement, et toujours sous le couvert de la Mascarade) dans les affaires des hommes. Chaque mission qui déroge à cette règle doit être présentée comme extrêmement rare et dangereuse.

N'hésitez pas à faire intervenir des personnages non-joueurs félins soi-disant spécialistes des bipèdes simiesques, histoire de faire rire vos joueurs. Par exemple, l'un d'entre eux peut doctement annoncer que « si les humains font une transhumance quotidienne, et ce, de manière répétée, c'est en rapport avec leur reproduction ». En effet, nos études ont montré que les mâles viennent régulièrement — et assez longuement — courtoiser les femelles dans les lieux prévus à cet effet et nommés « machines à café » ou « salles de repos ». À noter que ce rituel est totalement libre et fondé sur la rencontre fortuite : n'importe qui peut aller dans cet espace de séduction, montrant ainsi au groupe son intention de reproduction pour assurer la survie de l'espèce. Quelques mâles dominants bénéficient d'un traitement de faveur : ils sélectionnent eux-mêmes les femelles et les courtisent dans des lieux privés — sans être dérangés par les autres prétendants, d'où pas de compétition imposée par leur statut social dans le groupe — au cours d'une cérémonie intitulée « dicter le courrier à la secrétaire ». Effet de fun garanti...

ÉCOUTEZ VOS JOUEURS

Quand on se réunit pour une séance de jeu de rôle, tout le monde compte bien s'amuser. Nous en avons parlé un peu plus haut. Mais surtout, tous les participants ont des attentes quant à cette partie ludique et trop souvent ils ne les explicitent pas. Ce sera à vous de faire preuve d'empathie et de psychologie afin de débusquer les attentes et leurs envies, afin d'essayer de



contenter tous les joueurs au mieux. Untel propose une idée étonnante et ingénieuse qui ne vous était pas venue à l'esprit ? Rebondissez dessus et intégrez là dans votre scénario. Un joueur veut sacrifier son personnage pour sauver tous les autres d'une situation inextricable ? Validez cela avec lui et laissez-le faire pour qu'il ait son quart d'heure héroïque, quitte à sauver in extremis son personnage en le laissant dans un état critique mais miraculeusement vivant. Bref, n'hésitez pas à parler et correspondre avec vos joueurs avant, pendant et après les parties de jeu. Elles se confieront plus facilement en « hors-jeu » que durant la partie, ce qui vous permettra d'être proactif quant à leurs attentes lors de celle-ci.

PRÉPAREZ VOS JOUEURS

Corollaire au point ci-dessus, je vous conseille de faire une partie zéro, à savoir une toute première séance durant laquelle tous les joueurs vont créer leurs personnages ensemble et commencer à bâtir leur groupe. L'idée est d'avoir un groupe fonctionnel avec des bases de relations préétablies afin d'éviter qu'il n'implose en plein vol lors de la première partie. Le chat est individualiste par nature mais il n'hésite pas à faire bande commune avec d'autres congénères pour gagner en force et en compétitivité (pour défendre son territoire, par exemple). Désamorcer tout de suite lors de cette partie zéro les possibles relations antagonistes (entre un chat de la faction nihiliste et un autre de la faction progressiste, par exemple) en expliquant que, même s'il est amusant de voir des chats se tirer dans les pattes, le but n'est pas d'exclure ou de rabaisser l'autre. Si je devais prendre un exemple parlant, Gimli et Legolas restent ensemble et se soutiennent l'un l'autre durant toute l'aventure du *Seigneur des Anneaux*, même si aucun des deux ne l'avouera à l'autre. Ils deviennent les « meilleurs ennemis du monde », et c'est ce à quoi vous devez pousser vos joueurs. Incitez vos joueurs à échanger des faveurs entre eux (grâce à l'échange de cartes, par exemple) afin de les plonger dans la notion de services rendus possibles.

FOIRE AUX QUESTIONS

Voici un florilège de tout ce que j'ai pu lire dans les courriels qui m'ont été adressés ou des questions qui m'ont été posées lors des conventions où j'ai présenté

et fait jouer le jeu. J'espère que vous y trouverez les éléments et les informations qui pourraient vous manquer dans les précédents chapitres du présent ouvrage.

Est-ce que qu'un personnage peut utiliser autant de fois qu'il veut le talent Effet Schrödinger ?

Non, bien entendu. Car sinon, mathématiquement parlant, un joueur pourrait alors gérer au maximum 224 avatars de son personnage, soit au bas mot 16 777 216 chats en plein jeu, ce qui pourrait s'avérer amusant pour le joueur, mais totalement invivable pour la meneuse de jeu. C'est pourquoi ce talent est limité à un seul duo de félins dédoublés.

Comment est-ce qu'on décompte les points de talents utilisés par deux chats dédoublés par le talent Effet Schrödinger ?

Ce que l'un utilise est aussi perdu par l'autre. Cela évite de pouvoir dédoubler les points de talents du personnage, d'utiliser tous ceux d'un des chats dédoublés et de conserver au final ceux de l'autre. N'oublions pas qu'il s'agit du même chat qui peut agir en double.

Est-ce qu'un chat qui possède le talent Contrôle mental peut contrôler un bastet ?

Non, car c'est déjà un esprit de chat qui contrôle ad vitam aeternam le corps humain. Cela revient à essayer de contrôler mentalement un chat via ce talent, ce qui n'est pas possible.

Est-ce qu'un bastet doit forcément avoir le talent Télépathie pour pouvoir parler avec les chats ?

Non, car c'est un esprit de chat dans un corps humain, il peut donc parler naturellement par télépathie avec eux comme le ferait normalement un chat éveillé. En revanche, un véritable humain qui veut parler aux chats doit avoir ce talent.

Que se passe-t-il si un chat tente d'utiliser Contrôle mental sur un humain qui est déjà contrôlé par un autre chat ?

Le chat qui tente le contrôle n'arrive pas à atteindre l'esprit de l'humain qui est déjà contrôlé par un autre chat. Pour faire plus simple, la porte est verrouillée et une voix lui crie : « occupé ! ». Il ne sait pas qui est le chat qui a le contrôle actuel de l'humain, mais celui-ci a bien senti qu'un félin a essayé de pénétrer l'esprit de l'humain pour en prendre le contrôle, tout comme celui qui a tenté de prendre le contrôle a senti qu'il était bloqué.

🐾 *Combien de talents peut-on utiliser simultanément ?*

Il n'y a aucune limite au nombre de talents utilisables en simultanément. L'utilisation d'un talent est instantanée, comme indiqué au Chapitre 4, p. 62. Si un personnage veut utiliser tous ses talents d'un coup, ou bien plusieurs fois le même en même temps, c'est tout à fait possible et autorisé dans les règles hormis certaines limitations comme pour le talent Effet Schrödinger indiqué ci-contre. Par exemple, un chat peut très bien utiliser simultanément son talent Force, son talent Effet Schrödinger et son talent Arrêt temporel pour réaliser une double attaque surprise sur son ennemi en ayant augmenté sa force naturelle. De la même manière, un personnage peut utiliser cinq fois son talent Hypnose pour effacer simultanément la mémoire récente de cinq humains en une seule fois.

🐾 *Est-il possible qu'un adversaire puisse être touché au cours d'un combat sans encaisser de niveaux de blessure ?*

Oui, c'est possible si la marge de réussite est nulle. Pour rappel, les niveaux de blessure sont déterminés par la marge de réussite de l'attaque. Le degré de difficulté de l'attaque est déterminé ainsi : $5 + (2 \times \text{le score de Queue de l'adversaire})$. Un personnage avec un score de Queue « moyen » (c'est-à-dire 3) imposera un seuil de difficulté de **11** pour être touché, soit un seuil de difficulté **Assez difficile** dans le jeu. Si le joueur qui attaque réussit son jet (un résultat de 11 ou plus aux dés), mais ne dépasse pas le seuil de difficulté **Assez difficile** (un résultat de 12 ou moins aux dés), alors sa marge de réussite est nulle. En termes de jeu, le chat porte un coup de griffe qui touche son adversaire, mais ne le blesse pas (seuls des poils volent). Maintenant, si le joueur avait obtenu un résultat de 13 aux dés, il aurait d'une part réussi son attaque (il a dépassé le score de 11 nécessaire pour atteindre son adversaire), mais aurait une marge de réussite de 1 (il devait réussir une action **Assez difficile** et en réussissant une **Difficile**, soit un cran au-dessus). Il inflige donc un niveau de blessure à son adversaire.

🐾 *Est-il possible de cibler un seul humain (ou plusieurs humains spécifiques) avec le talent Sommeil ?*

Eh non, car ce serait beaucoup trop simple et qu'il faut bien pimenter les parties des joueurs. Le talent Sommeil agit sur une zone d'effet en trois dimensions (il s'agit d'une sphère) qui dépend du rang activé par

le joueur. Il n'est pas possible de spécifier les humains qui vont ou ne vont pas en faire les frais. Ces derniers peuvent résister individuellement, mais tous ceux qui se trouveront dans la zone d'effets en subiront les conséquences en cas d'échec.

🐾 *Comment gérer les personnages bastets dans Cats ?*

Quelques acquéreurs du jeu m'ont demandé comment gérer de tels personnages qui semblent avoir acquis les qualités des hommes et des chats sans en avoir les défauts. L'élément le plus courant qui revient dans les questions posées concerne le fait que le personnage du bastet se montrait capable d'interagir comme un être humain pour soutirer facilement tous les renseignements voulus du scénario.

Il faut garder en mémoire qu'un bastet n'est pas un être humain à part entière, mais un esprit de chat piégé dans un corps humain et qui a juste accès aux souvenirs de ce dernier. Donc un « jeune » bastet qui tentera une conversation avec un être humain le fera à la façon féline et pas naturellement comme un être humain. Ça peut commencer par une tentative de domination (un début de pugilat, peut-être ?), ou bien un échange de faveurs pour obtenir quelque chose de précis. Bref, un comportement tout à fait inhabituel pour un humain.

Je vais prendre un exemple plus parlant : quand un chat a faim, il prend la nourriture qui le tente lorsqu'elle est à disposition (traduire : lorsque l'homme l'oublie quelque part et que le chat y a accès). Ce sera la même chose pour un bastet. S'il a faim, il va entrer dans un supermarché (d'après les souvenirs de l'ex-humain, la nourriture se trouve dans le supermarché), se dirigera directement vers le rayon poissonnerie et croquera à belle dent dans le saumon dont il vient de se saisir devant le salarié médusé qui tient le rayon.

Il faut garder à l'esprit qu'un bastet ne va pas se comporter comme un être humain normal, mais comme un chat. Ses interactions avec les humains vont donc être au mieux complètement déplacées ou mal perçues, au pire catastrophiques. Ça remet le personnage bastet à sa place, et ça empêche le joueur qui l'interprète de contourner les barrières de difficulté du scénario. Si on ajoute à ça que la plupart des félins éveillé haïssent ces monstruosité bipèdes, ça peut rapidement devenir très difficile pour le bastet.



🐾 *Un duel félin est-il forcément « à mort » ?*

Non, et heureusement d'ailleurs, sinon la population féline s'en ressentirait difficilement. Il y a presque toujours la notion de premier sang versé, ce qui correspond en termes de règle de jeu à au moins un niveau de blessure encaissé par l'un des deux protagonistes. Certains peuvent aller au-delà, mais c'est déjà bien rare. Seuls les simiesques sont assez fous pour s'entre-tuer afin de déterminer qui des deux adversaires à raison.

🐾 *Ya-t-il des règles précises à respecter lors de l'échange de cartes « faveurs » entre joueurs ?*

Non, car toutes les tractations concernant les échanges de faveurs dues ou gagnées sont laissées à la libre appréciation des joueurs. Ceci est voulu pour déclencher des scènes de roleplay à n'importe quel moment entre eux lorsqu'il s'agit d'effectuer une tâche pour aider un autre chat ou le groupe. Cela peut donc avoir lieu à n'importe quel moment dans le jeu.

🐾 *Que se passe-t-il si un joueur chat devient accidentellement un bastet en cours de jeu ?*

Un personnage qui, suite à une utilisation trop prolongée du talent Contrôle mental, devient un bastet (l'esprit d'un chat coincé dans le corps humain) garde ses scores de chat en ce qui concerne ses caractéristiques mentales. En revanche, il « acquiert » les caractéristiques physiques de son hôte. Physiquement, l'humain qu'il était changera imperceptiblement (regard plus perçant, plus de souplesse, etc.) dans les semaines qui suivront. De même, s'il conserve toute sa mémoire féline, il aura accès à toute celle de l'humain dont il occupe le corps (de son plus ancien souvenir jusqu'à celui juste avant la perte du contrôle mental effectué par le chat). Le joueur remplira une nouvelle fiche de personnage. Celui-ci « perdra » des compétences félines, mais aura accès à certaines autres de nature plus « humaines ». Il gardera certains de ses talents, mais subira une baisse dans ses rangs maximums (voir le chapitre 4, p. 64), notamment le tableau qui liste les talents et les rangs maximums pour les chats, bastets et humains). De plus, vous pouvez demander au joueur qui interprète le personnage s'il décide d'accepter sa nouvelle condition de paria dans la société féline, ou bien s'il préfère « abandonner » son personnage à son triste sort pour en retirer un nouveau. Cela peut être

fait soit entièrement en mode « roleplay » (le joueur interprète lui-même les scènes où ce personnage se confronte à sa nouvelle vie en gardant tout le contrôle sur son personnage), soit par l'entremise d'un jet de *Caresse* (Volonté) avec un seuil de difficulté **Difficile** [résultat de 13 ou plus aux dés] pour « accepter » son sort. La seconde méthode a le mérite d'être simple et rapide, mais j'ai une préférence pour la partie en « roleplay » qui peut bien entendu impliquer ses petits camarades de jeu (ses frères d'armes félins le soutiendront-ils ou le renieront-ils ?).

🐾 *Les chats peuvent-ils comprendre un ou plusieurs langages humains ?*

Beaucoup de joueurs m'ont posé cette question lors des parties en convention. Au début, j'avais tendance à leur répondre « oui », mais que cela impliquait d'avoir plusieurs fois la compétence *Langage humain* pour chaque langue simiesque parlée. Puis l'expérience des sessions enchaînées sur les conventions de jeu de rôle m'a montré sans ambiguïté qu'il est beaucoup plus intéressant de limiter la compréhension du langage parlé des hommes à la langue locale d'où est issu le personnage félin. Déjà parce que cela oblige les PJ qui se trouvent loin de leurs terres natales à trouver un chat local pour traduire les borborygmes des simiesques locaux qui leur sont incompréhensibles. Et donc devoir échanger des faveurs, marchander, argumenter avec un tiers et leur donner ainsi encore plus de vues sur la façon dont fonctionne la société féline des éveillés. Ensuite parce qu'apprendre un langage parlé est une gageure pour un être qui ne parle qu'une seule langue télépathique qui est universellement comprise sur la planète Terre.

🐾 *Pourquoi avoir choisi un mot anglais pour le titre du jeu plutôt qu'un mot français ?*

Simplement par convenance personnelle. Je trouve que *Cats!* était phonétiquement bien plus percutant et cinglant que son équivalent français « Chats ! ». J'ai aussi choisi le pluriel afin de souligner l'idée d'un travail de groupe, et aussi la puissance sous-jacente d'un peuple faussement paisible, mais maître du monde. Et le point d'exclamation du titre est là pour instaurer l'ambiance quelque peu déjantée et survoltée du jeu.

IL FAUT SAUVER LE CHATON RYAN

ou « La continuité de l'espèce. ce n'est pas de la tarte ! »

🐾 INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

Un vieux matou éveillé, ex-agent maintenant à la retraite, contacte le Conseil de Paris pour lui faire part d'une découverte exceptionnelle. Une dégénérée a mis bas récemment, et l'un des chatons de cette portée semble être un éveillé. Ce cas ne s'est jamais encore présenté, et ses implications bouleversent complètement les possibilités de survie de la race féline intelligente sur Terre :

deux dégénérés pourraient enfanter un éveillé. Malheureusement, le matou qui a découvert le chaton a entendu les humains discuter de la suppression physique de la portée. Vu le peu d'éveillés encore présent dans le monde, le Conseil veut sauver à tout prix ce chaton.

Mais ce ne sera passans difficulté. Car les PJ vont d'abord devoir affronter l'ire d'un des plus connus des agents de Conseil de Paris qui sera fort contrarié de voir que le Conseil préfère confier cette mission à de

FICHE TECHNIQUE

Type : enquête/action

PJ : 3-5 chats

MJ : débutante

Joueurs : initiation

Action : 🐾 🐾

Ambiance : 🐾 🐾

Interaction : 🐾

Investigation : 🐾 🐾 🐾



Conseils pour le groupe

Ce scénario est prévu pour une équipe composée de 3 à 5 chats. La présence d'un bastet ou d'un humain dévoué à la cause féline est conseillée, ne serait-ce que pour utiliser les moyens de déplacement qu'implique ce scénario. Un chat possédant le talent *Télépathie*, *Téléportation* ou *Contrôle mental* serait particulièrement utile dans cette aventure.

jeunes recrues plutôt qu'à lui. Un duel félin leur donnera du fil à retordre.

Puis ce sera une mission d'infiltration dans un pavillon chic dans la grande banlieue parisienne pour rencontrer la mère biologique du chaton et soutirer des informations importantes à la simiesque habitant les lieux pour essayer de le retrouver. Malheureusement, le chaton recherché est déjà en route avec Monsieur vers un funeste destin à l'arrivée des agents.

Ensuite, les PJ devront affronter un vieil homme bourru, un paysan de l'ancien temps, afin là encore de soutirer des informations sur ce chaton qui a la sale manie de jouer l'Arlésienne alors qu'on essaye de lui mettre la patte dessus. Car il a encore disparu : une petite fille accompagnée de sa maman a repéré la petite boule de poils et a obtenu de sa génitrice de l'emmener à sa maison.

Leurs investigations les mèneront près d'un moulin forestier auprès duquel une petite fille en pleurs pourra devenir une alliée potentielle pour mettre la patte sur ce (foutu) chaton cavaleur, à condition de savoir s'y prendre pour la mettre en confiance. Car le papa, allergique à la gent féline, a décidé de liquider le problème dans un proche plan d'eau.

Enfin, dans un final digne d'une superproduction hollywoodienne, les PJ devront littéralement sauver le chaton sur le point de passer de vie à trépas, tout en évitant un piège sournois ourdi par un adversaire jaloux et rancunier qui aimerait bien réduire à néant la carrière d'agent des personnages avant même qu'elle n'ait pu commencer.

Avertissement à la MJ

Ce scénario est prévu pour plonger les nouveaux joueurs (ainsi que vous) dans l'univers de jeu de *Cats* ! Il permet d'utiliser les différents rouages des règles et de familiariser PJ et MJ au fonctionnement de ce jeu.

INTRODUCTION DES PJ

Les PJ sont contactés par Riouw, un chat possédant le talent *Télépathie* qui sert de messenger pour le Conseil de Paris. Il leur apprend que le conseil se réunit exceptionnellement à l'instant pour débattre d'une question grave et que leur présence est impérative.

Cette annonce doit étonner nos chats qui ne sont pas des agents reconnus du conseil et qui n'ont (a priori) rien à se reprocher. Riouw ne leur apprendra rien de plus, car il n'en sait pas plus que les chats convoqués. Comme une invitation du Conseil de Paris ne se refuse pas (faites-le bien comprendre aux joueurs), les chats auraient intérêt à ne pas arriver trop en retard...

À noter que si un ou plusieurs joueurs interprètent des bastets ou des humains, ils ne sont pas autorisés à assister au conseil. Ils peuvent le suivre en direct s'ils possèdent le talent *Télépathie* ou si l'un des chats qui assistent au conseil possède ce talent à un rang suffisant et leur retransmet en direct les débats.

ACTE 1

« QUE CEUX QUI PARLENT ANGLAIS S'AVANCENT D'UN PAS ! »

où l'on s'aperçoit que la vie de matou s'avère bien moins reposante que ce que les humains ont l'habitude de croire

SCÈNE 1 : LA MISSION

Objectif de la scène I



Présenter les enjeux de la mission
Faire découvrir le Conseil de Paris.

Pour la MJ

Pour mettre les joueurs dans l'ambiance, n'hésitez pas à décrire les dangers guettant les chats : voitures qui passent en trombe alors qu'il faut traverser la rue, concierges acariâtres qui balancent des conserves vides sur les chats, enfants turbulents prompts à maltraiter une boule de poils qui passe par là avant d'aller à l'école, agents zélés de la fourrière cherchant à atteindre leurs quotas, etc.

Chaque chat arrive donc par les toits dans le grenier de la Sorbonne où une assemblée conséquente d'une vingtaine de chats est déjà réunie. En plus des conseillers se trouvent d'autres chats présents à cette réunion, dont certains sont des agents reconnus pour leurs grandes réussites au cours de précédentes missions mandées par le conseil. C'est notamment le cas en ce qui concerne M'Raw, un matou relativement âgé, mais ayant un charisme de chef et possédant une grande réputation, aisément reconnaissable par la cicatrice balafrant son visage qui l'a rendu borgne.

Les PJ sont immédiatement abordés, qui par le patriarche de leur lignée, qui par le représentant local de la faction politique à laquelle ils appartiennent. Tous réalisent que leur présence annonce quelque chose d'exceptionnel, et qu'il doit y avoir du prestige

et des faveurs à soutirer dans cette nouvelle partie du Grand Jeu. Chacun y va donc de sa recommandation, en insistant sur la renommée que peut apporter une mission réussie, tant au groupe (faction et/ou lignée) qu'à l'individu.

Dès que les chats des joueurs sont (enfin) arrivés au complet à la réunion extraordinaire et que les conciliabules télépathiques commencent à baisser, le chef du conseil, M'Raow, un vieux chat angora perché sur une malle, prend la parole.

« Nous vous avons réunis exceptionnellement aujourd'hui, car une nouvelle extraordinaire vient de nous parvenir. Un ex-agent du Conseil qui goûte une retraite méritée non loin d'ici vient de nous informer qu'une chatte dégénérée vient de mettre bas. Cette nouvelle n'est pas extraordinaire en soi, je vous le concède. Cependant, le fait qu'un des chatons de la portée soit potentiellement un éveillé constitue un précédent encore jamais vu. En effet, si un éveillé peut espérer engendrer d'autres éveillés en s'accouplant avec un ou une dégénérée, nous n'avons jamais vu le cas de deux dégénérés mettant au monde un éveillé. Et c'est ce qui semble être arrivé, d'après les dires de Groa'Ouw, notre contact qui se trouve actuellement du côté de l'endroit que les simiesques nomment "Fontainebleau". C'est pourquoi nous avons décidé d'envoyer immédiatement une équipe d'agents sur place pour nous assurer de la véracité de ces affirmations. De plus, il semble que le couple de bipèdes qui héberge la chatte dégénérée ait décidé de supprimer cette portée. Il ne faut en aucun cas que le chaton en question disparaisse ! Le reste de la portée peut être sacrifié en cas d'extrême urgence, mais la femelle doit vivre pour être étudiée. »

À cet instant, M'Raw s'avance et commence à parler en ronronnant à moitié : « Je suis certain que le conseil me permettra d'effectuer cette mission. Après tout, je suis le meilleur agent du moment et l'importance de l'enjeu me désigne d'office... »



Le vieil angora se tourne vers M'Raw et le foudroie du regard : « Eh justement non, M'Raw ! Le conseil a décidé d'envoyer de jeunes recrues inexpérimentées pour tenter d'élargir le nombre de nos agents présents sur le terrain. Les agents confirmés comme toi resteront en arrière pour les épauler en cas de problème. »

Cette annonce fait l'effet d'une douche froide à M'Raw. Sa queue fouette rageusement le parquet poussiéreux du grenier et ses oreilles se couchent. D'une voix froide contenant sa colère, M'Raw demande au vieil angora : « Et peut-on savoir qui le Conseil a décidé d'envoyer sur place ? »

Le vieil angora cite alors les noms des PJ et ajoute : « Ces chats de bonne lignée nous semblent prometteurs et le Conseil est certain qu'ils sauront mener à bien la mission que nous leur confions. Il est temps qu'un sang neuf renouvelle nos équipes en poste. »

M'Raw s'avance alors vers un des chats en crachant et déclare à la cantonade : « Et moi, je dis que ce chat n'est pas capable de réussir quoi que ce soit, et qu'on aurait dû le laisser téter les mamelles de sa mère... »



SCÈNE 2 : LE DUEL

Objectif de la scène 2



- Introduire l'antagoniste M'Raw
- Placer une première scène d'action

Pour la MJ

Choisissez un PJ dont le score de *Poil* est important ou (à défaut) ayant un score acceptable dans la compétence *Combat griffu*. C'est ce chat qui sera la victime de M'Raw. Si aucun des joueurs n'a un score de *Poil* ou de *Combat griffu* supérieur ou égal à M'Raw, adaptez les caractéristiques de ce dernier pour éviter de flanquer la pâtée à son adversaire dès le 1er tour de jeu. De même, vous devrez truquer les jets de dés lors du duel qui va suivre pour forcer le joueur à engager un combat avec M'Raw.

Un frémissement télépathique parcourt l'assemblée des chats réunis sur place. C'est une déclaration de duel selon l'étiquette féline. Cela doit se régler entre les deux protagonistes sans utilisation de talents (comprendre sans que ce soit vu selon l'éthique des chats) et sans aide extérieure. Toute violation de cette règle millénaire jettera le discrédit sur celui ou ceux qui s'en rendront coupables, et risque de les mettre au ban de la société féline en réduisant leur réputation à néant. Faites-le bien comprendre aux autres joueurs qui ne sont pas impliqués dans ce duel. En revanche, si un chat décide de donner un coup de pouce à son ami en utilisant un de ses talents, par exemple (qui n'est pas a priori détectable), c'est tout à fait possible.

Un duel met en scène un provocant et un provoqué. Le chat à l'origine du duel (appelé dans ce cas « provocant ») doit réussir un jet de *Coussinet* (Sociabilité) avec un seuil de difficulté équivalent à cinq plus deux fois la caractéristique *Caresse* (Volonté) de son adversaire. Le chat offensé (appelé dans ce cas « provoqué ») doit lui réussir un jet de *Caresse* (Volonté) avec un seuil de difficulté équivalent à cinq plus deux fois la caractéristique *Coussinet* (Sociabilité) de son adversaire. Chacun des protagonistes peut augmenter son score au dé d'un point par tranche de 5 points dans son score de réputation. Quatre possibilités sont alors envisageables :

1. Le provocant réussit son jet mais pas le provoqué : l'intimidation a réussi, et le duel est gagné par le provocant.
2. Le provoqué réussit son jet mais pas le provocant : l'intimidation a non seulement raté, mais c'est le provoqué qui a réussi à intimider son adversaire. Le duel est gagné par le provoqué.
3. Tous les deux réussissent leurs jets : bien que très intimidant, le provocant n'arrive pas à faire plier le provoqué. Le duel s'engage alors comme un combat normal entre deux protagonistes.
4. Tous les deux ratent leurs jets : bien que très peu intimidant, le provocant arrive à impressionner quelque peu son adversaire. Ce dernier peut soit décider d'accepter la victoire du provocant, soit choisir d'engager un combat pour résoudre le duel.

Si la réputation du perdant est supérieure à celle du gagnant, ce dernier gagne autant de points de réputation que le bonus du perdant.

Il est extrêmement rare qu'un duel aille jusqu'à la mort. Il s'arrête dès que l'un des protagonistes estime avoir perdu la face et se soumet au vainqueur. M'Raw en fera de même et abandonnera s'il reçoit au moins deux niveaux de blessure.

Garre à la Triche !

M'Raw trichera et utilisera le talent Armure au rang 2 (qui lui permet de réduire de deux niveaux les blessures qu'il reçoit). Il peut aussi utiliser son talent Pesanteur pour rendre plus maladroit son adversaire. En cas d'extrême urgence, il utilisera son talent Force au rang 1 pour augmenter son score de *Griffe* d'un point durant 5 min. Il n'y a a priori aucun moyen de détecter cette tricherie.

N'hésitez pas à informer le chat qui combat M'Raw des talents que ce dernier peut utiliser sans être détecté comme Armure, Clairaudience, Clairvoyance, Arrêt temporel*, Pesanteur et Force. Cela devrait accentuer son envie d'en découdre avec le tricheur.

* Attention aux paradoxes et aux effets visibles en cas d'échec. À utiliser avec prudence...

Si M'Raw perd

Il se couchera sur le dos, ventre exposé et queue repliée, signifiant à tout le monde qu'il reconnaît la supériorité de l'autre et qu'il ne contestera aucun de ses choix ni aucune de ses décisions. Cependant, son regard restera noir et rempli de haine, toujours fixé sur celui qui l'a défait. Le chat vainqueur vient de gagner un ennemi mortel...



Si M'Raw gagne

Il jouira de sa victoire face aux autres chats, mais ce sera de courte durée. Le vieil angora, chef du Conseil de Paris, sautera de son perchoir et viendra se placer devant lui en lui disant froidement :

« Désires-tu aussi défier l'autorité du Conseil dans ses choix, M'Raw ? ». Ce dernier hésitera un instant puis, à contrecœur, baissera la tête pour signifier qu'il reconnaît l'autorité de l'angora et qu'il obéira à ses ordres. Avant de se replacer sur la malle d'un bond, le vieil angora passera devant le chat vaincu et lui murmurer discrètement : « Méfie-toi... ».

SCÈNE 3 : TÉLÉPATHIE

Objectif de la scène 3

-  Permettre aux PJ de commencer l'enquête
-  Réunir un maximum d'informations avant le départ

Lorsque le calme sera revenu, M'Raw demandera aux agents chargés de la mission s'ils ont des questions avant de partir, le temps jouant contre eux.

Si l'un des joueurs dont le PJ a le talent Télépathie souhaite être mis en relation avec Groa'Ouw, M'Raw demandera au retraité (qui possède aussi le talent Télépathie) de contacter l'agent. En plus des indications qu'il lui donnera (cf. page suivante), Groa'Ouw lui enverra aussi des images mentales de ce qu'il a vu (voir la section « Talk to me » du chapitre 6 « Cats' way of life », p. 98). De plus, vous pouvez récompenser le joueur pour son idée en accordant à son PJ un bonus pour l'aventure à venir, à savoir la possibilité de baisser d'un cran le seuil de difficulté d'une de ses futures actions.

Si aucun PJ ne demande à être mis en contact avec Groa'Ouw, le vieil angora le leur suggéra, en faisant bien comprendre avec une certaine condescendance qu'ils sont dorénavant en mission officielle pour le Conseil de Paris et qu'il leur faudrait faire tourner leurs méninges un peu plus vite s'ils veulent réussir. Quelque peu contrarié, il fait alors l'intermédiaire entre les PJ et le retraité par Télépathie.

Pour traduire le risque de perte d'information au passage, faites faire à l'un des PJ télépathes un jet de caractéristique *Vibrisse* [Intuition] au niveau de difficulté **Assez difficile** (résultat de 11 ou plus aux dés). En cas de réussite, le PJ recevra les informations et images mentionnées ci-après. Sinon, il n'obtiendra que des informations partielles de votre choix.



Et le Tchat télépathique

Profitez de l'occasion pour dévoiler la supériorité du chat sur l'homme dans le domaine de la communication. Un tel échange télépathique donne des informations complètes d'un seul coup en évitant toute ambiguïté.

Si l'un des chats qui possèdent le talent Télépathie possède également celui de Téléportation au rang 5, il peut directement se rendre du côté de la maison où se trouve le chaton avec ses petits camarades grâce à l'image mentale de son point de chute. Un joueur qui trouve cela de lui-même aura droit à un bonus pour l'aventure à venir, à savoir la possibilité de baisser d'un cran le seuil de difficulté de deux de ses futures actions (voir la section « Talk to me » du chapitre 6 « Cats' way of life », p. 98).

Si un chat possédant le talent Télépathie cherche à transmettre l'image mentale de la maison que lui a fournie le retraité à l'un de ses petits camarades, accordez-lui un bonus pour l'aventure à venir, à savoir la possibilité de baisser d'un cran le seuil de difficulté d'une de ses futures actions. S'il obtient une information partielle, augmentez son niveau de difficulté lors de la téléportation.

Les informations que peuvent obtenir nos chats sont les suivantes :

- 🐾 La chatte qui a mis bas est hébergée chez des humains dans un village appelé Cugny, près de Fontainebleau. Leur clapier se situe en bout de bourg, proche de la forêt et relativement isolé.
- 🐾 La chatte est une dégénérée et n'a donc pas de nom. Elle est entièrement blanche, à l'exception d'un masque noir sur ses yeux.
- 🐾 Le chaton est entièrement gris, et c'est le seul de la portée dans ce cas.
- 🐾 Il a émis des pensées semi-cohérentes captées par l'ex-agent retraité, ce qui lui fait dire qu'il serait un éveillé.
- 🐾 La chatte a mis bas il y a une semaine.
- 🐾 Deux simiesques vivent dans le clapier qu'ils occupent : un mâle et une femelle.

- 🐾 La femelle a une forte empathie envers les chats, ce qui n'est pas le cas du mâle.

Lorsque les chats auront réuni toutes leurs informations, M'Raow, le vieux chat angora qui préside le Conseil de Paris, s'adressera à eux : « Je vous présente Miou. ». Une chatte entièrement blanche s'approche d'eux. « Elle sera votre contact avec l'équipe de secours en cas de problème. Contactez-la par télépathie et elle se chargera du reste. Je n'ai plus qu'à vous souhaiter bonne chance. N'oubliez pas qu'il faut faire vite. La vie d'un éveillé est entre vos pattes, ainsi qu'un miracle concernant la survie de notre espèce. Si les informations que Groa'Ouw nous a fournies s'avèrent exactes, nous sommes à l'aube d'une ère nouvelle. Nous pourrions étudier le génome de ce chaton et déterminer comment un éveillé a pu être mis au monde par un couple de dégénérés. Contactez-moi immédiatement, dès votre retour. »

Laissez vos chats décider eux-mêmes du mode de transport pour aller à Cugny. Vont-ils utiliser la téléportation ? Ou bien prendre le contrôle d'un humain pour les conduire là-bas ? Peut-être pensent-ils à leur ami bastet qui sait conduire un des véhicules nauséabonds qu'apprécient les humains ? Laissez-les échafauder leur plan de déplacement et adaptez le scénario en fonction de leur choix final.

Une Mascarade sans pitié !

N'oubliez pas que le moindre accroc à la Mascarade est passible d'une lourde sanction. Cela peut aller jusqu'à l'exil dans un corps humain (beuark !). Donc « recadrez » vos chats lorsque ces derniers décideront de pousser le bouchon un peu trop loin...

Est-il nécessaire de préciser que lorsque les chats quitteront le Conseil, M'Raw ne les quittera pas des yeux ? On pourrait même croire qu'il affiche un sourire.



ACTE 2

« RECHERCHE CHATON, DÉSESPÉRÉMENT... »

où l'on voit que la mission s'avère beaucoup plus ardue que prévu.

SCÈNE 1 : LA MAISON DES MATHUSARD

Objectif de la scène I

-  Explorer un premier lieu
-  Enquêter puis découvrir que le chaton est déjà loin

La chatte qui a mis bas il y a une semaine habite chez Yolande et Jean-Charles Mathusard. C'est un couple de bobos caricaturaux, possédant un F5 à la campagne et travaillant à Paris intra-muros, l'une dans un magazine de mode (elle est rédactrice) et l'autre dans la gestion de biens immobiliers (il est notaire). Ces charmants personnages viennent de rentrer dans la quarantaine et dépriment, parce que les magazines hebdomadaires le disent : à quarante ans, on déprime !

Naturellement, ils n'ont pas d'enfants, car monsieur estime que les charges liées à la paternité sont incroyablement élevées et que madame a lu encore pas plus tard que la semaine dernière qu'être enceinte, ça vous reflète dix ans d'un coup et que la chirurgie esthétique lui fait peur.

Yolande Mathusard a donc comblé son désir de mère en achetant une chatte affectueusement prénommée Minouche, qu'elle câline et qu'elle gave de pâtée pour chat hors de prix. Elle n'a pas fait stériliser sa chatte car elle trouve ça barbare, mais ne supporte pas les chatons qui miaulent jour et nuit pour téter leur mère. C'est Jean-Charles Mathusard qui a trouvé la solution : il va donner les chatons à un vieux fermier de Cugny qu'il connaît (il l'a

aidé à récupérer des terres via un montage financier quelque peu douteux) et qui se chargera de la sale besogne.

Ce qu'ignorent nos chats, c'est que nous sommes samedi et que le sieur Mathusard vient de partir pour sa partie de golf quotidienne à bord de son 4x4 BMW noir flambant neuf. Ce faisant, il a emporté les cinq chatons de la portée puisqu'il passe à côté de la ferme du père Mathieu, qui s'occupera de mettre fin à la progéniture féline. Le 4x4 s'éloigne au loin au moment où arrivent nos chats...

Yolande prend le thé (importé à grands frais de Chine, parce qu'il est bio, meilleur et tellement chic en prime) avec son amie Mathilde dans le séjour. Elle tente de se reconforter comme elle peut, mais sanglote à chaudes larmes en pensant à la triste destinée de ces pôôôôôôôvres chatons (qu'elle abhorre, cela dit). Mathilde lui porte une oreille attentive, tout en se goinfrant avec les délicieux petits fours que son amie lui met à disposition...

Personne n'a remarqué que Minouche a réussi à sortir dans le jardin et qu'elle appelle ses petits, inquiète de ne plus les voir depuis une bonne demi-heure.

LIEUX ET PERSONNAGES

LE JARDIN ET LA FORÊT ATTENANTE

C'est là que Minouche cherche ses petits. Elle est passablement énervée à cause de la disparition de ses chatons, mais reste prête à défendre son territoire, encore plus si plusieurs chats étrangers y entrent en force. Si elle ne voit qu'un seul chat, elle se mettra en position d'attaque (ramassée

Sans les freins I

À partir de cet instant, ce scénario est en roue libre. Tout dépend entièrement des actions de vos chats. Les chapitres suivants se borneront à planter le décor ainsi que les occupations et les éventuelles motivations des différents protagonistes. Gardez tout de même à l'esprit que si tous les chats communiquent entre eux par télépathie, ils ne comprennent pas un traître mot des borborygmes des singes bipèdes. Seul un chat possédant la compétence *Langage humain* peut réussir à comprendre une conversation humaine d'après les sons émis par les simiesques. Un chat possédant le talent *Télépathie* peut converser avec un humain. Mais alors gare aux accros dans la Mascarade...



sur elle-même, prête à bondir, oreilles couchées et crachant) et questionnera l'intrus : « Où être petits ? Si toi prendre petits, beaucoup souffrir ! Sinon, toi partir ! Maintenant ! ».

En revanche, si plus d'un chat se montre à elle, elle reculera devant l'ennemi supérieur en nombre (toujours en crachant), mais changera ses dires : « Ça être mon territoire ! Partir ! Vite ! »

Si les chats tentent d'engager le dialogue avec Minouche, elle restera sur ses gardes (on n'est jamais trop prudent), mais cherchera à savoir s'ils ont vu ses chatons. N'oubliez pas que Minouche est une dégoûtée. Parlez de manière fruste, employez des mots extrêmement simples et évitez toute pensée complexe dans la discussion.

À noter que la forêt se trouve au bout du jardin, derrière un grillage aisément franchissable en l'escaladant (compétence Escalade avec un niveau de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés]) ou par-dessous en cherchant bien (jet sous la caractéristique *Ronronnement* [Intelligence] avec un seuil de difficulté **Assez facile** [résultat de 7 ou plus aux dés]) pour trouver un passage creusé par certains animaux. Si vos chats décident d'aller y faire un tour, ils rencontreront certainement un vieux sanglier solitaire et irascible qui traîne par-là (voir les PNJ en annexe 1).

Note

Un chat possédant le talent *Sixième sens* sera informé du danger potentiel du sanglier solitaire s'il vient à se diriger vers l'orée de la forêt, sans pour autant savoir qu'il s'agit d'un sanglier.

LA DEMEURE DES MATHUSARD

Il est sur deux étages, et contient plusieurs pièces :

LE GARAGE

Une seule voiture, celle de Yolande [un coupé 307 gris-rose flambant neuf]. Pour le chat, c'est un véhicule de transport bruyant et nauséabond issu de la technologie simiesque qui a le bon goût de ne pas être couvert pour pouvoir s'introduire plus facilement à l'intérieur). Il y a des tonnes d'outils de bricolage soigneusement rangés. Une inspection quelque peu poussée montrera qu'ils ont peu ou pas servi (M.

Mathusard n'est pas un bricoleur né, mais aime donner le change).

Une corbeille en osier traîne dans le recoin à côté de la porte qui donne dans le hall d'entrée. L'odeur de Minouche et des chatons est encore forte (c'est là qu'ils ont logé après la mise bas de la chatte). Un jet d'*Odorat* avec un seuil de difficulté **Assez facile** (résultat de 7 ou plus aux dés) permettra à un chat de déterminer qu'ils se trouvaient tous là il y a peu (moins d'une demi-heure tout au plus).

LE HALL D'ENTRÉE

Rien de remarquable, à part les patins qui trônent à l'entrée.

LE BUREAU

C'est là que travaille de temps en temps maître Mathusard, notaire. Le tout est décoré de meubles anciens style Louis XV, mis à part un coffre-fort dissimulé dans le placard. Un ordinateur portable est posé sur le secrétaire. Si les chats réussissent à le démarrer (compétence *Us et coutumes humains* avec un niveau de difficulté **Difficile** (résultat de 13 ou plus aux dés)), l'agenda électronique de Jean-Charles Mathusard s'affiche automatiquement au démarrage, et peut être consulté sans problème par un chat possédant la compétence *Langage humain*, puisque l'agenda est équipé d'un module vocal qui lit toutes les entrées de la journée. Il y est noté : « Samedi, 14 h : Partie de golf avec Jacques-Henri. Déposer les chatons chez le père Mathieu en passant. »

LE SÉJOUR/SALLE DE REPAS

C'est là que Yolande Mathusard s'épanche sur son malheur, avec l'aide intéressée de son amie Mathilde. Si les chats ne sont pas discrets et que Yolande les remarque, elle tentera de les chasser de la maison avec des « ouste ! », des « psitt ! » et des « sales bêtes ! » à faire pâlir d'effroi un matou vieillard, aveugle, gâteux et asthmatique. Mathilde en profitera pour s'enfiler les quelques profiteroles au chocolat qu'elle lorgnait avec un regard concupiscent depuis le début de la conversation.

Si, par malheur, les chats font un accroc dans la voile de la Mascarade [en « parlant » directement à Yolande ou Mathilde, ou en utilisant leurs talents à mauvais escient, par exemple], Yolande restera pétrifiée, immobile et sans voix, tandis que Mathilde

hurlera hystériquement tout en essayant de mâcher sa profiterole encore en bouche. Elle reprendra ses esprits quelques secondes plus tard et filera vers la sortie. Malheureusement pour elle, elle glissera sur un patin et s'assommera en heurtant violemment le parquet la tête la première (à moins que vos chats ne soient intervenus auparavant).

Toujours en état de choc, Yolande pourra dire que les chatons ont été emmenés par son mari chez le père Mathieu, un vieux fermier de Cugny dont la ferme se trouve à l'autre bout de la forêt, pour qu'il les tue.

Espérons que vos chats trouveront un meilleur moyen pour obtenir cette information.

LA CUISINE

Très moderne, cette cuisine regorge de gadgets électroniques que les Mathusard ont fait installer pour épater leurs amis (qui viennent peu souvent, vu leur nombre limité). On peut noter le four à micro-ondes qui parle, le réfrigérateur qui envoie des SMS sur les portables ou le robot mixer à programmation électronique qui se déclenche à l'heure voulue.

À noter aussi que les placards regorgent de nourriture pour chat de très bonne qualité. Un gourmand le remarquera rapidement et aura du mal à résister à la tentation de goûter ces petites gâteries culinaires uniquement protégées par des petits sachets individuels qui constituent un bien piètre rempart face à des griffes acérées (jet sous la caractéristique *Caresse* [Volonté] avec un niveau de difficulté **Difficile** (résultat de 13 ou plus aux dés) pour ne pas craquer et se ruer vers ces mets délicieux. Un chat qui possède le défaut « Gourmand » voit le niveau de difficulté de ce jet passer à **Quasiment impossible** (résultat de 17 ou plus aux dés).

À noter qu'un plan des environs est épinglé sur un des murs de la cuisine sur lequel est précisé l'emplacement de la ferme du père Mathieu, griffonné au crayon de bois.

LE CELLIER

Rien de remarquable à part les grands crus (essentiellement des Bordeaux) alignés ici. Jean-Charles Mathusard ferait une crise d'apoplexie si certaines de ces bouteilles venaient à être malmenées, voire cassées...

L'ÉTAGE

Le 1^{er} étage de la maison contient quatre chambres, une salle de bain et un grenier.

La première est une chambre d'ami qui n'a jamais servi, car aucun ami n'est venu passer la nuit chez les Mathusard. Ils ont tous trouvé une excuse pour partir avant. D'ailleurs, ils ne comptent même plus les Mathusard parmi leurs amis...

La deuxième est celle de Yolande Mathusard lorsqu'elle décide de faire chambre à part. Est-il besoin de préciser qu'elle fait chambre à part depuis longtemps ? Sur une commode se trouve un prospectus de la Ferme de la Forêt, un établissement qui vend sa production directement aux particuliers en insistant sur les qualités biologiques de ses produits, sains et naturels. Le propriétaire de cette ferme s'appelle Alfred Mathieu (eh oui, c'est bien le père Mathieu qui va occire les chatons). Ce prospectus indique comment se rendre à la Ferme.

La troisième chambre est celle du couple, dont le lit n'a pas été défait depuis des lustres.

La dernière est la chambre de monsieur, froide, glaciale, austère. Ce qui lui convient parfaitement...

LA SALLE DE BAINS



Très chic et de très mauvais goût, avec de gros flacons de parfum très cher harmonieusement disposés un peu partout, selon une étude Feng Shui menée par Yolande Mathusard.

LE GRENIER

Entièrement vide.

SCÈNE 2 : « IL COURT, IL COURT, LE CHATON... »

Objectif de la scène 2

-  Lancer l'action du scénario
-  Faire comprendre l'urgence de la situation

Vos chats ont donc compris que les chatons ont été déplacés, voire qu'ils courent un grand danger. Ils se retrouvent devant la Ferme de la Forêt qui fait office de magasin bio pour le village de Cugny et accessoirement de demeure et d'outil de production pour le sieur Alfred Mathieu.



Au moment où déboulent nos chats, le père Mathieu vient de commencer sa sinistre besogne. Il est dans la cour de la ferme et inflige le coup du lapin à un chaton dont il jette le corps sans vie dans un sac poubelle juste à côté de lui. Il se saisit alors d'un autre chaton qui piaille de terreur.

Le père Mathieu, la soixantaine, est une force de la nature qui a légèrement vieilli, ce qui peut se voir à son épaisse chevelure blanche ainsi qu'à sa moustache de gaulois tout aussi blanche que ses cheveux. Il dirige une exploitation où travaillent plusieurs jeunes commis (tous aux champs ou en repos chez eux pour l'instant). C'est un grand chasseur devant l'éternel, militant de surcroît, mais il a compris que la mode est au bio et il fait avec pour écouler ses produits naturels à prix fort (ce qu'il réussit très bien du reste). Lui qui supporte mal ces « jeunes cons d'écologues qui feraient mieux d'bosser aux champs plutôt que de faire les zazous pour protéger les faisans ! » s'est fait une clientèle branchée qui le trouve délicieusement « Vieille France » et s'arrache

ses créations, telles que le potage aux navets et aux pissenlits ou bien encore la fameuse potée végétale bioénergétique dont il garde jalousement le secret.

Il possède toujours sur lui un couteau de chasse, rangé dans son étui à la ceinture, un cadeau de feu son grand-père qu'il ne quitte jamais (sauf pour dormir). À noter qu'il laisse son fusil de chasse suspendu à un des murs de la cuisine. Ce dernier est chargé et si vos chats lui en font voir des vertes et des pas mûres, il n'hésitera pas à aller le décrocher pour en faire usage parce qu'il « ne va pas se laisser emmerder par des cré vin'dieu d'rosses de chats crénom d'crénom ! »

Si vos chats mettent le père Mathieu hors d'état de nuire aux chatons, ils seront fort marris de découvrir qu'il en manque un dans la portée. En effet, point de chaton entièrement gris parmi les trois encore vivants. Même celui qui vient de mourir ne correspond pas à la description donnée par Groa'Ouw.



S'ils décident de fouiller la ferme de fond en comble, ils ne trouveront pas un chaton de plus. Le corps de ferme est en « U » avec une palissade et un portail qui donne sur la cour. En entrant, on trouve respectivement à droite l'étable (avec une douzaine de vaches) et la grange (avec le matériel agricole), au centre le magasin bio et à gauche la demeure du père Mathieu qui y vit seul depuis toujours (c'est un vieux garçon).

Le seul et unique moyen de savoir où se trouve ce fameux chaton est donc de communiquer avec le père Mathieu, en espérant que vos chats ne l'aient pas trop secoué.

Alfred Mathieu connaît bien la famille Gallant. C'est un couple avec une petite fille qui vit dans un ancien moulin qu'ils ont retapé à une dizaine de kilomètres de sa ferme. Jeanne Gallant est une cliente fidèle de son magasin depuis une quinzaine d'années environ.

Conseils pour le grand final

Accélérez soudainement le rythme de la partie et mettez la pression sur vos PJ. Ils doivent réagir rapidement, presque d'instinct, pour arrêter le massacre des chatons en cours. Laissez-les improviser ce qu'ils veulent, y compris des accrocs dans la Mascarade. Ils pourront toujours justifier leurs actes face au Conseil à la fin de l'aventure.

« MAIS OÙ EST CE FOUTU CHATON ! ? »

C'est très simple : Jean-Charles Mathusard a déposé les chatons le matin même chez le père Mathieu avant d'aller à sa partie de golf. Ledit père Mathieu les a donc récupérés au moment où Jeanne Gallant et sa petite fille de 9 ans étaient toutes deux présentes dans le magasin pour renouveler la gamme d'alimentation bio de la maisonnée. La gamine, voyant les chatons, a fait une scène à sa mère pour tout d'abord les ramener tous chez elle jusqu'à n'en choisir qu'un seul. De guerre lasse, et comme la majorité des mères de famille de moins de quarante ans stressées par leur travail, et voulant profiter pleinement de son week-end, Jeanne Gallant a craqué et a autorisé sa fille à emmener le chaton de son choix à la maison. Et devinez quel chaton elle a choisi ? Bingo !

LES RÉACTIONS DU PÈRE MATHIEU

Si les chats l'abordent frontalement en lui parlant de chat à homme, il sera tout d'abord médusé. Puis il cherchera des yeux un ventriologue qui pourrait lui jouer un sale tour (après tout, sa clientèle branchée peut avoir voulu lui faire une blague à la sauce « Surprise surprise »...). Lorsqu'il aura épuisé toute logique face à des chats qui lui parlent dans la tête, il se raccrochera à des jeunes cons d'écolos qui lui ont balancé du LSD dans sa nourriture. Ça expliquerait (à son sens) pourquoi il a des visions délirantes avec des chats qui parlent et qui font des trucs pas possibles. Étant donné qu'il est têtu comme une mule, rien ne pourra le faire changer d'avis. Il attendra que ça se passe et se promet de faire leur fête à ces jeunes glandus d'étudiants même pas capables de reconnaître un épi de blé d'une fleur de pissenlit.

Cela dit, il lâchera des informations par bribes sur la famille Gallant et où elle se trouve. Mais juste assez diffuses pour énerver un tant soit peu nos matous...

Et si les PJ sont perdus ?

Si jamais vos joueurs tournent en rond et n'arrivent pas continuer le scénario, vous avez trois choix à votre disposition (en fait, deux et demi pour être exact) :

Vos chats pédalent dans la semoule et font appel à Miou. Cette dernière se matérialisera avec un autre chat près des joueurs et pourra guider (voir initier) le dialogue avec le père Mathieu.

Vos chats pédalent dans la semoule tout court. Faites alors intervenir Groa'Ouw, le vieux chat retraité, qui a réussi à fausser compagnie à sa mémère à chats. Il a suivi la piste des Mathusard et se retrouve logiquement à la Ferme de la Forêt. Les PJ n'avaient qu'un peu d'avance sur lui. Utilisez-le pour les guider.

Vos chats s'en sont très bien sortis jusque-là, mais ne pensent pas que le père Mathieu puisse les aider à trouver le chaton. Dans ce cas, faites intervenir M'Raw et ses acolytes (autant que de joueurs) qui veulent ruiner les efforts de vos chats. Ils cherchent à capturer le père Mathieu afin de localiser le chaton et veiller personnellement à ce qu'il trépasse.



ACTE 3

« CHATON LIVINGSTONE, I PRESUME ? »

où l'on voit que la course à l'échalote peut aussi s'appliquer aux chatons...

SCÈNE 1 : CHATON PERDU

Objectif de la scène I



Augmenter la pression
Complicquer l'enquête

Vos chats courent ventre à terre vers la maison des Gallant, histoire de récupérer ce trop fameux chaton gris qui a une certaine tendance à jouer l'Arlésienne. Ils reconnaîtront sans aucun doute le moulin dont leur a parlé le père Mathieu, légèrement en contrebas de la route. Cette bâtisse est un ancien moulin à eau dont la roue est définitivement bloquée depuis plus d'un siècle, mais qui a gardé son charme d'antan. Le cours d'eau qui le longe disparaît dans la forêt au loin.

C'est au bord de la route que les chats se trouveront museau à nez avec la petite Éva Gallant, neuf ans, pleurant à chaudes larmes et reniflant, accroupie en dessous du poteau de bois qui sert de piédestal à la boîte aux lettres. Elle répétera à n'en plus finir : « c'est pas juste ! C'est pas juste !... »

Si les chats se dévoilent ostensiblement à la gamine en déchirant le voile de la Mascarade, cette dernière aura l'impression de vivre un conte de fées et fera tout pour les aider (ce pourrait même être une future recrue humaine vu son empathie avec les chats).

Si, au contraire, vos chats n'osent pas discuter avec la gamine, sa mère interviendra et tentera de la consoler en lui expliquant que « ce n'est rien. Il valait mieux que Papa fasse disparaître le chaton. C'est mieux ainsi pour tout le monde. Il n'aurait pas été heureux sinon... ». Bref, tout ce que peut raconter une mère à sa fille en

sanglots. Dans sa diatribe, laissez des indices aux chats tels que la noyade, le chemin suivi pour descendre le cours d'eau et la pierre qui leste le sac.

Retrouver le papa d'Éva est relativement simple, quoiqu'un petit jet d'Orientation (avec un niveau de difficulté **Assez facile** [résultat de 7 ou plus aux dés] ne serait pas de trop. Après tout, les chats de vos joueurs sont essentiellement citadins et habitués à vivre dans un univers humain. La forêt est un lieu inconnu pour eux.

Comment le chaton s'est-il retrouvé là ?

Jeanne et Éva Gallant étaient à peine rentrées du magasin bio que la petite a couru montrer son chaton affamé à son papa. Las, qu'avait-elle eu comme idée ! Son paternel totalement allergique à la gent féline est rentré dans une colère noire lorsqu'il a appris comment la gamine a obtenu le chaton. Avec grandiloquence et moult éternuements, il a décidé que ce chaton n'aurait pas sa place ici et que la comédie avait suffisamment duré comme ça. Il a fourré le chaton dans un sac plastique qu'il a préalablement lesté d'un gros caillou et vient de partir en aval du cours d'eau vers la forêt avec la ferme intention de le noyer. La pauvre Éva ne peut que constater que la vie d'une petite fille est pleine d'injustice et que « tout le monde n'a pas la chance de naître orphelin » comme disait Jules Renard...

SCÈNE 2 : FINAL ÉPIQUE

Objectif de la scène 2

- Mettre le maximum de pression aux PJ
- Conclure sur un final où tout peut arriver

Les étternuements du père d'Éva s'entendent à 100 m à la ronde. Ce type est réellement et totalement allergique à tout type de chat. Lorsque les vôtres s'approcheront, il sera pris d'une quinte de toux terrifiante et pourra à peine lancer son sachet. Il s'est légèrement écarté du chemin pour se placer au bord du cours d'eau, près d'un endroit réputé profond (environ deux mètres de profondeur).

Pour la MJ

Pour votre grand final et pour atteindre le paroxysme de tension chez vos joueurs (car après tout, ils sont sur le point de l'attraper, ce maudit chaton), voici un petit conseil :

- Faites intervenir vos chats au moment où le père d'Éva jette le sac dans le cours d'eau. Utilisez la technique cinématographique ultra connue du ralenti pour décrire la parabole amorcée par le sac plastique et les piailllements du chaton à l'intérieur. Indiquez en plus qu'il semble que le chaton émette télépathiquement sa notion de peur et d'appel à l'aide aux alentours, ce qui confortera vos joueurs dans l'idée qu'il est bel et bien un éveillé.
- Si vous n'avez pas fait intervenir M'Raw à la ferme du père Mathieu, faites-le survenir juste à cet instant. Il mettra tout en œuvre pour empêcher vos chats de réussir leur mission et donc pour que le chaton meure (eh oui, c'est très rancunier, un chat...). Les chats devront donc gérer le père d'Éva, Éva elle-même si elle les accompagne, M'Raw et ses acolytes et — enfin — le chaton en fâcheuse posture.

Découpez la scène en 6 tours de jeu de 3 secondes chacun. Le chaton possédant une constitution de 1, il ne peut encaisser qu'un niveau de blessure avant de s'évanouir. Référez-vous au tableau suivant :

Tour	Action
1	Le sac est en l'air, il vient d'être jeté
2	Il tombe dans l'eau et flotte une à deux secondes
3	Il commence à couler (le chaton subit 1 niveau de blessure)
4	Il continue de couler (le chaton suffoque et tombe inconscient)
5	Le sac plastique touche le fond (le chaton est immobile et comateux)
6	Si rien n'est fait pour le sauver, le chaton meurt à la fin du tour de jeu.

Si vos chats ne se sont pas trop mal débrouillés, ils se retrouvent avec un chaton mouillé, non sevré et pleurant de peur et de colère sur les pattes. Sinon, ils pourront toujours miauler une dernière parole pour le repos de son âme.

Reste à rentrer sur Paris et faire un compte-rendu au Conseil, ce qui ne sera pas une mince affaire. N'oubliez pas que des chats qui voyagent avec un chaton trempé, affamé et apeuré ne passent pas inaperçus. Mais bon, ne soyez pas trop vache quand même...



CONCLUSION

Le Conseil de Paris sera réuni au grand complet et écoutera les dires et les plaintes de tous et toutes. M'Raw sera présent (avec ses compagnons) et tentera de jeter l'opprobre sur les chats. Il prétendra qu'il n'était là que pour veiller sur le chaton et non pas lui nuire. Les accusations portées par les joueurs doivent être consolidées par des preuves irréfutables, car M'Raw cherchera toujours à tergiverser et à passer au travers des mailles du filet (après tout, il a sa réputation d'excellent agent qui joue pour lui). En d'autres termes, soyez de la plus mauvaise foi possible, mentez outrageusement et profitez honteusement de toutes les failles et tous les oublis des joueurs dans leurs déclarations au Conseil. Il est temps que les PJ se frottent au Grand Jeu de la politique féline.

Si vos chats n'ont pas réussi à sauver le chaton, ils sont dans une mauvaise posture et le Conseil aura tendance à valider les dires de M'Raw concernant leur incompétence. Si, a contrario, ils réussissent à présenter le chaton en vie au Conseil, c'est M'Raw qui sera dans une position délicate.

Si vos chats font preuve d'éloquence et d'intelligence, et qu'ils réussissent à faire éclater la vérité, le Conseil de Paris jugera les actions de M'Raw comme contraires à la Mascarade et dangereuses pour la survie de l'espèce. Il sera définitivement exclu du cercle fermé des agents du Conseil. Ses acolytes auront droit à une mise à pied de trois lunaisons suivie d'une période de probation de cinq lunaisons avant de retrouver leurs anciennes fonctions. Vos chats gagneront le titre officiel d'agent du Conseil de Paris et pourront se préparer à effectuer d'autres missions (que l'on espère moins tourmentées).

Si, au contraire, M'Raw les roule dans la farine et qu'ils n'arrivent pas à le confondre, ils seront vertement réprimandés pour leur manque de sérieux dans la conduite de cette mission. Bref, ils pourront attendre longtemps avant qu'on fasse de nouveau appel à eux.

Et le chaton, me direz-vous ? Eh bien le Conseil s'est chargé de le « placer » dans un foyer où des bipèdes prendront bien soin de lui, tout cela sous la surveillance scientifique d'une chatte déléguée par le Conseil chargé de déterminer s'il est réellement un éveillé, ce qui se confirmera avec l'âge.

ANNEXE

ANNEXE 1 PERSONNAGES NON-JOUEURS

M'RAW

(LE MÉCHANT DE L'HISTOIRE)

Spécial matou : réputation : 14, lignée : « Poil Gris », faction politique : nihilistes

Psychologie : avec un score en réputation de 14, M'Raw est l'agent du Conseil de Paris le plus connu actuellement. Malheureusement, il tient plus d'OSS 117 que de James Bond. M'Raw est hautain, violent,

égoïste et imbu de lui-même. Ses fidèles le craignent plus qu'ils ne le respectent ou qu'ils ne l'aiment, de peur des possibles repréailles lors de ses colères homériques. Ne pouvant pas directement présider sa lignée, il compte bien créer la sienne. Il ne lui manque plus que quelques actions d'éclat pour pouvoir faire sa demande au Conseil de Paris.

M'Raw ne fait jamais dans la dentelle et applique à la lettre le principe de foncer d'abord et réfléchir après. Son seul et unique talent est d'avoir toujours su retourner les pires situations à son avantage en rejetant ses fautes et ses erreurs sur les autres. Il utilise sans pareil la mauvaise foi et le mensonge pour parvenir à ses fins.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	1
Défauts	Chance	Qualités	
Mépris pour les humains	2	Réputation de matou	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	3	6
Discretion	3	2	5
Escalade	3	2	5
Saut	3	1	4
Talents			
Nom du talent	Rang		
Armure	2		
Force	1		
Pesanteur	1		

LE SANGLIER PAS COMMODE

(GROUPE 1)

Psychologie : ce sanglier est un vieux solitaire mal luné du matin au soir. La faim l'a poussé à s'aventurer en bordure de la forêt, près des habitations des humains. Il espère y trouver de la nourriture goûteuse et facile d'accès. Mais tout être vivant qu'il rencontre sera perçu comme un adversaire potentiel et donc un ennemi au mieux à faire fuir, au pire à abattre.

Sa tactique d'attaque est simple : si l'ennemi est plus petit que lui ou inférieur en nombre, il charge et cherche à le mordre avec la dentition de sa puissante mâchoire. Les dégâts qu'il inflige avec ses morsures causent automatiquement un niveau de blessure supplémentaire.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4	5	3	1
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
1	2	4	1
Défauts	Chance	Qualités	
Borné	1	Aucune	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Chasse	3	2	5
Discretion	3	2	5
Orientation	4	1	5
Survie (Milieu forestier)	2	2	4

YOLANDE MATHUSARD

(BOBO BIO)

Psychologie : Yolande est inconstante, volubile et financièrement aisée. Cela fait qu'elle s'investit temporairement dans une activité qualifiée d'artistique avec moult dépenses pour s'équiper et qu'elle laisse rapidement tomber ensuite. Le drame de Yolande est qu'elle cherche absolument à être entourée d'amies fidèles, mais qu'elle se comporte très rapidement comme une reine avec sa cour. Résultat : toutes ses nouvelles amies la fuient dès que possible, ce qui l'oblige à renouveler son cercle de copines très régulièrement. Elle souffre de la solitude et de son couple qui mène une vie insipide, mais n'osera jamais le reconnaître en public.

Yolande est quasiment tout le temps proche d'une névrose sévère et la moindre « grosse » contrariété pourrait la faire basculer dans un état hystérique. Si les chats décident de lui mener la vie dure pour lui soutirer des informations, elle se mettra à hurler, à taper frénétiquement des pieds et à casser tout ce qui lui passe à portée de main.



Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	3 (8)	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	1	4
Défauts	Chance	Qualités	
Bavarde, limite soûlante	1	Aucune	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Culture générale</i>	2	3	5
<i>Discretion</i>	2	2	4
<i>Persuasion</i>	3	2	5
<i>Séduire</i>	4	1	5

ALFRED MATHIEU, DIT « FRÉDO »

(BUSINESSMAN AGRICOLE)

Psychologie : le père Mathieu est un paysan au sens strict du terme. Il a les deux pieds sur terre et ses seules préoccupations sont purement matérielles : les récoltes, le matériel agricole, les animaux, etc. Son coup de génie est d'avoir senti la vague du bio et d'avoir misé à fond sur cette mode qui perdure. En fait, il fait exactement la même chose qu'auparavant, mais il a étiqueté « Bio » toute sa production. Frédo était déjà contre les pesticides et les engrais de synthèse qui, même s'ils garantissaient une récolte abondante, n'en restaient pas moins de la cochonnerie à ses yeux vu qu'il ne savait pas ce que « ces foutus bon dieu d'chimistes trafiquaient là-dedans ! ». Quant aux farines animales, il n'a jamais pu les sentir...

Le père Mathieu est un homme simple aux idées simples qui cherche à appliquer ce que ses parents lui ont appris : produire simplement de bons produits de ferme pour les vendre un bon prix et vivre chichement de ses revenus. Il est conservateur dans l'âme et a du mal avec les idées des jeunes depuis mai 68, même si ces dernières ne sont pas si éloignées que ça des siennes. Il reste persuadé qu'il faut de l'ordre et un chef pour que le monde tourne, et ce n'est pas une bande de jeunes zazous qui pourra le convaincre du contraire.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	4 (9)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
Tête de mule	1	Entrepreneur	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Arme à feu</i>	3	2	5
<i>Arme blanche</i>	3	2	5
<i>Chasse</i>	2	2	4
<i>Conduite de véhicule</i>	2	2	4

GROA'OOUW

(AGENT RETRAITÉ DU CONSEIL DE PARIS)

Spécial matou : réputation : II, lignée : « Dent Dure », faction politique : avant-gardistes

Psychologie : Groa'Ouw est un agent à la retraite qui a déjà mené à bien une bonne quinzaine de missions pour le Conseil de Paris. Il compte bien profiter de sa retraite dans un clapier humain chaud et sec à se faire chouchouter par un couple de retraités. Cela dit, l'ambiance des agents et les frissons liés aux missions à effectuer lui manquent un peu. Il ne sera pas contre reprendre du service pour un court temps, histoire de se remémorer des sensations extrêmes. Mais, même s'il se porte volontaire pour filer un coup de main à la bleussaille à moustaches, il n'accomplira pas la mission à lui tout seul.

Groa'Ouw est un vieux chat, et il le fait savoir à qui veut l'entendre. Il traînera des pattes et s'essouffera rapidement en pestant contre les jeunes qui lui font faire des efforts physiques inconsidérés. En revanche, il compensera cette faiblesse due à l'âge avec ses puissants talents psychiques.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	1
Défauts	Chance	Qualités	
Mépris pour les humains	1	Réputation de matou	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	2	3	5
Discrétion	2	3	5
Leadership	3	2	5
Saut	2	1	3
Talents			
Nom du talent	Rang		
Arrêt temporel	4		
Régénération	3		
Télépathie	3		
Téléportation	3		

ÉVA GALLANT

(PETITE FILLE GÂTÉE, MAIS SENSIBLE)

Psychologie : Éva est une petite fille blonde et menue qui sait ce qu'elle veut et qui est capable de faire tourner en bourrique ses parents pour arriver à ses fins. Elle cache aussi un secret : elle a développé une empathie avec les animaux grâce à son talent Télépathie qu'elle ne maîtrise pas encore pleinement. Cela lui a permis de progresser rapidement dans ses cours d'équitation et lui a donné une envie inconsciente de s'entourer d'animaux de compagnie. Dès qu'elle a appris qu'un chat pouvait être un animal domestique, elle n'a plus eu qu'une idée en tête : en avoir un à la maison pour elle toute seule.

Éva est comme toutes les gamines de son âge : insouciante, joyeuse, débordante d'énergie. Elle peut passer très rapidement de « gaie comme un pinson » à « triste comme une tombe ». Elle commence à se douter de quelque chose concernant sa capacité à communiquer avec les animaux, mais elle ne s'en soucie guère pour l'instant.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	2 (7)	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	4	2
Défauts	Chance	Qualités	
Tête comme une mule	1	Amie des chats	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Discrétion	3	2	5
Équitation	3	2	5
Persuasion	2	2	4
Séduire	2	2	4
Talents			
Nom du talent	Rang		
Télépathie	1		

LE PÈRE D'ÉVA

(POURSUIVI PAR LA MALÉDICTION DES FÉLINS)

Psychologie : M. Gallant dirige une petite entreprise spécialisée dans les chaises de jardin en plastique moulé. C'est un homme très pris qui a peu de temps à consacrer à sa famille. Il compense ce manque en payant à sa fille des cours d'équitation hors de prix dans la meilleure école qui soit en France et en ayant permis à sa femme d'emménager dans une maison de caractère au charme campagnard et désuet : un ancien moulin. En revanche, il attend un calme complet lorsqu'il revient du travail afin de décompresser de son stress de patron d'une PME en constante difficulté.

L'arrivée du chaton a été un double choc pour lui. D'abord physique à cause de sa crise d'éternuements qui s'est déclenchée dès qu'il est entré chez lui. Ensuite parce qu'il avait strictement interdit à sa fille et son épouse de ramener le moindre animal à poils dans la maisonnée, et surtout un chat. Il agit donc dans l'urgence afin de retrouver une santé physique normale alors qu'il est secoué par des crises d'éternuements cataclysmiques.



Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
Allergique aux chats	2	Bon père de famille	
Niveaux de blessure			
1er	2e	3e	4e
5e	6e	7e	8e
Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Conduite de véhicule (auto)	3	2	5
Bricolage	3	2	5
Culture générale	3	2	5
Commerce	3	1	4

LES ACOLYTES DE M'RAW

(SECONDES GRIFFES)

Spécial matou : réputations : 6 en moyenne, lignées : au choix de la MJ, factions politiques : principalement esclavagistes ou nihilistes.

Psychologie : ces matous sont de jeunes loups qui cherchent à se faire une place au soleil. Ils sont venus vers M'Raw principalement à cause de sa réputation. Grand mal leur en a pris, car ce dernier est passé maître dans la menace et la manipulation psychologique. Mis à part quelques fanatiques réellement subjugués par celui qu'ils considèrent comme un dieu vivant, la plupart restent dans la meute de peur d'une sévère correction infligée par M'Raw si l'envie leur

prenait de partir ailleurs. Ils le suivent comme son ombre et exécutent le moindre de ses désirs, la peur au ventre.

Ils suivront aveuglément les ordres de M'Raw dans un premier temps. Cependant, s'ils commencent à percevoir que ce dernier est en difficulté ou pire, s'il se fait battre par un autre chat, ils n'hésiteront pas une seule seconde à quitter le champ de bataille la queue entre les pattes en le laissant à ses problèmes.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	2	1
Défauts	Chance	Qualités	
Mépris pour les humains	2	Réputation de matous	
Niveaux de blessure			
1er	2e	3e	Inconsc. Coma Mort
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	2	1	3
Chasse	2	1	3
Énerver les humains	2	1	3
Orientation	2	1	3
Talents			
Nom du talent		Rang	
Armure		2	
Force		1	
Téléportation		1	

LES AMIS FÉLINS POUR L'AUTRE

ou « Tape m'en cinq chats ! »

🐾 INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

Pas de mission du Conseil de Paris cette fois-ci, mais une simple demande d'aide pour payer une dette d'honneur. Les PJ devront aider du mieux qu'ils le peuvent Louis, un jeune garçon qui passe son brevet des collèves. Mais lorsqu'on est habitué à sauver le monde ou protéger une mascarade plurimillénaire, peut-on aisément porter assistance à un collégien dans sa vie de tous les jours ?

L'aide fournie à Louis s'étalera sur 36 h, du lundi matin au mardi midi. Elle consistera pour les joueurs en neuf épreuves (correspondant à neuf scènes) que devra passer le jeune garçon durant le diplôme national du brevet. Vous êtes libre de moduler ces épreuves selon vos contraintes horaires (rien ne vous empêche de les réduire si vous avez une heure limite à ne pas dépasser, comme un dernier métro, par exemple). Sinon, vous pouvez aussi enchaîner les neuf épreuves une par une et continuer sur plusieurs séances de jeu.

FICHE TECHNIQUE

Type : action/bac à sable

PJ : 3-5 chats

MJ : débutante

Joueurs : initiation

Action : 🐾 🐾

Ambiance : 🐾 🐾

Interaction : 🐾 🐾 🐾

Investigation : 🐾



Parmi les problèmes auxquels se confronteront les PJ, il y aura :

- 🐾 un oubli préjudiciable pour se présenter au brevet des collèves ;
- 🐾 un problème vestimentaire à régler de toute urgence ;
- 🐾 un embouteillage inopiné pouvant faire rater une épreuve du brevet et invalider ce dernier ;
- 🐾 un stylo qui décide de ne plus fonctionner en pleine épreuve ;
- 🐾 un prétendant non désiré et un peu trop entreprenant envers l'élue de cœur de Louis ;
- 🐾 une virée nocturne dans un cirque itinérant qui pourrait virer au drame à cause de tigres en vadrouille ;
- 🐾 un règlement de compte, avec un rapport de force qui n'est pas en faveur de Louis ;
- 🐾 un petit malentendu qui pourrait avoir de graves conséquences ;
- 🐾 le retour de bâton de ce qui s'est passé lors du règlement de compte mentionné précédemment.

Vos PJ vont devoir rivaliser d'ingéniosité et de débrouillardise pour aider le jeune Louis à surmonter ces neuf épreuves. L'appel à de l'aide extérieure peut

être une option dans des cas désespérés ou compliqués, mais tout se paye chez les chats. À cause du Grand Jeu de la politique féline, les faveurs vont aller bon train, mais les chats parviendront-ils à gérer ce challenge quelque peu... inhabituel ?

🐾 INTRODUCTION DES PJ

Nous sommes au tout début de l'été. Les PJ se dorent le poil au soleil grâce à une météo estivale particulièrement clémente et ensoleillée. Soudain, un chat arrive et leur propose de rencontrer Wra'Rou, l'agent le plus connu du Conseil de Paris correspondant à un James Bond félin. Déjà, les PJ pourraient se demander pourquoi une telle sommité féline s'intéresse à eux. Ensuite, quelle peut donc bien être le but de cette rencontre ? Le chat messenger n'en sait rien, mais il indique le lieu et l'heure : le parc Montsouris, ce soir, après 22 h, dans un bosquet de fleurs.

🐾 CONSEILS POUR LE GROUPE

Un ou des chats avec les talents *Télépathie* et *Téléportation* pourraient s'avérer particulièrement utiles pour ce scénario.


Remarque

Ce scénario est un hommage à l'un des plus jeunes fans du jeu. Il se nomme bien sûr Louis et passait son brevet des collèves quand je l'ai rencontré la première fois après avoir été invité par son géniteur à passer quelques jours dans la maison familiale à l'occasion de la convention Éclipse, à Rennes. C'est ainsi qu'a germé l'idée de ce scénario. Sa structure est parfaitement adaptée pour gérer ou se caler sur une période de temps limitée. À la base, il y a neuf épreuves que devront surmonter les PJ afin de s'acquitter de leur mission. Bien entendu, vous pouvez utiliser, choisir et organiser ces épreuves comme vous le voulez afin d'articuler ce scénario comme bon vous semble. Je l'ai fait jouer à diverses conventions, et c'est au cours de l'une d'elles que je me suis aperçu qu'il convenait parfaitement à la découverte du jeu et à l'initiation aux jeux de rôle pour de jeunes adolescents. Mais rassurez-vous : il passe très bien aussi avec des adultes, tant débutants que joueurs confirmés. À noter que le personnage de Wra'Rou est spécifiquement prévu pour être interprété par un adulte, histoire de pouvoir cadrer les jeunes rôlistes débutants au besoin.

ou «Ce n'est pas pour rien qu'on ne fait pas participer une équipe de chats à Fort Boyard»

SCÈNE 1 : QUAND ON MET UNE GRIFFE DANS L'ENGRENAGE...

Objectif de la scène I

 Introduire les enjeux de la mission tout en insistant sur le fonctionnement du système de faveurs.

Au lieu et à l'heure dite, les PJ voient donc arriver Wra'Rou qui leur tient ce discours : « Merci d'être venus ici. J'ai besoin de vous pour m'acquitter d'une dette d'honneur que j'ai envers... un jeune simiesque. En effet, il y a plusieurs mois de cela, j'avais à effectuer une mission particulièrement périlleuse dans une cité humaine nommée Rennes. Ma mission a été un succès, mais j'ai été gravement blessé en la menant à bien. J'ai réussi à m'en sortir en grim pant à l'arrière d'un véhicule de transport simiesque nauséabond malgré mon état physique, et en voulant le quitter en sautant, je me suis retrouvé à moitié inconscient. C'est alors qu'un jeune simiesque m'a recueilli. Il m'a emmené dans son habitation, m'a soigné et gardé en convalescence jusqu'à ce que je reprenne des forces et puisse repartir faire mon rapport au Conseil de Paris. J'ai gardé un œil sur lui par l'intermédiaire de chats locaux qui me devaient quelques faveurs. J'ai récemment appris qu'il allait passer un rite initiatique humain, mais que cela risquait de mal se passer à cause d'éléments perturbateurs. C'est pourquoi je fais appel à vous. On vient de m'assigner une mission importante à effectuer de suite. Je ne peux donc pas être physiquement présent auprès du jeune simiesque afin de faire en sorte que son rite d'initiation se passe pour le mieux. Pouvez-vous me remplacer et ainsi m'aider à rembourser ma dette vis-à-vis de lui ? »





Bien entendu, c'est le moment ou jamais pour les PJ d'obtenir une (voire peut-être plusieurs) faveur de la part d'une célébrité telle que Wra'Rou. Ce dernier fera tout pour qu'au moins un des chats présents accepte la mission proposée. Il négociera fermement (il est censé être un excellent joueur dans le Grand Jeu de la

politique féline), mais ira jusqu'à deux faveurs données à chaque chat qui acceptera la mission. En revanche, il précisera bien que ces faveurs ne seront octroyées qu'en cas de réussite de la mission. Si jamais c'est un échec (ou pire : un fiasco), les faveurs seront perdues.

Pour la MJ

Un jet sous la compétence *Us et coutumes humains* avec un niveau de difficulté **Difficile** (résultat de 13 ou plus aux dés) permet de déterminer à partir des informations données par Wra'Rou que le rite initiatique correspond à ce que les simiesques appellent le « brevet des collèges ». C'est le premier des rites qui mène le chaton humain à la vie adulte, sachant qu'après viennent le « baccalauréat » et le « permis de conduire ». C'est du moins ce qu'en disent les anthropologues félins.

Voici en prime les informations qu'il peut fournir aux PJ, si ceux-ci les demandent bien entendu :

-  Les « éléments perturbateurs » sont une bande de jeunes simiesques qui ont pris le protégé de Wra'Rou en grippe. Ce dernier craint qu'ils ne mettent des bâtons dans les roues du jeune simiesque qui l'a sauvé lors du rite initiatique qu'il doit passer.
-  Le jeune simiesque s'appelle Louis. Wra'Rou peut donner une image mentale de sa tête pour que les PJ le repèrent aisément.
-  Louis habite dans une bourgade humaine proche de Rennes appelée Chateaubourg. Wra'Rou peut aussi donner une image mentale de la maison aux PJ.
-  Le rite initiatique est prévu sur une période de deux jours, qui débute le lendemain matin. La mission doit donc durer trente-six heures. Après cela, Wra'Rou donne rendez-vous au même endroit et à la même heure le surlendemain afin que les PJ fassent leur rapport concernant la mission.



🐾 Wra'Rou met à disposition une chaîne de téléportation pour amener les PJ dans le jardin de la maison de Louis. C'est cette même chaîne qui les ramènera le soir au parc Montsouris.

Les PJ peuvent utiliser la chaîne de téléportation mise en place par Wra'Rou quand ils le désirent : soit tout de suite pour débarquer dans le jardin de la maison de Louis et commencer à repérer les lieux, soit plus tard ou le lendemain matin.

Si les PJ décident d'aller chez Louis en soirée, ce dernier se trouvera dans sa chambre en train de réviser sa géographie. Cependant, il délaissera rapidement son livre de classe pour se plonger dans le livre de jeu de *Warhammer* qu'il préfère. Ses parents seront au salon, en train de lire.

🐾 SCÈNE 2 : ... ON SE RETROUVE AVEC LA PATTE COINCÉE

Objectif de la scène 2

- 🐾 Présenter les personnages
- 🐾 Découvrir les lieux

Commençons tout d'abord par Louis et sa famille. Louis est un adolescent de quinze ans qui paraît légèrement plus jeune. Sa taille légèrement plus petite que la moyenne n'est certainement pas étrangère à cela, de même que son visage qui est encore « enfantin » par rapport aux autres adolescents de son âge. Il a les cheveux mi-longs et châains, ainsi que les yeux noisette. Côté comportement, il est d'une nature contemplative, mais peut faire preuve d'une débauche d'énergie lorsqu'il se lance dans un projet qui lui porte à cœur. Ses centres d'intérêt sont la lecture, le jeu de rôle, les amis et Sophie, la jeune fille dont il est secrètement amoureux (cf. les scènes 5 & 6 décrites dans l'acte suivant). Ses parents se nomment Isabelle et Étienne. Isabelle exerce le métier de sage-femme et a le don de réaliser des tartes aux pommes à faire se damner tous les saints de la Terre. Alors qu'elle est normalement présente le midi pour faire manger Louis à la maison, ce ne sera pas possible cette semaine à cause d'un stage qu'elle anime avec des apprenties sage-femme. Elle sera donc absente en journée, mais présente à la maison le matin et le soir. Étienne est un informaticien qui travaille en freelance. Il s'est

arrangé pour être présent à la maison les deux jours où Louis passe son brevet afin de pouvoir le véhiculer au collège sans souci et le faire manger vu l'indisponibilité d'Isabelle. En dehors de cela, il travaille soit dans son bureau avec son ordinateur, soit dans le jardin pour réaliser quelques aménagements paysagers.

Côté collège, voici les personnages qui vont interagir avec Louis. Il y a d'abord le gros Robert et sa bande. Ce sont quatre garçons qui sont loin d'être dans le vent. Tous redoublants, ils usent de leur âge avancé et surtout de leurs physiques plus développés que celui de leurs petits camarades pour les martyriser à peu de frais et leur soutirer de l'argent, des téléphones ou des consoles de jeu portables. Récemment, le gros Robert a pris Louis en grippe après que celui-ci s'est moqué de lui parce qu'il pensait que Jules César était un président de la République française. Il compte bien se venger au cours de l'épreuve du brevet (cf. épreuves 7 & 9).

Et si les PJ refusent d'aider Wra'Rou ?

Et si les PJ décident que non, tout compte fait, ils n'aideront pas Wra'Rou ? Leurs chefs de lignée ou de faction politique leur tomberont dessus quelques heures plus tard en les sermonnant à propos du prestige et du pouvoir que représentent des faveurs venant d'un personnage tel que Wra'Rou, et que les refuser serait une erreur grossière.

🐾 OPPOSANTS

LE GROS ROBERT

(GRAINE DE DÉLINQUANT)

Physique			
Griffe	Poils	Queue	Œil
4	5 (8)	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisses	Coussinet
2	3	3	2
Défauts		Chance	Qualités
Narcissique/ Autoritaire		2	Naturellement Costaud

Niveaux de blessure			
1er	2e	3e	4e
5e	6e	7e	8e
Inconc.	Coma	Mort	
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat à mains nues	4	3	7
Connaissance de la rue	2	3	5
Leadership	3	3	6

SES TROIS ACOLYTES

(ON FAIT QUOI, CHEF ?)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4	4 (7)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	2	3	2
Défauts	Chance	Qualités	
Moutons de Panurge	2	-	

Niveaux de blessure			
1er	2e	3e	4e
5e	6e	7e	8e
Inconc.	Coma	Mort	
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat à mains nues	4	2	6
Discrétion	3	2	5

Le collège où va étudier Louis se nomme Alfred Musset. C'est un bâtiment scolaire construit au début des années 90. Il possède une grande cour bétonnée avec quelques arbres et entourée d'une imposante grille en fer forgé, tout à fait capable d'empêcher les intrus d'entrer ou les élèves de sortir, mais nettement moins capable d'empêcher un chat de passer à travers ses barreaux. Le bâtiment rectangulaire comporte trois étages. Au rez-de-chaussée se trouve le préau qui donne directement sur la cour. On trouve de part et d'autre les locaux administratifs, la salle des professeurs, les toilettes pour les garçons et pour les filles, le CDI, la salle de permanence pour les élèves et l'infirmerie. Le premier et le second étage sont réservés aux salles de cours qui sont toutes organisées sur le même format. Seules deux salles dérogent à la règle.

Elles sont situées au deuxième étage et réservées aux cours de physique et de sciences naturelles avec des tables blanches carrelées disposant d'éviers, d'eau et de becs Bunsen. L'extérieur du bâtiment permettra difficilement aux chats de grimper sur les rebords des fenêtres, mais il est possible d'accéder à ceux du premier étage en grimpant sur les branches des arbres de la cour.

Enfin, côté faune locale féline, les PJ pourront faire la connaissance de Miw, appelée « Étoile » par les simiesques chez qui elle réside. C'est une chatte européenne blanche tachetée de marron qui possède ses entrées au Conseil local de Rennes. Elle traîne régulièrement près de la maison des parents de Louis qui la gratifie volontiers de caresses et grattouilles au niveau de cou, ce qu'elle apprécie particulièrement. Elle se présentera d'elle-même aux PJ et leur proposera éventuellement de l'aide s'ils en ont besoin. Mais, bien entendu, contre des faveurs, ou des choses délicieuses à manger (car Étoile est très gourmande).

MIW (ÉTOILE)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	3	4
Défauts	Chance	Qualités	
Gourmand	3	Chouchou du quartier	

Niveaux de blessure			
1er	2e	3e	Inconc.
Coma	Mort		
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	3	6
Discrétion	3	4	7
Saut	3	3	6

Talents	
Nom du talent	Rang
Déplacement temporel	5
Téléportation	5



REZ-DE-CHAUSSÉE



Grille

Trottoir

Grille ouverte

Entrée du collège

Grille

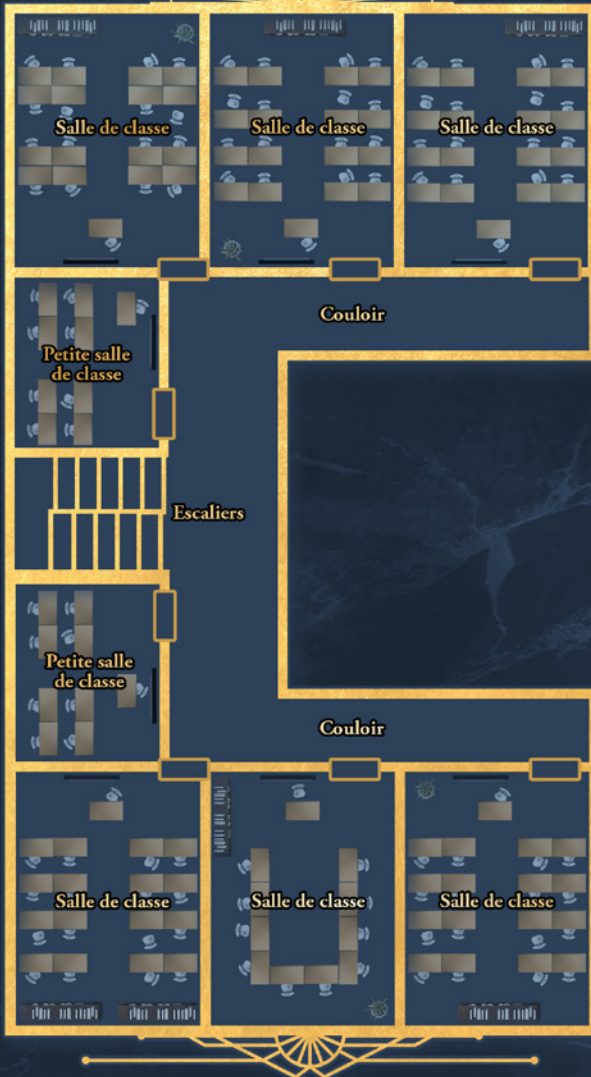
Trottoir

Zone de dépose des élèves pour voitures et bus

Route à sens unique



ÉTAGE TYPE



BÂTIMENT EN COUPE

Étage 4

Étage 3

Étage 2

Étage 1

RDC

Note:
Les salles de Physique/Chimie
sont au dernier étage.

ACTE 2

LES CHOSES SÉRIEUSES COMMENCENT ENFIN

ou « Voilà enfin un jeu dans lequel excellent nos chats : mettre le souk chez les humains ! »

Petit rappel concernant ce scénario : si vous le jouez avec des enfants ou des préadolescents, ne tenez aucun compte des conséquences des actes de leurs personnages. L'épreuve en cours tourne au chaos, le collègue prend feu, le surveillant général ou la directrice du collège doivent être évacués d'urgence dans un établissement psychiatrique pour cause de burn-out sévère, le gros Roger est embarqué par la police municipale dans le collège, etc. Pas de problèmes ! Tout continue comme si de rien n'était. Le but est que vos joueurs s'éclatent avec leurs PJ tout en aidant au mieux le jeune Louis sans se soucier des conséquences. En revanche, si vous jouez avec des adolescents ou des adultes, n'hésitez pas à corser la difficulté. Aider Louis est une chose, mais provoquer l'arrêt du brevet des collèves à cause de troubles importants ou répétés en est une autre. Wra'Rou veut s'acquitter de sa dette d'honneur envers ce jeune simiesque, ce qui implique de ne pas lui compliquer la tâche. Et devoir remonter le temps pour effacer une grosse bévue peut coûter cher en faveurs s'il faut passer par un chat extérieur au groupe...

Le planning du brevet est le suivant :

- 🐾 Lundi matin : français
- 🐾 Lundi après-midi : histoire/géographie
- 🐾 Mardi matin : mathématiques
- 🐾 Mardi après-midi : libre

🐾 SCÈNE 1 : LUNDI MATIN

Objectif de la scène

- ☀️ Jouer sur la difficulté pour des chats d'aider un simiesque
- ☀️ Donner l'occasion aux PJ d'utiliser tous leurs talents

Louis se rend compte qu'il a oublié sa carte d'identité lorsqu'il arrive devant l'école. Un jet sous la compétence

Us et coutumes humains avec un seuil de difficulté **Difficile** [résultat de 13 ou plus aux dés] permet de savoir ce qu'est une carte d'identité. Aux chats de voir comment ils peuvent régler le problème : remonter le temps pour lui faire prendre sa carte, se téléporter dans la maison pour aller la chercher et revenir lui donner en toute discrétion, etc.

Les PJ ont une infinité de possibilités pour aider Louis à récupérer sa carte d'identité. Cela peut aller de repousser le début de l'épreuve (une alarme incendie, un chat fou qui agresse les professeurs, une panne de courant, etc.) pour permettre à Louis et son paternel (ou les PJ) d'aller chercher sa carte d'identité et de revenir à temps pour démarrer son brevet des collèves jusqu'à remonter le temps et tout mettre en œuvre pour lui faire comprendre son oubli.

🐾 SCÈNE 2 : LUNDI MATIN

Objectif de la scène



- ☀️ Forcer les PJ à interagir avec des simiesques
- ☀️ Confronter des chats aux choix vestimentaires humains

Avant le début de la première épreuve, il y a une bousculade sous le préau du collège. Louis est pris dedans, tombe à moitié et dans une tentative désespérée pour se rattraper, craque pile-poil son jean à l'entre-jambes. Tout le monde peut voir maintenant la couleur de ses sous-vêtements. Réaction du gamin : « C'est trop la honte ! ». Il refusera d'aller en salle de cours ainsi pour ne pas être la risée de ses petits camarades, et préfère se réfugier et s'enfermer dans les toilettes. Il y a un magasin de vêtements pour jeunes à proximité du collège, sur le trottoir d'en face et pas très loin d'une poissonnerie. Les chats ont pu voir ce magasin s'ils ont suivi Louis conduit par son père, la voiture s'arrêtant juste devant pour le déposer à l'école.

Là aussi, les PJ ont une infinité de possibilités pour « dépanner » le jeune Louis. Ça peut aller du vol d'un pantalon dans le magasin (quoiqu'un chat ne mettant pas de pantalons, il lui faut et le compas dans l'œil pour déterminer la taille exacte à prendre, et le goût vestimentaire approprié) jusqu'à demander (ou pas) à un autre jeune simiesque de lui filer le sien. N'oubliez pas non plus que la mode vestimentaire est un concept totalement inconnu des félins, qui pourraient faire des choix incongrus.

SCÈNE 3 : LUNDI MIDI

Objectif de la scène



-  Créer une situation d'urgence
-  Laisser les PJ le choix entre la violence et une solution pacifique

Louis rentre chez lui pour manger. Son père vient le chercher en voiture. Tout se passe bien, mais lorsque le père et le fils repartent après manger, ils tombent dans un bouchon causé par un livreur de fleurs irascible qui s'engueule avec un automobiliste énervé, sachant qu'ils bloquent tous les deux la voie à sens unique empruntée par le père de Louis. Coïncé dans cet embouteillage imprévu, Louis sait qu'il arrivera trop tard pour son épreuve d'histoire et de géographie, même s'il pique un sprint.

Le souci vient principalement des deux protagonistes (le livreur et l'automobiliste) qui passent leur temps à s'invectiver au lieu de régler le problème calmement et lucidement. Les PJ peuvent tenter de régler le problème de bien des manières, certaines faisant plus d'accrocs à la Mascarade que d'autres (prendre le contrôle d'un des simiesques vociférant, par exemple).

SCÈNE 4 : LUNDI APRÈS-MIDI

Objectif de la scène

-  Forcer les PJ à être parfaitement discrets
-  Corser l'épreuve autant que possible



Lors de la seconde épreuve, Louis voit avec horreur son stylo qui refuse de fonctionner après un quart

d'heure. Il n'a pas de stylo de rechange et commence à paniquer. Les chats peuvent lui trouver un stylo de rechange en en subtilisant un à un autre élève, voire au surveillant de l'épreuve.

Il s'agit de l'épreuve la plus simple mais aussi de la plus compliquée. Il va falloir que vos PJ agissent soit sans se faire remarquer (ce qui tient du miracle dans une salle de classe en pleine épreuve écrite), soit en trouvant les bons prétextes ou les bonnes excuses. Trouver la bonne solution à cette épreuve est assez difficile, donc n'hésitez pas à la « zapper » si vous sentez que vos joueurs ne sont pas au mieux de leur forme.

SCÈNE 5 : LUNDI APRÈS-MIDI

Objectif de la scène

-  Changer d'ambiance avec une épreuve plus simple
-  Laisser les joueurs influencer sur l'intensité de la scène

Au sortir de l'épreuve d'histoire et de géographie, Louis croise Sophie. Il en est secrètement amoureux, mais n'ose pas lui avouer ses sentiments. C'est un grand de seconde nommé Julien qui commence à draguer lourdement la jeune fille, qui montre bien qu'il l'indispose. Si personne ne s'interpose, il forcera Sophie à l'embrasser, histoire de montrer à ses copains qu'il peut faire ce qu'il veut de la jeune fille.

Après l'épreuve la plus difficile, voici l'épreuve la plus simple pour vos joueurs. Elle peut déboucher sur une confrontation physique qui implique soit une aide active (après tout, un bon coup de griffe bien placé peut refroidir plus d'un simiesque vindicatif) ou passive (un petit coup avec le talent Poltergeist ou l'utilisation du talent Pesanteur peut facilement déstabiliser l'adversaire). Elle peut aussi déboucher sur de l'intimidation ou du raisonnement (le talent Télépathie permet à une petite voix dans la tête de Louis de le guider dans sa joute oratoire en se faisant passer pour sa conscience ou son ange gardien).



SCÈNE 6 : LUNDI SOIR

Objectif de la scène

- ☀ Placer les PJ dans une situation dangereuse (et potentiellement létale)
- ☀ Faire intervenir un nouvel adversaire

Le soir, Louis reçoit un SMS de Sophie. Elle l'invite à aller jeter un coup d'œil à la ménagerie du cirque qui vient d'arriver l'après-midi en ville. Ils se sont installés en bordure de ville, sur un terrain proche d'un cours d'eau. Louis fait le mur pour aller rejoindre Sophie. Ils doivent se retrouver près du petit pont de bois. Ils profitent d'être passés de l'autre côté de la berge pour ramper dans les hautes herbes afin de s'approcher incognito des cages disposées en cercle. Il y a là des éléphants, des lions, des tigres, des chevaux, des zèbres, etc. Mis à part un homme qui nourrit les animaux, tout le monde aide au montage du chapiteau à côté. L'homme est fatigué et laisse malencontreusement le manche de la pique qui sert à donner les quartiers de viande aux grands fauves tomber sur le loquet de la cage aux tigres sans s'en apercevoir. Après son départ vers le chapiteau pour aider ses congénères, trois tigres sortent de leur cage, bien décider à changer leur ordinaire culinaire...

LES TROIS TIGRES

(ET SI ON CHANGEAIT DE L'ORDINAIRE ?)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
5	5	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
Moutons de Panurge	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e Inconsc. Coma Mort			

Compétences

Compétence	Base	Rang	Total
Combat Griffu	5	2	7
Chasse	3	2	5
Discrétion	3	1	4

Pour la MJ :

Il s'agit de l'épreuve la plus dangereuse pour Louis (et son amie Sophie pour le coup), mais la plus excitante pour vos joueurs. Ce trio de tigres représente une adversité physique puissante. Mais nul doute que leurs talents leur permettront de gérer ce petit souci félin inopiné. N'hésitez pas à utiliser Louis et Sophie comme contre balancier aux actions des PJ. Ils doivent « protéger » ce jeune simiesque qui fera tout pour protéger son amie.

SCÈNE 7 : MARDI MATIN

Objectif de la scène

- ☀ Forcer les PJ au combat
- ☀ Jouer avec les interactions sociales des simiesques



En arrivant au collège pour la troisième épreuve du brevet au matin, Louis se heurte au gros Roger. Ce redoublant assez costaud en a fait sa tête de Turc et le « coince » dans les toilettes avec sa bande afin de lui donner une correction. Il a dans l'idée de l'enfermer dans un des box pour lui faire rater l'épreuve suivante après lui avoir administré une sévère correction, histoire de bien montrer qu'il ne faut pas plaisanter avec lui et surtout pas le tourner en ridicule devant toute la classe.

Cette fois, rien ne peut éviter le pugilat annoncé. Le gros Roger veut rosser le jeune Louis pour

l'exemple, et dissuader les autres éventuels petits malins qui pourraient se moquer de lui. Le rapport de force est en sa faveur, et bien qu'à vaincre sans périls, on triomphe sans gloire... quoi de plus facile ? Sauf que Louis peut compter sur des alliés invisibles inattendus. Le gros Roger est en mode « Hulk », à savoir que moins il arrive à taper sa cible, plus il s'énervera et plus il cherchera à frapper Louis (au mépris du bon sens pour le coup).

SCÈNE 8 : MARDI MATIN

Objectif de la scène



-  Amener les PJ à agir dans l'urgence
-  Placer une dernière épreuve corsée

En pleine épreuve de mathématiques, un des candidats lance un bout de papier à un autre élève. Malheureusement, son jet est mal ajusté et le papier tombe aux pieds de Louis. Intrigué, celui-ci le ramasse au moment même où le surveillant pose son regard sur lui. Il lui demande donc de lui apporter le papier en question.

Cette scène est aussi compliquée que la scène numéro cinq, mais avec quelques différences. Tout d'abord, tous les regards seront portés sur Louis, obligé de se rendre au bureau sur l'estrade avec le fameux papier froissé. Laissez volontairement planer un doute quant au contenu du dit papier. Est-ce une antisèche ou un mot doux ? Une bêtise d'adolescents ou une information importante ? En plus d'une injustice flagrante (Louis n'est absolument pour rien dans ce qui arrive), il y a aussi les suspens de ce qui pourrait se passer à cause du contenu du billet jeté. Est-ce que Louis sera accusé à tort de tricher ou sera-t-il simplement moqué par le surveillant pour une brouille ?

SCÈNE 9 : MARDI MIDI

Objectif de la scène :

-  Finir sur une menace simple
-  Retourner dans un registre comique

À midi, le gros Roger (ou ses copains s'il n'est plus possible de le faire apparaître à cet instant) s'est arrangé pour attendre Louis à la sortie du collège. Il compte bien lui faire payer pour ce qui s'est passé au matin (cf. la scène n° 7) et lui flanquer une raclée dont il se souviendra longtemps.

Cette scène est à faire jouer uniquement si vous avez placé la scène numéro sept dans les épreuves des PJ. L'antagonisme est simple, et il permet de faire tomber la pression avec un côté « comique de répétition ». Certaines personnes mettent du temps à comprendre un message qui leur est destiné, et c'est le cas pour le gros Roger.

CONCLUSION

Après toutes ces péripéties, les chats peuvent estimer leur mission finie à partir du mardi après-midi. Ils peuvent rejoindre le chat téléporteur qui les attend sagement dans le jardin de la maison de Louis, là où il les a déposés en arrivant. La chaîne de téléportation s'active en sens inverse et les chats se retrouvent dans le bosquet du parc Montsouris, en face de Wra'Rou. Ce dernier attend le rapport de mission des PJ. En fonction de ce qu'ils lui racontent, il accordera les faveurs promises ou non. Si la mission est un succès (comprendre : si Louis a pu passer son brevet sans problème), les PJ pourront obtenir en plus des faveurs reçues 5 points de réputation supplémentaires. Après tout, ce n'est pas tous les jours qu'on peut assister l'agent le plus connu du Conseil de Paris.



RETOUR VERS LE FUTUR

ou « C'est un temps à ne pas mettre un chat dans un paradoxe spatio-temporel »

FICHE TECHNIQUE

Type : action/aventure

PJ : 3-5 chats

MJ : expérimentée

Joueurs : chats avec 1-2 missions à leur actif

Action : 🐾

Ambiance : 🐾 🐾 🐾

Interaction : 🐾 🐾

Investigation : 🐾

🐾 INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

Prévenus par un chat éveillé, les PJ, pensant juste intervenir pour une banale (mais monumentale) affaire d'accroc à la Mascarade, vont récupérer deux infortunés voyageurs temporels. Après une rapide enquête de terrain, il leur faudra les sauver des griffes de chasseurs enragés bien déterminés à descendre du

félin domestique pour les ajouter à leurs trophées de chasse.

Malheureusement, cette simple petite affaire va vite se compliquer lorsqu'ils vont se rendre compte que l'un des voyageurs n'est autre que Meow, le chat astronome télékinésiste à l'origine de la catastrophe planétaire qui fit sombrer l'Atlantide dans les flots. Afin de ne pas provoquer de rupture dans le continuum spatio-temporel, les PJ vont tout d'abord



devoir renvoyer Meow dans le passé, afin qu'il accomplisse sa triste destinée pour éviter de faire disparaître la réalité telle que la connaissent les PJ.

Cependant, ramener Meow à Atlantis va demander des moyens importants et des faveurs à la pelle. Le Conseil de Paris mettra tout en œuvre pour gérer cette épée de Damoclès temporelle qui menace la réalité, mais les PJ seront chargés de jouer les chaperons pour faire patienter Meow. Qu'est-ce qui pourrait mal se passer lorsqu'un voyageur du temps se retrouve confronté à son futur ? Surtout lorsqu'ils devront faire eux-mêmes le voyage et trouver le moyen de rentrer avant que l'Atlantide ne sombre dans les flots...

Après un saut temporel vertigineux du haut de la tour Eiffel, les PJ se retrouvent à Atlantis, la cité féline mythique. Petit problème : on ne communique pas facilement avec des ancêtres de plus de 7 000 ans, notamment sur le point de vue social. Et encore moins lorsqu'on est accusé d'être les membres actifs d'un complot ourdi contre les autorités tutélaires de la cité. Le plus dur n'était peut-être pas d'empêcher Meow de provoquer une apocalypse temporelle dans le présent, mais de faire en sorte que le Déluge ait bien lieu dans le passé.

Enfin, petite cerise sur le gâteau, le voyage dans le temps permet de créer des scènes considérées comme acquises pour les joueurs car déjà jouées. Sauf que là, on va s'amuser à dévoiler les dessous des cartes et des interactions passées des PJ. Le voyage temporel n'étant pas une science exacte, les joueurs vont se retrouver à (re)gérer l'apocalypse temporelle sachant qu'ils en seront cette fois-ci au cœur.

INTRODUCTION DES PJ

Les PJ sont contactés vers midi par Riouw, un chat possédant le talent Télépathie, qui sert de messenger au Conseil de Paris. Ils sont tous convoqués d'urgence dans le grenier de la Sorbonne pour enquêter sur une grave violation de la Mascarade survenue en tout début de matinée. D'après ce que sait Riouw, cette entorse à la Mascarade est telle que les deux individus qui en sont à l'origine doivent être immédiatement mis à pied. Le Conseil veut appliquer une sanction exemplaire à ces deux contrevenants qui mettent en péril la vie des chats du monde entier par leur inconscience. La convocation ne souffre aucun retard, bien évidemment.

CONSEILS POUR LE GROUPE

Ce scénario est prévu pour une équipe composée de 3 à 5 chats. La présence d'un bastet ou d'un humain dévoué à la cause féline est conseillée, ne serait-ce qu'à cause des moyens de déplacement qu'implique ce scénario. Un chat possédant le talent Téléportation et Déplacement temporel serait particulièrement apprécié dans cette aventure.



où l'on s'aperçoit que les paradoxes influent sur la consommation d'aspirine



Un scénario « ouvert »

La trame de ce scénario est volontairement ouverte, notamment à cause de son élément de base : le voyage dans le temps. En fonction des différentes actions possibles des joueurs, plusieurs trames temporelles sont proposées. Elles ne sont en aucun cas dirigistes, mais devront certainement être adaptées à votre partie.

Évitez simplement d'engendrer un paradoxe spatio-temporel qui aurait de fâcheuses répercussions... Pour ajouter du piment à cette aventure, une table de petits paradoxes vous est proposée en annexe 3 à la fin de ce scénario. Vous n'êtes pas obligés de vous en servir, ni même de tous les reprendre à votre compte tels quels. Considérez-les comme un assaisonnement supplémentaire conseillé par le chef pour épicer votre plat du jour...

SCÈNE 1 : LES MALFAITEURS

Objectif de la scène 1

-  Mettre dès le départ la pression sur les PJ
-  Introduire une mission mystérieuse et inhabituelle

C'est la mi-printemps. Le temps est agréable, ce qui fait qu'un grand nombre de simiesques sont dehors, surtout sur le temps de midi où ils vont tous se restaurer à l'extérieur pour profiter du beau temps. Il sera donc difficile pour les PJ de déambuler tranquillement jusqu'à la Sorbonne. Comble de malchance, cette dernière fourmille d'étudiants de tout poil. Il sera difficile de passer inaperçu (jet de *Discrétion* avec un niveau de difficulté **Difficile** [résultat de **13** ou plus aux dés]) sans avoir recours aux talents psychiques des chats.

Finalement, les PJ arrivent dans le grenier de la Sorbonne où le Conseil de Paris préside une session extraordinaire. Les chats qui assistent à cette séance sont très excités. Tous veulent connaître les noms et surtout les lignées et les affiliations politiques de ces inconscients qui ont provoqué un tel accroc dans le voile de la Mascarade. Il est certain que des têtes vont tomber, et tous les chats présents cherchent à en tirer profit dans leurs parties en cours du Grand Jeu de la politique féline.

Si les PJ arrivent très en retard, ils se feront rappeler à l'ordre par M'Raow, le vieux chat angora qui préside le Conseil de Paris, lui-même. Si c'est le cas, ils se feront tirer les oreilles une seconde fois par leurs

chefs de lignées et/ou de faction politique après le débriefing du conseil sur la mission à effectuer. Perché sur une malle, il attend un semblant de calme dans le brouhaha télépathique des félins présents avant de s'adresser directement aux PJ.

« Un message télépathique a été relayé au conseil au cours de la matinée. À l'origine, il émane d'une certaine Miaow, une chatte résidant dans un endroit que les simiesques nomment "gendarmérie". Ce lieu se trouve dans la localité que les simiesques dénomment Bourbon L'Archambault, une bourgade près de Moulins dans l'Allier, réputée pour ses cures thermales. »

Pour la MJ

Si les chats ratent un jet sous la compétence *Us et coutumes humains* avec un niveau de difficulté **Difficile** (résultat de **13** ou plus aux dés), ils seront bien incapables de dire ce qu'est une cure thermique. Nul doute que ceux qui le savent vont pouvoir expliquer avec effroi comment les simiesques se plongent volontairement dans l'eau pour se détendre et se soigner.

M'Raow continue son briefing. « En effet, dans la matinée, un humain est venu faire un rapport à la gendarmerie concernant une grande lueur bleutée qui serait apparue non loin de lui alors qu'il chassait dans les alentours. Il aurait alors vu deux chats surgir de cette lueur, dont

l'un lui aurait parlé distinctement bien qu'il n'ait pas ouvert la bouche. »

Certains chats, dont quasiment tous ceux qui appartiennent à la faction des interventionnistes, manquent d'avaler leurs moustaches en entendant cela. Certains vont même jusqu'à feuler et cracher en réclamant une peine exemplaire pour ces inconscients. M'Raow attend que le calme revienne avant de continuer.

« Le conseil vous charge donc de vous rendre au plus vite sur place et de prendre contact avec la dénommée Miaow. Votre mission est de ramener sous bonne garde les deux individus poursuivis pour la double accusation de non-respect de la Mascarade et de mise en danger de la gent féline. Avez-vous des questions ? »

En fait, le conseil ne sait pas grand-chose de plus que ce qu'il vient de dévoiler aux PJ. Il recommande simplement de prendre contact le plus vite possible avec la chatte à l'origine de l'appel télépathique pour en savoir plus. Quant à l'histoire de chats qui surgissent hors d'une lumière bleutée, personne n'a jamais entendu parler d'une histoire semblable. Même une recherche via la mémoire génétique des félins ne donnera aucun résultat.

En ce qui concerne le voyage, il est laissé à la libre appréciation des agents. Ils peuvent utiliser des véhicules issus de la technologie simiesque (train, voiture, avion, etc.) ou bien les talents psychiques félins tels que la téléportation, par exemple. Cependant, Bourbon L'Archambault est quand même à 300 km de Paris. Il sera donc nécessaire de faire plusieurs « bonds » avant d'arriver à destination, ce qui impliquera forcément de demander ou d'accorder quelques faveurs pour mettre en place une chaîne de téléportation.

Si jamais les PJ optent pour un voyage autre que par téléportation, n'oubliez pas qu'un chat possède une vessie beaucoup plus petite qu'un être humain et que, même

s'il ne boit pas autant, des arrêts répétés s'avéreront nécessaires durant un trajet en voiture. Notez qu'un voyage en avion se fera en soute à bagages pour nos amis à quatre pattes, tandis qu'un voyage en train fera la joie des enfants dans le compartiment.

Après un voyage sans trop d'accrocs, les PJ iront sans doute se renseigner du côté de la gendarmerie, soit en prenant contact avec Miaow, soit directement auprès des gendarmes (voire auprès des deux, ce qui est le meilleur moyen de recouper les informations). Dans le second cas, un bastet ou un humain contrôlé par un des PJ peut très bien se faire passer pour un journaliste d'une quelconque feuille de chou en quête de sensationnel, ou bien pour un vacancier passionné de phénomènes bizarres à la sauce *X-Files*. La gendarmerie est un petit bâtiment classique assez ancien, facilement reconnaissable grâce à son enseigne typique. À l'intérieur, le hall d'entrée donne sur un comptoir où les interlocuteurs doivent parler devant un hygiaphone. Seul le planton de service peut ouvrir la porte pour laisser pénétrer un civil dans les locaux de la gendarmerie. Miaow est en quelque sorte la mascotte du peloton de gendarmes qui officie à Bourbon L'Archambault. Lorsque les PJ arrivent devant la gendarmerie, elle sommeille sur un des bancs situés sur le trottoir en face de la porte d'entrée. Si les PJ ne sont pas trop mauvais, voici ce qu'ils pourront apprendre :

DE LA PART DE MIAOW

- 🐾 L'humain qui a fait sa déposition était connu des gendarmes.
- 🐾 Ils l'ont appelé par son prénom (Claude).
- 🐾 Il a fait référence à sa partie de chasse du matin en forêt, vers six heures.
- 🐾 Il a eu une trouille bleue et a foncé directement à la gendarmerie pour raconter son histoire.

Pressez vos joueurs !

N'hésitez pas à mettre la pression sur les PJ concernant cette mission. Les faits reprochés aux deux chats qu'ils doivent ramener à Paris sont très graves, et le conseil veut faire un exemple. De plus, rien ne dit qu'ils ne sont pas en train de faire pire... Insistez bien sur la durée du voyage via les moyens de transport simiesques par rapport à la téléportation. Le temps que les PJ mettront à cueillir les chats inconscients et à les ramener jouera (ou non) en leur faveur vis-à-vis des membres du conseil. Dans le même temps, montrez-vous impitoyable avec les interlocuteurs des PJ si ceux-ci choisissent la mise en place d'une chaîne de téléportation. Il leur faudra négocier avec des membres de factions ou de lignées rivales qui n'hésiteront pas à leur faire payer le prix fort en termes de faveurs. Si un des PJ qui possède le talent **Téléportation** pense à contacter Miaow par télépathie pour obtenir l'image d'un lieu précis et pouvoir se téléporter près de la gendarmerie, octroyez-lui un bonus conséquent.



DE LA PART DES GENDARMES

- 🐾 L'homme qui a déposé plainte s'appelle Claude Victor.
- 🐾 C'est le boucher de Bourbon L'Archambault, un type réputé sérieux et pas du tout farfelu.
- 🐾 Il n'a aucun antécédent alcoolique ou de consommation de produits stupéfiants.
- 🐾 Il a déclaré que « l'incident » a eu lieu dans la forêt du Tronçais, à 8 km de là, au lieu-dit « la grotte du chevreuil ».

Note à la MJ

Si les personnages ne pensent pas à prendre des informations auprès des gendarmes eux-mêmes, Miaow peut le leur suggérer afin de compléter ses propres informations. Si un bastet, un humain ou un humain sous contrôle s'enquiert des informations concernant cette affaire auprès des gendarmes, l'un d'eux (le capitaine Raphaël Ducroux) s'étonne qu'on sache déjà l'histoire de Claude Victor. Aux personnages de se montrer suffisamment psychologues et persuasifs pour convaincre le capitaine. Dans le cas contraire, ce dernier pourrait bien garder à l'œil la personne sur laquelle il a des doutes...

🐾 SCÈNE 2 : « CONDUISEZ-NOUS À VOTRE CHEF ! »

Objectif de la scène 2

- 🌙 Présenter Meow
- 🌙 Mettre les PJ face au sort de l'espèce entière

Les PJ devraient donc normalement se diriger vers la forêt du Tronçais, à quelques kilomètres de là. Si jamais ils n'y pensent pas, c'est Miaow qui leur soufflera l'idée en arguant que les chats qui ont mis en danger la Mascarade doivent sûrement s'y trouver encore. S'ils décident d'y aller à pied (ou à pattes), il leur faudra une bonne heure pour atteindre l'orée de la forêt. Utiliser

un véhicule simiesque réduit grandement le temps de parcours (un quart d'heure à peine), mais gare au mal de voiture ou aux simiesques qui rechignent à prendre des chats en stop. Quant à la téléportation, aucun chat du voisinage n'a d'image à transmettre concernant ce lieu.

En arrivant dans la forêt du Tronçais, les chats pourront capter un appel télépathique des plus étranges :

« Ici Meow et Mi'Iou. Nous demandons une assistance d'urgence pour être rapatriés au plus vite dans la Cité. Nous avons croisé un humain sauvage en début de matinée. Y a-t-il un élevage proche ? Cet humain était armé avec un artefact technologique inconnu. Ceci me semble très dangereux et contre les lois... Son propriétaire peut-il me contacter ? Y a-t-il quelqu'un qui peut nous répondre ? Ici Meow et Mi'Iou... »

Nul doute que ce type de message devra intriguer nos chats. Un simple jet de compétence *Culture générale* avec un seuil de difficulté **Assez facile** (résultat de 7 ou plus aux dés) permet de savoir qu'il y a belle lurette qu'il n'y a plus d'élevage d'humains et que personne ne connaît cette fameuse « Cité » du message. Une réussite avec un niveau de difficulté **Difficile** (résultat de 13 ou plus aux dés) permettra au PJ de déterminer que les derniers élevages humains ont disparu avec la chute de l'Atlantide dans les flots.

Si l'un des joueurs contacte les chats étrangers par télépathie, ceux-ci seront étonnés lorsqu'on leur mentionnera la Mascarade ou le Conseil de Paris. Ils ne connaissent ni l'un ni l'autre et chercheront à définir un point de rendez-vous pour voir de visu ces chats qui leur parlent de choses inconnues.

Une bonne vingtaine de minutes plus tard, nos chats verront donc deux gros chats arriver, l'un entièrement gris (Meow) et l'autre tigré marron et noir qui se présentera immédiatement comme Mi'Iou, questeur d'Atlantis. Cette simple révélation devrait plonger nos chats dans un abîme de perplexité.

À ce moment-là, tout PJ qui réussit un jet de *Culture générale* avec un niveau de difficulté **Moyen** (résultat de 9 ou plus aux dés) reconnaîtra en Meow le chat astronome télékinésiste qui modifia l'orbite lunaire, créant ainsi la plus grande catastrophe terrestre de tous les temps et causant la perte de l'Atlantide. À ceux qui ont réussi ce jet, demandez-leur un autre jet sous leur caractéristique *Ronronnement* (Intelligence) avec un seuil de difficulté **Assez facile** (résultat de 7 ou plus

aux dés) pour leur faire pleinement prendre conscience du problème qu'ils ont sur les bras. Car si c'est bien Meow qui se trouve devant eux, il est évident qu'il n'a pas encore réalisé son expérience dans le passé (vu qu'il est censé disparaître avec Atlantis quand la cité s'abîmera dans les flots). Et donc qu'ils sont face à un possible paradoxe temporel d'une ampleur catastrophique. Si Meow ne retourne pas dans son époque, il ne fera jamais son expérience concernant l'orbite lunaire. Et donc l'Atlantide ne sombrera jamais dans les flots... Tout le futur, c'est-à-dire l'histoire telle que la connaissent nos chats, serait entièrement différent, et eux-mêmes n'auront peut-être jamais existé... À moins que l'univers entier ne s'écroule sur lui-même, ce qui est une autre possibilité à prendre en compte...

Et si les PJ jouent franc-jeu ?

Si les PJ décident de tout révéler à Meow dès le début, ce dernier se montrera très sceptique. Tout d'abord, il n'a jamais eu l'intention de déplacer l'orbite lunaire (ce qui est parfaitement vrai, cette idée ne viendra que plus tard). De plus, Mi'Tou, le questeur d'Atlantis, fera rapidement taire les PJ lorsqu'il comprendra qu'il s'est physiquement déplacé dans le futur avec Meow. Il leur expliquera doctement que s'ils révèlent des informations qui pourraient influencer sur leurs actions futures, ils risquent de provoquer une réaction en chaîne temporelle qui pourrait avoir des conséquences plus que catastrophiques (pensez au Docteur Emmett Brown expliquant à Marty les risques des paradoxes temporels dans le film *Back to the future*, et vous saurez comment interpréter Mi'Tou...).

Dans tous les cas, lorsque Meow comprendra lui aussi qu'il se trouve dans le futur, il exultera et en ronronnera de plaisir. Il sera tout excité d'expliquer à Mi'Tou que son invention décuple la puissance des talents des félins d'une manière incroyable, et que grâce à elle, une simple téléportation peut arriver à projeter physiquement des chats dans le temps, ce qui n'a jamais été réalisé auparavant. Le questeur atlante se montrera lui beaucoup plus réservé, voire


effrayé par cette possibilité de voyager physiquement dans le temps. Il fera comprendre aux autres chats présents que c'est lui qui a décidé d'un endroit pour s'y téléporter, et qu'il ne comprend pas vraiment pourquoi il se retrouve ici et à cette époque. Il est certain de n'avoir jamais mis les pattes dans cette forêt, ni même d'avoir été dans le futur auparavant. Il ne parlera que des pires éventualités.

QUI EST CE QUESTEUR ?

Le questeur est un « officiel » assermenté chargé de valider les dires de Meow. C'est lui qui a imaginé un lieu pour se téléporter... Et ils se sont retrouvés ici. Mi'Tou présentera alors son camarade Meow, astronome et inventeur entre autres de la nouvelle structure d'amplification d'ondes mentales mise en place à Atlantis récemment. Le Conseil Scientifique atlante a émis de sérieuses réserves quant aux possibilités fantastiques de cette nouvelle invention. Afin de clore le bec une fois pour toutes à ces vieilles moustaches du Conseil Scientifique d'Atlantis, Meow a mandé un questeur afin qu'il vérifie de lui-même les possibilités infinies de son invention.

SCÈNE 3 « VÉRIFICATIONS DES LOIS DE MURPHY. »

Objectif de la scène 3

 Montrer que les catastrophes arrivent vite
Introduire le thème du destin inéluctable.

Au moment le plus opportun, une fois que les chats ont pris en compte le fardeau qui pèse sur leurs frères épaules (parce que sauver le monde, tous les héros le font. Mais empêcher l'univers de disparaître, c'est une autre paire de moustaches...), une détonation sourde retentit et la tête de Mi'Tou explose sous les yeux horrifiés des PJ. Une voix humaine se fait entendre en hurlant « J'ai eu c'te sale bête ! J'te dis que j'l'ai eu ! Y z'était deux et j'viens d'en dégommer un ! C'est par là j'te dis !... »

Nos chats viennent de rencontrer Claude Victor, le boucher, qui après avoir bu quelques verres de Ricard pour se remettre de ses émotions, a décidé avec quelques compagnons d'exorciser sa peur en



tirant tout ce qui ressemble de près ou de loin à un chat. Les compagnons de Claude sont légèrement moins saouls que lui, mais assez pour commencer à tirer sur des chats, voire sur des êtres humains qui sont à leurs côtés. Il règne la plus grande des confusions chez les chasseurs. Elle peut être mise à profit pour que nos chats se carapotent, ou alors pour une contre-offensive dans les règles (mais gare aux accrocs dans la Mascarade...).

ET SI LES PJ TENTENT L'IMPOSSIBLE ?

Si l'un des PJ tente d'utiliser son talent Déplacement temporel (ou un autre talent) pour déjouer la mort de Mi'You, appliquez la loi de l'effet papillon* doublée de la loi de Murphy. Tout d'abord, recommencez la scène en faisant mourir l'un des PJ. Puis faites mourir Meow de la même manière, avec toutes les conséquences que cela implique puisqu'il y a de fait un énorme paradoxe temporel sur Terre. Mettez en scène l'apocalypse : des éclairs noirs zèbrent le ciel, des grondements monstrueux secouent l'air, le paysage commence à changer, un brontosauve apparaît dans la forêt, un volcan en activité surgit au loin avec des geysers de lave hauts de plusieurs centaines de mètres, un petit être humanoïde à la peau grise et aux grands yeux noirs apparaît près des PJ pour disparaître aussitôt, la lune redevient proche et verte pour redevenir l'astre blanc et mort connu l'instant d'après, etc. Puis, progressivement, tout s'accélère comme dans un film passé en vitesse rapide alors qu'un sifflement suraigu vrille les tympans des PJ. Le but est de leur montrer que Meow est le personnage le plus important dans cette histoire et qu'il faut absolument le sauver. Si vos joueurs se débrouillent comme des chefs et réussissent à sauver les deux chats voyageurs temporels, validez cette action d'éclat en les amenant tous les deux au Conseil de Paris. L'idéal serait de sacrifier Mi'You, mais ce n'est pas une nécessité absolue. Il y aura d'autres occasions de le faire disparaître sans créer un sentiment d'injustice chez vos joueurs.

Si les PJ ont posé des questions aux gendarmes et ont semé le doute dans l'esprit du capitaine Raphaël Ducroux, deux gendarmes débouleront dans la fusillade pour raisonner les chasseurs. Certains coups de feu seront tirés en l'air pour les sommer d'arrêter de suite ce carnage.

Pour la MJ

Jouez un peu au chat et la souris avec les PJ. Pour une fois que ce sont les chats qui ont le rôle des souris, ça peut être amusant... Les chasseurs sont totalement désorganisés à cause de leur état éthylique avancé, alors n'hésitez pas à donner quelques bonus aux chats et surtout de gros malus aux tirs hasardeux des humains.



SCÈNE 4 : RETOUR MOUVEMENTÉ

Objectif de la scène



- Montrer à quel point Meow est ingérable
- Mettre les PJ face aux conséquences de leurs actes

Les humains ou les bastets qui accompagnent nos chats seront embarqués avec les chasseurs et passeront une paire d'heures au poste, d'abord comme suspects, ensuite comme témoins. Tout ceci se terminera dans deux fourgons cellulaires, l'un avec les personnages bastets ou humains du groupe (s'il n'y en a pas, un seul fourgon se présentera), l'autre avec les chasseurs avinés qui n'arrêteront pas de gueuler comme des putois durant tout le trajet.

Les bastets et humains qui accompagnent les chats en mission ne resteront pas longtemps enfermés dans la gendarmerie. Seuls les chasseurs resteront enfermés dans les cellules de dégrisement, le temps de cuver leur vin. Après ces folles aventures, le plus sage pour nos chats est de rentrer illico presto à Paris et d'informer le Conseil de la catastrophe temporelle qu'ils ont sur les bras. Le voyage de retour vers Paris devrait se passer sans trop de problèmes, exception faite de toutes les bourdes de Meow qui seront autant d'accrocs à la Mascarade.

Le Conseil de Paris, une fois informé de l'identité du chat récupéré et de ce que cela implique, ordonne une réunion extraordinaire dans le grenier de la Sorbonne (ou dans les caves du Louvre si les PJ ont

déjà un tant soit peu perturbé la trame spatio-temporelle). Nos chats y seront conviés pour y relater tous les éléments concernant cette affaire. Le Conseil écouterait religieusement ce que les agents ont à leur dire, tout en essayant de garder Meow à l'écart de cette réunion dès qu'il prendra conscience du problème qu'il a sur les bras.

ET SI LES PJ ONT JOUÉ FRANC-JEU ?

Si les PJ annoncent au Conseil qu'ils ont déjà révélé à Meow la totalité (ou une partie) des conséquences de son expérience, les membres du Conseil les fustigeront pour leur manque d'intelligence concernant cette affaire. Leurs dires ont pu déjà modifier le passé, à moins que cela ne se soit pas encore produit. Mra'Aow, un chat persan spécialiste du voyage temporel et membre du Conseil, demandera si les PJ n'ont pas remarqué des choses étranges (sentiment de déjà-vu, perception brouillée un instant ou autre... Reportez-vous à la fin de ce scénario pour utiliser la table des paradoxes temporels ou y piocher deux ou trois choses amusantes). Il les incitera à ne pas tenter de modifier le passé, sous peine de graves conséquences difficilement imaginables.

Un chat atlante

N'oubliez pas que Meow est un chat atlante qui est habitué à un tout autre monde. Il aura une fâcheuse tendance à contacter n'importe quel humain par télépathie pour lui adresser des ordres comme s'il était un simple serviteur. Il aura du mal à comprendre la notion de Mascarade et demandera plus d'une fois qu'on le ramène au plus vite à Atlantis pour le renvoyer dans son époque. Meow est bien sûr persuadé que la cité existe toujours. Aux PJ de le ménager, et de surveiller leurs réponses... Commencez aussi à jouer avec les nerfs de vos joueurs, notamment en usant et abusant de la table des paradoxes temporels fournie en annexe 3 à la fin de ce scénario. Les joueurs doivent prendre conscience qu'en divulguant des informations concernant leur présent ou leur passé à Meow (c'est-à-dire son futur passé en l'occurrence... Bon, les cachets d'aspirine sont dans la pharmacie, au cas où.), ils risquent

de provoquer des changements majeurs dans la trame spatio-temporelle. Ajoutez-y quelques remarques épicées à quelques joueurs (ceux qui ont tendance à mettre les pieds dans le plat temporel par exemple) du style « tu es persuadé qu'il y avait un chemin à cet endroit précis lorsque vous y êtes passé la dernière fois », « il te semble que ce bâtiment humain se trouvait à droite de la route auparavant, et non pas à gauche » ou « le Conseil se réunit dans le grenier de la Sorbonne ? Mais c'est n'importe quoi ! Il a toujours eu lieu dans les caves du Louvre. C'est même là qu'on vous a confié cette mission. Vous ne vous en souvenez pas ? »

Si les PJ demandent au Conseil la permission de prévenir Meow concernant son expérience, il leur sera formellement interdit de le faire, sous peine de très graves sanctions...

Au cours de la réunion, l'un des membres du conseil, la chatte Miou, fera remarquer deux points importants :

- 🐾 1. Si le questeur atlante Mi'Iou est décédé au cours de la tuerie initiée par les chasseurs éméchés, il ne pourra pas répondre aux questions des PJ. S'il a été sauvé, il aura du mal à le faire car il ignore tout de ce qui est en train de se passer. Il est évident qu'il a « conduit » Meow à notre époque en le téléportant à travers le temps à son insu. Comment faire maintenant pour ramener Meow dans le passé si le seul chat qui pouvait le ramener est mort ?
- 🐾 2. S'il est vivant, cela n'arrange rien. Mi'Iou a dit avant de mourir (ou peut le dire aux PJ s'il est encore vivant) qu'il avait utilisé la structure atlante qui amplifie les ondes mentales pour sa téléportation, et que c'est cette machine qui a causé un déplacement temporel. Sachant qu'aucune structure équivalente n'a été construite depuis, comment réaliser le voyage de retour ?

En réponse à ces questions, un scientifique spécialiste de la question temporelle, Mra'Aow, un chat persan, annoncera qu'on peut envisager un voyage temporel vers le passé en utilisant le seul amplificateur d'ondes mentales actuellement disponible : la tour Eiffel. Cela nécessitera quelques petites modifications, mais



quelques humains correctement contrôlés pourraient les effectuer. En revanche, la tour étant à l'origine prévue pour émettre des messages vers le cosmos, son utilisation provoquera une gigantesque interférence qui sera audible par télépathie pour tous les chats de la planète. En d'autres termes, il va y avoir du raffut dans les cervelles félines du monde entier. Les éveillés pourront être prévenus à temps, mais la majorité des dégenérés risquent de réagir bizarrement.

De plus, ce voyage ne pourra pas être piloté par un seul chat. À cause de la structure même de la tour Eiffel, il faudra un nombre de chats précis (qui correspondra, bien entendu, au nombre de joueurs). Ce n'est qu'à cette condition que le voyage de retour pour ramener Meow peut être tenté.

Reste enfin le point le plus sensible : pour réussir à revenir à l'époque de Meow, il faut visualiser le lieu d'arrivée. Mra'Aow suppose que Mi'Iou a réussi à obtenir l'image de la forêt du Tronçais en visualisant une prémonition. Était-ce parce qu'il y mourait ? Était-ce parce que Meow gardait le souvenir d'une action passée se situant dans le futur ? (Un début de paradoxe temporel, peut-être ?) Nul ne peut y répondre maintenant. Ce qui est sûr, c'est qu'il faut « visualiser » un lieu de l'époque atlante pour y retourner.

Le hic, c'est qu'il n'y a nulle part de gravures, de dessins ou de description d'Atlantis à l'époque actuelle. La mise en place de la Mascarade a soigneusement effacé toute trace de cette époque à travers les âges. Le problème semble donc insoluble et l'Univers condamné à disparaître dans un maelström spatio-temporel dantesque, dans le meilleur des cas bien sûr.

Pour la MJ

Laissez un sentiment de fin du monde s'abattre sur le Conseil. Le découragement des chats doit être palpable. Laissez les joueurs exprimer leur avis, voire proposer leurs solutions (faites-leur confiance. Un joueur trouve toujours une solution, même si elle semble totalement farfelue et n'a qu'une chance sur un million de réussir). Si personne n'avance de solution viable, laissez traîner ça et là au cours des conversations le fait que Meow est originaire de l'Atlantide.

Les joueurs doivent réussir à comprendre que lui seul peut visualiser l'endroit d'arrivée, car il en vient. Le premier joueur qui arrive à cette conclusion se verra accorder l'accord d'un bonus à la discrétion de la MJ.

Si jamais aucun PJ n'arrive à cette conclusion, c'est Mra'Aow qui aura l'inspiration du moment (eh oui, toujours le bon *deus ex machina* qui vient sauver la MJ...)



SCÈNE 5 : « BIENVENUE À PARIS... LES FILLES SONT SI JOLIES »

Objectif de la scène



- Alterner entre le tragique et le comique
- Préparer les enjeux du dénouement

L'équipe de chats qui a pour mission de réaliser les modifications concernant la tour Eiffel espère terminer le tout dans quarante-huit heures. Le dernier étage de la tour sera inaccessible au public durant ce temps pour cause de « travaux urgents de rénovation » comme l'indique la pancarte...

Nos chats vont donc être mandatés par le Conseil pour s'occuper de Meow durant ce temps. Cependant, il ne faut en aucun cas qu'il soit perturbé par ce qu'il voit du futur : cela pourrait altérer ses futures actions passées (vous suivez, là ? OK...). Donc hors de question de lui parler de son expérience concernant la modification de l'orbite lunaire ni de la disparition de l'Atlantide dans les flots. Bref, nos chats ont pour mission de lui faire visiter le Paris du XXI^e siècle, de lui montrer les monuments historiques, de lui raconter des banalités, etc. Bref, en un mot, l'occuper durant deux jours et deux nuits tout en gardant un œil sur lui.

Ce qui ne va pas être une mince affaire.

Car Meow correspond bien à ce que l'histoire a retenu de lui : c'est un chat surexcité, qui pose des tonnes et des tonnes de questions et qui passe du coq à l'âne en plein milieu d'une conversation. En un mot, c'est un cauchemar ambulancier pour nos chats. Meow veut tout voir, tout connaître, tout savoir... Assaillez vos joueurs avec des questions sur tout et n'importe quoi :

« Comment se déplacent ces véhicules terrestres nautiques ? Qui en est le concepteur ? Sont-ce des chats qui conduisent ? Pourquoi avez-vous laissé les humains développer ce ridicule semblant de civilisation ? Pourrais-je voir l'Atlantide actuelle ? Oh ! Qu'est-ce que c'est ? Et ça ? On peut grimper sur les toits, là-haut ? J'aimerais tant avoir une vue d'ensemble... »

En fait, Meow veut amasser un maximum d'informations, car maintenant que le questeur Mi'Iou est décédé, tout son voyage peut être mis en doute par le Conseil Scientifique atlante, faute de certification de la part d'un assermenté... Il sera particulièrement intéressé par cette invention humaine qu'est la vidéo mobile, histoire de ramener une preuve tangible à son retour. Les centres d'intérêt de Meow sont (par ordres décroissants) : les véhicules (terrestres et aériens), les villes humaines, les habitations humaines, la nourriture, les monuments historiques et l'histoire féline.

Sans compter que Meow, en chat atlante convaincu, prend toujours les humains pour des serviteurs incapables et stupides. S'il se balade dans la rue, il engueulera un ou deux humains par télépathie avec des réflexions bien senties : « Pousse-toi de là, singe ! Fais attention où tu marches, bipède imberbe ! Attention, espèce de simiesque pataud ! Mais comment peut-on être aussi maladroit ?!... Je commence à comprendre pourquoi votre espèce n'atteindra jamais le sommet de l'échelle de l'évolution dans le futur... ». Bref, autant de bévues concernant la Mascarade que nos chats auront bien du mal à corriger.

Si Mi'Iou, le questeur atlante, est toujours vivant, il ne quittera pas Meow d'une semelle et passera son temps à le mettre en garde contre l'acquisition d'une connaissance poussée sur le futur. Il tannera aussi les PJ pour l'empêcher d'en savoir trop et de lui divulguer des secrets qui pourraient mettre en péril l'avenir de la cité d'Atlantis. Vous pouvez aussi mettre en scène quelques « accidents » impliquant la mort de Mi'Iou durant cette période. Après tout, un chat d'Atlantis ignore à quel point les voitures représentent un danger ou les humains du futur méchants...

De plus, la capitale est en pleine effervescence, car elle accueille pour le week-end les membres du G8. Autrement dit, le plan « Vigipirate » est activé au plus haut niveau : les patrouilles de policiers en uniforme sont quadruplées et les militaires paradent en rangs

et fusil d'assaut. Bref, difficile de passer inaperçu dans ce contexte... Et je ne parle même pas de la sécurité renforcée des bâtiments publics (musées, sites historiques, etc.), des membres du GIGN postés sur les toits des bâtiments idoines situés à des points stratégiques par rapport aux parcours motorisés des délégations étrangères et des agents en civil qui traînent dans la foule. Sans parler des binômes cynophiles qui déambulent avec leurs molosses muselés, mais prêts à bondir sur le premier félin domestique venu à la première occasion. Ai-je mentionné aussi les services secrets d'à peu près tous les représentants présents à cette conférence qui ont délégué des groupes de sécurité chargés d'épauler les forces policières locales ? Et bien c'est fait maintenant.

Toute cette débauche de sécurité est justifiée par les annonces des groupes altermondialistes qui ont déclaré aux médias leur intention de « manifester bruyamment leur opposition à la création d'un immense marché économique où l'être humain est laissé de côté ». Le pouvoir (humain) en place craint des débordements du style de Gênes et préfère prendre des mesures drastiques afin d'éviter tout dérapage fâcheux. La cote de popularité du gouvernement n'est pas au mieux pour l'instant et il faut éviter autant que faire se peut de la voir baisser encore plus dans les sondages. D'ailleurs, mettez bien en valeur ce contexte quelque peu particulier, car il aura son importance pour plus tard (cf. l'acte 4).

Et si les joueurs décident de ce qu'ils révèlent à Meow ?

Si les PJ n'ont rien dit à Meow, la suite du scénario débutera selon la trame temporelle n° 1 (voir l'annexe 2 de ce scénario : « Trames temporelles »). En revanche, si les PJ ont déjà parlé auparavant à Meow de ce qui se passera à la suite de son expérience temporelle, mais ne veulent pas en dire plus, la suite du scénario débutera selon la trame temporelle n° 2. Enfin, si les PJ décident de passer outre les interdits du conseil et révèlent à Meow tout ce qui se passera à la suite de l'expérience lunaire, la suite du scénario débutera selon la trame temporelle n° 3.



TRAMES TEMPORELLES

Les trois trames temporelles suivantes ne sont pas conçues pour créer des paradoxes, mais sont simplement des choix narratifs quant à la cause du cataclysme planétaire qui provoquera la disparition de l'Atlantide. Dans la trame temporelle n° 1, on part du principe que Meow n'a pas été informé du cataclysme à venir dans son présent, et qu'il change l'orbite lunaire pour prouver la véracité de ses dires télépathiques. Dans la trame temporelle n° 2, Meow sait qu'il causera la chute d'Atlantis (il l'a appris des PJ ou d'un PNJ) et cherche à tout prix à l'éviter. C'est donc son assistant félin qui réalisera l'expérience fatale pour prouver que son maître a raison. Et dans la trame temporelle n° 3, Meow avoue devant le Conseil scientifique atlante qu'il ne peut réaliser son expérience sous peine de détruire la cité féline. Sauf que les scientifiques atlantes vont prendre cet aveu pour une tentative d'escroquerie intellectuelle et que le siamois qui préside le conseil va effectuer lui-même l'expérience fatale, persuadé que ce n'est qu'un leurre de Meow. Vous êtes libre de naviguer d'une trame à l'autre si vous pensez que vos joueurs deviennent trop facilement l'issue de la cause de la catastrophe. Car, vous vous en doutez bien, elle aura lieu.

TRAME TEMPORELLE NO 1

un soir de pleine lune, Meow aura envie de se balader sur les toits de Paris. Remarquant alors la lune, il s'extasiera sur son diamètre beaucoup plus petit et surtout sur cette merveilleuse couleur blanchâtre qui lui rappelle le petit lait de son enfance... Il pourra alors apprendre aux autres chats qu'à son époque, la lune est plus grande et de couleur verte. En effet, il y a sur la lune une atmosphère ténue, mais respirable (un peu comme au sommet de l'Everest), et certains chats s'y rendent via des véhicules de transports mus par télékinésie, elle-même amplifiée par une petite structure d'amplification d'ondes mentales embarquée à bord. Il posera même quelques questions auxquelles nos chats auront du mal à répondre : « Comment est l'atmosphère là-haut maintenant ? Vous faites encore des voyages sur la lune ? La végétation a-t-elle muté pour devenir blanche ? ».

Meow sera excité comme une puce et répétera tout bas « Ça y est. Je sais comment convaincre ces vieilles moustaches... » Il sera évident pour les PJ que la vue de cette « nouvelle » lune est à l'origine de l'expérience que tentera Meow dans le passé. La boucle est bouclée. Le destin de la Terre est scellé.

TRAME TEMPORELLE NO 2

Un soir de pleine lune, Meow aura envie de se balader sur les toits de Paris. Remarquant alors le satellite, il restera interdit devant le spectacle de cette lune entièrement blanche et beaucoup plus petite que celle qu'il connaît. Il pourra alors apprendre aux autres chats qu'à son époque, la lune est plus grande et de couleur verte. En effet, il y a sur la lune une atmosphère ténue, mais respirable (un peu comme au sommet de l'Everest), et certains chats s'y rendent via des véhicules de transports mus par télékinésie, elle-même amplifiée par une petite structure d'amplification d'ondes mentales embarquée à bord. Puis il posera des tonnes de questions sur l'expérience, sur le cataclysme, sur la disparition du continent atlante, etc. Puis il restera un long moment en contemplant l'astre lunaire, perdu dans ses pensées.

TRAME TEMPORELLE NO 3



Un soir de pleine lune, Meow aura envie de se balader sur les toits de Paris. Remarquant alors la lune, il s'extasiera sur son diamètre beaucoup plus petit et surtout sur cette merveilleuse couleur blanchâtre qui lui rappelle le petit lait de son enfance... Les PJ lui révélant l'horrible destin de l'Atlantide à la suite de son expérience, Meow restera interdit, répétant plusieurs fois comme pour s'en convaincre « C'est impossible. Je n'ai pas pu être à l'origine de ce désastre... ». Finalement, après de longues minutes de silence, il retournera vers les PJ en leur disant « Ce désastre ne peut avoir lieu. Je vous remercie du fond du cœur de m'avoir avoué la tragédie que j'ai (ou que j'aurais ? Que je vais ? Ou que je ne vais pas, peut-être ?...) créée de mes propres pattes. Je vous jure solennellement que je ne serai pas l'artisan d'un tel cataclysme... ». Puis il restera un long moment en contemplant l'astre lunaire, perdu dans ses pensées.

ACTE 2 «ATLANTIS, ICI ATLANTIS ! ATLANTIS, UNE JOURNÉE D'ARRÊT !»

ou comment les voyages, à défaut de former la jeunesse, sont éprouvants pour les cœurs fragiles

SCÈNE 1 : LA TOUR EIFFEL

Objectif de la scène I

-  Créer une ambiance SF impressionnante
-  Renouveler l'intrigue

Vient l'heure fatidique du voyage. Meow est excité comme une puce, bien que partagé entre le sentiment de bonheur de recouvrer son époque normale et la tristesse de ne pas voir plus de choses intéressantes du futur. Le voyage débutera à la nuit tombée. Les chats doivent donc grimper au 3e étage de la tour Eiffel pour embarquer vers le passé.

Mra'Aow, le chat persan spécialiste du voyage temporel, attendra les chats en haut de la tour. Un nouvel élément métallique ressemblant à un tétraèdre d'environ un mètre de côté y est accroché. Si aucun des PJ ne possède les talents Téléportation et Déplacement temporel, c'est Mra'Aow en personne qui « pilotera » le retour vers le passé. Dans le cas contraire, il expliquera au chat qui assurera le voyage comment procéder et — surtout — comment revenir dans le présent : il faut ramener Meow dans son époque en activant conjointement les talents Téléportation et Déplacement temporel, aller jusqu'au tétraèdre atlante et l'utiliser de la même manière pour revenir par le même processus.

Curieusement, un vent fort se lève soudain et on commence à entendre des grondements évoquant le tonnerre au loin. Ces bruits sourds semblent devenir de plus en plus forts bien que le ciel soit totalement dégagé. En effet, les étoiles brillent de mille feux, ce qui accentue l'impression de malaise ambiant.

Note :

Ces caractéristiques qui défient les lois de la météorologie seront expliquées dans l'acte 4. Insistez simplement sur le caractère inhabituel et singulier du phénomène.

Monter en haut de la tour Eiffel

Les ascenseurs sont arrêtés le soir. N'oubliez pas que les trois étages de la tour, à pied, ce n'est déjà pas facile pour un grand bipède, alors pour les coussinets sensibles d'un chat... Si les PJ remettent en route les ascenseurs, un gardien arrivera sur place dans la demi-heure qui suit. Il commencera une inspection des étages et arrivera fatalement au 3e, là où nos chats préparent le retour de Meow. En revanche, s'ils décident de monter « à pattes », faites-leur faire un jet de *Poil* (Vigueur) avec un niveau de difficulté **Moyen** (résultat de 9 ou plus aux dés) toutes les 200 marches (400 marches pour un humain ou un bastet). S'ils réussissent, aucun problème. En revanche, s'ils ratent, ils doivent réussir un jet de *Caresse* (Volonté) avec un niveau de difficulté **Difficile** (résultat de 13 ou plus aux dés) pour continuer. S'ils ratent le jet de *Caresse* (Volonté), ils s'arrêteront 10 min pour reprendre leur souffle avant de repartir. S'ils réussissent leur jet de *Caresse* (Volonté), le prochain jet de *Poil* (Vigueur) se fera à un niveau de difficulté supérieur, et ainsi de suite. Pour information, il faut gravir 1665 marches pour atteindre l'étage convoité. Si les PJ montent à pied, lancez 1d10 toutes les 600 marches grimpées. Nos chats se feront remarquer par un quidam au sol sur un résultat de 1 à 3, quidam qui prévendra le gardien qui vérifiera que tout est OK, etc.

Dès que tout est prêt (et si un gardien humain de la tour Eiffel ne vient pas jouer les trouble-fêtes), Mra'Aow demande à tous de se concentrer : Meow sur l'image de l'Atlantide, un autre chat sur le voyage dans le temps (si ce n'est pas lui-même qui s'en charge), et tous les autres sur le tétraèdre. Au bout de quelques



minutes, ce dernier commencera à pulser doucement d'une lueur bleutée, puis cette pulsation ira de plus en plus vite tandis que la lueur commencera à être de plus en plus forte, jusqu'à englober tous les participants. Juste avant de basculer dans le néant, les PJ pourront « entendre » des milliers de chats hurler par télépathie leur douleur à cause de la note suraiguë produite par le tétraèdre ajouté à la tour Eiffel.

Soudain, tout devient silencieux, et les PJ semblent « tomber » dans un néant bleu, tout en ayant la désagréable sensation d'être passés au mixeur avec une quantité phénoménale de glaçons vu la sensation de froid qu'ils ressentent. Lorsque tout à coup, une lumière explose devant eux et tous se retrouvent projetés contre le sol (Jet de *Queue* [Agilité] avec un niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés] sous peine de subir un niveau de blessure). Reprenant peu à peu leurs esprits, nos chats se rendent compte qu'ils se trouvent sur une colline, vers midi, à côté d'une chaîne montagneuse où fume encore un volcan en activité. En se retournant, ils découvrent alors la plus fabuleuse des cités qu'il leur est donné de voir : Atlantis.





Si Mi'Iou, le questeur atlante, était toujours en vie jusqu'à maintenant, les PJ s'apercevront qu'il n'est plus là. Que lui est-il arrivé ? A-t-il réapparu ailleurs ou dans une autre époque ? Nul ne le saura jamais, mais Meow ne pourra pas compter sur lui pour valider ses dires.

La ville brille de mille feux, certainement à cause des dômes de verre multicolores qui coiffent les tours fines et élancées qui semblent narguer les principes mêmes de la gravitation. En y regardant de plus près, les PJ peuvent remarquer qu'il y a deux Atlantis : la cité du haut et celle du bas. La partie haute est fine, légère, aérienne et surtout à taille féline. Point de hautes portes à double battant, mais des arches recouvertes par des tentures diaphanes, point d'escaliers, mais des rambardes qui enjambent le vide de la plus belle manière architecturale qui soit, etc. La partie basse, en revanche, est grossière, taillée dans la pierre et semble être le domaine des humains. Quelques rambardes sont accrochées çà et là, permettant aux chats de déambuler à hauteur de visage d'homme.

SCÈNE 2 : LA CITÉ

Objectif de la scène 2

-  Dépayser les PJ tout en décrivant une cité merveilleuse
-  Montrer Meow dans son élément

Les PJ ont peu de temps pour contempler Atlantis, car déjà Meow hèle télépathiquement un engin volant qui passe près d'eux et qui ressemble sans aucun doute à une soucoupe volante. L'engin pique vers le groupe et se stabilise à moins d'un mètre du sol. Une porte s'ouvre sur la partie supérieure et bascule en arc de cercle pour former une passerelle. Un chat noir se présente à l'ouverture et Meow lui donne un ordre rapide, qui dépend de la trame temporelle empruntée au chapitre précédent :

TRAME TEMPORELLE NO 1

« Je suis Meow, astronome du conseil scientifique de la cité. Mène-moi à la salle de réunion du Conseil, car aujourd'hui est le jour où mes travaux seront enfin récompensés ! La gloire m'attend, et je couvrirai de ridicule ces vieux matous décrépits du Conseil Scientifique. »

TRAME TEMPORELLE NO 2

« Je suis Meow, astronome du Conseil Scientifique de la Cité. J'ai besoin de voir rapidement les membres du Conseil. Atlantis court un grand danger à cause d'une de mes inventions. Il est impératif qu'aucun chat ne l'utilise, sous peine de grand malheur. »

TRAME TEMPORELLE NO 3

« Je suis Meow, astronome du Conseil Scientifique de la Cité. Mène-moi au plus vite à la salle de réunion du Conseil, car Atlantis est en grand danger. Hâte-toi, le sort de notre civilisation est en jeu ! »

Apparemment, Meow semble être une personnalité importante de l'Atlantide, car le pilote de l'engin volant s'efface promptement pour le laisser le monter, ainsi que les PJ. Il tiquera un peu si le groupe compte un humain ou un bastet, mais Meow lâchera un simple « c'est un de mes serviteurs » qui mettra fin à toute discussion. L'engin étant étudié pour les chats, il faudra juste réussir un jet de *Queue* (Agilité) avec un niveau de difficulté **Assez difficile** (résultat de **11** ou plus aux dés) pour qu'un être humain réussisse à se faufiler par l'ouverture de la soucoupe et se tasser dans un coin sans être trop encombrant pour les félins qui s'y trouvent.

L'intérieur de l'engin est totalement vide, à l'exception d'un petit polyèdre de métal situé au centre de l'engin. Le chat qui pilote la soucoupe s'assoit juste à côté, puis commence à se concentrer. Aussitôt, la porte se referme, et les parois de métal de l'engin deviennent transparentes, donnant l'occasion aux PJ d'admirer la vue aérienne de l'île mythique.

UNE SOUCOUBE VOLANTE ?

Si les PJ demandent comment vole la soucoupe, Meow leur expliquera que le chat noir utilise conjointement les talents *Pesanteur* et *Télékinésie* pour faire se mouvoir la soucoupe. Il sera très étonné de voir que cela semble nouveau pour eux, et se rappellera alors qu'il a bien vu des objets volants humains, mais pas de soucoupes félines dans le futur. Il précisera qu'il ne faut pas distraire le pilote sous peine d'un accident mortel avec la chute de la soucoupe.

Des centaines d'engins de formes plus ou moins ovoïdes circulent dans les airs, et la soucoupe où se trouvent les PJ parvient sans mal à se faufiler dans cette imposante circulation aérienne, jusqu'à se poser sur la



plateforme de la plus haute des tours de la cité. Une fois l'engin à l'arrêt, les PJ peuvent suivre Meow qui s'en-gouffre rapidement dans le bâtiment et déboule dans une grande pièce ronde recouverte de marbre blanc, entourée de gradins sur lesquels une soixantaine de chats sont assis. Tous fixent du regard les nouveaux venus. Un brouhaha télépathique règne dans la salle, lorsqu'une injonction puissante se fait entendre : « Silence ! ». Tous les regards se tournent alors vers un vieux chat beige clair qui trône sur une colonne de marbre, dominant ainsi le reste de l'assemblée.

POSSIBILITÉS VARIÉES

À partir de ce moment, les événements vont diverger en fonctions des choix, des actes et/ou des dires passés des PJ. Les trois trames temporelles proposées ne sont que des indications sur ce qui pourrait se passer. Vous êtes libre de les appliquer telles quelles ou bien de les adapter selon vos envies. Notez cependant que tout doit converger d'une manière ou d'une autre vers la situation décrite dans l'acte 3 de ce scénario.

SCÈNE 3 : LE CONSEIL

Objectif de la scène 3

-  Faire vivre le passé des chats
-  Montrer qu'Atlantis ne pourra pas être sauvée

Les trois trames temporelles annoncées sont présentées sous forme d'un dialogue. Les PJ vont très certainement intervenir au cours du débat chez les scientifiques atlantes. Laissez-les faire, ne les flouez pas dans leur jeu. Gardez simplement à l'esprit que le chat beige clair qui préside le Conseil scientifique atlante mettra tout en œuvre pour discréditer Meow et ses théories qu'il juge sacrilèges. Au cas où une certaine confusion régnerait, l'assistant de Meow est un joker facilement utilisable.

TRAME TEMPORELLE N° 1

Le chat beige clair fixe longuement Meow, puis jette un coup d'œil aux PJ pour enfin s'exprimer.

« Eh bien, Meow, où est passé Mi'Iou ? Et qui sont ces chats qui t'accompagnent ? »



Meow s'avance, à moitié ronronnant, et parle (toujours par télépathie, bien sûr) :

« Miw'Ou, j'ai le plaisir de t'informer que mon expérience est une réussite totale ! Le nouveau modèle d'amplificateur d'ondes mentales géant que j'ai construit fonctionne à merveille ! J'en veux pour preuve ces personnes qui viennent de notre futur, à plus de 5 000 années par rapport à aujourd'hui, et qui peuvent confirmer mes dires ! »

Un brouhaha retentit lors des déclarations de Meow. Miw'Ou, le chat beige clair, plisse les yeux et se penche légèrement en regardant Meow.

« Est-ce à dire que tu affirmes que ton appareil peut violer les lois universelles de la mentalité féline ? Te rends-tu compte du caractère blasphématoire et iconoclaste de tes paroles ? »

Meow se redresse et toise Miw'Ou du regard.

« Vos postulats poussièreux et décrépits sont enfin battus en brèche par la science moderne ! L'amplificateur fonctionne, et j'ai prouvé qu'il n'y a aucune limite aux pouvoirs mentaux de notre race. Aucune asymptote ne bride nos possibilités ! Aucun dieu ni aucune puissance ne peut nous empêcher de régner sur la Terre ! Avec les nouveaux amplificateurs fondés sur ma technologie, j'offre aux chats d'Atlantis la maîtrise du temps et de l'espace. Plus besoin d'esclaves humains ! Il nous suffira de penser pour obtenir ce que nous désirons... »

Miw'Ou se dresse sur ses quatre pattes et crache !

Toute l'assemblée se tait, craintive et attentive à ce qui va être dit.

« Assez ! Assez de bêtises, de fausses expériences et de blasphèmes ! Meow, nous t'avions adjoint un questeur. Où est-il pour confirmer tes paroles ? Pourquoi ne se montre-t-il pas ? »

Meow baisse la tête et répond d'une voix affaiblie :

« Mi'Tou a été tué (exclamations !) par un humain armé (cris, miaulements d'indignations !) lors de mon voyage temporel. Il ne peut donc pas attester mes propos... Mais ces chats ici présents peuvent valider mes dires ! Ils m'ont sauvé et mon... »

« Silence ! Silence où je fais évacuer l'hémicycle ! Meow, espères-tu nous faire croire que les humains possèdent des armes dans le futur ? Je t'ai largement surestimé. J'espérais que tu trouverais une histoire

beaucoup plus crédible que celle que tu viens d'inventer ! Il est clair que tu as volontairement assassiné Mi'Tou afin de monter de toute pièce cette escroquerie intellectuelle, tout ça pour bernier la communauté scientifique atlante et leur faire croire la véracité de tes théories loufoques ! Je suis prêt à parier que tes soi-disant êtres du futur ne sont que des descendants d'exilés que tu as repêchés sur un des continents alentour, et qui seraient prêts à avouer n'importe quoi pour retourner vivre en Atlantide... Cette duperie ne marchera pas sur moi, Meow, et je suis atterré que tu aies dû aller jusqu'au meurtre pour monter cette mascarade ! Nous te jugerons pour tes crimes, Meow, et tu paieras !... »

Meow bondit sur ses pattes et se retourne pour affronter le regard des chats assis sur les gradins.

« C'est faux ! Mon amplificateur fonctionne ! J'ai voyagé dans le futur, et j'ai vu la preuve irréfutable, gravée dans la nuit, qui l'atteste ! Je sais comment vous prouver à tous ce qu'il peut faire, car j'en ai vu le résultat ! Et je sais que je le ferai, car cela a déjà été fait dans le futur que j'ai visité ! ... »

Miw'Ou tourne la tête vers quelques gros matous tigré et dit d'une voix calme et posée :

« Gardes ! Qu'on emmène ces individus aux geôles et qu'on les y garde enfermés jusqu'à leur procès ! J'ai dit ! »

Et la Télépathie alors ?

Vous pourriez vous demander « Mais pourquoi les chats télépathes ne demandent-ils pas à Meow de leur envoyer ses souvenirs par un simple contact mental ? » Parce que justement, si la communication télépathique s'avère plus intéressante pour échanger des informations (on peut envoyer des images et des souvenirs en plus de la conversation pour appuyer ses dires), il est tout aussi facile de « mentir » en ajoutant des images créées de toutes pièces pour appuyer son mensonge. Rien ne permet de distinguer un souvenir véritable d'une image mentale créée de toutes pièces par un chat. D'où la présence nécessaire d'un questeur pour valider les dires de Meow.

TRAME TEMPORELLE N° 2

Meow s'avance, tête baissée, puis brise le silence (toujours par télépathie, bien sûr) :

« Miw'Ou, je viens exposer l'échec de mon invention devant ce Conseil. »

Un brouhaha retentit lors des déclarations de Meow. Miw'Ou, le chat beige clair, plisse les yeux et se penche légèrement en regardant Meow.

« Est-ce à dire que tu affirmes que ton appareil est inefficace et que tes soi-disant théories révolutionnaires et blasphématoires ne sont que des inepties ? »

Meow semble soupirer un court instant, puis se redresse et toise Miw'Ou du regard.

« Les postulats scientifiques de ce Conseil n'ont pas pu être infirmés par mon expérience. L'amplificateur fonctionne, mais il ne permet pas d'aller au-delà des possibilités des amplificateurs actuels. Tu as raison sur toute la ligne, Miw'Ou : les chats ont atteint le sommet de leurs possibilités mentales, et rien ne peut aller au-delà de cette limite... Mon expérience est un échec et mes théories s'effondrent... Je reconnais mes erreurs et je tiens à présenter mes excuses pour avoir blasphémé devant les honorables membres de ce Conseil... »

Un jeune chat blanc, marron et noir se dresse sur ses quatre pattes et hurle (télépathiquement) !

« Maître ! C'est impossible ! Vous ne pouvez avoir tort ! Nous avons fait et refait les calculs ! L'amplificateur doit fonctionner, c'est mathématique ! Pourquoi vous plier à la dictature de ces vieilles moustaches qui ne cherchent qu'à enfermer la science dans un dogme stérile !... »

Miw'Ou tourne la tête vers quelques gros matous tigrés et dit d'une voie calme et posée :

« Gardes ! Qu'on sorte ce jeune insolent qui manque de respect à ses aînés. Et qu'on le jette dans une de nos geôles quelques jours pour lui apprendre la politesse. »

Meow s'adresse alors rapidement au jeune chat qu'on sort sans ménagement, et dit d'un ton triste et las :

« Ce que je fais, je le fais pour qu'Atlantis survive. Ce sacrifice n'est rien par rapport aux millions de vies sauvées... »

« Maître, je ne comprends pas ! Vous avez raison, et vous le savez !... Pourquoi, Maître !? POURQUOI !!!? »

Meow baisse la tête et ne répond rien. Miw'Ou s'adresse alors à lui :

« Je constate avec joie que tu as enfin recouvré un semblant de raison, Meow. Je ne peux que m'en féliciter. Cependant, il y a plusieurs choses que je ne comprends pas. Qui sont ces étrangers qui t'accompagnent, et où est le questeur que nous t'avions adjoint ?... »

Meow se passe plusieurs fois nerveusement la patte derrière son oreille gauche, puis répond :

'Mi'Iou a été tué (exclamations !) à cause de la défaillance de mon invention. Elle doit être démontée au plus vite, pour éviter que d'autres drames se produisent. Et, surtout, il ne faut pas que quelqu'un l'utilise... Il risque de mettre en danger sa vie, ainsi que celle des autres. Quant à mes compagnons, ce sont des descendants d'exilés qui vivent sur un des continents alentour et que j'ai involontairement "amené" avec moi à Atlantis lors de mon expérience...'

Miw'Ou baisse la tête et dit d'une voie calme et posée :

« Hum ! Cette affaire me paraît fort embrouillée. Un questeur est mort, et je dois te croire sur parole quant à la nature de son décès... Je pense qu'il me faut un peu plus de preuves pour te croire Meow. J'en suis désolé pour toi, mais je ne peux me permettre de te laisser déambuler comme ça. Gardes ! Qu'on emmène ces individus aux geôles et qu'on les y garde enfermés jusqu'à leur procès ! J'ai dit ! »

TRAME TEMPORELLE N° 3

Meow s'avance au centre de l'hémicycle, puis tourne le dos au chat beige clair pour s'adresser directement à l'assemblée (toujours par télépathie, bien sûr) :

« Mes chers collègues, je suis au regret de vous communiquer que mes théories sont malheureusement vérifiées. J'aurais aimé me tromper, mais malheureusement, j'ai acquis la certitude de la véracité de ma théorie... car je reviens du futur ! »

Un brouhaha retentit lors des déclarations de Meow. Miw'Ou, le chat beige clair, plisse les yeux et se penche légèrement en regardant Meow.

« Est-ce à dire que tu affirmes que ton appareil fonctionne et qu'il t'a permis d'aller dans le futur ? Est-ce ainsi que tu veux nous faire croire que tes soi-disant théories révolutionnaires et blasphématoires sont véridiques ? »



Meow semble soupirer un court instant, puis se redresse et toise Miw'Ou du regard.

« Oui, c'est le cas ! Je sais que mes théories sont justes, car j'ai personnellement vu le résultat de l'expérience qui prouve que j'ai raison. »

Miw'Ou se redresse et, d'un air interrogateur, pose cette question à Meow :

« Et, peux-tu nous dire quelle est cette « expérience » qui ne peut que convaincre cette noble assemblée de la véracité de tes hypothèses farfelues et iconoclastes ? »

Meow se retourne lentement pour affronter le regard des chats assis sur les gradins.

« Elle concerne un corps céleste que vous connaissez tous et qui trône dans le ciel des nuits claires : la lune ! Le nouveau modèle d'amplificateur d'ondes mentales géant que j'ai construit peut me permettre de modifier l'orbite lunaire... (exclamations !), mais je ne réaliserai pas cette expérience, sachant ce qu'il en résultera. »

Des exclamations retentissent dans l'hémicycle. Beaucoup de chats sur les gradins crient télépathiquement au scandale, au fou ou à l'escroquerie intellectuelle. Miw'Ou rétablit, avec peine, un semblant d'ordre dans ce chaos, puis s'adresse à Meow :

« Tu viens nous dire que ton appareil construit à partir de tes théories fumeuses permettrait à un chat de décrocher la lune, mais que tu ne le feras pas, car c'est trop dangereux ? »

Meow se retourne vers Miw'Ou et répond :

« C'est exactement ce que je viens de dire. Je trouverai donc une autre expérience à réaliser pour vous démontrer les possibilités de mon... »

Miw'Ou interrompt brutalement Meow.

« Alors comme ça, tu nous affirmes que tu as été dans le futur, mais tu reviens sans le questeur qui t'accompagnait pour confirmer tes dires. Au lieu de ça, tu nous ramènes ces soi-disant êtres du futur... Puis tu nous demandes de croire que tu peux faire changer l'orbite lunaire grâce à ton nouvel appareil, mais que tu ne le feras pas, car c'est trop dangereux... Nous prendrais-tu réellement pour des imbéciles Meow ? Depuis quand devrait-on croire un scientifique sur parole, sans qu'il puisse démontrer ou faire vérifier quoi que ce soit ?... Moi, Miw'Ou, j'affirme que tu tentes de monter le plus gigantesque des canulars scientifiques jamais inventés dans le monde. Et je le

prouverai cette nuit même : j'utiliserai ton appareil et chacun pourra ainsi vérifier que modifier l'orbite lunaire est impossible !... »

À ces mots, Meow devient pâle comme un linge et ses moustaches commencent à frissonner.

« Miw'Ou ! Non ! Attends ! Ne fais pas ça ! Je suis revenu justement pour empêcher cette catastrophe de survenir ! Il ne faut surtout pas utiliser mon amplificateur d'ondes mentales pour modifier l'orbite lunaire ! La survie d'Atlantis est en jeu ! Je t'en supplie, abandonne ce projet !... »

Miw'Ou toise Meow avec dédain.

« C'est bien ce que je pensais. Tu essaies par n'importe quel moyen d'empêcher la vérité d'éclater au grand jour ! Mais ma décision est prise, et il n'y a pas à y revenir ! Le Conseil statuera sur ton sort après l'expérience ratée que je vais réaliser cette nuit même. Gardes ! Qu'on emmène ces individus aux geôles et qu'on les y garde enfermés jusqu'à leur procès ! J'ai dit ! »

CONCLUSION

Quelle que soit donc la trame temporelle empruntée par les joueurs, ceux-ci se verront mis en état d'arrestation avec Meow. De gros matous tigrés arriveront sur les côtés de la scène au centre de l'hémicycle, là où se trouvent les PJ et leur infortuné compagnon. L'un d'entre eux leur demandera poliment, mais fermement, de les suivre. S'ils résistent, les matous tigrés en viendront aux griffes. À noter que certains membres de la garde d'Atlantis ont le pouvoir d'endormir leurs victimes (talent de rang 4. Ah, ces talents psychiques disparus avec la chute d'Atlantis ! Quelle perte pour la félinité !). Ces dernières doivent réussir un jet de *Caresse* (Volonté) avec un niveau de difficulté **Très difficile** (résultat de 15 ou plus aux dés). Un échec signifie que la victime est « endormie » pour 4d10 minutes, ce qui est largement suffisant pour la transférer en prison.



Une bagarre dans l'hémicycle provoquera un chaos indescriptible chez les chats atlantes. Certains scientifiques utiliseront leurs propres talents pour fuir au plus vite et se mettre à l'abri. Inutile de préciser qu'une telle attitude de rébellion envers les autorités atlantes n'arrangera pas la réputation des PJ dans les heures qui suivent...

ACTE 3 «CHÉRI, MONSIEUR AIMERAIT UN BILLET RETOUR AVANT LA FIN DU MONDE...»

où l'on démontre que s'il est poétique de décrocher la lune, la pratique engendre un bordel monstre

SCÈNE 1: LA PRISON

Objectif de la scène I

-  Démarrer le compte à rebours
-  Toujours ramener les PJ au destin inéluctable de la cité

Nos chats se retrouvent (ou se réveillent, selon leur attitude précédente) dans une large pièce circulaire, dont le plafond relativement haut (une vingtaine de mètres) est une coupole. Des meurtrières élevées et inaccessibles distillent un peu de lumière, mais la pénombre règne en ces lieux, ce qui ne gênera guère nos félins dont la vision est supérieure à celle de l'homme. Une porte fermée semble être le seul moyen d'accès (et par conséquent de sortie) de cette cellule. Tout en haut de la coupole est fixée une structure métallique dans laquelle est enchâssé un morceau de ce qui semble être du quartz de la taille d'un gros ballon de basket.

Les humains (et les bastets s'il y en a) sont dans le même type de cellule, mais dans un autre lieu. À noter qu'il n'y a pas d'orichalque dans la prison des humains puisque les bastets atlantes sont peu nombreux et surtout « exilés » sur les autres continents, car considérés comme des monstruosité de la nature.

Laissez les chats découvrir que leurs pouvoirs ont du mal à agir dans ce lieu à cause de l'orichalque. Tous leurs talents baissent automatiquement de 3 rangs. Un talent qui tombe à 0 ou moins est inutilisable. Il faut le talent Passe-muraille au rang 2 pour franchir la porte de la cellule. De même, le talent Brouilleur électronique au rang 2 permet de provoquer des perturbations sur l'orichalque, et ainsi récupérer quelques secondes le rang d'origine des talents des PJ.

Métal légendaire

Le quartz en question est un morceau du légendaire orichalque atlante. Ce n'est rien d'autre qu'un quartz particulier qui a la faculté de posséder une puissance de dissipation piézo-électrique très forte, alors que celle d'un quartz commun est très faible. Une grande sollicitation d'un morceau d'orichalque peut provoquer des vibrations d'amplitude excessive qui ne détruisent pas le quartz. On atteint alors des fréquences de résonance uniques. Seul défaut : la température de l'orichalque s'élève nettement, et il est impossible de le toucher lorsqu'un courant électrique le traverse sous peine de se brûler gravement (en termes de jeu : 2 niveaux de blessure automatiques). Son intérêt réside dans le fait que les fréquences émises parasitent les talents des félins et empêchent ces derniers de les utiliser pour s'évader. Meow peut apprendre cela aux joueurs, mais il ne fera pas référence à l'électricité, puisqu'il ignore ce terme. Il parlera du « feu du ciel » (les éclairs) stocké dans les cuves d'énergie de la Cité.

Une autre solution serait de débrancher les fils de cuivre qui alimentent l'orichalque en électricité. Mais il faut tout d'abord réussir un jet d'*Escalade* au niveau de difficulté **Très difficile** (résultat de 15 ou plus aux dés) pour les atteindre, puis un jet de *Griffe* (Force) au niveau de difficulté **Assez difficile** (résultat de 11 ou plus aux dés) pour les débrancher (mais le PJ qui réalise l'action se prendra une joute sévère lui infligeant un niveau de blessure automatique). S'il se fait aider par ses compagnons avec les talents Télékinésie et/ou Poltergeist, abaissez le niveau de difficulté pour débrancher les câbles de cuivre d'un ou deux niveaux. Faites confiance



à vos joueurs pour trouver une solution (tarabiscotée ?) pour sortir de ce mauvais pas. Prenez en compte que si des personnages humains ou bastets réussissent à s'enfuir de leur geôle, il leur faut atteindre la ville haute où résident les félins atlantes, ce qui n'est pas une mince affaire...

Au cas où vos joueurs sont bloqués, voici les deux *deus ex machina* qui leur permettront de sortir de prison en conservant un semblant de cohérence dans l'histoire. S'ils parviennent à s'enfuir de la prison, les rencontres (en fonction de la trame temporelle choisie par les actions des joueurs) se feront lorsqu'ils quitteront le bâtiment.

TRAME TEMPORELLE N° 1

Meow tourne en rond, en balançant nerveusement sa queue et en répétant sans fin : « Ça ne se peut pas ! Je dois accomplir ce qui est déjà accompli ! Il ne peut en être autrement. Nous allons bientôt sortir d'ici, c'est évident ! Logique ! Certain ! ».

Au même moment, un dé clic se fait entendre et la porte s'ouvre. Un jeune chat blanc, marron et noir entre, suivi d'une chatte blanche. Le jeune chat s'adresse de suite à Meow : « Maître ! Nous venons vous libérer ! Venez, vite ! ».

Meow se fend d'un grand sourire : « M'enfuir ? Maintenant ! ? Oh que non ! C'est l'heure de mon triomphe ! Vous allez vivre un moment historique dans l'histoire du chat ! Je vais leur montrer que ma machine fonctionne au-delà de mes prédictions les plus optimistes... ».

La chatte blanche s'adresse alors à Meow : « Mais, Maître, n'est-il pas dangereux d'utiliser votre amplificateur ? J'ai un terrible pressentiment... ».

Le jeune chat toise la chatte et lui dit : « Raou ! ? Comment oses-tu mettre en doute les compétences du Maître ? Excuse-toi au plus vite ! ».

Meow prend alors la parole : « Il suffit ! Raou a peut-être raison... Mes amis du futur ne m'ont peut-être pas tout dit, et je le comprends facilement... »

Soudain, Meow se retourne vers Raou et lui dit : « Raou, si jamais quelque chose devait mal tourner, alerte mes collègues et amis. Ils doivent se préparer à quitter la cité sur le champ. L'avenir de la civilisation atlante repose sur toi. Bonne chance !... »

TRAME TEMPORELLE N° 2

Meow tourne en rond, en balançant nerveusement sa queue. Il s'arrête enfin et s'adresse aux PJ : « Je suis désolé de vous avoir entraînés dans cette histoire. Mais comprenez-moi : il fallait que je sauve Atlantis de la destruction !... C'est chose faite maintenant. Je détruirai mon amplificateur d'ondes mentales et rien de tout cela n'aura lieu. J'en suis désolé, mais j'ai bien peur que votre futur ne voie jamais le jour... ».

Au même moment, un dé clic se fait entendre et la porte s'ouvre. Une chatte blanche entre et Meow bondit au-devant d'elle. « Raou ! Que fais-tu ici ? Pourquoi les gardes t'ont-ils laissée entrer ? »

« Meow ! J'ai téléporté le garde en faction... ailleurs. L'alarme va être donnée dans peu de temps. Il faut faire vite ! Ton jeune assistant s'est mis en tête de prouver que tu avais raison sur toute la ligne ! Il veut prouver au Conseil que tes théories sont justes. Je pressens qu'il va au-devant d'énormes ennuis. Il m'a parlé de la lune et que tout le monde sera bien obligé de vous croire après ça... »

À ces mots, Meow pâlit... « Par les moustaches de mon premier ancêtre ! Ce n'est pas moi ! C'est lui qui va déclencher le cataclysme... Vite ! Suivez-moi ! Il faut le trouver avant qu'il n'arrive à l'amplificateur !... »

Soudain, Meow se retourne vers Raou et lui dit : « Raou, si jamais nous venions à échouer, tu sais ce qu'il te faut faire. L'avenir de la civilisation atlante repose sur toi. Bonne chance !... »

TRAME TEMPORELLE N° 3

Meow tourne en rond, en balançant nerveusement sa queue. Il s'adresse aux PJ tout en continuant à marcher de long en large : « Il faut à tout prix empêcher Miw'Ou d'utiliser l'amplificateur et de déclencher le cataclysme ! Il doit bien y avoir un moyen ! Votre futur ne doit pas exister ! Il doit être possible d'influer sur le présent pour l'empêcher !... »

Soudain, la porte s'ouvre et un garde pénètre dans la cellule et s'adresse aux prisonniers : « Miw'Ou, Premier Conseiller du Conseil Scientifique d'Atlantis et gardien des Traditions, requiert votre présence ! Veuillez me suivre moi et mes chats sans opposer de résistance... »

En sortant de la cellule, les PJ aperçoivent une chatte blanche qui les observe depuis une passerelle située à quelques mètres de hauteur.

Lorsque Meow l'aperçoit, il s'adresse à elle en lui disant : « Raou, nous allons essayer d'empêcher qu'Atlantis ne disparaisse à jamais ! Si jamais nous venions à échouer, tu sais ce qu'il te faut faire. L'avenir de la civilisation atlante repose sur toi. Bonne chance !... »



Le chef des gardes crache et s'adresse à Meow en lui donnant un coup de griffe : « Silence ! Vous n'êtes pas autorisé à parler ! Avancez et taisez-vous !... »

ADAPTEZ LA SITUATION

À partir de cet instant, la suite des événements sera conditionnée par la trame temporelle que vont suivre vos PJ. Adaptez au mieux selon leurs actions (oui, je sais... Vous allez vous taper tout le boulot. Mais c'est vous qui avez choisi d'être la MJ, non ?). Sachez cependant qu'une chute intéressante vous est proposée après les trois trames temporelles décrites dans ce scénario. Cette chute a ma préférence, ne serait-ce qu'à cause de son côté inattendu et humoristiquement noir...

SCÈNE 2 : L'ULTIME TENTATIVE

Objectif de la scène 2

-  Mettre fin à la visite d'Atlantis
-  Lancer une scène impressionnante

Une fois dehors, ils s'apercevront que la nuit est déjà tombée. Mais ce qui étonnera certainement les chats venus du XXI^e siècle, c'est l'astre verdâtre faisant presque deux fois la taille de la lune qui éclaire le ciel. C'est la pleine lune, et personne ne peut manquer cet immense objet céleste dans le ciel. Si l'un des PJ demande à Meow pourquoi la lune est comme cela, il répondra que le satellite de la Terre possède une atmosphère respirable, mais raréfiée, comme en très haute montagne, et qu'il y a une végétation qui s'est développée là-bas sur sa face éclairée, d'où sa couleur verte.

TRAME TEMPORELLE N° 1

Meow et son jeune assistant se ruent vers une grande place où trône sur un piédestal de marbre blanc une gigantesque structure métallique rappelant un polyèdre à la géométrie non euclidienne. D'ailleurs, le fixer plus d'une minute pour tenter de concevoir sa forme tridimensionnelle donne un mal de crâne

carabiné à tous les hommes et les félins. Meow saute d'un bond sur le piédestal et commence à l'activer mentalement. Un doux ronronnement grave se fait entendre tandis que des pulsations bleutées semblent provenir de la structure.

Au même moment, Miw'Ou fait son apparition avec des gardes atlantes. « Occupez-les un instant ! », crie télépathiquement Meow à ses compagnons. « J'en ai pour quelques instants à régler l'amplificateur et le Conseil sera bien obligé de me croire ! » L'assistant de Meow se dirige vers les gardes, crachant et faisant le gros dos. Les gardes atlantes, une dizaine en tout, s'avancent prudemment, les oreilles couchées...

Quelques passants félins observant la scène reculent prudemment pour se mettre à l'abri.

TRAME TEMPORELLE N° 2

Meow se rue vers une grande place où trône sur un piédestal de marbre blanc une gigantesque structure métallique rappelant un polyèdre à la géométrie non euclidienne. D'ailleurs, le fixer plus d'une minute pour tenter de concevoir sa forme tridimensionnelle donne un mal de crâne carabiné à tous les hommes et les félins. L'assistant de Meow se trouve déjà sur le piédestal, face à la structure d'où émerge un doux ronronnement grave alors qu'une lueur bleutée pulse à l'intérieur du polyèdre.

Meow hurle télépathiquement à son assistant : « Arrête ! Tu vas provoquer la perte d'Atlantis ! Par les moustaches de mon premier ancêtre, je te somme d'arrêter ! »

Toujours en fixant la structure, le jeune chat répond placidement, comme détaché du monde qui l'entoure : « Maître, je comprends votre réaction. Vous êtes âgé et vous ne voulez pas bousculer les normes établies depuis la fondation de notre cité. Mais l'Atlantide doit savoir, même si c'est au prix de la révolution. Je ne suis que l'instrument de la révolution scientifique en marche. Mon nom sera oublié, mais pas le vôtre. Ce soir, Maître, je vous fais entrer dans l'Histoire... »

Au même moment, Miw'Ou fait son apparition avec des gardes atlantes. « Occupez-les un instant ! », crie télépathiquement Meow à ses compagnons. « Je me charge de ce jeune fou qui va amener la ruine sur Atlantis ! ». Il commence à se diriger vers le piédestal



tandis que les gardes atlantes, une dizaine en tout, s'avancent prudemment, les oreilles couchées...

Quelques passants félins observant la scène reculent prudemment pour se mettre à l'abri.

TRAME TEMPORELLE N° 3

Toujours sous bonne garde, les PJ ainsi que Meow sont conduits à l'air libre et amenés sur une grande place où trône sur un piédestal de marbre blanc une gigantesque structure métallique rappelant un polyèdre à la géométrie non euclidienne. D'ailleurs, le fixer plus d'une minute pour tenter de concevoir sa forme tridimensionnelle donne un mal de crâne carabiné à tous les hommes et les félins.

La quasi-totalité du Conseil Scientifique d'Atlantis se tient au pied de la structure, sur le piédestal. Meow les présentera comme les sages atlantes du conseil politique. Une foule impressionnante de chats, chattes et chatons atlantes — ainsi que quelques humains esclaves — est rassemblée sur la place pour voir ce qui a été présenté comme un événement à ne pas rater. Plusieurs dizaines de soucoupes volantes restent en vol stationnaire pour suivre ce qui va se passer avec un meilleur angle de vue.



Miw'Ou s'avance alors de quelques pas vers le bord du piédestal et s'adresse télépathiquement à la foule : « Peuple d'Atlantis, en tant que représentant du Conseil Scientifique atlante, j'accuse Meow d'hérésie à notre science séculaire, de propagation de fausse théorie et de charlatanisme dans le but de pervertir les citoyens félins de notre belle cité. Pour prouver mes dires, je vais démontrer à tous que le soi-disant amplificateur d'ondes mentales révolutionnaire de Meow n'est rien d'autre qu'une fumisterie. Son concepteur affirme que la puissance mentale amplifiée par son appareil permet de réaliser l'impossible, comme déplacer la lune... ». Une rumeur télépathique incrédule parcourt la foule féline assemblée. Après quelques secondes, Miw'Ou reprend : « Je vais donc activer ce "bidule" et tenter de bouger notre satellite, ce qui, vous me l'accorderez, ne risque pas de se produire. » Quelques rires et gloussements se font entendre, notamment de la part des notables atlantes.

Meow s'adresse alors à ses camarades d'infortune en leur murmurant : « C'est notre chance.

Laissons-le activer l'amplificateur et attendez mon signal. Tout n'est pas encore perdu. ». Miw'Ou se met face à la structure et un doux ronronnement grave se fait entendre tandis que des pulsations bleutées semblent provenir de la structure. Tout à coup, Meow crie « Maintenant ! » et d'un bond prodigieux (que nul chat n'aurait pu réaliser, même avec le meilleur des talents) saute sur le piédestal au beau milieu des notables atlantes interdits et effarés avant même qu'un garde n'ait eu le temps de réagir.

SCÈNE 3 : LE CHAOS

Objectif de la scène 3

-  Amorcer un final épique où tout pourrait se jouer
-  Donner une chance de sauver la situation sans donner de solution

Les trois trames temporelles se rejoignent à cet instant précis de l'histoire : vos chats doivent lutter dans tous les cas contre des gardes atlantes et éventuellement contre Meow (trame temporelle n° 1), son assistant (trame temporelle n° 2) ou Miw'Ou (trame temporelle n° 3).

Cependant, un facteur qu'ignorent vos joueurs va affecter leurs actions. En effet, dans les trois cas, l'amplificateur mental de Meow est actif. Il amplifie donc les ondes mentales de tous les êtres vivants à portée, c'est-à-dire une centaine de mètres à la ronde. Toutes les actions sont donc minorées de 5 seuils de difficulté. Ainsi, une action avec un niveau de difficulté **Très difficile** (résultat de 15 ou plus aux dés) passe automatiquement à un niveau de difficulté **Facile** (résultat de 5 ou plus aux dés), ce qui va sans dire qu'ils peuvent réussir des actions absolument incroyables, des vrais super chats quoi. Lors des premières actions des PJ, donnez-leur des résultats spectaculaires, comme un garde atlante propulsé à près d'un kilomètre de là par une simple pichenette avec le talent Télékinésie, ou un garde atlante vaporisé suite à un coup donné avec le talent Poltergeist. Donnez une ambiance de type super héros à la Marvel dans le descriptif des combats qui suit. Ne bridez pas l'imagination des joueurs

dans leur délire. Plus ils en font et mieux ça passera. N'oubliez pas un point important : passé le moment de surprise, leurs ennemis comprendront aussi qu'ils peuvent bénéficier de l'amplificateur de Meow.

Le but de cette scène est d'obtenir un chaos indescriptible tel que personne ne fasse attention à ce qui se passe autour de lui. Vu les pouvoirs surpuissants mis à la disposition de vos joueurs, cela ne devrait pas poser de problème. N'hésitez pas à ravager le décor ambiant : les murs s'écroulent sous les coups de griffe des PJ, quand ce n'est pas tout un bâtiment qui s'effondre. Lorsque le tumulte des pouvoirs démultipliés atteindra son paroxysme, vous pourrez lancer la petite scène décrite ci-après, à moins que vous ne préfériez imaginer une fin à votre sauce.

Attention

Si vos chats s'évadent et qu'il leur faut récupérer un ami humain ou un bastet, ils devront passer par la ville basse, lieu de résidence des esclaves humains. Décrivez cette partie d'Atlantis comme sale, laide et peu ragoûtante par rapport à la ville haute où résident les chats. Qui sait, un esclave ayant un fort ressentiment pourrait bien profiter d'une occasion d'un chat esseulé pour se venger de ses mauvais traitements. N'oubliez pas que les esclaves humains voient les chats comme des dieux capables de prodiges et qu'ils le vivent au quotidien. Une telle révolte ne peut se faire qu'au détriment de la santé mentale de l'humain, qui succombera à une schizophrénie aiguë lorsqu'il réalisera l'acte qu'il commet. D'autres esclaves pourront venir en aide au chat, voire mettre à mort l'hérétique qui a osé commettre le sacrilège de porter la main sur une divinité à quatre pattes, surtout pour éviter des représailles de masse. En revanche, une émeute de ce type amènera certainement des gardes atlantes à venir y mettre bon ordre. La discrétion de vos chats en prendra un coup, et une course-poursuite peut avoir lieu.

PROPOSITION DE CHUTE

Soudain, dans le maelström des pouvoirs mentaux utilisés, un grand silence se fait entendre. Jetant un coup d'œil rapide autour de vous, vous voyez la foule lever les yeux en l'air avec une expression de crainte mêlée de surprise dans le regard. Plusieurs de vos adversaires font de même et restent figés d'effroi. Vous osez enfin regarder en l'air et le spectacle qui s'offre à vous vous cloue sur place : la grande lune verdâtre semble rapetisser petit à petit tandis que des lambeaux de masse verte s'étiolent dans la nuit. La scène dure quelques secondes puis la lune s'arrête, arborant maintenant un aspect gris blanc. Quelques explosions sont visibles en surface, creusant des cratères visibles à l'œil nu.

Un petit ronronnement se fait entendre non loin de vous, et vous apercevez alors un chaton noir et blanc, regardant l'astre sélène avec ravissement et s'écriant : « Woaaaa ! Trop cool de jouer avec la grosse balle dans le ciel... ». Dans l'instant qui suit, un frémissement se fait sentir dans le sol, suivi d'une forte secousse qui met à terre quelques-unes des plus hautes tours de la ville, ainsi que la structure métallique de l'amplificateur d'ondes mentales qui roule au sol en projetant des éclairs bleutés dans son sillage.

Les secousses telluriques dues au changement orbital de la lune se font de plus en plus fortes. Des pans entiers de la ville s'effondrent par endroits, créant un climat de panique totale. Les chats fuient comme ils le peuvent tandis que les esclaves humains tombent à genoux, criant, pleurant et implorant leurs maîtres de les sauver. Meow hurlera aux chats de quitter rapidement la cité : « Atlantis est perdue ! », leur dira-t-il. « La bulle d'eau de l'équateur doit s'être totalement effondrée puisque la gravité lunaire ne la maintient plus. Un gigantesque tsunami planétaire doit être en cours actuellement, et il ne doit s'agir que d'une question de minutes avant qu'il n'atteigne l'île... » Puis, avisant le polyèdre gisant au sol d'où s'échappent des éclairs bleutés zébrant la nuit, il leur dira : « Mon amplificateur d'ondes mentales n'a peut-être plus assez de puissance pour replacer la lune sur son orbite initiale, mais il devrait en avoir encore assez pour vous ramener à votre époque. Retournez là-bas pour témoigner de la folie des atlantes. Ne suivez pas notre exemple. Votre monde n'a rien à envier au nôtre, loin de là... »



Les PJ doivent se placer en cercle autour de la structure et tenter de se concentrer malgré la panique et le chaos ambiant afin de visualiser leur point de chute dans l'avenir. Le plus simple serait évidemment de choisir la tour Eiffel et Meow peut leur en donner l'idée. La dernière image que vos chats ont d'Atlantis est une ville en feu et en ruine survolée par des soucoupes de toutes tailles avec des chats lévitant dans les airs pour s'y réfugier tandis que les humains hurlent et crient de peur au sol. Au loin, une vague titanesque de plusieurs centaines de mètres de haut avance inéluctablement... Soudain, tous chutent vertigineusement dans un néant bleu et glacé avant de perdre connaissance.

Un peu de maths... :



Demandez à chaque participant de lancer un jet de *Caresse* (Volonté) avec un niveau de difficulté **Difficile** (résultat de 13 ou plus aux dés) et additionnez les marges de réussite (positif) et les marges d'échec (négatif). Additionnez tous les résultats. Si le nombre est positif, aucun problème concernant le retour. En revanche, si le nombre est négatif, chaque participant subira autant de niveaux de blessures que le résultat négatif.

ACTE 4 «LE SECRET DES TEMPS PLIÉS»

où l'on démontre qu'avec les voyages dans le temps, quand j'en a plus, j'en a encore

SCÈNE FINALE : RETOUR AU PRÉSENT

Objectif de la scène 3

-  Mettre un ultime coup de pression aux PJ
-  Conclure sur une scène d'action

Nos chats et autres compagnons d'infortune se réveillent sur un sol métallique, froid et parsemé d'excroissances bizarroïdes formées par les boulons, les traverses et plein d'autres choses à la fonction non encore déterminée par leurs esprits embrumés.

Ce n'est qu'au bout de quelques minutes qu'ils réaliseront qu'ils se trouvent sur la tour Eiffel. Non pas au troisième étage comme lors de leur départ, mais au second. Il fait nuit et Paris brille de mille feux sous leurs yeux. Lorsqu'ils auront pris conscience de l'endroit où ils se trouvent, faites faire à chacun d'eux un jet de caractéristique *Vibrisse* (Intuition) au niveau de difficulté **Moyen** (résultat de 9 ou plus aux dés) et un jet de caractéristique *Ronronnement* (Intelligence) au niveau

de difficulté **Assez facile** (résultat de 7 ou plus aux dés). Ceux qui réussissent le premier ressentiront que quelque chose ne va pas. C'est une impression diffuse, absolument irrationnelle, mais bien ancrée en eux.

La curiosité est un félin défaut ! Enfin... pas toujours

Si l'un des joueurs à l'idée de jeter un coup d'œil aux alentours, il pourra tomber sur une horloge qui indiquera l'heure H — 10 min avant leur départ pour Atlantis. Octroyez-lui un bonus conséquent.

Ceux qui réussissent le second entendront du bruit venant de l'opposé de l'endroit où ils se trouvent. S'ils décident de jeter un coup d'œil, ils se verront monter vers le troisième étage de la tour Eiffel (adaptez selon ce qui s'était passé auparavant : une montée en escalier ou en ascenseur).

Presque simultanément, ils entendront d'autres bruits en provenance du bas qui semblent monter vers eux. Des borborygmes gutturaux spécifiques aux humains se feront entendre au travers d'une radio, laquelle semble être étouffée pour faire le moins de bruit possible. Un humain ou un chat comprenant le langage humain pourra alors entendre ceci :

« Écureuil 3 & 4 à Leader : nous progressons rapidement à la suite du contact pour l'intercepter. Rien à signaler pour l'instant. »

Si vos chats sont discrets, ils vont voir débouler une dizaine de bipèdes en uniforme bleu nuit harnachés de sangles et de matériel électronique se dirigeant à la suite des autres eux-mêmes du passé (vous suivez toujours ? Parce que si l'aspirine ne fait pas effet, essayez donc l'ibuprofène...). Ce sont des membres du GIGN qui, alertés par les mouvements suspects sur la tour Eiffel, ont détecté des intrus et les prennent pour des terroristes fomentant quelque complot sanglant contre les représentants du G8.

Là, vos chats vont devoir faire fonctionner leurs neurones à la vitesse de l'éclair. Car lorsqu'ils sont partis dans le passé à Atlantis, aucun bipède ne les en a empêchés. Or le commando qui évolue sous leurs yeux de félins est tout sauf un ramassis d'amateurs. Ils ont parlé d'interception et ils comptent bien arrêter ces dangereux terroristes allant joyeusement poser une rampe de missile en plein cœur de Paris (c'est du moins le pire scénario envisagé par le capitaine du GIGN). Or s'ils stoppent les chats et leurs compagnons humains avant qu'ils ne remontent le temps, ils ne pourront pas accomplir ce qu'ils ont déjà fait dans le passé... (J'avais dit que vous alliez avoir mal au crâne.) L'univers entier risque un paradoxe temporel majeur et aurait toutes les chances de s'écrouler sur lui-même dans une espèce d'implosion temporelle cataclysmique. Et encore, ce n'est que l'hypothèse la plus optimiste.

Il doit être clair pour vos chats qu'ils doivent impérativement stopper par tous les moyens possibles et imaginables ces bipèdes avant qu'ils n'arrêtent leurs homologues du passé. D'ailleurs, la proximité de cette catastrophe temporelle annoncée se fait sentir : le vent se lève rapidement alors que rien ne le prévoyait. Des grondements et des bruits de tonnerre, quoique plus sourds et plus impressionnants que la

normale, se font entendre et approchent rapidement alors que le ciel reste clair et étoilé.

La fin du monde !

Décrivez une ambiance de fin du monde à vos joueurs. Ils viennent de vivre la chute d'Atlantis et risquent de voir dans peu de temps la fin de leur monde à eux. Pensez aux films catastrophes et distillez une atmosphère pesante d'un monde au bord du néant.

De plus, la proximité d'un paradoxe temporel majeur provoque des aberrations temporelles. Tout être vivant proche de l'épicentre du phénomène va subir de plein fouet des distorsions temporelles incontrôlées. En termes de jeu, cela se traduit par les effets suivants :

1. Il y a une chance sur dix pour que le temps « tressaute ». À chaque tour de jeu (ou de combat), jetez 1d10. Sur un résultat de 1, faites jouer le tour puis recommencez-le intégralement comme s'il n'avait pas eu lieu. Les effets sur les PJ et les PNJ disparaissent automatiquement, mais eux se souviennent intégralement du tour disparu dans les méandres du temps.
2. Il y a une chance sur dix pour chaque PJ et PNJ de « sauter » un microcycle temporel. À chaque tour de jeu (ou de combat), faites jeter 1d10 à chaque joueur (et faites de même pour chaque PNJ). Sur un résultat de 1, le PJ (ou PNJ) « disparaît » ce tour-ci pour revenir à la même place et dans la même posture le tour suivant. Considérez que s'il réapparaît alors qu'une personne ou un objet se trouve à la place qu'il occupait auparavant, le ou les protagonistes subissent 3 niveaux de blessures d'un coup.
3. Il y a une chance sur dix pour chaque PJ de voir défiler les possibilités quantiques d'une action dans la trame temporelle. Lorsqu'un joueur lancera un d10 pour résoudre une action, jetez auparavant 1d10. Sur un résultat de 1, lancez 1d6. Le résultat indique le nombre que le joueur pourra relancer le d10 et choisir celui qu'il veut.



Laissez vos chats élaborer leur stratégie pour stopper ou mettre hors d'état de nuire les militaires du GIGN. Ces derniers, tant qu'ils ne rencontrent rien de suspect ou qu'on ne les attaque pas, continuent leur progression à un rythme soutenu par les escaliers. En situation de conflit, 7 d'entre eux (dont le capitaine) ripostent tandis que les 3 autres continuent de grimper.

Il faut dix minutes aux personnages du passé pour atteindre le 3^e étage et activer l'amplificateur d'ondes mentales qui les projettera dans le temps. Si les PJ réussissent à ralentir (ou stopper) le commando durant ces dix minutes, leurs homologues du passé réussiront à remonter le temps. Le paradoxe temporel sera évité. Vent et tonnerre s'arrêteront d'un coup. En revanche, ils devront réussir un jet de *Caresse* (Volonté) à un niveau de difficulté **Très difficile** (résultat de 15 ou plus aux dés) pour ne pas hurler à cause du bruit horrible diffusé mentalement par l'émetteur télépathique de la tour Eiffel (à noter que ce phénomène n'affecte que les chats et les bastets. Les humains y sont totalement insensibles). Chaque chat qui rate son jet de *Caresse* (Volonté) est incapable de réagir durant 10 tours et reste immobile au sol en miaulant plaintivement.

Et si le pire arrive ?

Si vos chats n'arrivent pas à stopper le commando GIGN ? Mettez en scène l'apocalypse : des éclairs noirs zèbrent le ciel, des grondements monstrueux secouent l'air, le paysage commence à changer, un brontosauve apparaît sur la place du Trocadéro, un volcan en activité surgit au bout des Champs-Élysées, un petit être humanoïde à la peau grise et aux grands yeux noirs apparaît près des PJ pour disparaître aussitôt, la lune redevient proche et couverte de verdure pour redevenir un astre mort l'instant d'après, etc. Puis, progressivement, tout s'accélère comme dans un film passé en vitesse rapide alors qu'un sifflement suraigu vrille les tympans des PJ. Tout autour d'eux devient flou dans un tourbillon bleu tandis que la température chute brutalement.

Les ténèbres envahissent tout, le froid extrême fait geler instantanément le liquide dans lequel baignent les globes oculaires des PJ, leurs dents éclatent, leur langue gèle, leurs poumons se brisent comme du verre... Cette souffrance intenable semble durer une éternité (ce qui est peut-être vrai), comme si le temps se figeait à cause du froid intense. Puis c'est une explosion de lumière, un nouveau BIG-BANG. Tous sentent leurs atomes envahir l'univers naissant et perdent connaissance... Et tous se réveillent sur un sol métallique, froid et parsemé d'excroissances bizarroïdes formées par les boulons, les traverses et plein d'autres choses à la fonction non encore déterminée par leurs esprits embrumés. Tous ? Eh bien non. L'un d'entre eux (choisissez une victime au hasard) a purement et simplement disparu de la trame temporelle d'origine. Nul ne se souvient de son nom, ni même de son existence, sauf les autres PJ. Reprenez la partie au début de ce chapitre et recommencez.

CONCLUSION

Une fois les homologues des PJ partis dans leur voyage temporel, tout redevient instantanément normal. La météo redevient calme et tous les tracas ou paradoxes spatio-temporels auxquels ont été soumis vos chats disparaissent comme par enchantement. Cependant, les membres du commando GIGN sont toujours présents. S'ils ne sont pas hors d'état de nuire, ils continueront la lutte ou se replieront au 1^{er} étage pour demander des renforts.

Mra'Aow, le chat angora « spécialiste » du voyage temporel (s'il n'est pas parti avec les PJ), arrivera du 3^e étage et sera totalement surpris de les trouver là, lui qui vient de les voir partir quelques minutes auparavant. L'effet de surprise passée, il pourra donner un coup de main aux PJ s'ils se retrouvent dans une situation délicate.

Lorsque tout sera rentré dans l'ordre et que la Mascarade sera remise en place, il les invitera tous

à venir dans le grenier de la Sorbonne afin de faire leur rapport au Conseil réuni au grand complet.

C'est l'Atlantide !

Lorsque les PJ décriront l'Atlantide et sa cité, jouez les membres du conseil comme des enfants à qui on parlerait de Legoland ou de l'atelier de confection des jouets du père Noël. Changez le ton de votre voix pour interpréter un membre différent et forcez les joueurs à donner des détails sur tout et n'importe quoi : la consistance des tentures, le grain des pierres des constructions, la forme des soucoupes volantes, etc.

Une fois le harcèlement des questions terminées, le président du conseil félicitera chaudement les chats (n'oubliez pas que les humains et les bastets peuvent participer télépathiquement aux débats du conseil, mais ne peuvent en aucun cas être présents physiquement dans le grenier) pour leur conduite exemplaire et héroïque dans cette histoire.

Mra'Aow, le chat angora spécialiste du voyage temporel questionnera intensément les chats présents pour leur demander s'ils n'ont pas remarqué de changements étranges depuis leur voyage dans le passé. Il cherche à vérifier si la trame temporelle d'origine n'a pas été changée, même de manière infime, par les actions des voyageurs temporels qu'il a devant lui. Chaque élément rapporté par vos chats qui va dans le sens d'un bouleversement le rendra de plus en plus inquiet.

Finalement, une chatte du conseil fait remarquer que les PJ sont certainement éreintés par leur expérience et qu'un peu de repos leur ferait le plus grand bien. Au moment où le président va dissoudre le conseil, un autre chat siamois (qui ressemble étrangement à l'atlante Miw'Ou) s'adresse au conseil à voix haute et dit : « Mais au fait, j'y pense... Nous, les chats, avons tous ressenti douloureusement la perturbation

télépathique engendrée par le voyage temporel de nos compagnons. Notre émetteur modifié pour la circonstance n'en restait pas moins un émetteur, d'où cette émission extrêmement désagréable qui nous a tous fait souffrir à des degrés divers. Cependant, il était prévu à l'origine pour émettre vers l'espace. Je me demande comment sera interprétée cette émission si elle est reçue un jour par une race extra-terrestre intelligente... »

Finalement, voici comment les simiesques auront perçu les événements passés sur la tour Eiffel :

Des articles de magazines spécialisés dans le spiritisme évoqueront les visions étranges que des médiums ont eues la nuit des événements. En effet, ces derniers sont beaucoup plus réceptifs que les humains normaux aux bouleversements temporels.

Quelques radios et quotidiens titreront sur les bizarreries météo ressenties dans la capitale la nuit dernière, sans pouvoir y apporter d'explications claires. L'hypothèse la plus vraisemblable reste la formation d'un mini-cyclone grâce à une conjonction climatique exceptionnelle et qui a duré très peu de temps.

Ces éléments étranges décideront les Rose-Croix à dépêcher deux de leurs agents sur place le lendemain pour enquêter, mais ils ne récolteront guère d'informations valables (du moins si les PJ ont bien fait leur boulot en protégeant la Mascarade).

Quant à la DST, elle sera persuadée d'avoir déjoué le plan diabolique d'une organisation terroriste inconnue ou d'une nouvelle secte dont la particularité serait d'utiliser des gaz hallucinogènes pour se défendre. C'est du moins la conclusion à laquelle sont parvenus les « profilers » du quai des Orfèvres en décortiquant les témoignages des militaires du GIGN.

To be continued...



ANNEXES

DES SECRETS DES TEMPS PLIÉS

ANNEXE 1. PERSONNAGES NON-JOUEURS

MEOW

(CHAT SCIENTIFIQUE ATLANTE & GÉNIAL)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
5	3	3	2
Défauts	Chance	Qualités	
Curieux	2	Réputation de matou	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	2	2	4
Discretion	3	1	4
Escalade	3	1	4
Leadership	3	2	5
Talents			
Nom du talent	Rang		
Armure	3		
Prescience	3		
Télékinésie	2		
Régénération	4		
Spécial matou			
Réputation	Lignée	Faction politique	
30 (19)	inconnue	atlante	

Psychologie : Meow possède un score en réputation de 30, car tous les chats de notre époque connaissent le nom du chat qui a provoqué le Déluge et la disparition de l'Atlantide dans les flots. Cependant, ce score en réputation n'est pas le même lorsque Meow est de retour à son époque. Cette différence est indiquée par une nouvelle valeur entre parenthèses. Le concept de lignée n'est pas encore pris en compte à l'époque atlante. Meow sera intrigué par ce nouveau concept social, mais sans plus. Concernant sa faction politique, Meow est un chat atlante qui considère les humains comme des serviteurs génétiquement créés par les chats. Il se sentira proche des passésistes ou des esclavagistes, sans toutefois adhérer pleinement à leur idéologie. Meow revendiquera une pureté atlante qui est totalement nouvelle pour les factions politiques actuelles.

Comme indiqué dans le scénario, Meow est un chat curieux et surexcité par son expérience. Il ne comprend pas encore comment ce voyage temporel a pu avoir lieu, mais il réalise bien vite les possibilités de sa nouvelle machine tellurique. Il cherchera à rapporter un maximum de preuves venant du futur pour convaincre le Conseil Scientifique atlante de la véracité de ses dires.

MRA'AW

(CHAT PERSAN SPÉCIALISTE DES VOYAGES TEMPORELS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	4	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	2	3	5
Défauts	Chance	Qualités	
Gourmand	2	Débrouillard en milieu humain	

Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	2	5
Discrétion	4	2	6
Persuasion	3	1	4
Psychologie féline	3	2	5
Talents			
Nom du talent	Rang		
Déplacement temporel	4		
Télékinésie	2		
Téléportation	4		
Spécial matou			
Réputation	Lignée	Faction politique	
12	« Queue Dressée »	conservateurs	

Psychologie : MrA'Aow a été bombardé spécialiste des voyages temporels par sa lignée pour assister le Conseil de Paris dans cette difficile affaire, mais en réalité, il ne sait pas grand-chose. Tout d'abord, car c'est la première fois qu'un tel cas de déplacement temporel incluant les corps physiques des chats est recensé. Et, surtout, parce que la lignée des « Queue dressée » espère bien obtenir des faveurs conséquentes du Conseil de Paris une fois le problème réglé grâce à MrA'Aow. Malheureusement, ce dernier est pris entre le marteau et l'enclume. Il se doit d'aider sa lignée en acceptant ce poste, mais ne peut en aucun cas bénéficier d'une quelconque expérience en la matière. Tout ce que peut faire MrA'Aow, c'est d'aborder logiquement ce problème et tenter de le résoudre sans engendrer de paradoxe temporel majeur. MrA'Aow se montrera hésitant, réfléchira longtemps avant de parler et parlera tout le temps au conditionnel pour bien marquer le fait qu'il peut y avoir des complications imprévues qui peuvent survenir à tout moment.

CLAUDE VICTOR

(BOUCHER SÉRIEUSEMENT PERTURBÉ)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	3 (8)	2	2

Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	1	3
Défauts	Chance	Qualités	
Porté sur la dive bouteille	2	Boucher de renom	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	2	3	5
Chasse	1	3	4
Discrétion	2	2	4
Orientation	1	2	3

Psychologie : Claude Victor mène une vie normale, partagée entre sa boucherie (renommée dans la région pour ses terrines de gibiers), sa famille (composée de sa femme Jacqueline et ses deux filles Amandine et Irène) et enfin ses amis avec lesquels il partage deux passions étroitement mêlées : la chasse et le bon vin. Rien ne le prédisposait à entrapercevoir une déchirure dans la Mascarade plusieurs fois millénaire mise en place par les chats. En revanche, cette expérience a considérablement ébranlé sa santé mentale.

Claude s'est remis à sa façon, à savoir à grand renfort de verres de Ricard, afin d'exorciser la peur qui l'a pris lorsqu'il a croisé les deux chats atlantes lors de leur venue dans notre époque. Finalement, après s'être requinqué en vidant quelques bonnes bouteilles, il retourne en forêt pour retrouver les chats qui parlent et leur faire la peau, histoire de bien montrer que c'est le primate qui est maître chez lui et pas le félin domestique.

LES AMIS DE CLAUDE

(CHASSEURS DU DIMANCHE)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	3 (8)	2	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	1	2



Défauts	Chance	Qualités	
Porté sur la dive bouteille	2	Amitié fidèle	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	2	2	4
Chasse	1	2	3
Discretion	2	1	3
Orientation	1	1	2

Psychologie : ce groupe de joyeux drilles préfère de loin faire la fête autour d'une bonne bouteille de vin plutôt que philosopher sur le sens de la vie. Du moins, ils trouvent que leurs vies ont beaucoup plus de sens lorsqu'ils sont tous ensemble à déguster le gibier chassé au matin arrosé d'un bon rouge. Il y en a autant que de joueurs dans ce scénario. Ils sont tous liés par une très forte amitié, du genre « à la vie, à la mort ! ». Lorsque l'un d'entre eux a un problème, quelle qu'en soit sa nature, tous les autres se mettent en quatre pour l'aider à le résoudre ou à surmonter cette crise passagère. Ils ont tous la soixantaine grisonnante, et pour la plupart un ventre rebondi et une moustache fournie. Leurs vêtements sont quasiment tous identiques : un pantalon de velours marron avec de larges poches, une veste de chasseur kaki sur un gros pull vert et une casquette provenant d'un surplus militaire local.

Tous les copains de Claude ont accouru pour le soutenir dans cette épreuve qui semble lui mettre les nerfs à fleur de peau. Comme en plus on peut le consoler et lui redonner le moral en s'en jetant quelques verres derrière la cravate, ils arrivent rapidement pour en profiter un peu... Au bout d'un moment, le vin fait son effet et les inhibitions commencent à céder. Lorsque Claude propose d'aller tirer du chat en forêt, tous applaudissent et fêtent cette proposition par une nouvelle tournée générale. Certains emportent des bouteilles « pour la route, parce qu'on ne sait jamais ce qui peut arriver d'ici là... ». Une partie des amis de Claude partent avec leurs fusils, mais sans munitions, et l'un d'eux avec des munitions, mais sans son fusil.

MIW'OU

(CHAT ATLANTE & GARDIEN DU DOGME SCIENTIFIQUE)

Physique			
Griffe	Poils	Queue	Œil
3	3	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	5	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
Fanatique	2	Machiavélique	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	2	2	4
Leadership	5	3	8
Droits, administration, usages	3	3	6
Persuasion	4	2	6
Talents			
Nom du talent	Rang		
Clairaudience	3		
Clairvoyance	3		
Contrôle mental	3		
Spécial matou			
Réputation	Lignée	Faction politique	
22	Conseil Scientifique atlante	atlante	

Psychologie : Miw'Ou est le gardien du savoir félin des Atlantes. C'est un conservateur dans l'âme, qui espère qu'aucun changement majeur n'ait lieu au cours de son mandat. D'après lui, le changement apporte l'hérésie. L'hérésie apporte le chaos. Le chaos apporte la destruction. Tout doit donc rester tel quel, aussi bien la science que les fondements de la société atlante. Or voilà que ce jeune hurluberlu déboule au Conseil Scientifique avec ses idées révolutionnaires et loufoques. Miw'Ou a tout de suite senti que stopper et mettre hors d'état de nuire ce savant fou de Meow était SA mission dans cette vie. Il a l'intuition qu'il n'apportera que ruine et destruction pour les félins atlantes (ce qui n'est pas loin d'être la vérité, non ?).

Lorsqu'il a proposé son expérience de téléportation avec son engin du Diable accompagné d'un questeur, Miw'Ou y a vu une occasion unique. Soit l'expérience est un échec, et dans ce cas la réputation scientifique de Meow est ruinée à jamais. Il ne sera plus jamais écouté, quoi qu'il dise. Soit c'est un succès, et Miw'Ou compte bien sur le questeur atlante pour valider la dangerosité de cet engin qui donnerait à n'importe quel félin atlante une puissance considérable sans aucun contrôle. Dans les deux cas, il détruit au pire la réputation de Meow, au mieux il le fait purement et simplement exécuter.

GARDE FÉLIN ATLANTE

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4	4	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	1	3
Défauts	Chance	Qualités	
Suit aveuglement les ordres	2	Réputation de matou	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	2	2	4
Discrétion	5	3	8
Talents			
Nom du talent	Rang		
Endormir (Spécial)	3		
Clairvoyance	3		

Psychologie : les gardes félins atlantes sont bornés et obéissants. Ils n'ont surtout pas l'habitude de voir des chats leur résister ou bien refuser d'obéir à un ordre. Ce sont d'excellents chats furtifs, mais de piètres combattants. En effet, leur fonction première est de faire de la figuration afin de relever le faste félin de la Cité. On fait appel à eux pour cadrer des simiesques désobéissants ou fainéants, mais très rarement pour des échauffourées entre

chats. En résumé, ils se la jouent gros durs avec une grosse voix télépathique, mais n'en mènent pas large lorsqu'il y a une véritable confrontation entre félins.

LES GENDARMES DU GIGN

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4 (9)	4 (9)	4	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	4	1	1
Défauts	Chance	Qualités	
Fanatique	2	Machiavélique	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	4	3	7
Armes blanches	4	3	7
Discrétion	4	3	7
Escalade	4	3	7

Psychologie : les gendarmes du GIGN sont équipés d'un fusil d'assaut de type FAMAS ainsi que d'un gilet Kevlar (qui protège des balles reçues, mais pas des lames de couteau ou des griffes de chats). Ils sont disciplinés, organisés, connectés (une oreillette chacun pour tous communiquer en temps réel) et formés pour contrecarrer une attaque terroriste. Autant dire qu'ils risquent d'être surpris lorsque ce seront des chats qui vont leur mettre des bâtons dans les roues.

🐾 ANNEXE 2 : « TRAMES TEMPORELLES »

Voici les trois trames temporelles proposées pour ce scénario. Elles se fondent chacune sur trois postulats différents concernant le déclenchement de la catastrophe planétaire à l'origine de la disparition de l'Atlantide. Cette catastrophe est toujours due au déplacement de l'orbite de la Lune autour de la Terre dans



chaque cas. En revanche, celui qui le déclenche est un personnage différent dans chaque trame temporelle.

Dans la trame temporelle n° 1, c'est Meow lui-même qui est à l'origine du changement de l'orbite lunaire. C'est en effet la preuve flagrante qu'il recherche pour convaincre le Conseil Scientifique atlante du bien-fondé de ses théories puisqu'il ne peut pas faire attester son voyage extraordinaire dans le futur par le questeur atlante qui l'accompagnait. Si vous partez sur cette optique, donnez à Meow la personnalité d'un risque-tout qui ne se soucie guère des conséquences de ses actes. Peu lui importe ce qui risque d'arriver, du moment que le monde entier peut reconnaître qu'il a raison.

Dans la trame temporelle n° 2, Meow comprend que la Lune a été déplacée dans le passé, et imagine sans peine les répercussions que cela a engendrées. Il ne lui faut pas longtemps pour en déduire que si les chats du futur (c.-à-d. les personnages) ne le mènent pas à Atlantis, c'est que la cité et son île ont été détruites à cause de cela. De plus, leur silence gêné ou leurs réponses évasives laissent à penser que c'est lui qui a été à l'origine de ce désastre. Meow a la ferme intention de corriger cette erreur et de changer le cours des événements. Son but consiste à contredire ses théories et à détruire son amplificateur d'ondes mentales avant qu'il ne soit à l'origine de la catastrophe. Malheureusement pour lui, c'est son assistant qui décidera de réaliser au plus tôt cette expérience, anéanti de voir son maître réfuter ses théories, tout comme Galilée face à l'Église. Si vous partez sur cette optique, donnez à

Meow la personnalité d'un chat qui prend d'un seul coup conscience des implications désastreuses de son invention. Il passera d'un état d'euphorie ludique initié par son arrivée dans le futur à un air grave et sombre, ruminant ses pensées afin de faire en sorte que rien de tout cela n'arrive.

Enfin, la trame temporelle n° 3 est une variante de la deuxième. Meow a là aussi pris conscience qu'il est à l'origine de la disparition de l'Atlantide. En revanche, il ne peut se résoudre à contredire ses théories, ce qui reviendrait à trahir ce en quoi il croit le plus. Il sera donc bouleversé lors de sa confrontation face au Conseil Scientifique atlante, car, bien que sachant qu'il a raison, il n'osera pas le prouver de peur de provoquer un cataclysme planétaire. Malheureusement pour lui, c'est son pire ennemi qui va le faire en utilisant son amplificateur d'ondes mentales afin de le discréditer. Si vous partez sur cette optique, donnez à Meow la personnalité idéaliste confrontée à sa Némésis. En croyant œuvrer pour le bien de tous, il se rend compte qu'il sera à l'origine de la disparition de l'âge d'or de la civilisation féline. Il sera tourmenté, anxieux et désireux de mettre tout en œuvre pour réparer cette erreur tragique, sans trahir son idéal scientifique bien entendu.

Vous pouvez bien sûr développer votre propre scénario quant à la disparition de l'Atlantide. Je vous conseille juste de garder l'idée du déplacement orbital du satellite terrestre. En effet, il permet de garder les notions de tremblements de terre et de raz de marée ancrés dans l'imaginaire populaire concernant la chute d'Atlantis.



ANNEXE 3.

« TABLE DES EFFETS TEMPORELS »

Utilisez cette table à votre convenance pour simuler les effets indésirables qu'ont les répercussions des actes de vos chats dans leur univers spatio-temporel.

2d10 Résultat

- | | |
|---|---|
| 2 | Le personnage a une sensation de « déjà vu ». Il est persuadé avoir déjà vécu cette scène auparavant (une boucle temporelle peut-être ?). |
| 3 | Le joueur connaît soudain le résultat d'une de ses actions dans un futur proche. En termes de jeu, faites-lui lancer 1d10. Le résultat de ce jet s'appliquera lors de la prochaine action qu'il entreprendra. |
| 4 | Le joueur a un flash-back d'un événement passé (1 à 5 sur 1d10) ou futur (6 à 10 sur 1d10). Prenez le joueur à part et décrivez-lui rapidement la scène (« tu vois une cité en feu » pour décrire la chute de l'Atlantide ou « un humain pointe une arme sur toi » pour décrire les chasseurs saouls dans la forêt du Tronçais au début de l'acte 1). |

2d10 Résultat

- 5 Prenez le joueur à part. Faites-lui choisir un nouveau nom. Faites-le revenir en jeu. Si un des autres joueurs l'appelle par son ancien nom, il soutiendra qu'il n'a jamais eu ce nom.
- 6 Prenez un des joueurs à part. Changez la couleur de son pelage (ou de sa chevelure) ou de ses yeux. Faites-le revenir en jeu. Si un des autres joueurs remarque un changement, il soutiendra qu'il n'a jamais eu les caractéristiques mentionnées de sa vie.
- 7 Prenez à part l'un des personnages félines. Changez sa race (Birman, Persan, Siamois ou Chat de gouttière pour un personnage félin). Faites-le revenir en jeu. Si un des autres joueurs remarque un changement, il soutiendra qu'il a toujours été de cette race.
- 8 Prenez un des joueurs à part. Intervertissez deux caractéristiques (une mentale et une physique, l'une prenant la valeur de l'autre). Faites-le revenir en jeu. Si un des autres joueurs remarque un changement, il soutiendra qu'il a toujours été ainsi.
- 9 Le joueur est certain d'avoir une descendance tout comme il est certain de n'avoir jamais eu d'enfants ou de chatons. Les autres joueurs certifieront (au choix) l'une ou l'autre des informations. Téléscopage de deux trames temporelles ?
- 10 Paradoxe temporel : l'un des joueurs voit surgir un double de lui-même. Même nom, mêmes caractéristiques, mêmes talents... et mêmes souvenirs. Le joueur gère maintenant deux personnages identiques, sachant que les deux affirment être l'original de l'autre.
- 11 Régression temporelle : un des personnages rajeunit pour retomber au stade infantin (enfant pour un humain et chaton pour un chat). En termes de jeu, faites tomber ses caractéristiques de *Griffe* et de *Poil* à 2, retirez 1 point à ses scores d'*Œil* et de *Queue* et 2 points de ses scores de *Ronronnement* et de *Caresse*. Procédez aux ajustements et faites-le revenir en jeu.
- 12 Vieillesse temporelle : un des personnages vieillit d'un coup et devient un vieillard. En termes de jeu, faites tomber ses caractéristiques de *Griffe* et de *Poil* à 2, retirez 2 points à ses scores d'*Œil* et de *Queue* et augmentez de 2 points ses scores de *Vibrisse* et de *Caresse*. Procédez aux ajustements et faites-le revenir en jeu.
- 13 Perturbation temporelle : un des personnages devient aléatoirement transparent et immatériel comme un fantôme. Il n'a plus aucun contact avec le monde matériel et ne peut plus communiquer avec les êtres vivants. Cet état dure 1d10 minutes au maximum avant qu'il ne reprenne consistance.
- 14 Perturbation temporelle : un des personnages disparaît d'un coup pour 2d10 minutes. Prenez le joueur à part et faites-le patienter devant la Nintendo Switch de votre petit frère. Venez ensuite le chercher pour le faire revenir en jeu. Pour ce dernier, absolument rien ne s'est passé durant ce laps de temps. Aux autres de lui expliquer son « absence ».
- 15 Perturbation temporelle : un des personnages se met à rater systématiquement une action précise (utilisation d'un talent, grimper au mur... laissé à votre discrétion), et ce quel que soit le résultat du dé.
- 16 Perturbation temporelle : un des personnages se met à réussir systématiquement une action précise (utilisation d'un talent, grimper au mur... laissé à votre discrétion), et ce quel que soit le résultat du dé.
- 17 Boucle temporelle : les joueurs revivent une même scène (de préférence assez courte) 1d10 fois avant de continuer le scénario.
- 18 Prenez deux joueurs à part. Échangez leur feuille de personnage et faites-les revenir en jeu. Leur nom et leurs caractéristiques restent inchangés. En revanche, les joueurs sont libres de changer radicalement les caractères des personnages.
- 19 Décalage temporel : chaque joueur passe sa fiche de personnage à son voisin de droite. Chaque personnage est persuadé de ne pas être celui qu'il doit être en réalité et garde tous ses anciens souvenirs.
- 20 Un personnage provoque la mort d'un de ses ancêtres par une de ses actions dans le passé. Il se dilue dans les méandres du temps et n'a plus aucune existence. Il disparaît à jamais de la mémoire de ses compagnons. Prenez un personnage pré-tiré que vous avez en réserve et donnez-le au joueur. Il « remplace » l'ancien personnage, mais il a conscience de la faille temporelle qui l'a placé là et cherche à tout prix à rectifier cette erreur pour faire revenir le personnage disparu.



LA NUIT DES TEMPS

ou « Il est difficile d'attraper un chat noir dans une pièce sombre, surtout lorsqu'il n'y est pas. »

FICHE TECHNIQUE

Type : investigation et fin ouverte

PJ : entre trois et cinq chats, humains ou bastets

MJ : initiée

Joueurs : au moins une mission à leur actif, dont *Retour vers le futur*

Action : 🐾

Ambiance : 🐾 🐾 🐾

Interaction : 🐾 🐾 🐾

Investigation : 🐾 🐾

🐾 INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

Il y a quelques jours, Claire Bennett découvre une structure enfouie près des ruines de La Venta par un procédé d'ondes sismiques. D'après l'enfouissement du bâtiment, elle le date grosso modo de 3000 av. J.-C.. La civilisation olmèque débutant aux alentours de 2300 av. J.-C., elle croit tenir là une découverte majeure. Qui plus est, la forme pyramidale parfaite de la structure pourrait prouver ses dires quant aux liens possibles avec la civilisation égyptienne.

Claire ne peut s'empêcher de raconter sa découverte et ses hypothèses à celui qui finance son projet, à savoir Hans Grüber. Ce dernier est fasciné par ce que lui raconte Claire, et décide fébrilement d'aller sur place pour ressentir au mieux ce que ressent un archéologue lors d'une formidable découverte en mettant les pieds dans un endroit inaccessible aux hommes depuis plus de cinq mille ans. Dans son excitation, il prévient des amis Rose-Croix qui s'empressent de faire un rapport à leur hiérarchie. Cette dernière décide d'acheminer sur place une équipe afin de collecter toutes informations susceptibles de leur dévoiler enfin l'Ennemi.

Mais les recherches de Claire n'ont pas attiré l'attention des seuls Rose-Croix. Le gouvernement mexicain a dépêché un fonctionnaire fédéral auprès de l'équipe archéologique de Claire afin de s'assurer qu'il n'y aurait pas de pillage d'œuvres historiques. Après tout, l'état du Tabasco vit en grande partie de revenus touristiques. Une grande découverte archéologique donnerait un coup de fouet

biennu dans l'afflux touristique de la région. Or ce fonctionnaire, Miguel Fuentes, est membre du Mexica Movement, un courant idéologique qui rejette l'appellation « latinos » pour affirmer que les Nord-américains et les Amérindiens actuels sont des « Nican Tacla », tous descendants de la civilisation olmèque à l'origine. Ce brave Miguel est persuadé que Claire a découvert l'origine même de la civilisation olmèque, et cherche donc à protéger l'endroit à tout prix pour éviter que son gouvernement ne le transforme en parc d'attractions et disperse des œuvres archéologiques inestimables dans les musées européens ou états-unis. Il a donc demandé du renfort à une dizaine de militants, prêts à une action musclée pour récupérer ce qui doit leur revenir de droit, à savoir l'héritage culturel de leurs ancêtres.

Malheureusement, dans les renforts de Miguel se trouve Juan Luis Alvarez, dont la particularité est d'être membre à la fois du Mexica Movement et de l'armée zapatiste de libération nationale (EZLN). Il faut savoir qu'au sud de l'état du Tabasco se trouve l'état du Chiapas, où l'EZLN et son charismatique leader le sous-commandant Marcos luttent pour les droits des populations indigènes dans un des états les plus pauvres du Mexique. Juan Luis, lorsqu'il a été mis au courant de la découverte de Claire Bennett par Miguel Fuentes, a bien vite compris la valeur inestimable des objets qu'ils pourraient découvrir là-bas. Trouvant son mouvement à bout de souffle et surtout en manque cruel de finances, il a élaboré un plan bien simple : s'emparer des trésors archéologiques présents dans la structure pyramidale pour les revendre ensuite au plus offrant, que ce soit le gouvernement

mexicain, le Mexica Movement ou de riches collectionneurs anonymes... Il a donc réuni une dizaine de guérilleros (en majorité originaire du Chiapas) et compte mettre rapidement son plan à exécution une fois que les sympathisants du Mexica Movement seront passés à l'acte.

Quatre factions vont donc tenter de récupérer les trésors contenus dans la pyramide :

1. L'équipe archéologique : dirigée par Claire Bennett, elle se compose de Hans Grüber, d'un jeune assistant anglais, Peter Thomson, et d'une dizaine d'étudiants mexicains venus gagner quelques dineros durant les fouilles. Aucun d'entre eux ne possède d'arme, mais deux policiers en uniforme sont sur place depuis que Miguel Fuentes a été obligé de prévenir les autorités sous la pression de Claire (qui ne tient pas à voir des pillards sur place).
2. Les Rose-Croix : ils sont en fait sous l'autorité du jeune Peter Thomson, qui se fait passer pour un maigrelet sujet de sa gracieuse majesté timide et couard, alors qu'il est froid et implacable comme un serpent à sonnettes. Son équipe est composée de cinq tueurs, tous compétents et bien armés.
3. Le Mexica Movement : dirigé par Miguel Fuentes, il rassemble une dizaine d'hommes principalement armés de gourdins et de machettes. Seul Miguel possède un revolver qu'il dissimule sous sa chemise. Même si ses adhérents critiquent le gouvernement fédéral mexicain pour son laxisme quant à la reconnaissance des racines culturelles des populations du pays, ils sont farouchement opposés aux zapatistes qui défendent des valeurs incompatibles à leurs yeux.
4. Les zapatistes : traditionnellement, l'EZLN est armée, mais n'a jamais fait usage de ses armes dans des actions militaires. Tous les guérilleros sont

armés de kalachnikovs périmées et rafistolées. Deux d'entre eux possèdent une grenade (mais elle a 50 % de chances de faire long feu. Le matériel reflète l'état des finances de l'EZLN...).

Ces quatre factions vont entrer en conflit dans la pyramide. Au cœur de ce chaos, les PJ vont devoir protéger la Mascarade.

SYNOPSIS

Les chats sont convoqués en urgence par le Conseil de Paris. Un agent infiltré au sein des Rose-Croix les a informés d'une découverte archéologique au Mexique qui pourrait réduire à néant la Mascarade. Un humain aurait découvert un bâtiment enseveli largement antérieur à la période olmèque proche des ruines de La Venta. Cette découverte pourrait être liée au schisme félin lors des prémices de la fondation de l'Égypte antique. En effet, une partie des chats de l'époque est partie vers l'ouest avec des esclaves humains en ayant la ferme intention de refonder une nouvelle Atlantide. Ces félins sécessionnistes ont débarqué aux Amériques, mais ont été victimes d'une pandémie foudroyante. Leurs esclaves, laissés seuls et sans guides, ont été les ancêtres des civilisations précolombiennes dont la première fut la civilisation olmèque. Étant donné que les chats convoqués ont déjà effectué un bond temporel et possèdent une connaissance de l'Atlantide (voir le scénario « Retour vers le futur »), le Grand Conseil a personnellement demandé à ce qu'ils se chargent de cette mission. Arrivés au Mexique, ils vont découvrir un chat des temps anciens, sécessionniste vis-à-vis de la Mascarade naissante à l'époque, en stase temporelle. Faudra-t-il provoquer le réveil de ce Grand Ancien ou bien reporter sa renaissance à plus tard ? Et que feront les nombreuses factions humaines attirées par ce trésor comme des mouches sur un fruit gâté ? Voilà de bien nombreuses épreuves qui attendent vos chats endurcis...

Avertissement

Ce scénario est peut-être joué indépendamment, mais il prend toute sa saveur s'il fait suite au scénario « Retour vers le futur ». La présence d'un chat possédant le talent de Contrôle temporel au rang 3 minimum est absolument nécessaire. La présence d'un bastet ou d'un humain serait particulièrement utile.

Note de l'auteur



Le titre de ce scénario fait bien entendu référence au roman de Barjavel. Ce dernier, que j'ai lu durant mon adolescence, m'a fortement marqué. Si, après avoir découvert et fait jouer ce scénario, vous ne connaissez pas ce roman, je vous invite à le lire sans tarder. Je tiens aussi à signaler que, mis à part les personnages, les chats maîtres du monde et la pyramide enfouie de ce scénario, tout le reste est fondé sur des éléments réels. Qui sait, peut-être que je prêche le vrai pour masquer le faux et ainsi protéger la Mascarade...



ou « L'archéologue demande à sa secrétaire de mettre le fruit de ses fouilles dans le creux de ses caisses »

SCÈNE 1 : PANIQUE EN HIVER

Objectif de la scène I

-  Présenter les enjeux de la nouvelle mission, en insistant (si c'est le cas) sur le rapport avec celle du scénario *Retour vers le futur*
-  Commencer à mettre en place l'ambiance *pulp*

Peu importe où se trouvent les chats, bastets ou humains qui composent le désormais fameux groupe d'agents du Conseil de Paris connu comme le loup blanc... Individuellement, ils sont témoins de la même scène. Un chat se matérialise devant eux, haletant et épuisé. Le temps de reprendre son souffle, il leur parle télépathiquement en ces termes :

« Le Conseil de Paris vous demande d'urgence dans sa salle de réunion habituelle. Une séance extraordinaire se tient en ce moment même et votre présence est requise au plus vite. Ne traînez pas ! Je ne sais pas ce qui se passe là-bas, mais ça chauffe ! »

Sur ce, il disparaît comme il était venu. Nous sommes en décembre, entre Noël et Nouvel An. Il y a beaucoup de monde dehors, malgré le froid vif et sec. Se déplacer discrètement dans Paris dans ces conditions sera relativement difficile. Gare aux enfants qui voudront caresser le minou pour finalement lui tirer la queue. La bonne nouvelle est que la Sorbonne étant fermée pour cause de vacances scolaires, il sera très facile pour les chats de s'y déplacer sans se faire remarquer.

Arrivés dans le grenier, les chats découvrent le Conseil réuni au grand complet et présidé par M'Raow, le chat angora. Une vingtaine d'autres chats sont présents, dont un chat persan qui semble être écouté gravement par tous. Il est question d'appareil volant des simiesques qui pourrait transporter facilement une équipe sur place. Lorsque le dernier membre de l'équipe d'agents arrive, M'Raow s'adresse enfin à eux.

« M'rawaou, laissez-moi vous présenter l'équipe d'agents qui a réussi à résoudre avec succès le problème

Atlantis. Venez par ici, mes amis. Je vous présente M'rawaou, envoyé spécial du Grand Conseil. Il vient de nous mettre au courant d'un problème aussi grave que celui dont vous avez eu à vous occuper lors de l'apparition des voyageurs temporels venus d'Atlantis. Mais je lui laisse le soin de vous mettre au courant... »

M'Raow s'incline vers M'rawaou, qui ferme les yeux en signe d'acquiescement. Puis ce dernier se retourne vers les personnages et s'adresse à eux.

« Il y a deux jours, un de nos agents infiltrés au sein des Rose-Croix nous a remonté une information inquiétante. Un archéologue humain s'est mis en tête d'effectuer des fouilles sur un site précolombien situé dans un pays que les simiesques nomment Mexique. Cet archéologue serait financé par un riche mécène qui aurait des accointances avec les Rose-Croix. Grâce à des sondes sismiques embarquées dans un camion, il a pu localiser une construction ensevelie proche d'un site de ruines olmèques nommé par les simiesques "La Venta".

« Au vu de la profondeur à laquelle elle se trouve, il semble évident qu'elle est largement antérieure aux ruines environnantes. Une première datation a permis d'estimer que sa construction remonte à plus de trois millénaires humains, et sa structure pyramidale a conforté cette archéologue dans le fait qu'il ne s'agissait pas là d'une bizarrerie géologique naturelle.

« Les simiesques ont commencé à creuser pour atteindre ce bâtiment, et devraient arriver à son sommet dans peu de temps. Un agent envoyé sur place a rapporté qu'il y avait des perturbations temporelles locales, faibles et quasiment indécélables pour un singe, mais facilement repérables pour des êtres évolués comme nous, à condition d'avoir un talent lié au temps.

« Le problème est que si la datation des simiesques est correcte — et je fais confiance à leur technologie —, ce bâtiment correspondrait à l'époque où une partie des félins réfugiés en Égypte décidèrent d'abandonner la Mascarade. À la suite du cataclysme qui engloutit Atlantis, cette dernière commençait à se mettre en

place. Ces sécessionnistes désiraient refonder une nouvelle civilisation Atlante à l'ouest, aux Amériques comme les humains nomment cette région. Nous ne savons que peu de choses sur ce qui est réellement arrivé ensuite : les chats sécessionnistes n'ont pas eu le temps de réaliser leur dessein, victimes d'une maladie inconnue, mortelle et foudroyante. Les esclaves humains qu'ils avaient importés sur ce continent avec eux ont dû se débrouiller seuls, et ont fondé les germes des civilisations précolombiennes à venir.

« Il semblerait qu'au moins un bâtiment ait survécu à l'attaque du temps. De plus, les perturbations temporelles détectées par notre agent sur place me laissent craindre le pire. Le Grand Conseil a jugé qu'il fallait des experts pour évaluer tout danger et conserver en place la Mascarade. Votre expérience acquise à la suite du problème des voyageurs temporels d'Atlantis vous désigne tout particulièrement. Vous serez envoyés sur place avec pour mission de faire disparaître toute trace compromettante qui pourrait mettre à mal la Mascarade. »

M'Raow reprend la parole en précisant :

« Cette mission est en dehors de notre compétence territoriale, mais les décisions du Grand Conseil font force de loi. Les simiesques emprunteront un appareil volant bruyant et nauséabond qui décollera dans moins de quatre heures à destination d'une cité appelée Veracruz. De là, vous devrez vous rendre à La Venta par vos propres moyens, vous introduire dans la ruine et improviser en fonction de ce que vous trouverez. Avez-vous des questions ? »

En fonction des questions posées par les joueurs, voici les informations complémentaires qu'ils peuvent recueillir en sus :

- L'archéologue est une femelle humaine s'appelant Claire Bennett. C'est une Américaine passionnée d'archéologie, mais qui est considérée par les sommités simiesques comme farfelue. Elle cherche à démontrer un lien entre l'Égypte antique et la civilisation olmèque. Elle est jeune (la trentaine), blonde, possède un certain charme (du moins d'après la plupart des mâles qui travaillent avec elle) et s'ingénie à se dévaloriser en s'affublant d'une vieille saharienne élimée jusqu'à la corde, d'un chapeau mou sale et d'un fouet ridicule.

- Son mécène est un Européen allemand qui répond au doux nom de Hans Grüber. C'est un riche industriel

bavarois qui a une passion pour l'archéologie et l'ésotérisme. Il croit dur comme fer aux théories de Claire Bennett et espère bien passer à la postérité avec sa découverte. Il est assez enrobé, et est toujours vêtu d'un costume et un chapeau blancs. Le climat chaud et humide des lieux l'oblige à s'éponger continuellement avec un mouchoir qu'il garde dans la main droite. Par ailleurs, il a déjà eu des contacts avec les Rose-Croix à cause de son intérêt pour l'ésotérisme.



- L'agent sur place se nomme Grou'w. C'est un chat de gouttière typique qui a réalisé avec succès quelques missions pour le Conseil de Rio.

- Les perturbations temporelles ressenties sont étranges. On pourrait les qualifier de ralentissements, mais ce ne serait pas tout à fait exact. Pour être plus précis, il semblerait que de temps en temps, lorsqu'on est proche du bâtiment enseveli, le temps ralentit pour reprendre son cours normal. La durée de cette bizarrerie temporelle est très courte, à peine une poignée de secondes.

- Pas de téléportation possible. L'agent qui se trouvait sur place n'a pas donné signe de vie depuis 48 h. Il faudra (malheureusement) utiliser les transports aériens humains.

SCÈNE 2 : L'AVION

Objectif de la scène 2

-  Intégrer un peu de comique
-  Forcer des chats à prendre l'avion

Arrivés à l'aéroport, vos chats ne sont pas encore au bout de leur peine. Si les humains qui les accompagnent vont devoir courir comme des dératés pour obtenir leurs billets et embarquer à temps dans le vol 7854 pour Veracruz, plusieurs possibilités s'offrent aux félins pour embarquer :

1. Embarquer avec leur (supposé) maître. C'est une solution de facilité, mais il faut une cage de transport d'une part, et une autorisation douanière de l'autre. Ajouté au timing serré des joueurs, il risque fort d'y avoir des contretemps qui feront rater le vol... Mais rien n'interdit de les faire stresser.
2. Embarquer incognito. Plus facile à dire qu'à faire... Une troupe de félins déambule rarement sur le



tarmac sans attirer l'attention. Ou alors il faut repérer le hangar à bagages et s'arranger pour prendre la place d'autres animaux déjà prévus sur le vol. Mais gare aux contrôles de dernière minute !

3. Passer avec les bagages sans être vu. Il faut déjà disposer d'un nombre de valises suffisant pour embarquer tout le monde. Il faut ensuite ne pas être sujet à la claustrophobie. Il faut savoir enfin qu'on respire très mal dans une valise...

Faites confiance à vos joueurs pour trouver une idée aussi sottise que grenue pour embarquer dans l'avion. À moins d'un truc totalement stupide, évitez qu'ils ne ratent l'embarquement tout en faisant en sorte de monter dans l'avion à la dernière seconde.

Pour la MJ

N'hésitez pas à mettre la pression sur vos joueurs concernant leur voyage. Leur avion part dans 4 h, pas une de plus. S'il y a des humains ou bastards avec eux, il leur faudra se débrouiller pour trouver un billet rapidement (et la queue au guichet peut être très longue...). Si vos chats essayent de s'approprier un véhicule (ou d'en contrôler son chauffeur), lâchez-vous en mettant en scène une ambulance ou un camion de pompiers (comment expliquer qu'une grande échelle se retrouve à Roissy Charles de Gaulle alors qu'on l'attend sur un sinistre dans le 15^e arrondissement de Paris ?).

Le voyage dure une quinzaine d'heures. Si les humains voyagent sur des sièges moelleux et sont servis par de charmants stewards et hôtesses de l'air, les chats font le trajet dans la soute avec les bagages. Bien entendu, ils peuvent se faufiler dans les gaines techniques et accéder ainsi aux compartiments simiesques, mais leur vue risque de provoquer une jolie pagaille... Pour égayer le voyage, voici quelques idées de mini aventures listées dans le tableau ci-contre. La compagnie aérienne qui effectue le vol est laissée au choix de la meneuse.

id10 Résultat

- 1 « Mesdames, Messieurs, nous entrons actuellement dans une zone de fortes turbulences... ». Si vos chats sont toujours dans la soute, quelques jets d'agilité seront nécessaires pour éviter les bagages projetés en tous sens... Sans compter les animaux libérés. Vous ai-je parlé du boa constrictor qui voyage avec eux dans la caisse au fond à droite ?
- 2 Problème de débit d'oxygène dans la soute. Le commandant en second arrive pour le régler, mais il met un peu plus de temps que prévu. Vos chats suffoqués comprendront-ils ce qui se passe avec cette lumière rouge clignotante qui agresse leurs pupilles sensibles ?
- 3 Trois enfants malicieux se faufilent dans la soute et cherchent à s'amuser avec les animaux présents. Martyriser serait un terme plus approprié. Et si vos chats jouaient à Super Nanny ? L'arrivée d'un steward assez remonté risque fort de gêner les chats dans leurs tentatives d'éducation des bonnes manières aux chatons simiesques.
- 4 Une hôtesse fait un saut en soute pour récupérer des plats à réchauffer manquants. Un doux fumet envahit alors les lieux. Tous les chats qui ont le défaut « Gourmand » doivent réussir un jet de *Caresse* (Volonté) au seuil de difficulté **Très difficile** [résultat de 15 ou plus aux dés] pour ne pas aller jeter un coup d'œil de l'autre côté et se pourlécher les babines...
- 5 Un doberman du genre molosse gonflé aux amphétamines ne supporte pas le vol. Avec ses mâchoires d'acier, il réussit à broyer le cadenas de sa cage et sort à l'air libre, rendu fou furieux par son expérience de voyage aérien. Et devinez sur qui il veut passer ses nerfs... Dois-je préciser qu'il a une dent (voir une mâchoire) contre la gent féline ?...
- 6 Passager clandestin ! Un émigré d'Europe de l'Est a réussi à se faufiler sur le tarmac et à monter dans la soute. Difficile pour les chats d'effectuer des tours psychiques sous le regard d'un spectateur. Et s'ils s'en rendaient compte APRÈS coup ?...
- 7 Si un des chats se faufile dans les gaines techniques et accède aux compartiments passagers, une gamine l'aperçoit et veut absolument le caresser (traduire : lui tirer la queue). Elle est infernale, mal élevée et hurlera tant qu'on ne lui aura pas mis le matou dans les bras.
- 8 Idem, mais cette fois c'est une hôtesse qui tombe nez à truffe avec le félin. Comme elle le trouve trop mignon, elle s'empresse d'aller le montrer à ses collègues. Et c'est au milieu de cette orgie de caresses et de compliments que surgit le commandant de bord, qui n'aime pas particulièrement les félins...
- 9 Un des chats a une envie pressante, et se soulage... sur un détecteur d'eau de la soute à bagages.
- 10 À la libre imagination fertile et déjantée de la MJ...



ACTE 2

SOUS LE SOLEIL DE MEXICO

ou « Mi gato es tú Chamonix Orange. »

SCÈNE 1 : LA VENTA

Objectif de la scène 1

-  Décrire les lieux en douceur
-  Donner de premiers indices de danger

L'arrivée à l'aéroport de Veracruz se fait sans problème (du moins si vos joueurs n'ont pas complètement mis le souk dans l'avion). Les autorités mexicaines contrôlent drastiquement tout ce qui entre sur leur territoire par la voie des airs. Ils sont aussi efficaces que leurs homologues du Nord, si ce n'est pas plus. Il sera donc difficile (mais pas impossible) pour les chats de sortir de l'aéroport pour atteindre la ville ou la zone extérieure. L'aéroport se trouve à une dizaine de kilomètres de la ville, perdu au milieu d'un paysage aride et désertique.

Il existe trois moyens de quitter les lieux : le bus, le taxi et la location de voiture. Le premier suit un itinéraire immuable, et il est difficile de le lui faire changer. Maintenant, si le chauffeur est sous contrôle félin, il peut faire n'importe quoi. Le second est le taxi, qui a le mérite d'aller partout, peu importe le lieu et la distance. Il faut juste payer le chauffeur. Le dernier est de loin le plus coûteux (la caution est forte) et le plus difficile d'accès (il faut des tas de paperasse et de papiers officiels pour louer une voiture). Le vol d'une voiture de location est rapidement signalé aux *Federales* qui se feront un plaisir de mettre la main sur le voleur.

Il n'y a pas loin de 250 km entre Veracruz et La Venta. Les routes deviennent de plus en plus difficiles à pratiquer au fur et à mesure qu'on s'éloigne de Veracruz. Les chats étant des animaux sensibles, je doute qu'ils apprécient d'être chahutés dans tous les sens sur une route truffée de nids de poule... Selon le moyen de transport choisi, comptez 4 h de voyage en taxi, 5 h en voiture de location (il faut une heure pour remplir les papiers) et 7 h en bus.

En cette période de l'année, la température est tout à fait supportable (compter en moyenne 25 °C dans la région). En revanche, le taux d'humidité

grimpe en flèche lorsque les chats et leurs acolytes arrivent dans l'état du Tabasco, province où se trouve La Venta. Une jungle tropicale couvre rapidement le paysage, et il sera difficile de s'adapter (notamment côté respiration) durant au moins 24 h.



Implications sur les règles de jeu

En termes de jeu, cela implique l'augmentation systématique du seuil de difficulté d'un degré pour chaque action entreprise par les joueurs, quelle que soit cette dernière. Les PJ devront dormir au moins huit heures de suite pour se débarrasser de cet effet.

À partir d'ici interviennent les quatre factions présentées dans la section « L'histoire pour la MJ » : elles sont présentes sur la scène.

SCÈNE 2 : PRÉPARATIFS

Objectif de la scène 2

-  Amorcer les antagonistes du scénario
-  Montrer l'hostilité sans lancer l'action

L'emplacement de la structure pyramidale découverte par Claire Bennett est à quelques centaines de mètres au nord du complexe F (voir plan du site de La Venta, page 217). Il est en pleine jungle, à l'abri des curieux et surtout des touristes. Les archéologues ont monté un camp sommaire pour travailler sur place. Il y a une quinzaine de tentes blanches, quelques camping-cars et pas mal de voitures de type 4x4. À noter aussi un fourgon 4x4 de la police, à côté duquel deux policiers armés jouent une partie de cartes sur une table de camping.

L'équipe des archéologues est sur le point d'atteindre le sommet de la pyramide enfouie sous terre. Il ne lui faut qu'une paire d'heures avant de réussir à obtenir une ouverture de taille humaine. Il existait un passage auparavant, mais seul un chat aurait pu s'y faufiler.



Au moment où le soleil se couche, de grands projecteurs sur pieds sont allumés pour permettre à l'équipe qui creuse le tunnel d'accès de terminer (hors de question d'attendre demain matin pour Claire et Hans). C'est donc l'effervescence dans le campement, et peu de personnes remarqueront des chats dans le coin, ni même une ou deux personnes supplémentaires...

La faune locale dans la jungle environnante n'est pas particulièrement sympathique, surtout pour des petits félins habitués à vivre dans un milieu humain simiesque. On peut tomber au choix sur des serpents, des singes hurleurs, des perroquets vindicatifs, des scorpions irascibles... Bref, rien que des nouveaux amis pour vos félins déjantés !

Les agents Rose-Croix attendent patiemment dans le camping-car de Peter Thomson, un peu à l'écart du campement pour ne pas se faire remarquer. Peter a en sa possession un émetteur à courte portée. Lorsqu'il l'actionne discrètement, les cinq tueurs en combinaison noire n'ont plus qu'à suivre le signal pour le rejoindre. Ils sont rapides, très performants et surtout très bien équipés (amplificateurs de lumière, uzi avec silencieux, etc.).

Miguel Fuentes est avec Claire, Peter et Hans. Il a du mal à cacher son excitation, mais personne ne le remarque (Peter met ça sur le compte de l'ambiance générale à la veille d'une découverte archéologique majeure). Il a un talkie-walkie accroché à sa ceinture, et compte prévenir les membres de son mouvement par ce biais.

Juan Luis Alvarez attend patiemment avec les autres membres du Mexica Movement dans la jungle environnante. Il a un pistolet lance-fusée sur lui, et deux fusées éclairantes dans sa poche. Ses guérilleros

attendent à plusieurs kilomètres de là, dans de vieux 4x4 Toyota. Dès qu'ils apercevront le signal, ils fonceront à tombeau ouvert vers le site archéologique.

Tout est prêt pour le dénouement final. Lorsque vos joueurs entrent en jeu, faites-leur comprendre au détour d'une conversation surprise entre Claire et Hans qu'ils ne disposent tout au plus que d'une paire d'heures avant que les humains ne pénètrent dans la pyramide enfouie. Tenez un décompte précis du temps qu'ils passeront à l'intérieur. Si des bastets ou des humains les accompagnent, ils devront rester au-dehors et gérer les rebondissements en cascade qui suivront.

Concernant les protagonistes des différentes factions présentes sur les lieux, ils réagiront comme suit :

- ❖ Claire fera n'importe quoi pour tenter de protéger sa découverte.
- ❖ Hans pensera à sauver sa peau lorsque les premiers coups de feu éclateront.
- ❖ Peter tiendra son rôle de jeune couard timide et incompetent jusqu'au dernier moment. Dès qu'il a compris la portée des informations trouvées dans la pyramide, il n'hésitera pas une seconde. Il cherchera aussi à ne laisser aucun témoin vivant sur place.
- ❖ Miguel sait que son talkie-walkie n'a pas une grande portée sous terre. Il feindra un besoin pressant pour prévenir discrètement ses hommes de prendre le contrôle du camp lorsque Claire, Hans, Peter et lui-même descendront dans la pyramide enfouie.
- ❖ Juan Luis agira après que les membres du Mexica Movement contrôleront le camp, ou lorsque cela tournera mal.



ACTE 3

CAT'S EYES ET LE SECRET DE LA PYRAMIDE PERDUE

ou « Tu vas voir : il va nous refaire le coup d'Irving Jones, mais avec des moustaches ! »

SCÈNE 1 : L'EXPLORATION

Objectif de la scène 1

-  Laisser les PJ mener une investigation
-  Les mener à la découverte du sarcophage et de la clé de voûte de la pyramide

Vos PJ disposent de 2 h en temps réel pour explorer la pyramide et agir en conséquence avant que les humains n'y parviennent. Le tunnel creusé par l'équipe de Claire Bennett (cf. le n°1 sur le schéma page 216) est éclairé par des lampes électriques accrochées aux parois. Il y fait relativement sombre, et les premiers mètres sont assez obscurs, même un humain ne devrait pas trop

s'y faire remarquer à condition de tenter de passer inaperçu. En revanche, le bout du tunnel déborde d'activité, d'hommes et de lumière. Même des chats auront du mal à se faufiler inaperçu dans la cohue, l'excitation et le brouhaha des étudiants qui déblayent à tour de bras. Un petit passage (juste assez large pour laisser passer un félin domestique) permet aux chats de se faufiler tout près de la pyramide sans que les simiesques puissent les rejoindre... Du moins pas tout de suite.

1. Toute tentative pour un chat de passer discrètement entre les humains pour accéder au passage se fera sous un jet de compétence *Discrétion* au seuil de difficulté **Très difficile** [résultat de 15 ou plus aux dés]. Impossible pour un humain d'être présent sur les lieux sans se faire interpeller par un des étudiants. Il s'en suivra une course poursuite avec une tentative d'arrestation musclée par les deux policiers qui tapent le carton au-dehors. Claire et Hans croiront dur comme fer que les intrus sont des pillards venus en reconnaissance. Ils laisseront les policiers se charger de l'affaire, et l'intrus terminera menotté à l'arrière du pick-up des *Federales*. Aux personnages de trouver alors un moyen de se sortir de ce mauvais pas...
2. Le passage dans la roche donne sur les restes d'un escalier central qui longe une des faces de la pyramide. Apparemment, cet escalier devait permettre d'accéder à l'entrée du bâtiment qui se trouvait tout en hauteur. Deux panneaux de pierre semblent former les battants de cette porte d'entrée. Heureusement, l'un d'eux s'est brisé face aux assauts du temps, ce qui permet d'entrer sans difficulté. Bien évidemment, il fait noir comme dans un four dans cette pyramide de près de cinq millénaires. Aux félins de se débrouiller pour trouver une source de lumière. Après tout, les simiesques qui creusent à quelques mètres de là ont des torches ou des lampes électriques de petite taille à profusion. En revanche, il est fort difficile pour un chat de maintenir ce type d'éclairage dans sa gueule durant une longue période.
3. Des escaliers en pente assez forte descendent dans les tréfonds de la pyramide. S'ils sont adaptés aux pieds humains, ce n'est pas le cas pour de petits félins. Les chats sont donc assez mal à l'aise de les emprunter (jet de *Queue* [Agilité] au seuil de difficulté **Difficile** [résultat de 13 ou plus aux dés] sous peine de dégringoler toutes les marches sur le dos et subir ainsi un niveau de blessure).

- A. La première salle de la pyramide. Assez grande (5 x 6 m), elle est couverte de proto-hiéroglyphes qui feraient hurler de joie Claire Bennett et se pâmer Hans Grüber. Au centre de la pièce se trouve un autel avec une maquette d'une barque funéraire égyptienne. C'est LA preuve d'une interconnexion entre l'Égypte antique et les civilisations précolombiennes. Cette découverte déclenchera un véritable séisme dans le monde de l'archéologie. Toute personne ayant des connaissances en hiéroglyphes réussira à déterminer que les écrits sur les murs parlent des dieux morts et des deux gardiens divins. À noter que plusieurs fois, des chats gigantesques sont représentés en bas-reliefs, dominant et dirigeant les hommes. Un sacré accroc à la Mascarade d'aujourd'hui. Un couloir est visible au fond, qui descend lui aussi.
4. Ce n'est plus un escalier, mais un couloir tout aussi pentu que le premier. Bonne nouvelle, il est moins humide que l'autre, donc moins glissant. Par sa taille, il est évident qu'il est prévu pour des simiesques.
- B. Cette pièce a des dimensions quasi identiques à la première. Elle est remplie d'objets funéraires qui représentent une véritable mine d'or pour un archéologue averti et un sacré paquet de dollars pour un pillard peu scrupuleux. Au vu de tout ce qui est entreposé ici, ces objets manufacturés dateraient du tout début de la première dynastie (entre 3000 et 2650 av. J.-C.). Un autre couloir est aussi visible au fond de la salle.
5. Un autre couloir, sans escalier, mais tout aussi glissant que le premier. Pas de blessures possibles, mais une belle frayeur en jouant au toboggan. Il est toujours à taille humaine.
- C. Une salle vide, avec un seul pan de mur couvert de proto-hiéroglyphes avec une ouverture et un couloir qui descend encore. Toute personne ayant des connaissances en hiéroglyphes réussira à déterminer qu'il s'agit d'un avertissement punissant de mort les hommes qui passent le seuil de l'ouverture. Seuls les hommes bénis des Dieux ont le droit de passer. Une fresque se trouve au centre des proto-hiéroglyphes. On y distingue de gauche à droite des humains qui pénètrent dans la pyramide et un chat qui brise une ligne surmontée d'un cercle d'où part de la lumière. La pyramide s'écroule alors sur les intrus.





LA PYRAMIDE PERDUE





VENTA

Plan de la Venta, Tabasco, Mexique

Site archéologique olmèque

Daté de 1200 à 400 avant J.-C.
(époque I)

0 200 M

N



Note

Cela est un indice concernant le mécanisme de défense qui se trouve en salle E.

6. Un couloir en pente extrêmement raide. Il est donc très difficile pour un chat comme pour un homme de marcher normalement. Arrivé au milieu du couloir, un piège est déclenché si un être ou un poids total de plus de 60 kg passe sur une dalle de pression. Ceux qui auront la bonne idée de jeter un coup d'œil au plafond remarqueront une énorme boule en pierre polie suspendue au-dessus d'eux. Le piège laisse tomber la boule qui dévale le couloir, écrasant tout sur son passage.

Note

Comme ce piège a près de 5 000 années, il est un peu grippé. Il faut une bonne vingtaine de secondes pour que la boule se libère. Une fois lancée, impossible de passer sur les côtés. En revanche, son retard à l'allumage laisse le temps aux infortunés personnages de se réfugier dans la salle D en courant. À noter qu'une fois que la boule a dégringolé, l'entrée en salle D est définitivement bloquée

(à moins de passer au travers via le talent Passe-muraille par exemple...).

D – Cette vaste salle est une chambre mortuaire. Une quarantaine de petits sarcophages blancs sont disposés sur des autels, alignés sur quatre rangées. Au fond de la salle se trouve une statue de la déesse Bastet. En ouvrant un sarcophage, on y découvrira le corps d'un chat momifié. Derrière la statue de Bastet se trouve un passage de la taille d'un chat. En s'approchant de la statue, les chats peuvent entendre le message télépathique suivant : « ...À tous les chats qui capteraient ce message. Je me nomme Ma'Grou'w, archonte de la Nouvelle Atlantis. Les miens ont été frappés par un terrible fléau qui a fait des ravages dans nos rangs. J'ai été obligé de prendre une mesure d'urgence. Nos esclaves simiesques veillent sur nous en attendant que l'un des nôtres restés de l'autre côté de l'océan vienne à notre aide. J'espère de tout cœur que vous êtes porteurs du remède qui nous a fait défaut. À tous les chats qui capteraient ce message... ». Ce message se répète sans fin, comme si l'on avait affaire à un répondeur automatique.

Ce message est une énigme en soi. Normalement, il est impossible d'enregistrer un message télépathique



sur quelque support que ce soit. Il s'agit donc là d'une découverte pour les chats actuels. Ceux de la Nouvelle Atlantis ont certainement dû faire des découvertes scientifiques avant de disparaître...

7. Un simple couloir, conçu pour et par les chats.
- E. Cette pièce est beaucoup plus petite que les autres (2 x 3 m). Un squelette de chat se trouve tout proche de l'entrée. Il n'y a qu'un simple autel sur lequel sont disposés deux petits sarcophages bleus. Celui de droite est fermé, mais celui de gauche est ouvert et vide. Entre les deux se trouve la structure d'un polyèdre de métal creux, avec un anneau de Moebius en son centre qui pulse régulièrement d'une lumière bleutée. Une longue tige de métal part de la structure pour aller dans le plafond. Le message est toujours audible. À noter aussi un chat de type européen qui semble figé juste devant la structure métallique. Un étroit passage dans le sol est visible si l'on contourne l'autel (cf. n° 8 sur le plan).

Le chat figé devant la structure n'est autre que Grou'w, l'agent du Conseil de Rio. Accessoirement, c'est un partisan actif du parti passéiste, qui pensait trouver là des informations essentielles pour motiver les militants du parti à passer à l'action et réduire à nouveau les hommes en esclavage. Le message télépathique qu'il a entendu l'a comblé de joie : il y avait là, tout près, un chat, leader de son peuple, qui pouvait (et surtout voulait) reconstruire une Nouvelle Atlantis, un nouvel âge d'or. Persuadé que cet ancêtre venu de la nuit des temps pourrait servir sa cause, voire créer un nouveau courant politique, il s'est jeté tête baissée dans la zone d'influence du ralentisseur temporel. Il est donc ralenti à l'extrême, n'ayant aucune idée de ce qui s'est passé entre temps. Une fois revenu dans le temps normal, il cherchera à tout prix à réveiller le chat présent dans le premier sarcophage...

Un chat avec le talent Contrôle temporel au rang 3 et plus peut interrompre le processus de ralentissement temporel avec un grand effort de volonté. Cela aura pour effet de rendre vie à Grou'w, ainsi qu'au chat qui se trouve dans le sarcophage bleu.

En inspectant minutieusement la structure, un chat pourra en déduire que la tige métallique est l'équivalent d'une clé de voûte améliorée. Le simple fait de la bouger (par télékinésie) aura pour effet de faire s'effondrer l'édifice tout entier en à peine 5 min. Il est possible de

s'enfuir par le passage qui mène dans un lac souterrain, et de regagner la surface par un réseau de tunnels.

Découverte d'un passé lointain

Insistez bien sur cette découverte inhabituelle pour des chats du XXI^e siècle. Il faut que les joueurs soient tirillés entre le danger de réactiver une pandémie féline à l'échelle planétaire d'un côté et la possibilité de retrouver des savoirs perdus d'un autre, le tout dans une course contre la montre.



SCÈNE 2 : ET MAINTENANT ?

Objectif de la scène 2



Laisser une grande liberté de choix aux PJ
Ne pas laisser leurs actions sans conséquences

Maintenant, tout dépend de vos joueurs. S'ils respectent leur mission à la lettre, ils doivent absolument détruire ce bâtiment qui révèle beaucoup de choses compromettantes quant à la Mascarade. Doivent-ils stopper l'amplificateur mental qui sert de ralentisseur temporel et qui a permis au chat dans le sarcophage fermé de survivre cinq mille ans ? N'est-il pas porteur de l'étrange maladie foudroyante qui a décimé les sécessionnistes du passé ? Quels sont les risques de contamination en cas de réveil ? Quels secrets peut-il leur révéler ? Et qui est le chat mort au pied du sarcophage ouvert ? Et pourquoi gît-il là ?



CONCLUSION

Nous sommes 3000 ans av. J.-C. sur les bords de ce qu'on appellera plus tard le golfe du Mexique. Les sécessionnistes sont en train de rebâtir leur Nouvelle Atlantis, grâce à la main-d'œuvre fournie par leurs esclaves humains. Malheureusement, peu après leur arrivée, une épidémie foudroyante frappe les chats. Ils meurent rapidement, incapables de déterminer l'origine de cette maladie. Sur la cinquantaine





de chats venus des terres de l'est, il en reste moins d'une dizaine encore en vie. Certains sont partis à l'intérieur des terres pour trouver un remède, d'autres tentent de reconstruire des navires afin de rejoindre leurs frères ennemis. Voyant sa future civilisation décimée avant l'heure, l'archonte de la Nouvelle Atlantis décide de suivre les conseils d'un éminent scientifique qui a pris fait et cause pour sa politique de renaissance atlante, Mra'Rou. Ce dernier, un génie, pense pouvoir reproduire l'amplificateur mental des Atlantes et le modifier par une invention de sa création pouvant ralentir le temps à l'extrême. Ce nouveau type d'amplificateur ralentirait le temps au ratio d'une seconde pour cent années écoulées. Seul problème : les ressources en métal ne permettront pas de construire un appareil puissant. Seuls deux chats pourront « hiberner » dans cette stase temporelle. L'archonte Ma'Grou'w décide alors que Mra'Rou et lui-même seront les cobayes de cette expérience. Dans son esprit, cette pause temporelle ne devrait pas excéder plus d'une centaine d'années.

Les chats pressent donc leurs esclaves humains à réaliser rapidement la pyramide avec l'appareillage adéquat. Malheureusement, bien que les humains

se soient tués à la tâche dans tous les sens du terme, la pyramide n'est pas finie dans les temps escomptés. Des humains s'enfuient dans la jungle, d'autres tentent de se révolter... Les félins perdent plus de temps à mater les troubles et à jouer les garde-chiourme qu'à travailler sur la construction de leur amplificateur. Mra'Rou meurt avant que son projet n'aboutisse, et bientôt il ne reste plus que trois chats : l'archonte, son fils M'raou et une chatonne nommée W'riou, fruit de l'union de M'raou et de sa défunte épouse, fauchée par la maladie peu de temps auparavant. Les humains les ont abandonnés, persuadés qu'une terrible malédiction frappait leurs dieux.

L'archonte décrète que son fils prendra la place de Mra'Rou. Il est jeune et fort, et pourra refaire des enfants avec d'autres chattes saines une fois l'épidémie contrée. Il enregistre son message télépathique en suivant les instructions de Mra'Rou et s'en va condamner la porte d'entrée en haut de la pyramide après avoir fait entrer son fils. Mais ce dernier ne l'entend pas ainsi. Il veut mourir avec sa fille, et non pas vivre avec le remords de l'avoir abandonnée. La dispute tourne à la bagarre et M'raou tue accidentellement son père qui s'écrase au pied du grand escalier de la pyramide. Affaibli par le combat



et la maladie, il saisit sa fille dans la gueule, ferme la porte d'entrée, descend jusqu'aux sarcophages et la dépose dans l'un d'eux. À bout de force, il réussit à s'éloigner de l'autel et à actionner l'amplificateur avant de s'écrouler, mort.

Donc, c'est un chaton que découvriront les personnages dans le sarcophage fermé, totalement ignorant du savoir de ses congénères. À la MJ de décider s'il est porteur du fameux virus qui a anéanti les chats sécessionnistes ou non...

ANNEXE DE LA NUIT DES TEMPS

ANNEXE 1: PERSONNAGES NON-JOUEURS

CLAIRE BENNETT

(LARA JONES OU INDIANA CROFT ?)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	4	1	2
Défauts	Chance	Qualités	
Peu causante	3	Tenace	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Archéologie	4	4	8
Fouet	3	3	6
Secourisme	4	3	7

Psychologie : Claire est une passionnée d'archéologie. Malheureusement, ses théories fumeuses d'interconnexion entre l'Égypte antique et les civilisations précolombiennes ont fait d'elle la risée de la communauté archéologique du monde entier. Tenace, elle a tout enduré : les affronts, les quolibets, les moqueries, etc. Cependant, elle pense tenir sa revanche avec la découverte qu'elle a à portée de la main. Plus le tunnel d'accès avance, plus elle trépigne

d'impatience de pouvoir remettre ces vieilles barbes blanches décrépies à leur place. Elle ira jusqu'à prendre des risques inconsidérés pour aller vérifier par elle-même ses « preuves » archéologiques. Elle ne laissera surtout personne lui voler ce qui lui revient de droit : une découverte archéologique de premier plan et son honneur retrouvé au sein de la communauté archéologique mondiale.

HANS GRÜBER

(BOULET TEUTONIQUE)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	4 (9)	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	2	1	3
Défauts	Chance	Qualités	
Crédule/Lâche	3	Riche mécène	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Archéologie	3	3	6
Commerce	3	5	8
Culture générale	3	3	6

Psychologie : Hans est venu dans cet enfer vert sur un coup de tête et commence à le regretter amèrement. Sa corpulence n'est pas du tout adaptée à un climat chaud et humide et il supporte difficilement



la nourriture locale, beaucoup trop épicée à son goût. Seule l'excitation d'être présent sur place lors d'une découverte archéologique majeure le force encore à rester. Il se balade donc dans le camp vêtu d'un costume blanc colonial trempé de sueur en s'épongeant continuellement le front. Son rêve est de compter parmi les premiers à pénétrer dans un édifice enseveli depuis près de cinq millénaires. Cependant, en cas de problème sérieux, sa nature première reprendra le dessus et il fera tout pour sauver sa peau, y compris les actes ou les marchandages les plus inavouables.

PETER THOMSON

(JUDAS DE LA PERFIDE ALBION)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	2	2
Défauts	Chance	Qualités	
Double vie/ Insensible	2	Volonté de fer	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	4	4	8
Discretion	3	3	6
Repérer/Trouver	3	3	6

Psychologie : Peter est un pur produit des Rose-Croix. Il est paranoïaque et prend un soin tout particulier à cacher ses activités secrètes. Il part du principe que n'importe qui peut être un agent de l'Ennemi, et n'hésitera pas une seule seconde à éliminer un problème de façon définitive. Il se donne beaucoup de mal pour avoir l'image d'un jeune homme timide, fluët et insignifiant alors qu'il est en réalité autoritaire, froid et déterminé. Il ne dévoilera sa véritable personnalité que s'il est sûr que personne ne pourra le dénoncer. Lorsqu'il tombera le masque, ce sera alors un adversaire impitoyable et redoutable.

LES SÉIDES ROSE-CROIX

(COMMANDOS NINJAS NETTOYEURS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4 (9)	4 (9)	3	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	1	1
Défauts	Chance	Qualités	
Tueurs nés/ Insensibles	2	Esprit commando	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	4	4	8
Armes blanches	3	4	7
Discretion	3	4	7

Psychologie : les tueurs Rose-Croix ne parlent pas et n'hésitent pas. Leurs ordres sont clairs : au signal envoyé par Peter, ils foncent droit vers l'entrée du tunnel en éliminant le plus de monde possible. Ils s'arrangent pour faire croire à un massacre entre l'EZLN et le Mexica Movement après coup, histoire d'effacer les traces de leur passage. À noter qu'ils ne s'intéresseront qu'aux êtres humains, du moins tant que la Mascarade n'est pas mise à mal sous leurs yeux.

MIGUEL FUENTES

(MAIS OÙ SONT MES RACINES ?)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	1	3
Défauts	Chance	Qualités	
Double vie/ Activiste	2	Méthodique	

Niveaux de blessure

1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | Inconc. | Coma | Mort

Compétences

Compétence	Base	Rang	Total
<i>Culture générale</i>	3	4	7
<i>Histoire locale</i>	3	3	6
<i>Persuasion</i>	3	3	6

Psychologie : Miguel attendra le moment propice pour envoyer ses militants à l'action, c'est-à-dire lorsque le tunnel sera achevé et l'accès à la pyramide enfin possible. Ses ordres sont clairs : faire peur aux archéologues et aux étudiants présents afin de les faire fuir, tout en mettant hors d'état de nuire les deux policiers affectés à la protection du camp. Les militants sont peu armés, mais ils sont relativement nombreux. Miguel compte bien sur l'effet de surprise de leur attaque pour pouvoir entrer dans la pyramide et subtiliser un maximum d'objets historiques pour les emmener dans un lieu tenu secret que lui seul connaît.

MILITANTS DU MEXICAN MOVEMENT

(VAMOS A LA PLAYA)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	3

Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	1	3

Défauts	Chance	Qualités
Endoctrinés/ Influencables	2	Motivés

Niveaux de blessure

1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | Inconc. | Coma | Mort

Compétences

Compétence	Base	Rang	Total
<i>Combat à mains nues</i>	3	4	7
<i>Connaissance de la rue</i>	2	3	5
<i>Survie (Jungle)</i>	1	4	5

Psychologie : on leur a dit de foncer en hurlant au signal donné par Miguel, et c'est exactement ce qu'ils vont faire. Les militants du Mexica Movement feront exactement ce qu'on attend d'eux, pour peu que la résistance en face soit faible. Ils pensent tous que ce sera très facile vu leur nombre (une trentaine) et le peu de policiers qu'il y a dans le camp pour le protéger. Cependant, au premier blessé sérieux, ils reflueront tous vers la jungle dans un début de panique.

LES DEUX POLICIERS

(LOS GENDARMOS DE SANTA TROPEZA)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	3

Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	1	3

Défauts	Chance	Qualités
Apathiques/ Alcooliques/ Joueurs	2	Champions aux cartes

Niveaux de blessure

1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | Inconc. | Coma | Mort

Compétences

Compétence	Base	Rang	Total
<i>Culture générale</i>	3	4	7
<i>Histoire locale</i>	3	3	6
<i>Persuasion</i>	3	3	6

Psychologie : les deux policiers affectés à la protection des fouilles archéologiques pensent être affectés à la mission la plus facile qui soit. Aucun voleur sain d'esprit n'oserait tenter quelque chose à proximité d'un des sites touristiques les plus connus et fréquentés du Mexique. Ils seront totalement surpris lors des attaques des différentes factions et paniqueront plus qu'ils ne réagiront aux menaces. Les mettre hors d'état de nuire sera un jeu d'enfant. En attendant, ils font d'interminables parties de cartes à côté du fourgon, protégés par un auvent.



GROU'W

(C'ÉTAIT BIEN MIEUX AVANT !)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	5	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	3	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
Mépris pour les humains/Phobie	2	Équilibriste	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Culture générale	3	4	7
Histoire locale	3	3	6
Persuasion	3	3	6

Psychologie : membre actif de la faction passéiste, Grou'w est un des meilleurs agents du Conseil de Rio. Il s'est bêtement laissé piéger par le dispositif actif de stase temporelle au fin fond de la pyramide, d'où son « silence radio » concernant ses rapports quant à la situation sur place. Il cherchera par tous les moyens à convaincre les joueurs d'ouvrir le sarcophage fermé afin de réveiller ce qu'il pense être l'archonte de la Nouvelle Atlantis. Il compte bien le ramener avec lui pour le placer à la tête de la faction passéiste (qui d'autre pourrait mieux diriger ce parti ?) et au passage devenir un de ses membres influents. Il sera extrêmement surpris de découvrir un chaton femelle à la place du leader attendu, mais essaiera de l'emmener avec lui une fois sa surprise passée (quitte à l'enlever par la force. Au lieu d'avoir un leader adulte, il en fera l'égérie de la faction en se réservant le rôle du régent). Il ne commettra pas l'erreur de combattre de front les agents envoyés par le Grand Conseil : ils sont trop nombreux et ont la légitimité pour eux. En revanche, il s'arrangera pour séparer le groupe afin d'agir au mieux, dans la plus pure tradition de « diviser pour mieux régner ». Depuis qu'il est chaton, Grou'w a la phobie (peur panique) de l'eau. Il sera incapable de franchir un cours d'eau de peur de se noyer.

ANNEXE 2 : L'ESPAGNOL EN 10 LEÇONS

Pour donner du cachet à votre prestation en tant que meneuse de jeu au cours de ce scénario, voici un petit florilège de répliques traduites dans la langue de Cervantès qui vous permettront de distiller une atmosphère hispanique :

- 🐾 Halte !
- ;Alto !
- 🐾 Mains en l'air !
- ;Manos arriba !
- 🐾 En avant, camarades !
- ;Adelante, camaradas!
- 🐾 À bas le gouvernement fédéral capitaliste corrompu !
- ;Abajo el gobierno federal capitalista corrupto!
- 🐾 Sainte Mère de Dieu !
- ;Santa María !
- 🐾 Incroyable !
- ;Increible !
- 🐾 Professeur, je pense que j'ai trouvé quelque chose...
- Profesor, creo que hemos encontrado algo...*
- 🐾 Vous voulez aller où ?
- ;¿A dónde queréis ir ?
- 🐾 Il faut prendre un billet pour aller là-bas.
- Hace falta un billete para ir allí*
- 🐾 Mesdames, messieurs, nous allons amorcer notre descente vers Veracruz.
- Señores pasajeros, vamos a iniciar el descenso hacia Veracruz.*
- Et un petit bonus pour la route :
- 🐾 Je m'appelle Enigo Montoya. Tu as tué mon père. Prépare-toi à mourir.
- Me llamo Iñigo Montoya. Tu mataste a mi padre. Prepárate a morir.*

CHACUN CHERCHE SON CHAT

ou « L'idéal du calme est dans un chat assis. (Jules Renard) »

🐾 INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

Les PJ sont des agents du Conseil de Paris qui ne sont pas en mission. À cause de leur réputation, ils sont contactés par deux émissaires de la faction politique des paresseux. Ces derniers leur expliquent que leur chef de faction a tout simplement disparu et qu'ils n'ont plus de nouvelles de lui depuis plus de 24 h. Les paresseux doivent participer à une importante réunion prévue dans 48 h avec à la clé des gains importants au niveau du Grand Jeu. Malheureusement, c'est leur chef de faction qui doit mener cette réunion. Son absence pourrait coûter cher à la faction. C'est pourquoi elle demande à des chats aux talents reconnus (les personnages) de le retrouver au plus vite.



Celui-ci a été capturé par un groupe de gothiques, qui le tiennent prisonnier dans une cave. Les PJ vont mener l'enquête et explorer tous les lieux qu'a l'habitude de visiter Gros Pépère. Ils vont remonter sa piste jusqu'à Mélanie, l'une des gothiques, au parc. C'est une alliée des chats, qui mènera les PJ à la cave.

CONSEILS POUR LE GROUPE

Ce scénario est prévu pour 4 ou 5 chats expérimentés (au moins deux missions réussies au compteur). Un chat qui n'est pas un agent peut participer si un des agents lui doit une faveur. Un bastet ou un humain peut y participer, mais pas plus, sachant qu'il prendra toute sa saveur avec uniquement des personnages félines (il est d'ailleurs écrit dans cette optique). Il est prévu pour durer 3 à 5 h de jeu, mais peut être rallongé moyennant quelques adaptations ou créations de votre part. La présence de personnages ayant un score de compétence *Us et coutumes humains* d'au moins 6 est particulièrement recommandée pour ce scénario, ainsi qu'un personnage ayant des points en *Langage humain*. Les talents *Télékinésie* et *Passe-muraille* sont essentiels pour mener le scénario à bien.

FICHE TECHNIQUE

Type : comique et investigation

PJ : 4 à 5 chats, l'un d'entre eux peut ne pas faire partie du Conseil

MJ : initiée

Joueurs : au moins deux missions réussies au compteur

Action : 🐾 🐾

Ambiance : 🐾

Interaction : 🐾 🐾

Investigation : 🐾 🐾 🐾



ACTE 1

C'EST LA MÈRE MICHEL QUI A PERDU SON CHAT

ou « Kitty Livingstone. I presumed ? »

SCÈNE 1 : LES PARESSEUX

Objectif de la scène |

-  Installer le ton comique et léger
-  Donner les premiers indices de l'enquête

C'est le mois d'août à Paris. La capitale est désertée par les Parisiens partis en vacances et laissée aux touristes pour leur plus grande joie. Les personnages goûtent un repos mérité à l'issue de leur dernière mission en se faisant tous ensemble dorer le poil au soleil. Pour un souci de cohérence, postulez que tous les chats se trouvent dans la petite cour intérieure d'une vieille maison de maître du Quartier latin transformée en appartements dans les années 80. Cette cour présente l'avantage de posséder un petit carré de verdure où se dresse un arbre. Demandez juste aux joueurs quels chats sont étendus sur l'herbe et ceux qui sont à l'ombre sur les branches de l'arbre.

Soudain, ils aperçoivent deux chats qui avancent lentement, mais sans peur, vers eux. L'un est un chat entièrement noir (Yin), l'autre une chatte toute blanche (Yang). Si certains joueurs ont décidé que leurs chats se trouvaient à l'abri du soleil dans le feuillage de l'arbre, Yin & Yang demandent poliment si ceux étendus sur l'herbe sont bien les fameux agents du Conseil de Paris, mais s'étonnent de ne pas en voir le nombre exact (d'office, ils ne remarquent pas ceux planqués dans l'arbre). Tant que ceux dans l'arbre ne se manifestent pas, ils restent dubitatifs sur le fait de parler réellement aux agents qu'ils recherchent. Dès qu'ils voient ou entendent les autres chats dans l'arbre, ils se présentent comme des émissaires de la faction des paresseux et demandent si les personnages sont bien les fameux (insérer ici les noms félines des personnages).

Si les personnages répondent par l'affirmative, les deux chats s'allongent à l'ombre car « On vient de faire 200 m à pattes et tout ce trajet nous a

littéralement épuisés... ». Après quelques minutes de repos, ils exposent leurs doléances. Chacun d'eux parle alternativement. Yin dit une phrase, puis Yang dit la suivante en parodiant les frères Bogdanoff, et ainsi de suite...

Par exemple :

- « Tout à fait, Yin. Et... »
 - « Exactement, Yang. Mais... »
 - « Précisément, Yin. D'ailleurs... »
 - « C'est bien de cela qu'il s'agit, Yang. Plus précisément... »
 - « Bien sûr, Yin. De plus... »
 - « Entièrement d'accord, Yang. »
- Etc.

Cela devrait doucement mais rapidement énerver les joueurs et se faire ressentir dans les futures négociations avec Yin & Yang. Parce que ces deux chats viennent négocier les services de ces célèbres agents du Conseil de Paris en commençant en ces termes :

« Nous sommes venus vous trouver pour vous proposer d'effectuer une mission pour le compte de notre faction. »

« Exactement, Yin. D'ailleurs, si elle est menée à bien, vous serez grassement rémunérés (traduire : vous obtiendrez des faveurs conséquentes). »

« Tout à fait, Yang. Car notre chef de faction, Ma'Waou, a disparu. »

« En effet, Yin. De plus, il nous est impossible de prendre contact télépathiquement avec lui, et impossible de mettre la patte dessus. »

Les deux chats envieront l'image télépathique d'un gros chat Scottish limite obèse en train de dormir du sommeil du juste sur un énorme coussin en velours rouge au milieu d'un canapé cuir.

« Il est impératif que nous l'ayons retrouvé dans 48 h au plus tard. »

« Bien sûr, Yang. Par conséquent, nous resterons ici pour que vous puissiez nous contacter au plus vite. »
« C'est vrai, Yin. D'ailleurs, n'hésitez pas à nous prévenir, même en cas de nouvelles graves comme son décès. »
« Bien dit, Yang. Au pire, il nous faudra élire un nouveau chef de faction avant la réunion prévue, et cela prend du temps... »

Yin & Yang enchaînent sur des négociations âpres concernant les faveurs à accorder aux personnages pour qu'ils acceptent cette mission officieuse qui ne vient pas directement du Conseil de Paris.

Pour la MJ

Ils doivent impérativement convaincre les agents d'accepter cette mission (c'est un ordre du second de la faction des paresseux), mais aussi s'arranger pour devoir le moins de faveurs possible (c'est une forte recommandation du même second, parce qu'on ne distribue pas des faveurs comme ça ma brave dame). Comme ils doivent composer avec ces deux extrêmes, n'hésitez pas à pinailler sur toutes les demandes des personnages.

Yin & Yang indiquent aux personnages que Ma'Waou a l'habitude journalière d'effectuer un circuit bien précis depuis de nombreuses années. Il commence invariablement par quitter le domicile des simiesques chez lesquels il réside pour se rendre chez une vieille simiesque pour des raisons inconnues. Ensuite, il se rend dans un terrain vague non loin de là pour finir dans un parc élaboré par les humains avant de revenir chez ses humains. Pour chaque lieu évoqué, Yin & Yang montrent à quoi il ressemble via une image télépathique. Ils précisent qu'on l'a vu pour la dernière fois au domicile des simiesques chez qui il réside, avant le début de son circuit. De plus, Yin & Yang répondent aussi à toutes les questions posées, du genre :

Question : pourquoi les paresseux ne cherchent-ils pas eux-mêmes leur leader de faction ?

Réponse : tout simplement parce que c'est époussant ! Et puis des agents du Conseil de Paris, habitués

aux missions de terrain, auront bien plus de chance de succès dans leurs recherches que des néophytes fatigués chroniques.

Question : qui a vu Ma'Waou en dernier ?

Réponse : c'est Ma'Graw, le second de la faction des paresseux. Il a discuté avec Ma'Waou hier avant qu'il ne sorte pour sa promenade quotidienne. Il est actuellement occupé à établir un plan B, au cas où Ma'Waou ne referait pas surface à temps pour la réunion interfactions. C'est lui qui a commandité Yin & Yang pour le retrouver.

Question : quelle est cette réunion importante ?

Réponse : il s'agit d'une réunion entre les défaitistes, les avant-gardistes et les paresseux pour mettre au point des actions concertées leur permettant de gagner dans le Grand Jeu de la Politique féline au détriment des autres factions.

Question : pourquoi Ma'Waou doit-il impérativement assister à cette réunion ?

Réponse : parce que les deux autres chefs de faction lui doivent respectivement des faveurs, et que cela le met en position dominante lors de cette réunion.

Question : qui a intérêt à ce que Ma'Waou disparaisse ?

Réponse : tous ceux qui lui doivent des faveurs, le second de la faction qui pourrait prendre sa place (mais mettrait la faction en situation délicate avec la réunion à venir), les factions des défaitistes et des avant-gardistes pour éviter de devoir trop accepter vis-à-vis des paresseux, etc. Bref, la liste des suspects est longue, très longue...

Faire durer le plaisir !

Vous pouvez, si vous le voulez, allonger le circuit de Ma'Waou pour multiplier les fausses pistes, les rencontres ou tout simplement augmenter la durée de la partie. Voici une liste de quelques arrêts possibles à détailler.

- 🐾 Un plan d'eau public (Ma'Waou est hydrophile).
- 🐾 Un autre bâtiment simiesque (car Ma'Waou entretient une relation avec une chatte persane).
- 🐾 Une maison de retraite (car Ma'Waou se fait dorloter par ses pensionnaires). Etc.



Et si les PJ ne suivent pas l'ordre prévu ?

Normalement, tous les joueurs qui ont joué ce scénario commencent par aller au domicile de Ma'Waou puis retracent son circuit habituel point par point. Les chapitres suivants décrivent donc les rencontres des personnages avec les protagonistes de chaque lieu dans cet ordre chronologique. Si jamais vos joueurs décident de chambouler cet ordre établi, pas de panique ! Chaque protagoniste et chaque lieu peuvent être utilisés pour orienter les recherches vers le

gourou gothique qui cherche à invoquer Satan avec un sacrifice animal.

🐾 Un des gothiques passe dans le hall d'entrée de l'immeuble où loge Ma'Waou (il habite dans les étages supérieurs) et fait comprendre aux enfants que leur chat domestique est foutu.

🐾 La bande de gothiques passe devant la maison de la Mamie et se fait insulter par cette dernière à cause des mauvais traitements sur les chats qu'elle affectionne.

🐾 Dans le terrain vague, certains gothiques cherchent à capturer les dégénérés pour avoir plus de victimes lors du sacrifice de la soirée.

ACTE 2

À LA POURSUITE DU CHAT PAS SI PEPÈRE QUE ÇA

ou « Un chat, ça va. Mais trois chats, bonjour les dégâts ! »

🐾 SCÈNE 1 : L'IMMEUBLE DE MA'WAOU (DIT « GROS PÉPÈRE »)

Objectif de la scène I

- 🕒 Mener une investigation limitée pour des chats
- 🕒 Les PJ peuvent apprendre que Ma'Waou ne s'est pas rendu là depuis 24 h

C'est un immeuble d'avant-guerre de cinq étages qui a été récemment rénové avec accès via une porte vitrée et une serrure type digicode (jet de compétence *Us et coutumes humains* au niveau de difficulté **Difficile** [résultat de **13** ou plus aux dés] pour déterminer comment cela fonctionne). Un succès permet d'attendre un simiesque pour le voir taper le code et pouvoir ensuite rentrer. Mieux vaut posséder le talent *Télékinésie* au

rang **I** pour pouvoir recomposer ce code sans effort. Sinon, il faudra aligner cinq jets en compétence *Saut* au niveau de difficulté **Très difficile** [résultat de **15** ou plus aux dés] à la suite pour pouvoir donner le bon coup de patte dans le bon ordre afin d'ouvrir la porte. Enfin, il faut au minimum un score cumulé en *Griffe (Force)* de **9** pour ouvrir la porte vitrée une fois le code entré. Un coup de pouce du talent *Force* ou l'aide d'autres chats peut s'avérer nécessaire, sachant que la porte se referme automatiquement ensuite. La sortie est plus facile, car il suffit d'appuyer sur un simple bouton rouge pour déclencher l'ouverture de la porte (jet de compétence *Saut* au niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de **11** ou plus aux dés] pour réussir cette action). À noter que si les chats font trop de boucan dans le hall d'entrée, ils provoqueront la sortie du gardien de l'immeuble accompagné de son chien fort peu avenant envers la gent féline.

L'avantage de la porte vitrée permet à un chat ayant le talent *Téléportation* au rang **I** de facilement aller

de l'autre côté puisqu'il voit sa destination. Le talent Passe-muraille au rang 1 permet aussi de rentrer sans souci. Au bout du hall d'entrée, il y a un vieil ascenseur avec une grille en fer forgé, très difficile d'utilisation pour un chat, ne serait-ce que pour ouvrir les grilles (jet de compétence *Us et coutumes humains* au niveau de difficulté **Très difficile** [résultat de 15 ou plus aux dés] pour déterminer comment cela fonctionne). Il y a aussi un escalier en marbre dont les simiesques ont eu l'excellente idée de le garnir avec un tapis rouge au milieu. C'est idéal pour s'y faire les griffes et, surtout, les félins domestiques n'ont besoin d'aucun jet de compétence *Discrétion* au niveau pour se déplacer sans se faire remarquer dans l'escalier. Mis à part dans le hall d'entrée où il y a seulement trois portes, il y a cinq portes par étages (deux à droite, deux à gauche et une au fond).

Yin & Yang ont pu dire aux personnages que Ma'Waou vit avec une famille de simiesques composée de quatre personnes (Papa [absent, car au boulot en ce moment], Maman, une très jeune fille et un jeune fils). Yin & Yang ont fourni les images mentales des simiesques aux personnages. Ils n'ont rien pu dire de plus, car ils ne sont jamais entrés dans l'immeuble. En fait, il vit au second étage. Et comme par hasard, les personnages qui montent les escaliers et qui arrivent au premier étage entendent du bruit qui provient du second étage. Un jet de *Vibrisses* (Intuition) au niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés] peut leur apprendre que les voix appartiennent à des chatons humains. En réussissant un jet de compétence *Discrétion* au niveau de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés], ils pourront surprendre une très jeune fille et un jeune garçon d'une dizaine d'années à peine qui s'amuse dans le couloir. La porte du fond à droite est entrouverte. La jeune fille est sur un véhicule simiesque bizarre (jet de compétence *Us et coutumes humains* au niveau de difficulté **Très difficile** [résultat de 15 ou plus aux dés] pour déterminer que c'est un tricycle) alors que le jeune garçon tient un objet dans la main droite (jet de compétence *Us et coutumes humains* au niveau de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés] pour déterminer que c'est UNE ARME TECHNOLOGIQUE SIMIESQUE nommée « pistolet » ! En fait, le même jet réussi au niveau **Très difficile** [résultat de 15 ou plus aux dés] permet de déterminer que c'est un pistolet à eau).

Pour la MJ

Si vos joueurs ont des personnages « bourrins » ou si vous voulez être un poil sadique, vous pouvez remplacer le pistolet à eau par un pistolet à billes qui provoquera un niveau de blessure aux chats qui en seront victimes (mais pas plus, même en cas de coups cumulés).

Les personnages reconnaîtront immédiatement les chatons humains chez qui vit Ma'Waou. Un bruit d'aspirateur se fait entendre par la porte entrouverte. Si le garçon repère les chats, il s'amusera à les prendre comme cible mouvante avec son arme. Si la jeune fille repère les chats, elle cherchera à en prendre un dans ses bras et à le montrer à sa maman qui fait le ménage dans l'appartement pour remplacer « Gros Père » qui a disparu depuis 24 h.

Si les personnages font trop de bruit avec les enfants dans le couloir, leur mère coupera l'aspirateur pour voir ce qui se passe. Dans tous les cas, la jeune fille tentera de convaincre sa mère de garder le chat (ou un des chats s'ils sont plusieurs, celui ayant la plus grande valeur en *Coussinet*). Sa maman sera bien évidemment contre et déploiera des trésors de diplomatie pour convaincre sa progéniture d'abandonner ce projet d'adoption féline. Un jet de compétence *Psychologie humaine* au niveau de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés] confirmera que la jeune fille est marquée par la disparition la veille au soir de Gros Père. Le même jet de *Psychologie humaine* au niveau de difficulté **Difficile** [résultat de 13 ou plus aux dés] indiquera que sa mère est plutôt soulagée de la disparition du gros Scottish fainéant (« Bon débarras ! »).

Si un ou plusieurs chats pénètrent discrètement dans l'appartement, les seules traces de présence de Ma'Waou seront une litière propre dans le vestibule, ainsi qu'un bol de croquettes et une soucoupe de lait intacts dans la cuisine. À part cela, il n'y a pas de traces récentes de la présence du leader des paresseux en ces lieux.



SCÈNE 2 : LA MAISON DE LA PETITE VIEILLE

Objectif de la scène 2

-  Créer une interaction comique
-  Les PJ peuvent apprendre que Ma'Wau a disparu la veille après 16h30

À 250 m de l'immeuble où vit Gros Pépère se trouve une charmante petite maison encadrée par deux immeubles imposants. C'est là que vit une adorable mamie qui adore les chats et offre régulièrement une soucoupe de lait « amélioré » à Ma'Wau, d'où son habitude de passer par là régulièrement. La maison possède un tout petit jardin sur toute la longueur de la façade, protégé par une grille en fer forgé. Cette grille empêche un être humain de passer, mais certainement pas un chat. Un simple jet de *Queue* (Agilité) au niveau de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés] permet à un chat de se faufiler entre les barreaux pour entrer dans le jardin.



Les personnages pourront remarquer une soucoupe vide qui a dû contenir du lait d'excellente qualité (jet de *Ronnonement* [Intelligence] au niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés]), certainement un mélange avec d'autres choses qui devrait intéresser plus d'un chat gourmand. Si un chat monte sur le rebord de la fenêtre gauche, il pourra apercevoir une vieille dame dans son salon, assise dans un grand fauteuil. Elle est de trois quarts de dos et s'adonne à une activité simiesque bizarre impliquant des baguettes (jet de compétence *Us et coutumes humains* au niveau de difficulté **Difficile** [Résultat de 13 ou plus aux dés] pour déterminer qu'elle tricote un pull en laine). Si le chat qui assiste à la scène possède le défaut « Joueur », il ne manquera pas de remarquer la pelote de laine qui se dévide lentement au fur et à mesure que la vieille dame progresse dans son tricot. Un jet de *Caresse* (Volonté) au niveau de difficulté **Très difficile** [résultat de 15 ou plus aux dés] sera nécessaire pour résister à la tentation d'aller taquiner ces grosses boules de laine qui n'attendent que des pattes de chat pour aller rouler sous les meubles du salon.

Il faudra attirer l'attention de la mamie qui est plongée corps et âme dans son activité manuelle, ce qui ne sera pas une mince affaire au travers de la vitre. Si les chats réussissent ce challenge (en miaulant à tue-tête, en griffant la vitre, en utilisant le talent de Télékinésie ou de Poltergeist pour faire tourner la tête de la vieille dame vers la fenêtre, etc.), la vieille dame ira voir ce qui se passe en allant sur le palier de sa maison. Elle empêchera les chats inconnus de rentrer chez elle, mais tous ceux qui réussiront un jet de compétence *Réclamer à manger* au niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés] auront le plaisir de la voir rentrer chez elle pour réapparaître quelques minutes plus tard avec des soucoupes de lait agrémentées de crème fleurette, un régal pour les papilles des félins.

Les personnages qui possèdent la compétence *Langage humain* pourront comprendre, d'après ce que dit la vieille dame en caressant les chats qui lapent leur lait offert, que Ma'Wau est passé à l'heure habituelle hier (16 h 30), mais pas aujourd'hui. Il se dirige habituellement vers le terrain vague après avoir fait sa « pause » soucoupe de lait.

SCÈNE 3 : LE TERRAIN VAGUE

Objectif de la scène 3

-  Remettre un peu d'action dans l'intrigue
-  Mener à la dernière piste : le parc.

À 200 m de la maison de la vieille dame qui aime les chats se trouve le terrain vague. Pour être plus précis, il s'agit plutôt d'un chantier à l'abandon que d'un terrain vague. On y trouve des engins de chantier, des caisses, des tuyaux et divers autres équipements adéquats, le tout entouré d'une palissade de bois. Les chats peuvent aisément se faufiler à l'intérieur via une planche délogée de son support.

Juste devant cette entrée, tous ceux qui réussissent un jet de compétence *Repérer/Trouver* au niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés] remarquent un chat siamois caché sous l'un des véhicules simiesques nauséabonds garés proche du trottoir. Toute tentative de contact avec lui le surprendra tant son attention est focalisée sur l'entrée

du terrain vague. D'ailleurs, sa surprise sera totale au point qu'il sursautera et se cognera la tête sur le châssis de la voiture. Quand il comprendra qu'il a affaire à des chats éveillés et agents du Conseil de Paris de surcroît, il se détendra rapidement, se présentera comme Ma'Aou et leur proposera un marché qui lui semble équitable.

« Oui, je connais très bien Gros Pépère. Je suis prêt à vous révéler tout ce que je sais sur lui en échange d'une petite faveur. J'ai pour habitude de venir régulièrement dans ce terrain vague. Or il se trouve que ce matin, une bande de dégénérés m'en a délogé par la force. J'aurais bien essayé de leur reprendre, mais ils sont beaucoup plus nombreux que moi seul (**note** : ils sont autant que les personnages, plus un chat) et surtout l'un d'entre eux est très costaud, autant que votre ami là », dit-il en désignant le personnage qui a 4 ou plus en *Poil*. Ma'Aou voit dans les personnages une opportunité à ne pas laisser passer afin de récupérer son territoire qu'il considère comme étant légitimement le sien. Il négociera âprement afin que les personnages acceptent son deal en faisant croire qu'il a des révélations très importantes à faire concernant Gros Pépère mais qu'il ne les fera que si et seulement si les personnages délogent les chats dégénérés du terrain vague.

Si les personnages entrent dans le terrain vague par la planche délogée, ils peuvent voir la scène suivante :

Passer la palissade

Si certains joueurs décident de passer par un autre moyen tel que les talents Contrôle gravitationnel pour passer au-dessus de la palissade ou bien Passe-muraille pour passer au travers, ils devront réussir un jet de *Queue* (Agilité) au niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés] sous peine de renverser un objet (tonneau en plastique vide, ferraille ou caisse en bois) et de se faire repérer.

Un chat de gouttière borgne assis sur une caisse surplombe d'autres chats tout aussi sales et repous-sants, dont un énorme chat marron avec des rayures

noires et blanches sur le dos. Le chef de bande s'appelle Qu'un Œil et demande aux nouveaux venus de déguerpir rapidement en ces termes : « Vous partir ! Ici territoire de Qu'un Œil ! Vous partir maintenant sinon Gros Costaud vous faire très très mal ! » Tous les autres chats se tournent vers les personnages en crachant et en feulant pour bien montrer que leur chef ne plaisante pas, sauf Gros Costaud qui tient plus de la grosse brute placide que d'autre chose et qui demande avec une voix télépathique toute molle : « Griffier maintenant, chef ? »

En mode Furtif

Le dernier chat de la bande à Qu'un Œil est un chat de gouttière entièrement noir qui est passé en mode furtif et qui va tenter d'attaquer par derrière le personnage le plus isolé. Tous ceux qui réussissent un jet de compétence *Repérer/Trouver* au niveau de difficulté **Très difficile** [résultat de 15 ou plus aux dés] repéreront le chat ninja qui tente de les contourner. Un chat qui utilise son talent de Clairvoyance baisse le niveau du jet à **Difficile** [résultat de 13 ou plus aux dés]. Un chat qui possède le talent de Sixième sens sera averti d'un danger potentiel. Rappelez-vous qu'il y a autant de chats dégénérés que de personnages, plus le chat ninja en embuscade. Dès que ce dernier attaquera, Qu'un Œil donnera l'ordre de la curée en misant sur la désorganisation provoquée par l'attaque-surprise. Si les personnages repèrent le chat ninja, cela ne changera pas grand-chose au plan de Qu'un Œil qui compte sur sa supériorité numérique et sur Gros Costaud pour l'emporter. Si le chat ninja est mis hors d'état de nuire, Qu'un Œil tentera de tout miser sur Gros Costaud et proposera un duel félin entre ce dernier et l'un des personnages pour régler le problème. Dès que Gros Costaud se fait battre ou bien est mis hors de combat, tous les autres chats prennent la fuite sans demander leur reste. Seul reste Qu'un Œil qui, seul et sans alliés, passe en mode soviétique en disant : « Mon gouvernement est prêt à négocier ! »





Caractéristique	Qu'un Œil	Gros Costaud	Chat Ninja	Acolyte
Griffe	3	4	3	3
Poil	3	5	3	3
Queue	3	3	4	3
Œil	2	3	4	3
Ronron.	3	2	3	2
Caresse	4	2	3	3
Vibrisse	2	1	2	2
Coussinet	3	2	2	2
Chance	2	2	2	2
Combat Griffu	5	6	5	4
Discrétion	5	3	7	4
Saut	6	5	7	4

Une fois la bande à Qu'un Œil mise en déroute et le terrain vague restitué à Ma'Aou, ce dernier livrera toutes ses informations comme promis. Il est en fait l'équivalent félin du coach sportif de Gros Pépère et il lui fait pratiquer des exercices physiques intenses afin de le maintenir en forme et lui permettre de s'acquitter au mieux de sa fonction de leader de faction. En fait, l'expression « exercices physiques intenses » pour un paresseux, c'est grosso modo cinq minutes montre en main pour trotter sur le terrain vague et crapahuter dans des tuyaux, si possible avec un large diamètre vu la corpulence de Gros Pépère... Mais bon, comme il aime à le répéter souvent : « Il ne faut jamais négliger son corps ». Vu qu'en plus il rémunère son coach en diverses faveurs telles que poisson frais, pâtée Quiskas et autre friandise, les personnages comprendront très rapidement pourquoi Ma'Aou tient à son terrain vague/salle de sport comme à la prunelle de ses yeux.

Ma'Aou confirmera aux personnages qu'il a bien vu Gros Pépère hier pour son exercice physique hebdomadaire à l'heure habituelle, et que ce dernier l'a quitté en pleine forme pour se diriger vers le parc comme il le fait tout le temps. Il ne sait rien d'autre de plus, mais remerciera encore une fois chaleureusement les personnages de lui avoir permis de récupérer son bien.

SCÈNE 4 : LE PARC

Objectif de la scène 4

-  Insister sur les dangers en territoire humain
-  Boucler l'enquête en montrant les gothiques

À 400 m du terrain vague se trouve le square René Viviani, un petit parc bordé d'arbres et de pelouses avec une grande pièce d'eau centrale au milieu de graviers blancs. On y trouve aussi juste à côté un grand bac à sable où peuvent s'ébattre de joyeux bambins sous l'œil rieur mais attentif de leurs mamans respectives. D'ailleurs, ce square possède une faune qui peut se cataloguer en quatre catégories. Tout d'abord, les jeunes mères venues ici aérer leurs charmants bambins. Elles sont inoffensives tant qu'on ne porte pas atteinte à leur progéniture, mais peuvent se transformer en furies vengeresses si c'est le cas. Ensuite, il y a la progéniture qui se subdivise en deux sous-catégories : la progéniture en poussette qui ne pose aucun souci et la progéniture apte à se déplacer au sol, que ce soit à quatre ou deux pattes. Cette dernière constitue un danger pour les félins domestiques qui se risqueraient à les côtoyer de trop près, car ils sont prompts à vouloir se saisir de la queue du chat pour faire un câlin musclé au minou ainsi capturé. La troisième catégorie est composée des mamies qui viennent donner à manger aux pigeons d'une part et s'échanger les derniers quolibets en date d'autre part. Elles sont généralement inoffensives et certaines peuvent même transporter des croquettes ou des bouts de gras soigneusement emballés dans du papier aluminium dans leurs sacs à main. Pour peu qu'elles apprécient caresser un joli matou ronronnant de plaisir, c'est tout bénéfice pour les chats. Malheureusement, certaines d'entre elles sont accompagnées de la quatrième et dernière catégorie, mais pas la moins dangereuse : les roquets. Ces petites boules de poils hargneuses et vindicatives ont promette de fondre sur un félin isolé pour tenter de le mordre sans vergogne.

Les personnages devront donc naviguer dans cet environnement difficile peuplé de créatures tantôt conciliantes, tantôt dangereuses. Heureusement

pour eux, ils ont aussi certains avantages pour les aider dans cette mission ardue. En premier lieu, les pelouses sont interdites aux promeneurs et aux chiens mais les chats ne sont pas concernés. Ensuite, les jeunes mamans, leur progéniture, les mamies et leurs roquets grimpent difficilement dans les arbres qui constituent donc un abri sûr face à une soudaine adversité d'une des catégories présente dans le parc.

Pour la MJ

N'hésitez pas à multiplier les mini aventures dans le parc en faisant interagir les personnages avec chaque catégorie présente sous la forme de bambins particulièrement intéressés par les chats, de leurs mères inquiètes si les chats réagissent un peu trop violemment, de mamies prêtes à récompenser un chat en échange d'un peu de caresses et de beaucoup de tendresse et enfin d'un roquet jaloux prompt à faire comprendre que sa vieille maîtresse est une propriété privée à usage exclusif.

Au bout d'un moment, faites faire un jet de compétence *Repérer/Trouver* au niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés] à tous les personnages. Tous ceux qui réussissent remarquent qu'une jeune simiesque détonne au milieu de la faune présente dans le parc. Elle est habillée différemment des autres, avec une forte présence de noir dans ses habits, et semble ne pas être dans le même état d'esprit que ses congénères. Un jet de compétence *Psychologie humaine* au niveau de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés] permet de déterminer qu'elle est triste et inquiète alors que les autres simiesques présents dans le parc sont joyeux et détendus.

Si un ou plusieurs chats s'approchent d'elle pour en savoir un peu plus sur son sujet, sa réaction semble très bizarre. En effet, elle devient soudain très agitée et anxieuse lorsqu'elle aperçoit le ou les félins et se met à parler à voix haute. Tous ceux possédant la compétence *Langage humain* et réussissant un jet au niveau de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés] comprennent que c'est un avertissement. Elle dit très précisément : « Ne reste pas là ! C'est dangereux pour toi ici ! Ils peuvent arriver ici à tout moment et t'embarquer pour te tuer. Allez, ouste ! Fiche le camp ! C'est pour ton bien... »


ACTE 3

LE FIN MOT DE L'HISTOIRE

ou « Le satanisme, c'est d'enfer ! »

SCÈNE 1 : LE GOUROU

Objectif de la scène 1

-  Présenter les objectifs des gothiques
-  Déplacer l'action au lieu du dénouement

À peine la jeune fille a-t-elle terminé de parler que les personnages peuvent tenter à nouveau un jet de

compétence *Repérer/Trouver* au niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés]. Ceux qui réussissent leur jet peuvent déceler une agitation chez les simiesques à l'autre bout du parc. En effet, une bande de six jeunes gens d'à peu près l'âge de la jeune fille et habillés de la même manière fait son entrée dans le parc et s'amuse visiblement à effrayer la faune locale des simiesques. Les mères récupèrent leurs jeunes enfants dans leurs bras, tout comme les mamies avec leurs roquets. Pour



tous les personnages qui regardent la scène, un jet de compétence *Psychologie humaine* au niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés] permet de déterminer qu'il y a de toute évidence un leader qui dirige ce petit groupe, et que ce dernier lui obéit au doigt et à l'œil. Un autre jet de compétence *Leadership* au niveau de difficulté **Difficile** [résultat de 13 ou plus aux dés] permet de déterminer que le chef impose son autorité comme le ferait un gourou sur une secte.

Lorsque la jeune fille assise sur le banc voit la bande arriver droit sur elle, son chef en tête, elle jette n'importe quoi sur les chats pour les faire partir. Ceux qui ne bougent pas ou qui sont trop près d'elle atterrissent inévitablement au fond de son grand sac de cuir noir afin de les dissimuler au mieux. Ils ne verront rien de la scène, mais entendront tout s'ils réussissent un jet de compétence *Langage humain* au niveau de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés]. Ceux cachés dans les massifs de fleurs sur la pelouse ou dans les arbres verront toute la scène, mais n'entendront quasiment rien.

Partager les informations

Un chat possédant le talent Télépathie et se trouvant à l'extérieur du sac peut bien évidemment transmettre mentalement toute la scène en image. De même, un chat dans le sac ayant le talent Clairvoyance peut parfaitement « voir » la scène qui se passe au-dehors.

Le gourou tient le discours suivant à la jeune fille :

Le gourou : « Alors Mélanie, on est sortie se promener dans le parc ? C'est bien de prendre l'air frais. C'est revigorant. Tu vois, nous aussi. Parce que ce soir, ça va être grandiose, bien plus grisant qu'un bol d'air frais. Et tu seras bien évidemment des nôtres ? »

Mélanie : « Laisse tomber, Jean-Marc. Je ne veux plus participer à tes trucs à la con. Ça va beaucoup trop loin tout ça. Je ne serai pas complice de torture et mort sur de pauvres animaux... »

Le gourou : « Tout d'abord, c'est maître et pas Jean-Marc. Ensuite, tu es liée par un pacte avec nous tous. Soit tu es avec nous, soit tu es contre nous. Et tu sais ce que je réserve à mes ennemis... »

Mélanie : « Tu es malade Jean-Marc. Redescends sur terre ! Tes histoires de grimoires et d'invocations, c'est bidon ! C'est de la poudre aux yeux pour les gogos derrière toi qui croient que le Diable va changer leur existence minable. Sauf que tu t'es pris au jeu et que tu y crois aussi maintenant... »

Le gourou : « Tais-toi, petite sotte ! J'ai mis la main par hasard sur un livre exceptionnel qui va m'ouvrir les portes de la gloire, de la richesse et du pouvoir ! Tu doutes de moi, mais quand j'invoquerai ma fureur sur toi via le Cornu, tu feras moins la fière. Allez, venez vous autres ! On n'a pas besoin de loosers dans notre cercle. Et ce soir, je vous rendrai tous immortels. Immortels et puissants ! Ha ha ha... »

La bande de gothiques satanistes reprend son chemin pour quitter le square côté quais de Seine tandis que la jeune fille reste assise, toute pâle. Lorsqu'ils sont à plus de cinquante mètres, elle sortira le ou les chats de son sac, s'excusera auprès d'eux et se lèvera, l'air décidé, en disant à haute voix : « Je dois absolument empêcher ça ! ». Elle se mettra à suivre discrètement ses anciens compagnons. Ces derniers déambuleront dans le Quartier latin jusqu'à aller dans un bar branché nommé l'As de Pique pour attendre le début de soirée. Mélanie restera en retrait dans un café en face afin de les surveiller.

Suivie ?

Si Mélanie remarque que les chats semblent la suivre elle aussi, elle se montrera intriguée et tentera de leur parler. Elle possède la qualité « Ami des chats » et, passé la surprise, serait prête à coopérer avec les félins éveillés si ces derniers font un léger accroc à la Mascarade en se dévoilant à elle. En résumé, elle peut être une recrue de choix pour des agents du Conseil de Paris.

SCÈNE 2 : LES CAPTIFS

Objectif de la scène 2



- Créer un sentiment d'urgence
- Montrer des détails que les PJ pourront exploiter

Dès le crépuscule, la bande des satanistes en herbe ira dans un immeuble non loin de là. La porte d'entrée est en fer forgé avec de grandes vitres. Il n'y a pas de digicode cette fois-ci, uniquement un accès avec une bonne vieille clé. Néanmoins, la serrure est commandée électriquement via un bouton dans le hall d'entrée pour sortir. Les personnages peuvent voir un couple de personnes âgées sortir par ce moyen. Les talents Brouilleur électronique ou Télékinésie peuvent être utilisés pour déclencher la serrure, tout comme Mélanie qui possède la clé pour entrer. Comme la porte d'entrée est composée de larges vitres, il est possible d'utiliser le talent de Téléportation pour entrer dans le hall d'entrée, tout comme le talent Passe-muraille.

Les vitres de la porte d'entrée permettent de voir que les gothiques et leur gourou ouvrent une porte dans le hall qui donne accès aux caves par un escalier qui y descend. Quelques secondes plus tard, une des fenêtres d'un des box dans la cave s'illumine. Cette fenêtre est au ras du sol, protégée par deux solides barres de fer qui empêchent un être humain de passer, mais certainement pas un chat. Malheureusement, elle est d'une saleté crasse et il est impossible de voir ce qui s'y passe à l'intérieur. Si les personnages passent par le hall d'entrée de l'immeuble et réussissent à ouvrir la porte qui donne sur l'escalier qui mène à la cave (jet de compétence *Saut* au niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de **11** ou plus aux dés]) pour réussir à saisir la poignée pour

ouvrir la porte), ils se trouveront dans un étroit couloir en terre battue avec une dizaine de portes faites de planches de chaque côté. La cinquième à droite laisse passer de la lumière par le dessous de porte, indiquant précisément où se trouvent les satanistes.

Si les personnages utilisent un talent comme Clairvoyance pour voir ce qui se passe dans le box ou bien si l'un d'entre eux pénètre dedans via Passe-muraille (ou par un autre artifice, faites confiance à vos joueurs pour en trouver un), voici ce qu'il pourra voir : le box, relativement petit (6 m sur 4), compte de nombreuses piles de vieilles caisses en bois. Les satanistes en herbe sont affairés à dégager une zone centrale dans laquelle est posé un lutrin en bois avec un gros livre en cuir relié posé dessus. L'un d'eux termine de dessiner un pentacle au sol avec une bombe de peinture blanche tandis que d'autres disposent et allument de grosses bougies noires un peu partout. Sur une des piles de caisses en bois, on peut distinguer trois boîtes de transport vétérinaire pour chats. Si les PJ repèrent les chats à l'intérieur (jet de compétence *Repérer/Trouver* au niveau **Moyen** [résultat de **9** ou plus aux dés]), ils n'auront aucun mal à voir que l'un d'entre eux correspond parfaitement à la description de Gros Pépère. Si le résultat atteint le niveau **Assez difficile** [résultat de **11** ou plus aux dés], les personnages peuvent remarquer qu'il y a une grosse boule de ouate dans chaque boîte à côté de chaque chat. Si un chat est entré dans le box et s'approche discrètement des boîtes, il sentira une odeur âcre et forte (jet de compétence *Us et coutumes humains* au niveau **Difficile** [résultat de **13** ou plus aux dés]) pour reconnaître l'odeur du chloroforme, ce qui explique pourquoi Gros Pépère n'a pas pu appeler à l'aide puisqu'il est inconscient).





CONCLUSION

Le grand final reste à la discrétion de vos joueurs. Ils peuvent bien évidemment se concentrer sur le sauvetage de Gros Pépère (une simple téléportation suffit pour le tirer d'affaire), les deux autres chats sont des dégénérés qui ont eu le malheur de croiser la route des satanistes. Ils peuvent aussi décider de donner une bonne leçon à ces invocateurs de démons en herbe afin de s'assurer qu'ils ne recommenceront plus à tenter de sacrifier des chats. Dès que des événements « surnaturels » se déclencheront, les acolytes du gourou commenceront à prendre peur et se mettront rapidement à paniquer et à fuir si les choses tournent mal. En revanche, le gourou rentrera dans une phase d'extase, ivre de pouvoir et de puissance dont il se croit investi par Satan en personne... Enfin, du moins jusqu'à ce qu'il fasse les frais de l'ire féline si vos joueurs se laissent aller à une fureur vengeresse.

Et si vous désirez complexifier ce scénario pour donner du fil à retordre à vos joueurs ?

Jean-Marc, le pseudo gourou sataniste, peut très bien avoir été manipulé par un ou plusieurs chats éveillé de la faction des défaitistes ou des avant-gardistes (pourquoi pas une coalition des deux factions ?) afin de liquider de manière définitive les faveurs dues à la faction des paresseux et changer le cours de la fameuse réunion prévue pour être en position de force. De quoi provoquer des remous au prochain Conseil de Paris et s'attirer des haines et des rancœurs tenaces... Sans compter les agents de ces factions qui pourraient l'accompagner.



ou « Sous les pavés, le pelage ! »

INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

Voilà une petite révolution au sein du Conseil de Paris : des chats, qui ne sont pas des agents officiels et entraînés, sont convoqués pour une étrange mission. Mais pourquoi donc la confier à des néophytes alors que le conseil dispose d'agents compétents et expérimentés sous la patte ? Il y a de quoi provoquer des remous dans le Grand Jeu de la politique féline. Nul doute que certaines lignées et factions chercheront à récupérer quelques faveurs au passage... Et surtout de l'animosité vis-à-vis de leurs adversaires. Et qu'en signifie donc le but apparemment stupide ? Trouver et subtiliser un objet technologique simiesque dans un de leurs bâtiments où ils viennent se restaurer ? Outre le côté dangereux de la mission (il y a beaucoup de simiesques attablés en train de manger, cela va être coton d'utiliser ses talents psychiques sans briser la Mascarade), quelle est la valeur de cet objet et semble-t-il si important aux yeux du Conseil de Paris ? La réponse sera donnée aux valeureux chats qui auront su s'acquitter de cette mission. Car ce n'est pas l'objet qui importe, mais bien les protagonistes de cette soi-disant mission qui se révélera comme un test grandeur nature pour mesurer leurs aptitudes. Du moins celle de leurs ancêtres respectifs. Cela provoquera un flash-back qui projetera les joueurs quarante-deux ans auparavant, dans la peau de leurs glorieux aïeux, alors agents du Conseil de Paris.

Mai 68. La révolte étudiante éclate et celle des ouvriers gronde. Les agents du Conseil de Paris se voient affectés à la défense de la Sorbonne, haut lieu de la contestation sociale des simiesques, afin de protéger le bâtiment puisque c'est dans son grenier que se réunit le Conseil de Paris félin. Après quelques péripéties émaillées de rencontres historiques, le Conseil de Paris convoque ses meilleurs agents pour leur dévoiler un complot de la faction nihiliste qui cherche à profiter du chaos social et politique chez les simiesques pour déclencher une apocalypse nucléaire qui éradiquera la race humaine (et pas mal de chats aussi, mais on ne fait pas de croquettes sans casser d'œufs, proverbe félin). Et voici nos braves félins en route vers Baden-Baden afin de sauver le leader des simiesques de France, le général de Gaulle, pris dans les griffes des nihilistes. Ils auront fort à faire face à une équipe de chats éveillés possédant des talents psychiques qui se révélera être un adversaire de taille.

Fin du flash-back, retour dans le présent. Si le Conseil de Paris a fait appel aux personnages des joueurs et testé leurs compétences dans une mission bidon, c'est parce que les nihilistes vont tenter d'appliquer à nouveau leur plan diabolique en profitant de la venue secrète du leader nord-coréen à Paris pour une rencontre diplomatique secrète. Le Conseil fait le pari que la mémoire génétique des chats sélectionnés leur permettra de contrer à nouveau le commando félin nihiliste, tout comme l'ont fait leurs ancêtres quarante-deux années auparavant. Est-ce un choix judicieux ? Aux joueurs de le dire !

FICHE TECHNIQUE

Type : action

PJ : 3 à 5 chats aux talents psychiques variés

MJ : expérimentée

Joueurs : chats avec plusieurs missions à leur actif et une bonne habitude du jeu

Action : 🐾 🐾 🐾

Ambiance : 🐾 🐾

Interaction : 🐾

Investigation : 🐾 🐾



CONSEILS POUR LE GROUPE

Ce scénario fait appel à un élément de l'univers de jeu qui n'a pas encore été exploité dans les précédents scénarios. Il s'agit de la mémoire génétique féline. Lorsqu'un chaton naît, il hérite naturellement des souvenirs de sa mère (cf. chapitre 6, section « Savoir encyclopédique » p. 102). Un chat sur le point de mourir peut aussi transférer sa mémoire à un autre chat, afin que ses connaissances ne disparaissent pas avec lui. C'est sur ces deux principes que ce scénario se base pour utiliser une ficelle ludique connue : le flash-back. L'idée est donc de demander aux joueurs de créer de nouveaux personnages qui correspondront aux descendants des agents qui ont opéré durant la crise de mai 68. Ces chats du passé sont fournis en annexe de ce scénario. Lors du flash-back, nous vous conseillons de répartir ces prétrisés à l'inverse des créations des joueurs (celui qui jouait un chat petit et maigrichon se retrouve avec un chat costaud et impressionnant, celui qui a créé un chat voyant et exubérant se retrouve avec un chat discret et ninja, etc.) afin d'accentuer le décalage de la transition temporelle et de légèrement les sortir de leur zone de confort. De toute façon, précisez

bien que ce n'est qu'un flash-back et que les joueurs récupéreront leurs personnages à la fin de celui-ci.

N'hésitez pas à conseiller les joueurs lors de la création de leurs personnages, notamment en ce qui concerne leur choix de talents psychiques. Vous pouvez vous inspirer des personnages prétrisés de l'époque mai 68 pour qu'ils récupèrent en partie les mêmes talents, histoire de ne pas les désarçonner lors du retour à leur époque. Par expérience, la présence du talent psychique Contrôle temporel peut beaucoup aider les joueurs pour déjouer une catastrophe à venir. Leurs adversaires seront des chats éveillés possédant eux aussi des talents puissants, et ils n'hésiteront pas à en faire usage pour arriver à leurs fins. L'un des buts de ce scénario est aussi de montrer que certaines combinaisons de talents psychiques peuvent se révéler très puissantes.

Enfin, accordez à chaque joueur un bonus de 8 points de compétence lors de la création de leur personnage. Ces chats ont un passé, certes moins glorieux que celui d'agent du Conseil de Paris, mais qui leur permet d'acquiescer un petit plus par rapport à de jeunes chats tout juste sortis de leur adolescence féline.



ACTE 1

CUISINE CHINOISE ET EMBROUILLES FÉLINES

ou « Ce n'est pas parce qu'on cuisine du chien qu'il ne faut pas se méfier du chat »

SCÈNE 1 : LE CONSEIL

Objectif de la scène I

-  Introduire les PJ et la première intrigue
-  Donner l'impression que tout se passe comme d'habitude.

Paris, été 2010. La France reçoit dans le plus grand secret les délégations de la Corée du Sud, des USA et — surtout — de la Corée du Nord en la personne de Kim Jong-Un, le fils du leader incontesté Kim Jong-Il, qui doit prendre le pouvoir bientôt. La diplomatie

française espère un coup d'éclat en annonçant bientôt au monde entier la signature d'un traité de paix entre les trois protagonistes de la guerre de Corée qui sont techniquement toujours en guerre, malgré la trêve signée en juillet 1953.

La rencontre a beau être secrète, l'hôtel où est descendue la délégation nord-coréenne est truffé d'agents secrets et de policiers en civil. On ne sait jamais, un incident est si vite arrivé... Cela dit, les chats n'en ont rien à cirer. Ce sont des affaires de simiesques, donc irrationnelles, compliquées et inintéressantes. Malgré tout, ce n'est pas tout à fait ce qu'en pense le Conseil de Paris. Mais nous y reviendrons plus tard...



Tournons-nous plutôt vers nos félins. Ils ont tous les cinq été approchés soit par leur chef de lignée, soit par leur leader de faction qui leur a demandé (avec insistance) d'accepter de répondre à une convocation du Conseil de Paris. Les chats en question ne sont pas des agents, donc pas des super-chats entraînés à effectuer des missions complexes et dangereuses. Cependant, leurs responsables savent se montrer convaincants, notamment en leur proposant quelques faveurs possibles.

Bref, les chats se retrouvent le soir dans le grenier de la Sorbonne, face au Conseil de Paris et entourés de leurs responsables respectifs. Ces derniers les briefent une dernière fois, en insistant sur les gains que tous peuvent espérer dans le Grand Jeu de la politique féline. Après s'être entretenu télépathiquement avec un des conseillers, M'Raow, le chef du Conseil s'adresse directement aux personnages.

« Chers amis, merci d'avoir répondu à notre appel. Bien que vous ne soyez pas des agents, nous avons décidé de vous affecter à une mission particulière. Il s'agit de récupérer un objet de technologie simiesque et de nous le rapporter. Vous voyez, il s'agit là d'une mission bien simple. »

Le vieil angora qui préside le Conseil de Paris communique télépathiquement l'image de l'objet technologique simiesque en question, ainsi que l'image du lieu où il est censé se trouver et celle de l'humain qui doit le détenir. Un chat se chargera de les téléporter sur place, face au lieu où doit se trouver l'objet. Cette mission est importante, et il faut rapporter l'objet le plus vite possible dans le grenier de la Sorbonne. Il demande ensuite si les personnages ont des questions précises concernant la mission.



Pour la MJ

Un jet sous la compétence *Us et coutumes humains* avec un niveau de difficulté **Difficile** [résultat de 13 ou plus aux dés] permet de déterminer que l'objet à récupérer est un lecteur MP3. Un autre jet sous la compétence *Us et coutumes humains* avec un niveau de difficulté **Assez difficile** [Résultat de 11 ou plus aux dés] permet de déterminer que le lieu où se trouve l'objet est un restaurant. Enfin, un jet sous la compétence *Culture générale* permet de savoir que l'humain propriétaire de l'objet fait partie d'une race de simiesques appelée « asiatique ».

SCÈNE 2 : UN TRAVAIL DE DÉBUTANTS

Objectif de la scène 2

-  Faire croire à une mission importante
-  Garder un cadre léger et un peu de tension

Si les personnages n'ont plus de questions, il donne l'ordre au chat téléporteur d'amener les personnages sur le lieu de leur mission. Aussitôt dit, aussitôt fait. Tous les chats se retrouvent sous un petit bosquet sur l'avenue de Choisy, dans le 13^e arrondissement de Paris. C'est une artère commerçante avec de nombreux restaurants asiatiques de part et d'autre de l'avenue. Comme nous sommes en été, l'avenue est encore très fréquentée malgré l'heure avancée, avec de nombreux commerces encore ouverts.

Le chat qui a amené les personnages leur indiquera qu'il les attend tranquillement dans le bosquet, à l'abri. Ils n'ont qu'à revenir à cet endroit pour repartir directement dans le grenier de la Sorbonne par le même moyen qu'à l'aller.

Le restaurant est situé de l'autre côté du trottoir où se trouvent les chats. Il y a des véhicules humains nauséabonds en stationnement de part et d'autre de l'avenue, ce qui permet aux chats de se déplacer discrètement sans trop de risques de se faire

remarquer. En revanche, traverser l'avenue est beaucoup plus risqué, car la circulation y est dense. Le restaurant porte l'enseigne « Au pays du matin calme », et a la particularité d'être tout en long. Si les chats font le tour du pâté de maisons, ils pourront alors pénétrer dans le restaurant par les cuisines. L'entrée côté avenue de Choisy se fait par une grande porte vitrée qui donne dans le restaurant. Une quinzaine de clients y sont installés. Il y a un va-et-vient incessant des serveurs (et serveuses) entre la salle et la cuisine. De l'autre côté du restaurant, il y a une rue bien plus calme et bien moins éclairée. Les cuisines sont visibles par des fenêtres grillagées. On peut y apercevoir le chef qui mène ses jeunes apprentis à la baguette.

Pour la MJ

Le premier chat qui jetera un coup d'œil dans la cuisine reconnaîtra à coup sûr le chef comme étant l'humain censé posséder l'objet. Un jet sous la compétence *Repérer/Trouver* avec un niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés] permet de voir le lecteur MP3 accroché à sa ceinture. Une des fenêtres est entrouverte et présente un défaut dans le grillage de protection qui peut assez facilement laisser passer un chat qui réussirait un jet de caractéristique *Queue* (Agilité) avec un niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés]. Cependant, elle se situe juste au-dessus des évier de la plonge. Un jet de *Saut* avec un niveau de difficulté **Difficile** [résultat de 15 ou plus aux dés] sera nécessaire pour éviter de tomber dans un des bacs remplis d'eau de vaisselle.

Un des apprentis sortira les poubelles sur le trottoir qui longe la cuisine. Il en profitera pour griller vite fait une cigarette, laissant la porte entrouverte quelques minutes. Si un chat se fait repérer dans la cuisine, le chef se saisira d'un grand couteau et tentera de le chasser (par la porte de la cuisine qui donne sur l'extérieur) en le menaçant et en hurlant des imprécations en coréen.

Les serveurs (et serveuses) passent les portes à battants qui séparent la cuisine de la salle toutes les deux minutes. Ils arrivent avec des plats vides et repartent

avec les plats préparés par les apprentis. La cuisine est remplie d'étagères basses où peuvent se faufiler sans difficulté les chats. Les fourneaux sont à éviter, bien sûr. Dernier détail : le chef se tient près des portes battantes, et invective ses apprentis en coréen.

Lecteur MP3

Pour ramener le lecteur MP3 au Conseil de Paris, il faudra qu'un des personnages le tienne dans sa gueule (le lecteur est relativement petit). Pour vérifier s'il ne le lâche pas en route, faites-lui faire un jet de caractéristique *Griffe (Force)* avec un niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de **II** ou plus aux dés].

Lorsque les chats reviendront dans le grenier de la Sorbonne avec le lecteur MP3 (gageons qu'ils réussiront à trouver un moyen de le faire), le jeune chat siamois Ra'Wouou se tournera alors face au vieux chat angora qui préside le Conseil de Paris en lui disant : « Je vous l'avais bien dit. Ils sont capables de mener à bien une mission. Cela devrait marcher... ».

M'Raow lui lancera un regard sceptique, mais félicitera chaudement les personnages pour avoir réussi leur mission. Lorsque les personnages lui remettront le lecteur MP3, il donnera un coup de patte qui l'enverra balader au fond du grenier en ajoutant : « En fait, je me fous de cet objet humain. C'était juste un test histoire de voir si vous étiez capables d'effectuer une mission. Vous avez passé ce test avec succès. Il faut donc maintenant que je vous explique pourquoi le Conseil de Paris vous a réunis, vous, et pas d'autres agents entraînés à ce type d'exercice. En fait, cela concerne vos ancêtres. Car, il y a près de 42 années, ils ont effectué une mission bien particulière. Souvenez-vous, à cette époque, les simiesques étaient très agités... »

Prétirés de 1968

Distribuez maintenant des personnages prétirés de 1968 à vos joueurs. Faites en sorte de chambouler leurs personnages (celui qui jouait un chat fluët et intello se retrouve avec un gros matou costaud et bagarreur. Celui qui avait un chat surnois et timoré se retrouve avec un chat furtif et éclairé, etc.).

ACTE 2

LA CHIENLIT SE FOUT DU FÉLIN

ou « La révolution, c'est une affaire beaucoup trop sérieuse pour la laisser aux humains »



SCÈNE 1 : PARIS, LE 27 MAI 1968 AU MATIN

Objectifs



Intégrer les personnages dans l'ambiance de mai 68



Poser les bases d'une intrigue qui pourrait devenir intense

Le Quartier latin est en quasi-insurrection depuis plus de deux semaines. Les barricades ont fleuri un peu partout et les étudiants de la Sorbonne affrontent régulièrement les compagnies républicaines de sécurité dans la rue. Des colonnes de fumée issues de pneus brûlés aux abords des barricades s'élèvent un peu partout dans le quartier. Aujourd'hui, le gouvernement va entériner le Constat de Grenelle (qui deviendra après les Accords du même nom) entre les syndicats et le patronat qui sont en pourparlers depuis deux jours. À la Sorbonne, on ne parle que de l'interdiction de séjour de Dany le Rouge (surnom de



Daniel Cohn-Bendit) édictée par le gouvernement il y a six jours, et de son retour à Paris en secret la veille. Et, dans le grenier de cet établissement pluricentenaire, le Conseil de Paris de l'époque (dirigé par une chatte siamoise nommée M'Ow) convoque ses meilleurs agents pour une mission délicate.

« Je vous ai convoqués ce matin pour une mission spéciale. Comme vous avez pu vous en apercevoir ces derniers jours, les simiesques ont un comportement hystérique et agissent de manière irrationnelle — du moins d'une manière encore plus irrationnelle qu'auparavant. Le conseil craint qu'ils ne détruisent ce bâtiment dans leur folie. Ce n'est pas que nous y tenions particulièrement, mais nous perdriions beaucoup de prestige vis-à-vis des autres conseils si jamais nous nous montrions incapables de protéger notre propre lieu de réunion. Voilà pourquoi je vous charge de surveiller ce site et de faire en sorte que rien de fâcheux n'arrive aujourd'hui. Des rumeurs parlent d'une action significative qui pourrait être entreprise par des simiesques extrémistes, mais je n'ai pas plus d'informations à ce sujet vu le désordre politique actuel chez les humains. Avez-vous des questions ?... »

M'Ow pourra indiquer qu'il est facile actuellement pour les chats de déambuler dans la Sorbonne (quelques étudiants révolutionnaires pourront même lancer des slogans concernant l'accès au savoir pour tous, y compris les chats, ou bien se faire caresser par de jeunes femmes humaines gauchistes en mal de tendresse). Les locaux sont tous sens dessus dessous, ce qui permet aux agents de se faufiler discrètement sans trop de soucis. Il y a moyen de croiser quelques jeunes figures marquantes en déambulant dans l'université :



- 🐾 Serge July (futur cofondateur du journal Libération en 1973)
- 🐾 Alain Krivine (futur fondateur de la L.C.R. en 1974)
- 🐾 Daniel Cohn-Bendit (futur député européen en 1994)
- 🐾 Marie-France Pisier (petite amie de Cohn-Bendit à l'époque, future actrice)
- 🐾 Alain Geismar (futur homme politique socialiste)
- 🐾 Etc.

Depuis l'intervention policière du 3 mai dernier, les étudiants ont mis en place (outre les barricades) une surveillance accrue aux abords du bâtiment afin de prévenir une autre incursion des forces de l'ordre dans la Sorbonne. Il y a donc des « sentinelles » postées à des endroits stratégiques chargées de donner l'alerte au cas où des uniformes casqués et armés feraient leur apparition.

Le meilleur poste d'observation de la Sorbonne se trouve bien sûr sur les toits de l'établissement, ce qui permet de surveiller les cours intérieures ainsi que les rues adjacentes. Il est assez facile pour un chat de s'y poster sans se faire repérer.

SCÈNE 2 : L'ATTAQUE CONTRE LA SORBONNE

Objectif de la scène 2

-  Lancer une première scène d'action
-  Permettre aux joueurs de se faire la main avec leurs nouveaux personnages

Elle se fera en deux temps. Quelques heures après que les chats auront démarré leur surveillance, une compagnie de C.R.S. remontera la rue Saint-Jacques (voir le plan de la Sorbonne p. 250). Elle est sous le commandement du lieutenant Durant, qui a réussi l'exploit de franchir une barricade pour arriver jusque-là. Cette compagnie est équipée de masques à gaz, en plus des traditionnels matraques et boucliers en plastique. Elle avance en formation serrée, avec un de ses membres en retrait qui tire régulièrement des grenades lacrymogènes. Le vent souffle vers l'entrée de la Sorbonne, ce qui gêne considérablement la contre-offensive des étudiants uniquement protégés par des foulards. Déjà, la panique commence à gagner les jeunes révolutionnaires. Certains parlent même explicitement de mettre le feu à la Sorbonne, une sorte de politique de la terre brûlée afin de s'assurer que les flics ne mettront plus jamais un pied dans ce haut lieu de la contestation.



Lachez la bride aux PJ

Laissez les chats soit aider les étudiants, soit contrecarrer l'offensive des C.R.S. (voire, pourquoi pas, les deux). Leur but est d'éviter que la Sorbonne ne parte en fumée. Donnez-leur du fil à retordre avec des C.R.S. agressifs motivés par leur récente victoire et des étudiants extrémistes, désespérés et prêts à tout. Lorsque les chats penseront en avoir fini, ils entendront des cris effrayés provenant de l'entrée rue Victor Cousin, ainsi qu'une colonne de fumée naissante au même endroit. Il s'agit d'une autre attaque planifiée par deux jeunes étudiants d'extrême droite, membres du mouvement Occident, un groupuscule violent d'inspiration fasciste. Ils viennent de profiter de la panique due à l'arrivée des C.R.S. pour se faufiler dans la grande cour à côté de la chapelle de la Sorbonne et y jeter des cocktails Molotov.

Une fois un semblant d'ordre retrouvé, le reste de la journée restera relativement calme. Les chats pourront faire leur débriefing le soir, et seront chaudement félicités par le Conseil de Paris pour leurs réactions efficaces, mesurées et discrètes.

SCÈNE 3 : L'OPÉRATION









Objectif de la scène 3

-  Faire la grande révélation des enjeux du scénario
-  Préparer une cascade de scènes d'action !

Le surlendemain, alors que les chats se remettent de leurs émotions dans leurs foyers humains respectifs, un chat apparaît devant eux et leur annonce qu'ils sont convoqués d'urgence dans le grenier de la Sorbonne par le Conseil de Paris. Le caractère urgent et exceptionnel de la chose fait que le chat apparu téléporte les personnages sans leur demander leur avis. Tous se retrouvent donc rapidement face à M'Ow. Cette dernière ne perd pas de temps et prend de suite la parole dès que le dernier personnage apparaît.

« Désolée pour cette convocation abrupte, mais je viens d'être informée d'une opération mise en place par la faction nihiliste qui risque de menacer gravement la survie de notre espèce. En effet, vous n'êtes pas sans savoir que cette faction cherche à éliminer la race humaine de la surface de la planète. Or, il semble que certains d'entre eux cherchent à profiter de la situation politique des simiesques, proche du chaos il faut bien l'avouer, pour tenter un coup de poker. Grâce à la fuite de certaines informations recueillies auprès de sympathisants de cette faction, nous savons qu'un commando nihiliste projette d'enlever le chef simiesque de notre contrée. Autant vous dire que cela va à l'encontre de tous les préceptes édictés par la Mascarade ! Une équipe d'agents envoyés dans une résidence simiesque dénommée "Élysée" vient de nous confirmer la disparition du leader simiesque, ainsi que l'inquiétude grandissante de ses collaborateurs qui ignorent où il se trouve actuellement alors que son pays est en crise. Le Conseil de Paris juge cette initiative de la faction nihiliste extrêmement grave, allant contre les règles millénaires de la Mascarade et pouvant faire courir un très grand danger à tous les félins éveillés de la planète. Votre mission consiste donc à trouver le leader simiesque, intercepter le commando nihiliste qui l'accompagne, découvrir leur plan d'action et les empêcher de le mener à bien. Avez-vous des questions ?... »

En fonction de ce que demandent les personnages, voici ce que peut dire le Conseil de Paris :

-  Le leader simiesque se nomme Charles de Gaulle.
-  M'Ow peut donner une image mentale de son faciès afin de le reconnaître facilement.
-  Les fuites sont le résultat d'échanges de faveurs.
-  On cite beaucoup le nom d'un certain Mra'Wraou qui serait au courant de l'opération.
-  Il se trouve que le Mra'Wraou en question doit une faveur à M'Ow.
-  Mra'Wraou réside chez des humains dans un endroit nommé Saint-Germain.
-  M'Ow peut donner une image mentale de la façade de l'habitation où réside Mra'Wraou.
-  M'Ow peut donner une image mentale de Mra'Wraou, un chat de gouttière noir & blanc.



Sachant que le Conseil de Paris n'a aucune idée du plan du commando nihiliste ni où il a pu emmener le général de Gaulle, la piste la plus sérieuse est bien entendu d'aller rendre visite à *Mra'Wraou* afin de lui soutirer les informations. À vous d'orienter (subtilement) les joueurs s'ils passent complètement à côté de cette information essentielle.

le talent Téléportation

Un chat avec le talent *Téléportation* au rang 2 peut facilement aller à Saint-Germain s'il a en tête l'image de son point de chute. Il faudra augmenter le rang s'il veut emmener tous ses petits camarades avec lui (cf. description du talent en page 77).

Le clapier des humains de *Mra'Wraou* est un pavillon bourgeois avec un grand jardin. Les chats qui se téléportent arriveront directement dans le jardin, au pied d'un saule pleureur, face à l'entrée principale. La maison est fermée et les humains qui y résident sont absents pour la journée. On peut trouver à l'arrière de la maison une fenêtre entrouverte derrière un volet mi-clos. *Mra'Wraou* se trouve au rez-de-chaussée, dans le salon où trône une impressionnante pendule. Il dort dans un grand canapé de cuir garni de coussins.

En cas d'échec

Un chat qui rate son jet sous la compétence *Discrétion* avec un niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés] réveille automatiquement *Mra'Wraou* (c'est une fine oreille et il a le sommeil léger). Considérez qu'un chat qui entre dans le salon sans utiliser sa compétence *Discrétion* rate automatiquement.

Lorsque *Mra'Wraou* est réveillé, il se doute bien que les chats qui se sont introduits dans l'habitation de ses simiesques sont des agents qui viennent lui demander des comptes. Il s'y est préparé, et leur tient ce discours :

« Vous êtes certainement les agents envoyés par M'Ow. Je me doutais bien qu'elle le ferait, vu ce qui se passe en ce moment. Je dois m'acquitter de ma dette envers elle, mais il n'est pas dit que je doive trahir les miens comme ça. Je défie l'un d'entre vous en duel. S'il gagne, je lui révèle tout. S'il perd, je gagne une journée de répit. Est-ce entendu ? »

Duel félin

C'est une déclaration en bonne et due forme d'un duel félin tel que décrit dans le chapitre 6, *Cats' Way of Life*, section « Savoir encyclopédique », p. 102. Il serait grossier pour un chat de s'y soustraire, mais les personnages ont-ils le temps de se plier aux règles de la bienséance féline ? S'ils acceptent, traitez le duel comme décrit dans les règles. Il y a peu de chances pour que *Mra'Wraou* gagne, mais il s'engagera sans problème dans un combat physique au premier sang pour sauver son honneur. S'ils décident de passer outre et de forcer *Mra'Wraou* à parler sans passer par la phase du duel, gardez cela en tête. Cela servira pour le quatrième et dernier acte de ce scénario.

Lorsque *Mra'Wraou* est vaincu, il parle donc aux personnages et dévoile la mission réelle du commando nihiliste.

« Le commando est formé de cinq chats (voir l'annexe PNJ pour leurs descriptions). Il est chargé de s'approcher du simiesque nommé Charles de Gaulle, d'en prendre le contrôle mental et de lui faire ordonner à ses subalternes de le mener à un autre simiesque nommé Massu. L'endroit de la rencontre est une base militaire simiesque qui se trouve à Baden-Baden, un lieu géographique en dehors du pays d'origine du simiesque Charles de Gaulle, à

plus de 500 km de Paris. Ce voyage se fera dans un véhicule volant de technologie simiesque appelé hélicoptère. Le simiesque Charles de Gaulle sera endormi lors du voyage. Arrivé à Baden-Baden, il doit ordonner à Massu de préparer ses troupes pour lancer un assaut armé vingt-quatre heures plus tard sur ses ennemis, appelé "Bloc communiste". Le simiesque Charles de Gaulle sera alors rentré sur Paris et lancera simultanément une attaque avec des bombes nucléaires. Les nihilistes pensent que vu le contexte politique local actuel, les ennemis répliqueront, et que tous les simiesques de la planète se verront entraînés dans un conflit mondial qui les mènera vers l'autodestruction. »

Si les chats arguent qu'un conflit nucléaire simiesque risque de tuer pas mal de chats aussi, Mra'Wraou répondra qu'on ne fait pas de croquettes sans casser d'œufs. S'ils avancent le fait que les chats pourraient bien eux aussi disparaître de la surface de la Terre, Mra'Wraou assurera que les chats survivront puisqu'ils sont, de loin, beaucoup plus intelligents et évolués par rapport aux humains. Enfin, Mra'Wraou ajoutera l'air malicieux que le commando nihiliste est déjà parti dans les airs et qu'il ne devrait plus tarder à arriver au lieu de rendez-vous prévu. Il terminera par cette phrase :

« J'ai peut-être perdu mon duel, mais vous avez perdu un temps précieux à m'écouter. C'est la fin des simiesques, et vous ne pourrez rien y faire... »

Et si Mra'Wraou gagne son duel ?

Comme tout bon grand méchant en position de force qui se respecte, il ne pourra pas résister à l'envie de dévoiler le plan génial des nihilistes qui mènera les simiesques à leur perte. Il pourra même se fendre d'un « Mouhahaha !!! » télépathique pour appuyer son effet.

Les chats se doivent de retourner rapidement dans le grenier de la Sorbonne afin de mettre au courant le Conseil de Paris de l'apocalypse en préparation. Lorsque M'Ow prend conscience du danger que

courent les humains et les chats, elle demande à ses agents de patienter tandis qu'elle envoie des messages télépathiques sur de longues distances afin de préparer la riposte. Finalement, après de longues minutes et une grande effervescence féline dans le grenier, elle s'adresse aux personnages :



« J'ai dû me mettre pas mal de faveurs sur le dos, mais j'ai pu former une chaîne de téléportation d'ici à Baden-Baden afin de vous amener sur place au plus vite. Ne perdez pas de temps ! Interceptez le commando nihiliste avant qu'il ne soit trop tard. »

Sur ce, un chat se présente devant les personnages et leur demande de se préparer à être téléportés jusqu'au lieu cible. Les téléportations sont au nombre de cinq. Tout se passe très vite. À chaque fois, le chat qui amène les personnages discute très rapidement par télépathie avec le chat qui les emmène au prochain point de chute. Les personnages ont à peine le temps de voir ce qui se passe puisque chaque bond dure quelques secondes à peine. Ils se voient apparaître sur une place de village à côté d'une fontaine, en haut d'un clocher, au fond d'un jardin simiesque, dans un grand hangar désaffecté et à l'orée d'une forêt.

SCÈNE 1 : L'EXFILTRATION

INFORMATION

Objectif de la scène I

-  Forcer les joueurs à faire preuve d'inventivité
-  Jouer un combat chaotique et corsé

Le lieu où se retrouvent les chats est une annexe située à la périphérie de la base militaire de Baden-Baden. C'est un lieu entouré d'une double clôture constituée d'un grillage surmonté de fils barbelés. L'entrée principale est une grille coulissante gardée par cinq militaires français. Il est utilisé pour abriter des huiles qui débarquent de manière impromptue. Des militaires patrouillent régulièrement sur tout le périmètre. La bonne nouvelle pour les félins, c'est qu'ils se soucient autant de chats sur la base que



de leur première paire de rangers. La mauvaise, c'est qu'il y a des binômes cynophiles qui patrouillent le long du grillage intérieur et dont l'élément canin risque fort de ne pas apprécier la présence d'un félin domestique dans les parages. Gare aux courses poursuites effrénées au sein de la base militaire !

Le chat qui a téléporté tout le monde à Baden-Baden attend sagement dans la forêt. Il ne faut pas lui en demander plus, il se borne à exécuter les ordres au pied de la lettre. Sitôt les personnages de retour, il réactive la chaîne de téléportation en sens inverse afin de les ramener dans le grenier de la Sorbonne. Vous pouvez éventuellement pimenter leur arrivée avec un sanglier grincheux (Chapitre 8, p. 128).

Tous les militaires sont en treillis, portent un casque (léger, le casque lourd est uniquement réservé aux manœuvres et en temps de guerre) et un pistolet mitrailleur MAT 49. Cette arme équipe l'armée française depuis le début des années 1950. De construction simple et robuste, elle a servi lors de la guerre d'Indochine (utiliser la ligne correspondant au pistolet mitrailleur du tableau des armes, Chapitre 3, p. 27). Les officiers, eux, portent un pistolet à la ceinture.

Le commando félin nihiliste est déjà arrivé sur place avec le général de Gaulle. Ce dernier est sous le coup d'un sommeil provoqué par un des nihilistes et dort assis dans une des salles du bâtiment principal. Les nihilistes vont reprendre le contrôle mental sur le général au moment où arrivera le général Massu. Ils vont lui commander de préparer les forces françaises stationnées en Allemagne à un assaut sur la R.D.A. dans les 24 h, alors qu'au même moment, de Gaulle (toujours sous le contrôle mental des nihilistes) lancera ses bombardiers équipés de bombes atomiques. Leur but est de faire croire à Massu que les troubles actuels en France sont pilotés par des agents communistes étrangers, que de Gaulle en a des preuves formelles et qu'il considère cela comme un acte de guerre.

Haute sécurité

La base est protégée par un double grillage. Le passer peut poser quelques soucis aux personnages, mais rien d'impossible pour un chat possédant le talent Passe-muraille ou Téléportation. Creuser un trou pour passer en dessous s'avèrera plus difficile qu'il n'y paraît, mais sera réalisable en réussissant un jet de caractéristique *Poil* (Vigueur) avec un niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de **11** ou plus aux dés]. Un autre jet de caractéristique *Queue* (Agilité) avec un niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de **11** ou plus aux dés] sera nécessaire afin de pouvoir s'y faufiler.

Le bâtiment central ne possède que deux portes d'entrée, chacune étant gardée par deux militaires en arme et en faction. Toutes les fenêtres possèdent des barreaux qui empêchent un humain de passer, mais pas un chat qui réussit un jet de caractéristique *Queue* (Agilité) avec un niveau de difficulté **Moyen** [résultat de **9** ou plus aux dés]. En revanche, elles sont toutes fermées à double tour.

Il existe un conduit d'aération (la climatisation n'est pas pour les militaires à cette époque) qui aide à rafraîchir les pièces en été, et qui part du sol. Il faut un score cumulé en *Griffe* (Force) de **8** pour forcer la grille qui en protège l'entrée, ou un bon coup de *Poltergeist*. Grimper dans le conduit en métal sera périlleux pour des chats. Ceux qui s'engagent dans cette voie devront réussir un jet de compétence *Escalade* avec un niveau de difficulté **Difficile** [résultat de **13** ou plus aux dés] pour accéder aux conduits situés dans le faux plafond. À partir de là, ils pourront observer toutes les pièces et le couloir d'en haut, via les grilles disposées un peu partout dans les conduits.

ACTE 3

MÉLI-MÉLO DE MATOUS À MÜNCHHAUSEN

ou « Du riffi chez les félins, ça marque à coups de griffes... »

Mis à part un chat ragdoll planqué dans un coin sombre de la pièce où se trouve le général de Gaulle (jet de compétence *Repérer/Trouver* avec un niveau de difficulté **Assez difficile** [résultat de **11** ou plus aux dés] pour la repérer), tous les autres chats se trouvent dans une pièce à part, à l'abri des yeux des humains.

Un plan simple

Laissez les joueurs élaborer leur plan pour sauver le général et déjouer les plans des nihilistes, mais donnez-leur du fil à retordre ! Ce sauvetage doit être épique pour avoir marqué la mémoire des ancêtres des chats de 2010, donc faites en sorte qu'il le soit en lisant attentivement ce qui est marqué ci-dessous.

En annexe se trouvent les caractéristiques du commando nihiliste. Tout d'abord, prenez bien en compte que le vieux chat angora Ra'Ow dit « le Pacha » possède le talent de Clairvoyance. Dès qu'il sera mis au courant d'une possible intervention d'agents d'un conseil à leur rencontre, il l'activera immédiatement pour avoir une surveillance globale du bâtiment. N'oubliez pas qu'à part Mrs'Iw dit « Marilyn » (la chatte ragdoll qui peut contrôler mentalement le grand Charles), tous les autres chats sont regroupés dans une pièce à part. Dès que Ra'Ow a repéré les personnages, il lui suffit de communiquer l'image mentale du lieu à Gra'Waou dit « Hulk » pour que ce dernier se téléporte juste derrière eux avec Maou'Ou dit « Fu Man Chu ». Gra'Waou est une grosse brute qui griffe fort et qui est capable d'encaisser pas mal de blessures avant de succomber. L'affronter directement est donc un très mauvais choix. Mais l'adversaire le plus dangereux est Maou'Ou. La combinaison de ses talents Arrêt temporel et Effet Schrödinger fait qu'il est capable de porter deux attaques simultanées sans que son adversaire puisse réagir. En termes plus clairs, le

personnage verra un chat siamois puis sentira une grande douleur avant de s'effondrer. Ses petits camarades verront alors deux chats siamois qui se sont instantanément téléportés auprès de leur infortuné compagnon qui gît à terre, grièvement blessé. Car deux attaques griffues (Effet Schrödinger) contre un chat immobile incapable de se défendre (Arrêt temporel), ça fait tout de suite un nombre de niveaux de blessure plus que suffisant pour mettre à terre un chat normal. Si jamais les personnages se téléportent ailleurs pour se sauver, Ra'Ow utilisera sa Clairvoyance pour tenter de les repérer à nouveau. Gra'Waou se téléportera à nouveau avec Maou'Ou auprès de ses camarades afin de récupérer de nouveaux ordres de la part de Ra'Ow. Considérez que si les personnages se téléportent en dehors de l'enceinte militaire, ils sont hors de portée de la Clairvoyance de Ra'Ow. Sinon, le même scénario recommence : Ra'Ow donne télépathiquement à Gra'Waou l'endroit où se trouve les personnages et ce dernier s'y téléporte avec Maou'Ou pour leur faire très mal. De même, si les choses tournent mal, Mrs'Iw peut laisser tomber le contrôle mental de Charles de Gaulle et prendre celui d'un garde armé pour aller dégommer du chat avec son pistolet mitrailleur.



Les personnages prêtirés de 1968 ont un avantage de taille par rapport au commando nihiliste : l'un d'entre eux possède le talent Contrôle temporel, et peut donc revenir en arrière dans le temps et « rejouer le match », voire tenter de comprendre ce qui leur est tombé dessus. C'est pour cela qu'il ne faut pas hésiter à vous montrer très méchant avec vos joueurs. Les nihilistes ne rigolent pas. Ils veulent mettre leur plan à exécution et feront tout pour y arriver, y compris tuer des agents du Conseil de Paris s'il le faut. La pression doit être maximale dans cette partie du scénario. Par expérience, c'est certainement la partie la plus longue en termes de jeu, mais aussi celle où les joueurs s'impliquent le plus. N'oubliez pas non plus que du ramdam dans la base ou dans le bâtiment va forcément attirer les militaires chargés de sa sécurité, y compris les chiens de garde.



ou « Et ton chat, il fait du karaté ?... »

SCÈNE 1 : LA VRAIE MISSION




Objectif de la scène I





-  Donner les nouveaux enjeux de la mission
-  Garder le rythme haletant

Une fois le combat terminé, fin du flash-back. De retour au grenier de la Sorbonne en 2010, le vieux chat angora qui préside le Conseil de Paris s'adresse directement aux personnages.

« Oui, vos ancêtres ont pu déjouer ce plan diabolique il y a plus de quarante années. Or, très récemment, nous avons appris que les nihilistes comptaient remettre ça. Ils vont profiter de la visite des simiesques venant d'un pays appelé "Corée du Nord" pour tenter de prendre le contrôle de son leader et déclencher une frappe nucléaire contre un pays nommé "Inde". Ils espèrent ainsi déclencher ce qu'ils n'ont pu mettre en branle à cause de vos ancêtres. Si nous vous avons choisis, vous qui n'êtes pas des agents confirmés, c'est parce que vous avez en vous tous les souvenirs de la précédente mission grâce à votre mémoire génétique, et que vous serez à même d'utiliser ces connaissances passées afin de contrer ce nouveau commando nihiliste. Nous avons pleinement confiance en vos capacités. Avez-vous des questions ?... »

En fonction de ce que demandent les personnages, voici ce que peut dire le Conseil de Paris :

-  Le leader simiesque se nomme Kim Jong-Un.
-  Ce n'est pas le leader du pays, mais son fils.
-  Les nihilistes comptent sur lui pour approcher le père, le contrôler mentalement et déclencher une guerre nucléaire comme en 1968.

-  M'Raow peut donner une image mentale de son faciès afin de le reconnaître facilement.
-  Les simiesques sont venus incognito dans la capitale.
-  Ils résident dans un hôtel appelé « Georges V ».
-  Ils logent au dernier étage, dans une suite avec un grand balcon.

Le conseil ne peut pas donner d'images télépathiques de l'intérieur de l'hôtel, car les animaux n'y sont pas admis. En revanche, il peut téléporter les personnages non loin de là, dans une rue adjacente.

Pour la MJ

N'oubliez pas que nous sommes en été et en soirée, et que donc l'endroit est truffé d'humains qui profitent de la fraîcheur du soir. De plus, il y a plein de policiers en civils et d'espions français qui déambulent dans les parages afin d'assurer le plus discrètement possible la sécurité des émissaires coréens.

De plus, autant il était facile pour les ancêtres des personnages de déambuler dans une base militaire sans qu'on leur prête attention (les chiens mis à part), autant il sera difficile de pénétrer dans un hôtel cinq étoiles de réputation internationale sans se faire repérer et se faire mettre dehors à coup de balai dans le derrière, ou même embarquer par la fourrière... Les hôteliers sont des gens à l'humour réduit et à la rancœur facile.

SCÈNE 2 : REBELOTE

Objectif de la scène 2



- Mettre un terme à l'histoire
- Inciter les PJ à exploiter leur mémoire génétique

Si les chats décident d'entrer dans l'hôtel par le rez-de-chaussée, ils peuvent le faire soit par l'entrée principale (très difficile de passer inaperçu), soit par l'entrée du personnel (moins difficile, mais tout aussi risqué), soit enfin par les toits. À l'intérieur de l'hôtel de grand luxe, il y a pléthore de canapés, meubles style Louis XV, statues, etc. qui permettront aux chats de se faufiler discrètement par petits bonds. Il y a même une cour intérieure avec des arbres en pots qui constitueront d'excellentes cachettes improvisées.

Si les chats sont entrés par le bas, il leur faudra prendre soit les escaliers, soit les ascenseurs pour atteindre la suite où logent les Coréens. L'escalier est quasi désert, mais ouvrir les portes qui y donnent accès sera ardu. En revanche, l'ascenseur est ultra fréquenté par le personnel et les clients de l'hôtel. Et là, peu de chance de pouvoir s'y cacher...

Dans la faune des clients de l'hôtel, on pourra trouver la vieille milliardaire excentrique qui peut se prendre de passion pour un chat de race particulièrement séducteur, le groupe d'hommes d'affaires américains venu signer (et fêter) un contrat juteux à Paris et la star hollywoodienne héroïnomane qui tente son *come-back* auprès de la presse people.

Si les chats passent par les toits, ils n'auront comme points d'entrée dans l'hôtel qu'une issue de secours fermée qui donne dans la cage d'escalier ou bien le grand balcon de la suite occupée par les Coréens. Ceux-ci sont au nombre de cinq : Kim Jong-Un lui-même, deux hauts gradés qui font office de gardes du corps (et qui sont armés d'un pistolet chacun, violant ainsi l'accord passé avec les Français), un interprète français et un diplomate. Ils se reposent du voyage aérien qui les a amenés en France et n'attendent aucune visite avant le lendemain matin. Toute perturbation auditive ou autre les rendra très paranoïaques et prompts à dégainer leurs armes.

Quoiqu'il en soit, si les personnages décident d'entrer dans l'hôtel par un endroit précis, le commando nihiliste le fera par un autre. Le but du jeu est de les faire se rencontrer au moment où ils accèdent à la suite des Coréens.

Note de l'auteur

Pour avoir fait jouer ce scénario une dizaine de fois en convention, cette partie est très vite réglée par les joueurs. Forts de leur expérience dans l'acte précédent, ils savent qu'il leur faut une attaque éclair et coordonnée pour intercepter et éliminer la menace des nihilistes. À eux de ne pas oublier que, normalement (si vous jouez avec les personnages prétrirés de ce scénario), ils n'ont plus le talent Contrôle temporel comme joker cette fois-ci. Les nihilistes ont reformé un commando quasi identique à celui de 1968 (voir les annexes ci-après), persuadés que leur mission d'il y a quarante-deux ans n'a raté que de peu.



CONCLUSION

Si les personnages réussissent à contrer une nouvelle fois la menace des nihilistes, ils seront chaudement félicités par le Conseil de Paris et se verront même offrir la possibilité d'intégrer le corps prestigieux des agents s'ils le désirent. Si, à l'inverse, leur mission est un fiasco et que Kim Jong-Un se fait contrôler mentalement entre deux séances de sommeil forcé, le Conseil de Paris sera forcé de reconnaître son échec. Il contactera alors ses homologues de Séoul afin de mettre en place une nouvelle équipe d'agents locaux pour procéder au plan B, à savoir intercepter les nihilistes en Corée du Nord. Un nouveau scénario en perspective pour vos joueurs...





École
des
Chartes

Courrier Paris I

Renseignements

Galerie Jean-Baptiste Dumas

Chapelle

rue Cujas

Amphi
Oury-Gatmand

Services Rectoraux
CIO
Amphi
Georges Lefebvre

Galerie Gerson

Salle
Louis
Liard

S

S

Galerie Claude Bernard

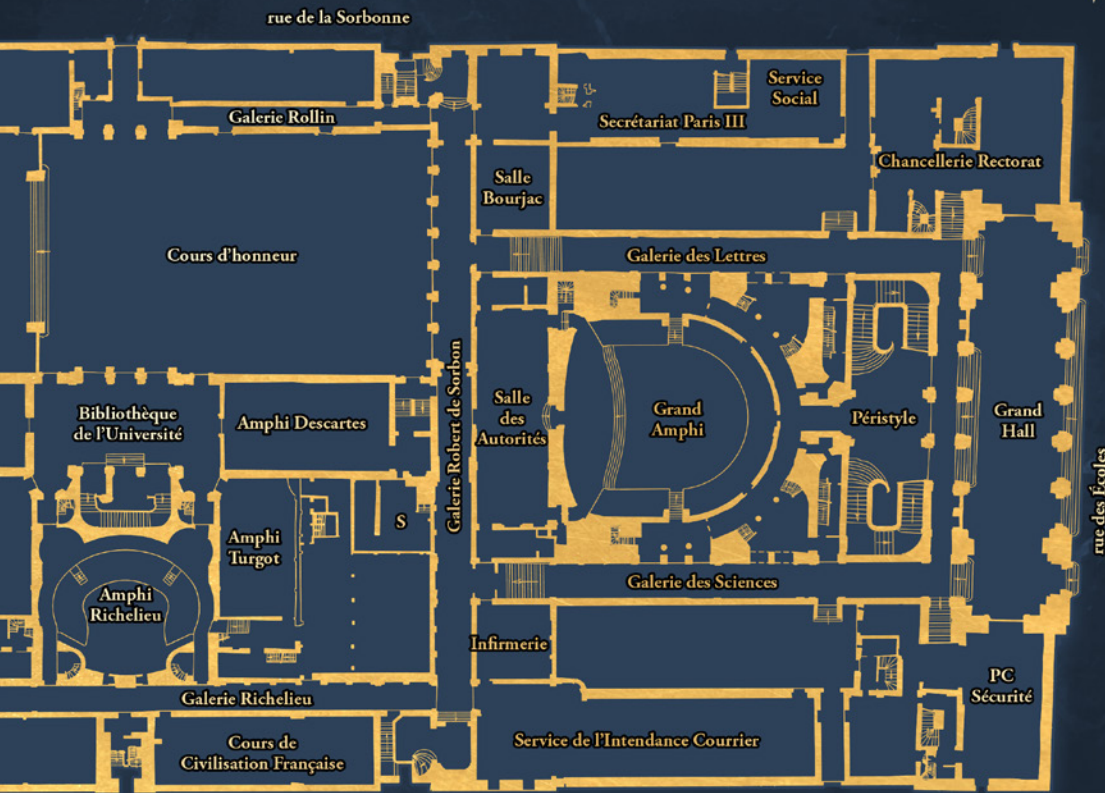
Amphi
Gaston
Bachelard

Scolarité
Paris IV

Amphi
Guizot

Galerie Richelieu

Secrétariat Paris IV



LA SORBONNE

S : sanitaires



Gardes

Conduits d'aération au plafond

Grille
d'aération

Pièce où se trouve
le général De Gaulle

Gardes

Pièce où se cachent
les nihilistes

PRISON DU GÉNÉRAL DE GAULLE

ANNEXE

ANNEXE 1 : PERSONNAGES NON-JOUEURS

LE COMMANDO NIHILISTE DE 1968

GRA'WAOU (DIT « HULK »)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4	5	4	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	1
Défauts	Chance	Qualités	
Hydrophile/Voyant	2	Athlète	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	4	3	7
Discrétion	4	2	6
Escalade	4	2	6
Talents			
Nom du talent	Rang		
Brouilleur électronique	2		
Téléportation	2		

Psychologie : Gra'Waou est un chat bengal impressionnant. De loin, on pourrait le prendre pour un tigre miniature. C'est la puissance de frappe du commando et il sait y faire. Sa botte secrète est de se téléporter derrière son adversaire pour lui asséner un puissant coup de griffe dans le dos par surprise. En cas de problème sérieux, il se téléporte loin pour se mettre à l'abri et, accessoirement, laisser ses petits camarades dans la mouise.

RA'OW (DIT « LE PACHA »)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2	3	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	5	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
Hydrophile/Voyant	3	Méthodique	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	2	3	5
Culture générale	3	2	5
Discrétion	2	3	5
Leadership	5	3	8
Langage humain	5	3	8
Talents			
Nom du talent	Rang		
Hypnose	3		
Clairvoyance	1		
Passe-muraille	1		
Télékinésie	2		

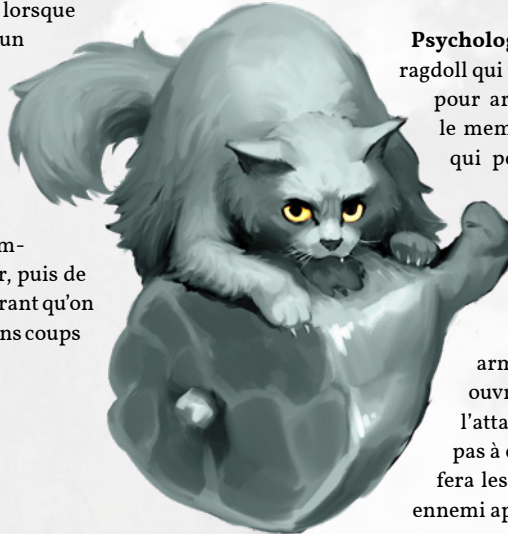
Psychologie : Ra'Ow est un vieux chat angora totalement en phase avec les idées nihilistes. Cette mission représente un aboutissement pour lui. Il est trop vieux pour participer directement au combat, mais il utilise au mieux ses compétences et ses talents pour coordonner les actions de ses petits camarades à quatre pattes. Par exemple, il déclenchera tout de suite son talent Clairvoyance en cas de problème afin de trouver au plus vite les positions ennemies. Il utilise aussi son talent Passe-muraille pour fuir facilement.



RA'OU (DIT « SCHOPENHAUER »)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	2	2
Défauts	Chance	Qualités	
Curieux/Couard	3	Sauteur exceptionnel	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Combat griffu</i>	3	2	5
<i>Langage humain</i>	4	3	7
<i>Psychologie humaine</i>	4	3	7
Talents			
Nom du talent	Rang		
Clairaudience	2		
Allergène	2		

Psychologie : Ra'Ou est le spécialiste du commando en ce qui concerne l'espèce humaine. C'est lui qui conseille quoi dire ou quoi faire à ses petits camarades, spécialement lorsque l'un d'entre eux contrôle un humain. Ce chat somali n'est absolument pas un combattant, et il sera le premier à tourner sa veste si les choses tournent mal. Sa tactique préférée consiste à commencer par se faire oublier, puis de cracher le morceau en espérant qu'on lui fichera la paix, le tout sans coups de griffe malencontreux.



MRA'IW (DIT « MARILYN »)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	3	5
Défauts	Chance	Qualités	
-	2	Chouchou du quartier	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Combat griffu</i>	3	1	4
<i>Culture générale</i>	3	2	5
<i>Discretion</i>	3	3	6
<i>Persuasion</i>	4	3	7
<i>Séduction</i>	5	4	9
Talents			
Nom du talent	Rang		
Contrôle mental	3		
Sommeil	2		
Hypnose	1		
Armure	1		

Psychologie : Mra'Iw est une chatte ragdoll qui use (et abuse) de la séduction pour arriver à ses fins. C'est aussi le membre du commando nihiliste qui peut prendre le contrôle du général de Gaulle et le faire dormir à volonté. En cas de problème, elle laissera tomber le contrôle de de Gaulle pour se précipiter vers un garde armé, en prendre le contrôle et ouvrir le feu sur les ennemis qui l'attaquent. Si jamais elle n'arrive pas à effectuer cette opération, elle fera les yeux doux au premier mâle ennemi aperçu.

MAOU'OU (DIT « FU MAN CHU »)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	4	2
Défauts	Chance	Qualités	
Mépris des humains/Voyant	3	Débrouillard en milieu humain	
Niveaux de blessure			
rer 2e 3e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	3	6
Discretion	3	3	6
Saut	3	3	6

Talents	
Nom du talent	Rang
Poltergeist	4
Effet Schrödinger	3
Arrêt temporel	3

Psychologie : Maou'Ou est un chat siamois qui est l'envoyé spécial du grand chef de la faction nihiliste (une espèce de commissaire politique de la faction). Il doit s'assurer que la mission sera menée à bien et que les simiesques déclencheront bien une apocalypse nucléaire qui les éradiquera de la surface de la planète. C'est un être fourbe et sournois, qui utilisera son talent Effet Schrödinger pour combattre à deux un adversaire, en usant sans vergogne son talent Arrêt temporel pour le frapper sans que celui-ci puisse répondre...

LE COMMANDO NIHILISTE DE 2010

Le commando nihiliste de l'année 2010 aura les mêmes compétences et les mêmes caractéristiques que celui de 1968. Seuls les noms et les races de chats diffèrent selon le tableau suivant :

Le chat de 1968		Le chat de 2010	
Gra'Waou, le chat Bengal costaud	devient	Maou, une chatte Maine coon	
Ra'Ou, le vieux chat angora leader du groupe		M'Rou, un chat de gouttière	
Ma'Ou, le chat somali spécialiste des humains		M'Ow, une chatte persane	
Mra'Iw, la chatte Ragdoll qui contrôle les humains		G'Raou, une chatte abyssine	
Maou'Ou, le chat siamois qui surveille le groupe		Meou'Ri, un chat chartreux	



TATIE DANIELLE

ou « Faut pas pousser les mémères à chats dans les orties... »

FICHE TECHNIQUE

Type : aventure et action

PJ : entre 2 et 5 chats

MJ : débutante ou initiée

Joueurs : débutants ou initiés

Action : 🐾 🐾

Ambiance : 🐾

Interaction : 🐾 🐾

Investigation : 🐾 🐾

🐾 INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

Mme veuve Danielle Cunégonde Éléonore Galipeau est une gentille vieille dame qui a la passion des chats. Son petit pavillon en proche banlieue en est rempli. Mais ce qu'elle ne sait pas, c'est que son habitation sert de maison de repos pour des félins éveillés convalescents. En effet, le Conseil de Paris y envoie ses meilleurs agents blessés au cours des missions les

plus dangereuses afin de s'y refaire une santé. Soignés, choyés et caressés dans un clapier humain au chaud et au sec, les chats se requinquent rapidement.

Malheureusement, cet endroit idyllique est sur le point de disparaître. Les enfants de Tatie Danielle aimeraient bien placer cette dernière dans un hospice afin de revendre la maison et surtout son terrain à un promoteur immobilier désireux d'y implanter un parking géant sur 6 étages. Mais Tatie Danielle ne veut rien savoir !



Elle tient absolument à rester dans sa maison, entourée de ses chats qui l'adorent. Ses enfants ayant des besoins d'argent de plus en plus pressants, ils élaborent en secret des scénarios pour lui faire passer l'arme à gauche. Le fils, la belle-fille et la fille de Tatïe Danielle rivalisent d'ingéniosité pour faire trépasser la vieille dame. Jusqu'au petit-fils qui s'est mis dans le pétrin à cause de ses mauvaises fréquentations et qui fait appel à une bande de tueurs mafieux venus d'Europe de l'Est.

Mais c'est sans compter sur les agents du Conseil de Paris qui veillent à sa sécurité...

CONSEILS POUR LE GROUPE

Ce scénario est prévu pour une équipe de 2 à 5 chats. À noter que la présence de bastets ou d'humains dévoués à la cause des félins éveillés n'est pas conseillée car il sera très difficile de les intégrer dans les scènes de ce scénario. Ce dernier est modulaire : il propose dix tentatives de meurtre sur Tatïe Danielle, toutes optionnelles. La meneuse de jeu peut choisir d'en faire jouer une seule, plusieurs ou toutes selon son envie. De fait, ce scénario peut se jouer soit très rapidement, soit un peu plus en longueur. Il permet surtout aux joueurs de se lâcher et de faire quelques accrocs dans la Mascarade afin de porter secours à cette brave mamie qu'est Tatïe Danielle. La structure du scénario est unique en ce sens qu'il présente d'abord la galerie des personnages avec leurs caractéristiques, puis les différents lieux où se déroulera l'action, et enfin les dix tentatives de meurtre détaillées. Le reste dépend des choix et des actions des joueurs.

Le Viager

Ce scénario est librement inspiré du film de Pierre Tchernia intitulé *Le Viager*, avec Michel Serrault, Michel Galabru et Claude Brasseur pour ne citer que ceux-là. Toute ressemblance avec certaines scènes du film ne sont absolument pas fortuites, et je vous invite à le voir au plus vite histoire de vous payer une bonne tranche de rire.

INTRODUCTION DES PJ

Les personnages sont convoqués pour une séance extraordinaire du Conseil de Paris qui se tient comme à l'accoutumée dans le grenier de la Sorbonne. Les chats messagers ne savent pas ce qui motive une telle réunion, mais des bruits courent sur un lieu en danger... Nous sommes au printemps, en début de soirée, et rien ne devrait perturber nos félins dans leur périple pour atteindre le grenier de la Sorbonne : les étudiants sont en vacances, les actifs sont déjà rentrés chez eux, etc. Le Conseil de Paris n'attendait que les personnages pour commencer. Il y a une foultitude de chats présents un peu partout dans le grenier, qui assis sur une poutre, qui sur une table. Le chat angora qui préside s'adresse directement à eux.

« Ah ! Voici donc nos agents. Ne perdons pas de temps. Nous vous avons convoqués afin de protéger un simiesque... »

À ces mots, beaucoup de chats crachent et s'offusquent bruyamment dans un brouhaha télépathique, notamment parmi les représentants des partis esclavagistes et nihilistes. Des noms d'oiseaux fusent et l'on peut facilement entendre des critiques concernant le Conseil qui préfère protéger les simiesques plutôt que la Mascarade et l'espèce féline. Le chat angora a quelque peu du mal à imposer le calme, mais il y arrive après plusieurs minutes de chaos télépathique. Il reprend alors son speech :

« Ahem ! Depuis plusieurs années, nous utilisons les services d'une vieille femelle simiesque pour assurer des soins et du repos à nos agents blessés en service. Cela se passe à son insu, bien sûr. Elle héberge nos agents, leur prodigue des soins, les nourrit et leur offre un gîte au sec et au chaud durant leur convalescence. Nous n'avons jamais rien eu à redire concernant son hospitalité, mais j'ai bien peur que cet hôpital de campagne secret ne soit en péril. »

Il regarde les personnages un par un puis continue.

« Un de nos agents actuellement en convalescence chez elle a surpris une conversation échangée entre deux de ses chatons. Il semblerait qu'ils prévoient de la tuer pour une obscure raison d'argent, un concept que j'ai encore du mal à cerner. D'après les informations



recueillies sur place par notre agent, il serait question de détruire le clapier de la vieille femelle simiesque sitôt sa mort survenue. Donc, adieu à notre hôpital de campagne secret, si utile, si pratique et si performant ! Voilà pourquoi il ne faut en aucun cas que cette habitation humaine soit détruite, et par conséquent éviter à tout prix que la vieille femelle simiesque ne meure. »

Le chat angora jette un coup d'œil rapide à l'assemblée féline qui semble s'être calmée, puis regarde à nouveau les personnages.

« Bref, il faut absolument que cette vieille simiesque reste en vie. Nous allons vous mener chez elle demain

matin. Vous vous ferez passer pour des chats abandonnés et demanderez asile. Vous avez carte blanche pour mener cette mission à bien. Employez tous les moyens qui vous semblent adéquats pour protéger cette humaine, en veillant quand même à ne pas trop écorner notre Mascarade millénaire, bien sûr... Avez-vous des questions ? »

Laissez les joueurs poser toutes les questions qu'ils veulent pour glaner un maximum de renseignements avant de commencer leur mission le lendemain matin. Référez-vous aux descriptifs donnés ci-après concernant les protagonistes et le lieu où se déroulera ce scénario.

PARTIE 1

ET SI ON VOUS TIRAIT LE PORTRAIT ?

où l'on découvre des personnages hauts en couleur et bas par leurs dessins

LA FAMILLE

DANIELLE CUNÉGONDE
ÉLÉONORE GALIPEAU
(TATIE DANIELLE)

Danielle Cunégonde Éléonore Galipeau née Marchand, plus connue sous le nom de Tatïe Danielle, est veuve depuis plus d'une cinquantaine d'années. Elle a épousé son mari, Charles Henri Hubert Galipeau, juste après la guerre. Certaines mauvaises langues disent à mots couverts que la famille Galipeau aurait fait fortune durant la guerre grâce au marché noir, mais on n'a jamais pu le prouver. La famille Marchand, ancienne famille de noblesse désargentée, fut très contente de récupérer un peu de fortune via ce mariage de raison. Malheureusement, les privations dues à la guerre et une épidémie de grippe espagnole firent de Tatïe Danielle l'unique représentante de cette famille sur Terre.

Charles a trouvé la mort en 1969 dans un accident de voiture après une soirée un peu trop arrosée au club de poker où il avait ses habitudes. Il a quand même eu le temps de laisser deux enfants à sa veuve. Tatïe Danielle a délégué la gestion des biens des Galipeau à son beau-frère pour se consacrer à ses deux passions : les roses

et les chats. Les enfants ont eu une gouvernante et un précepteur pour s'occuper de leur éducation tandis que leur mère vivait sans problème des rentes que lui avait assurées son défunt mari. Elle vit depuis toujours dans une maison de maître située dans la proche banlieue parisienne entourée d'un grand jardin où elle prend soin de ses rosiers. La surface du jardin (maison comprise) est assez importante, au point qu'on pourrait y construire sans problème un parking à étage pour plus de 800 véhicules. Tatïe Danielle sort rarement de chez elle, sauf le samedi matin pour aller au marché. Une femme de ménage passe deux fois par semaine et cette dernière téléphone directement aux petits commerçants alentour pour se faire livrer ce dont Tatïe Danielle a besoin (elle lui rédige une liste de course la veille de sa venue). Mais la vieille dame met un point d'honneur à faire son marché tous les samedis matin. Elle n'achète pas grand-chose (sa femme de ménage gère le frigo pour elle), mais elle parle longtemps à beaucoup de marchands.

Tatïe Danielle est une vieille femme qui se déplace lentement avec une canne, mais qui garde l'œil vif et qui n'a pas sa langue dans sa poche. Elle est capable de donner une bonne bastonnade à l'aide de sa canne aux individus qui se montrent irrespectueux envers



les chats ou les roses. Elle se montre aussi intraitable lorsque ses enfants abordent l'idée d'aller dans un hospice vu son âge avancé. Comme il n'y a aucun moyen d'emmener ses chats et ses roses là-bas, sa réponse est toujours « Non ! ». Et elle refuse d'aborder à nouveau ce sujet pour toute la journée à venir.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	2 (7)	2	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	3	4
Défauts	Chance	Qualités	
Naïve/Vieille France	3	Amie des chats	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Cuisine	3	4	7
Comméragé	4	4	8
Jardinage	3	4	7
Secourisme	4	2	6

FRANÇOIS PIERRE HENRI GALIPEAU (LE FILS)

Fils aîné des deux enfants de Tatïe Danielle, François Pierre Henri Galipeau aurait pu être un bon petit gars qui serait devenu un excellent expert-comptable s'il n'avait pas un vice qui détruit peu à peu sa vie : le jeu. François voue une admiration sans bornes pour feu son père qu'il pense avoir été un redoutable joueur de poker. Il a donc décidé de se lancer dans les traces de son illustre géniteur, mais n'a jamais réussi à percer dans le milieu. Cependant, depuis qu'il a découvert les casinos, François pense avoir trouvé sa réelle vocation : la roulette. Malheureusement, il joue rapidement plus que de raison et perd beaucoup, beaucoup d'argent... Il a déjà essayé de payer ses dettes en empruntant à ses beaux-parents, mais il a perdu le tout sur des paris hasardeux censés lui rapporter des millions. Il lui faut rapidement une grosse somme d'argent pour rembourser ses créanciers qui ne sont pas des anges,

loin de là. François a emprunté à des individus louches qui lui ont bien fait comprendre qu'il risquait de passer un sale quart d'heure s'il ne payait pas son dû à la fin du mois. Même Tatïe Danielle a refusé de lui prêter à nouveau de l'argent sous prétexte que cela ne se faisait pas chez les gens de bonne famille. Acculé, Pierre ne peut plus compter que sur l'héritage pour espérer s'en sortir...

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	2	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
Démon du jeu/Maniaque		2	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Comptabilité	3	4	7
Électricité	3	4	7
Jeu de hasard	2	3	5
Persuasion	3	2	5

JULIE GALIPEAU, NÉE ESBROUFE (LA BELLE-FILLE)

La belle-fille, Julie Galipeau, née Esbroufe, a découvert le pot aux roses concernant son dépensier de mari il y a peu, et voit avec horreur la honte (et surtout la ruine) se profiler à l'horizon dans un avenir très proche. Exerçant le métier d'infirmière à domicile, elle ne supporte pas l'idée de se retrouver à la rue à cause des erreurs stupides de son crétin de mari. Elle le supporte dans ses idées de récupérer son héritage au plus vite tout en l'insultant de tous les noms, mais uniquement en privé. Il faut bien préserver les apparences et donner l'image d'un couple parfait.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	3 (8)	3	4



Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
Regard d'autrui	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Discretion	3	3	6
Médecine	3	4	7
Poison	3	2	5
Secourisme	3	4	7

ANNE MARIE ANTOINETTE GALIPEAU (LA FILLE)

Anne Marie Antoinette Galipeau est la cadette. Elle a toujours rêvé d'une carrière littéraire tout comme Françoise Sagan, mais ses quelques publications n'ont jamais percé plus loin que le cercle familial. Elle a dépensé des fortunes pour se faire éditer à compte d'auteur, mais la quasi-totalité de ses livres invendus est stockée dans son studio à Paris dans le 15e. Elle vient de terminer son dernier roman qui est (enfin !) l'œuvre littéraire qu'elle attendait d'écrire et qui la fera connaître au monde entier. Malheureusement, aucun éditeur ne veut publier ce manuscrit écrit par une farfelue et que la plupart trouvent au mieux passable... Il lui faut donc rapidement de l'argent pour se (re)faire éditer à compte d'auteur encore une fois, et obtenir le Goncourt au plus vite.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	2 (7)	2	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	4	2	4
Défauts	Chance	Qualités	
Obstinée/ Malchance	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e Inconsc. Coma Mort			

Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Conduite	2	3	5
Culture générale	2	4	6
Littérature	2	4	6
Persuasion	3	4	7

GÉRARD MARC ANTOINE GALIPEAU (LE PETIT-FILS)

Fils unique de François et de Julie, Gérard Marc Antoine Galipeau est un jeune homme d'à peine vingt ans qui se moque éperdument de ses parents. Il est en constante rébellion vis-à-vis de l'autorité parentale et fait à peu près tout ce qu'il peut pour les faire mourir d'apoplexie en se lançant dans des aventures illégales et dangereuses, histoire de se prouver qu'il est un homme, un vrai, à la différence de son geignard de père qui se laisse dominer par son idiot de mère. Sa dernière lubie a été de s'instaurer dealer dans son lycée, là où il triple sa terminale. Manque de bol, Gérard est tombé sur des fournisseurs issus de la mafia albanaise qui ne plaisantent pas avec les dates de paiement. Lorsqu'il a malencontreusement perdu les cinq kilos d'héroïne qu'il devait fourguer à ses lycéens de copains, les Albanais n'ont rien voulu savoir. Il devait rembourser la came au plus vite sinon il se retrouverait à déguster ses doigts en salade à la mode slave. Ses parents n'ont pas un kopek à lui donner (ce qui cache forcément quelque chose, mais il a d'autres problèmes urgents à régler plutôt qu'investiguer sur le pourquoi de cette situation), il ne reste plus que Tatie Danielle comme dernier recours. Et si jamais la vieille ne veut pas cracher l'oseille, les nouveaux amis de Gérard pourront toujours s'occuper d'elle...

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
Rébellion/ Malchance	2		

Niveaux de blessure			
1er	2e	3e	4e
5e	6e	7e	8e
Inconc.	Coma	Mort	
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Connaissance de la rue	3	4	7
Conduite de véhicule	3	4	7
Droit, administration, etc.	2	2	4
Séduction	3	3	6

🐾 LES AGENTS EN CONVALESCENCE

M'WAOU

Ce chat de gouttière est celui qui a surpris la conversation entre François et Julie. Il a immédiatement prévenu le conseil du danger qui plane sur Tatie Danielle. Ce vieux matou qui joue les durs s'est pris d'affection pour la vieille dame et serait très peiné de la voir disparaître. Il a été victime d'un accident de voiture et est actuellement immobilisé en attendant que ses hanches aillent mieux. Quand il n'est pas couché dans un panier garni d'un coussin moelleux qui trône sur le tapis du salon, il se déplace avec l'arrière-train coincé dans une attelle à roulettes qui couine horriblement, ce qui a le don de l'agacer. Il se méfie des dégénérés qui pourraient bien lui faire sa fête alors qu'il est physiquement diminué, et reste en permanence avec les autres chats éveillés ou avec Tatie Danielle. Cette dernière l'a baptisé Roosevelt.



Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	1	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
Handicapé (temporaire)	3	Volonté de fer	

Niveaux de blessure			
1er	2e	3e	Inconc.
Coma	Mort		
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	2	3	5
Discrétion	1	1	2
Langage humain	3	4	7
Repérer/Trouver	4	3	7
Talents			
Nom du talent	Rang		
Clairvoyance	3		
Télépathie	3		

M'W

Cette chatte d'un blanc immaculé est atteinte de la leucose du chat, une maladie mortelle équivalente au SIDA humain. Elle sait qu'elle est condamnée à très court terme, et qu'elle en est au stade final de la maladie. Elle se fatigue très rapidement, parle lentement par télépathie et bouge très peu. Cependant, elle refuse qu'on s'apitoie sur son sort et garde toute sa dignité, aidée en cela par Gro'Ow (il lui doit quelques faveurs). Tatie Danielle l'a baptisée Blanche.



Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2	1	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	4	4
Défauts	Chance	Qualités	
Condamnée (leucose)	3	Créditeur	
Niveaux de blessure			
1er Inconc. Coma Mort			

Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Culture générale</i>	3	3	6
<i>Psychologie humaine</i>	3	4	7
<i>Réclamer des caresses</i>	4	4	8
<i>Persuasion</i>	4	3	7
Talents			
Nom du talent	Rang		
Déplacement temporel	4		
Contrôle mental	4		

GRO'OW

Ce chat siamois n'est pas un agent blessé, mais il a réussi à accompagner Miw sur son lieu de convalescence. Il en est secrètement amoureux, lui doit quelques faveurs et fait tout pour la protéger des dégénérés qui n'en feraient qu'une bouchée s'il la voyait seule et sans défense. Tatïe Danielle l'a baptisé Bruce Lee.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	4	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	3	2
Défauts	Chance	Qualités	
Débiteur/Voyant	3	Débrouillard en milieu humain	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			

Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Combat griffu</i>	4	4	8
<i>Escalade</i>	4	3	7
<i>Saut</i>	4	3	7
<i>Us et coutumes humains</i>	3	3	6
Talents			
Nom du talent	Rang		
Force	3		
Effet Schrödinger	3		

LES DÉGÉNÉRÉS

QU'UNE OREILLE

C'est un sale matou qui règne en maître sur sa petite cour de dégénérés. Il a perdu un gros morceau d'oreille dans sa jeunesse, lorsqu'il vagabondait dans le voisinage. L'âge venant, Qu'une Oreille a bien vu qu'il ne pouvait plus rivaliser avec les jeunes mâles qui lui disputaient son hégémonie dans le quartier. Il a donc préféré installer ses pénates dans cette maison chauffée et au sec, histoire de finir ses vieux jours dans un relatif confort. Il est violent et impulsif, mais pas stupide. Qu'une Oreille sait très bien que Tatïe Danielle peut le priver de pâtée s'il flanque une raclée à un chat de la maison. Il cherche donc à ne pas se faire remarquer et fera tous ses coups en douce, même les plus violents. Qu'une Oreille sait aussi que les chats éveillés peuvent lui faire mal avec leurs talents psychiques qu'il n'a pas. Il l'a appris à ses dépens et n'osera les affronter que s'il est réellement sûr de l'emporter.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	2
Défauts	Chance	Qualités	
Défiguré	3	Réputation de matou	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconc. Coma Mort			

Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Combat griffu</i>	3	3	6
<i>Discrétion</i>	3	4	7
<i>Leadership</i>	3	4	7
<i>Réclamer à manger</i>	3	3	6

TÊTE DURE

Ce gros chat (qui compte certainement des Maine coon parmi ses ancêtres) est aussi costaud qu'il est bête. Il s'est rangé sous la coupe de Qu'une Oreille et lui sert de bras droit ou de force de frappe, selon la situation. Il obéit sans discuter aux ordres de son chef, ce qui lui vaut de se retrouver dans des situations périlleuses et de prendre souvent des coups qui ne lui étaient pas destinés à l'origine. Le battre physiquement sera difficile, mais le manipuler mentalement sera un jeu d'enfant.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	4	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
1	3	2	2
Défauts	Chance	Qualités	
Naïf	3	Athlète	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Combat griffu</i>	3	3	6
<i>Discrétion</i>	3	2	5
<i>Escalade</i>	4	3	7
<i>Saut</i>	3	3	6

TRAÎNE-LA-PATTE

À la différence de Tête Dure, Traîne-la-Patte préfère rester en arrière et compter les coups plutôt que les prendre. D'aucuns pourraient assimiler cela à de la lâcheté. Traîne-la-Patte y voit plutôt du bon sens et de la prudence. Il n'osera jamais défier directement

Qu'une Oreille, mais s'arrangera pour éviter d'obéir aux ordres s'il juge ceux-ci dangereux pour sa santé.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	2	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
Lâche	3	Débrouillard en milieu humain	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Combat griffu</i>	3	2	5
<i>Discrétion</i>	3	4	7
<i>Énerver les humains</i>	3	3	6
<i>Repérer/Trouver</i>	3	3	6

LES MAFIEUX ALBANAIS

IVAN SKROVOL

C'est un petit homme sec d'une trentaine d'années au crâne rasé, avec une lueur malsaine dans un regard de fouine. Fils d'un paysan yougoslave et d'une mère française, Ivan est né dans un village près de Pristina, au sud de la Serbie. Après une enfance chaotique, une adolescence difficile et une entrée dans la vie adulte catastrophique, Ivan a fui la Serbie pour l'Albanie. Là, il trouve rapidement le moyen de développer ses talents d'organisateur et d'opportuniste auprès de la mafia locale. Il gravit rapidement les échelons hiérarchiques au sein de l'organisation mafieuse albanaise jusqu'au moment où celle-ci décide d'étendre son réseau de revente de drogue en Europe. Comme il sait parler français par sa mère, on l'envoie à Paris avec deux acolytes avec pour mission de développer la consommation d'héroïne afin d'assurer des débouchés rapides et fructueux à la drogue achetée au Pakistan. Méthodiquement et sans remords, Ivan s'attelle à la tâche et tisse un réseau de petits dealers chargés



d'écouler la production albanaise. Il est intransigent et n'hésite pas un instant à user d'une force brutale et sadique pour faire un ou plusieurs exemples afin de s'assurer de la loyauté de ses sous-fifres.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4 (9)	3 (8)	4	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	3	2	2
Défauts	Chance	Qualités	
Amoral/ Attiré par l'argent	2	Méthodique	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	4	4	8
Armes blanches	4	4	8
Langue étrangère (français)	4	3	7
Leadership	2	3	5

STANISLAS VLODOMIR

Ce grand maigre balafre au visage taillé à coups de serpe met mal à l'aise dès le premier regard. Et pour cause ! Stanislas est un pervers des plus dange-reux. Il adore faire souffrir ses victimes avant de les tuer lentement, très lentement... Il sait même tenir en vie ses victimes, assez longtemps pour qu'elles puissent subir toute l'horreur de ses tortures immondes. C'est un expert du couteau de chasse ou de combat et il se balade toujours avec deux ou trois exemplaires sur lui. Il est certes très dérangé, mais assez intelligent pour comprendre que travailler pour Ivan le « protégé » de représailles judiciaires. Il ne parle pas un mot de français, et ne comprend que l'albanais. Il semble très calme, mais devient rapidement violent dès qu'il doit torturer une victime. Il craint Ivan, car il sait pertinemment que ce dernier l'abattra sans l'ombre d'un remords s'il venait à devenir menaçant.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	3	2
Défauts	Chance	Qualités	
Sadique	2	Sait tourner sa veste à temps	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes blanches	4	4	8
Discretion	4	3	7
Anatomie humaine	3	4	7
Secourisme	2	3	5

IGOR GAZINSKI

Igor est une grosse brute aussi intelligente qu'un enfant de quatre ans. Quand Ivan lui dit de taper quelqu'un, il le fait. Quand Ivan lui dit d'arrêter, il le fait. Il attend passivement les ordres et tente de faire au mieux pour éviter les coups qu'Ivan ne rechigne pas à lui asséner lorsqu'il commet une erreur. Igor n'aime pas Stanislas parce que ce dernier se moque souvent de lui et lui joue des tours de cochon. Mais comme Ivan a dit qu'il ne fallait pas toucher à Stanislas, Igor obéit à Ivan.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4 (9)	4 (9)	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	2	1
Défauts	Chance	Qualités	
Stupide	2	Loyal	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat à mains nues	4	4	8
Conduite de véhicule	2	3	5

LA MAISON EN ELLE-MÊME

La maison de Tatie Danielle n'est pas une grande maison. Elle serait même une modeste maison de banlieue parisienne, si ce n'est qu'elle est située dans un très grand jardin recouvert de massifs de fleurs, d'arbres et de rosiers de toutes sortes (la passion de la vieille dame). La maison et son jardin sont situés à l'angle d'un pâté de maison, entourée d'une grille en fer forgé qui, si elle empêche tout être humain de rentrer, ne posera absolument aucun problème pour un chat.

La porte d'entrée principale est munie d'une chatière afin que les protégés de Tatie Danielle puissent aller et venir comme bon leur semble. C'est d'ailleurs très apprécié des résidents félines de la maison. Le rez-de-chaussée est composé de six pièces :

L'ENTRÉE

À part la chatière, la porte d'entrée est très classique, avec une ouverture lumineuse sur le haut et une serrure renforcée. Elle donne sur une entrée carrelée où trône un superbe tapis (Tatie Danielle est très stricte sur ce point : on ne marche pas sur le tapis avec ses chaussures !). Un escalier sur la droite mène au premier étage. Une porte située sur le côté de l'escalier donne sur un escalier qui descend à la cave. Cela fait une éternité que Tatie Danielle ne descend plus à la cave. L'escalier est trop raide et la lumière trop faible pour ses vieux yeux. Une porte juste à droite donne sur le garage. Une autre sur la gauche mène au salon et une porte au fond donne sur une petite pièce.

LE SALON

Le salon est l'endroit préféré des chats qui logent chez Tatie Danielle actuellement. Les canapés doux et moelleux, la cheminée diffusant une douce chaleur, les hautes armoires permettant de se percher à l'abri d'une attaque sournoise constituent autant d'éléments appréciés par les félines. Les plantes vertes et le piano sont aussi des objets particulièrement appréciés par les chats. Les premières sont idéales pour se faire les griffes et le second permet des sons étranges et particulièrement appréciés des humains. Les rebords

des fenêtres sont aussi utilisés pour se chauffer le poil au soleil sans risque de faire de mauvaises rencontres dehors. C'est aussi la pièce où Tatie Danielle passe le plus clair de son temps, entre la lecture, le tricot et les caresses à ses chats.

LA CUISINE

Haut lieu stratégique pour les félines hébergés chez Tatie Danielle, cette pièce est le lieu de toutes les convoitises. C'est ici que s'applique l'ordre hiérarchique âprement mis en place dans le salon à coup de faveurs et de duels. D'une manière générale, les chats éveillés seront toujours servis avant les dégénérés, au grand dam de ces derniers. Tatie Danielle dispose des soucoupes remplies de pâtées, de bouchées ou de croquettes selon les horaires et les jours. Il y a trois repas par jour : un le matin vers 8 h, un en début d'après-midi vers 13 h 30 après que Tatie Danielle a mangé et un le soir vers 21 h, toujours après le repas de la vieille dame.

Si un chat convalescent est dans l'incapacité de se déplacer, Tatie Danielle lui apporte à manger dans le salon, en prenant grand soin de ne rien tacher grâce à de l'essuie-tout soigneusement disposé autour de la soucoupe. Tatie Danielle reste avec le convalescent le temps qu'il se repaïse afin d'éviter qu'un ou plusieurs autres chats ne lui chipent la nourriture.

L'autre intérêt de la cuisine réside dans les armoires et le buffet sur lesquels il est relativement aisé de s'installer (un simple jet de *Saut* avec des seuils de difficulté allant d'**Assez facile** [résultat de 7 ou plus aux dés] pour le buffet à **Très difficile** [résultat de 15 ou plus aux dés] pour l'armoire devrait suffire). Une fois perché là-haut, le chat est assuré d'un havre de paix à l'accès facilement défendable contre d'éventuels ennemis ou empêcheurs de missionner en rond.

LA PETITE PIÈCE

(QUI EST EN FAIT LE PETIT COIN)

Cette pièce située entre la cuisine et le bureau sert de toilettes pour les chats, car c'est ici que Tatie



Danielle dépose les litières. À noter que seule la porte qui donne accès au hall d'entrée est ouverte en permanence. Les accès à la cuisine et au bureau sont tout le temps condamnés, sauf si Tatie Danielle entre dans ces pièces pour une raison ou pour une autre.

LE BUREAU

C'est dans cette pièce que feu monsieur Galipeau travaillait. Son épouse a quelque peu remanié la pièce pour ne l'utiliser que pour les tâches administratives (les impôts, les courriers, etc.). Elle s'y rend donc très peu souvent, et chaque intrusion dans ce lieu provoque la curiosité des dégénérés et aussi de quelques éveillés...

Mais c'est aussi dans un des tiroirs du secrétaire qu'elle range la pension mensuelle en liquide qu'elle va chercher au bureau de poste du quartier. Lors de la tentative n°10, si l'on menace de tuer son petit-fils, elle craquera et emmènera les mafieux dans cette pièce. Cette somme ne changera rien au sort que lui réservent les mafieux.

LE GARAGE

Tatie Danielle s'y rend une fois par semaine, car c'est là qu'elle range ses outils de jardinage au-dessus de l'établi après s'être occupée de ses rosiers. Il y a dans cette pièce une vieille Panhard qui pourrait être une voiture de collection. Il s'agit de la voiture de feu Mr Galipeau que Mme Galipeau n'a pas utilisée depuis la mort de son mari, car elle ne possède pas le permis de conduire.

L'ÉTAGE DE LA MAISON

Cette partie de la maison n'est pas décrite, car Tatie Danielle ne laisse pas ses hôtes monter à l'étage. Elle a installé une petite barrière à croisillons en bois pour empêcher les chats de grimper les marches de l'escalier quatre à quatre. Cela ne devrait pas retenir les joueurs, mais tout félin qui se fait surprendre à transgresser l'interdit se voit poliment, mais fermement rappeler à l'ordre par Tatie Danielle. Si le contrevenant est un récidiviste, il risque d'user les trésors de patience de la vieille dame et de se retrouver dehors sans autre forme de procès.

Le grenier occupe une grande partie de l'étage. Si un chat réussit à y pénétrer, il se retrouve dans une grande pièce sous la charpente visible remplie de bric et de broc sous des draps et une bonne couche de poussière. L'étage abrite aussi la chambre de Tatie Danielle, une chambre d'amis inutilisée depuis plusieurs décennies et une salle d'eau.

LE QUARTIER DE TATIE DANIELLE

C'est un quartier calme et cosu de la proche banlieue parisienne. Les habitants sont relativement âgés, se connaissent plus ou moins tous et forment une petite communauté soudée. Le quartier est calme et sans histoire, et le moindre événement incongru ou sortant de l'ordinaire va précipiter les résidents sur les trottoirs ou derrière leurs fenêtres afin de ne pas en perdre une miette. La solidarité est aussi de mise, et si Tatie Danielle est visiblement en danger ou menacée, la police sera rapidement prévenue par ses proches voisins.

Les rues sont dégagées avec de larges trottoirs dont certains sont affublés de platanes quasi centenaires. La municipalité entretient les rues avec soins, et le ramassage des ordures est régulier et ponctuel (tous les mardis matin en ce qui concerne Tatie Danielle). En revanche, beaucoup de propriétaires de canidés sortent leurs animaux de compagnie le soir pour leur faire faire leurs besoins. Les chats qui se risqueraient à des sorties nocturnes en début de soirée risquent des ennuis et des courses poursuites en perspective...

Le commissariat de police n'est pas loin de la maison, à peine à deux blocs de là. Il y a aussi un marché qui se tient sur la place de l'église, et que Tatie Danielle peut atteindre en moins de cinq minutes à pied, du moins si le temps le permet. Une boulangerie, une poissonnerie et une boucherie sont aussi toutes proches de la maison de Tatie Danielle. Généralement, les magasins viennent livrer directement la vieille dame sur le pas de sa porte pour sa semaine.

où l'on découvre qu'être retraité ne signifie pas forcément une vie calme et insipide

1ÈRE TENTATIVE : ÉLECTROCUTION

Quand ?

N'importe quel jour dans la matinée

Où ?

Dans la maison de Tatie Danielle

Qui ?

François, son fils

Comment ?

Visite impromptue du fils à sa mère dans la matinée. Il vient effectuer quelques travaux d'entretien, notamment d'électricité. Il en profite pour « piéger » l'interrupteur du salon pour que Tatie Danielle s'électrocute le soir. Il démonte l'interrupteur, remplace le bouton en plastique par un en ferraille et mouille abondamment le tapis au pied de la lampe halogène auquel il est relié. Si les chats n'interviennent pas, Tatie Danielle meurt électrocutée le soir même en allumant sa lampe pour lire son roman du soir dans son vieux fauteuil Louis XV. Dans le cas contraire, c'est François qui se prend une joute monumentale et qui se fait embarquer par le SAMU prévenu par sa mère affolée, mais qui ne manquera pas de l'asticoter en public lors de son départ en civière sur ses piètres qualités de bricoleur.

2ÈME TENTATIVE : EMPOISONNEMENT

Quand ?

N'importe quel jour dans l'après-midi

Où ?

Dans la maison de Tatie Danielle

Qui ?

Julie, sa belle-fille

Comment ?

C'est la visite hebdomadaire de la belle-fille qui vient habituellement vers 16 h dans le salon pour prendre le thé et des nouvelles en parlant de tout et de rien. Profitant du fait qu'il manque du sucre et que Tatie Danielle est partie le chercher, elle tentera de verser du poison en poudre pour le diluer dans la tasse de la vieille dame. Si les chats n'interviennent pas, Tatie Danielle sera victime de ce qui aura toutes les apparences d'une attaque foudroyante. Dans le cas contraire, si Julie ingurgite le poison, elle comprendra avec horreur qu'elle en subit les premiers symptômes et se précipitera sur son sac à main pour en sortir une seringue d'atropine et s'en faire une injection directe dans le cœur (c'est une infirmière, après tout, les piqûres, elle en connaît un rayon). Elle restera groggy durant une bonne heure, assez pour que Tatie Danielle appelle le SAMU pour secourir sa belle-fille victime d'un malaise.

3ÈME TENTATIVE : TÉTANOS

Quand ?

N'importe quel jour dans l'après-midi

Où ?

Dans le jardin de la maison de Tatie Danielle

Qui ?

Julie, sa belle-fille


Comment ?

C'est la journée où Tatie Danielle s'occupe de ses magnifiques rosiers qui entourent sa maison, sa



deuxième passion après les chats. Julie en profite pour l'accompagner dehors sous prétexte de l'aider à la taille des rosiers. En fait, elle en profitera pour fixer une aiguille préalablement trempée dans une solution issue d'une culture de bactéries du tétanos, une variété particulièrement virulente dont Julie espère qu'elle liquidera Tatie Danielle en moins de cinq jours. Si les chats n'interviennent pas, Tatie Danielle se piquera effectivement malgré ses gants en cuir chargés de la protéger des épines. En retard sur ses vaccins, elle contractera la maladie qui la clouera au lit le lendemain pour la faire mourir trois jours plus tard. Dans le cas contraire, si Julie se pique avec l'aiguille infectée, elle prétextera n'importe quoi pour foncer aux urgences recevoir une vaccination antitétanique et en sera quitte pour garder le lit une semaine durant.

4E TENTATIVE : ACCIDENT DE LA CIRCULATION

 *Quand ?*

Samedi matin

 *Où ?*

Sur le chemin entre la maison de Tatie Danielle et le marché hebdomadaire

 *Qui ?*

Anne, sa fille

 *Comment ?*

Comme tous les samedis matin, Tatie Danielle sort faire son marché. Elle en a pour 10 min à pied pour arriver sur la place du marché en face de l'église, et met environ une heure à déambuler avec son caddie à roulettes à la toile écossaise. Elle y a ses habitudes : René le boucher, André le poissonnier et Mme Martin la maraîchère. Anne, sa fille, l'attend sur le chemin de l'aller. Elle est vêtue de noir avec une cagoule type commando à portée de la main pour qu'on ne la reconnaisse pas. Dès qu'elle voit Tatie Danielle sortir de chez elle, elle enfila sa

cagoule, démarre sa Twingo et fonce à pleine vitesse sur la malheureuse septuagénaire. Si les chats n'interviennent pas, Tatie Danielle se fait percuter par la voiture et meurt sur le coup en chutant sur le trottoir, la tête la première. À noter qu'Anne est assez stressée sur le coup, et que son démarrage en trombe peut se traduire par deux ou trois véhicules en stationnement accrochés par la Twingo qui fonce en zigzag vers la vieille dame (cela aura au moins le mérite de mettre la puce à l'oreille aux chats qui se baladeraient inopinément dehors au même moment).

5E TENTATIVE : BALCON & ESCALIER

 *Quand ?*

N'importe quel jour dans l'après-midi, si possible après (au moins) une première tentative ratée

 *Où ?*

Dans la maison de Tatie Danielle

 *Qui ?*

François, son fils, et Julie, sa belle-fille

 *Comment ?*

Le fils et la belle-fille reviennent et proposent l'un de réparer le balcon et l'autre de nettoyer l'escalier en bois qui mène à l'étage. Évidemment, le premier scie consciencieusement les montants de la rambarde en fer du balcon tandis que l'autre s'arrange pour saboter le fauteuil électrique qui permet à la vieille dame de grimper l'escalier pour aller dans sa chambre à l'étage. Pendant ce temps, Tatie Danielle fait sa sieste dans son grand fauteuil au salon. Ses ronflements couvrent les bruits éventuels des saboteurs. Si les chats n'interviennent pas, Tatie Danielle meurt au choix en chutant du balcon avec la rambarde qui s'écroule alors qu'elle disait au revoir de la main à son fils et à sa belle-fille, ou bien en étant défenestrée par le fauteuil dont le moteur électrique s'est emballé d'un seul coup et qui l'a propulsée à une vitesse ahurissante à l'étage.

6E TENTATIVE : ATTAQUE DE CHIENS ENRAGÉS

Quand ?

N'importe quel jour dans la journée

Où ?

Sur le trottoir en face de la maison de Tatie Danielle

Qui ?

François, son fils

Comment ?

François a loué une camionnette et trois molosses agités auprès d'une personne douteuse qu'il a rencontrée dans le cercle louche des joueurs invétérés. Il a fait sentir aux chiens un foulard qu'il a auparavant subtilisé à sa mère. Il espère que ceux-ci n'en feront qu'une bouchée. Son plan est simple : appeler Tatie Danielle pour la faire sortir de chez elle sous un faux prétexte (il lui fait croire qu'une de ses amies proches est souffrante et qu'elle désire la voir), attendre au bout de la rue dans la camionnette avec les molosses muselés, leur faire sentir le foulard, les démuseler et les lancer au-dehors lorsque la vieille dame se trouvera à plus de cinquante mètres du portail d'entrée de sa maison. Si les chats n'interviennent pas, Tatie Danielle meurt déchiquetée par trois chiens fous furieux qui se jettent sur elle.

7E TENTATIVE : TENTATIVE DE SUICIDE AU GAZ

Quand ?

N'importe quel jour dans la journée, après la tentative ratée de l'accident de voiture

Où ?

Dans la maison de Tatie Danielle

Qui ?

Anne, sa fille

Comment ?

Anne vient prendre des nouvelles de sa mère après « l'incident » de la voiture. Elle en profitera pour aller en cuisine et ouvrir le gaz alors que Tatie Danielle déguste du thé et des petits gâteaux secs au salon. Puis elle reviendra au salon afin de mettre un somnifère dans la tasse de sa mère. Une fois la vieille dame endormie, elle ferme toutes les lumières et quitte la maison. Si les chats n'interviennent pas, Tatie Danielle se réveille le soir dans l'obscurité et avec un fort mal de tête dû à la faible oxygénation à cause du gaz. Elle cherchera à allumer la lumière, ce qui déclenchera une déflagration qui soufflera toute la maison. Inutile de dire que Tatie Danielle périra dans cette explosion que les pompiers jugeront être une fuite de gaz due à une installation vétuste.

8E TENTATIVE : SNIPER

Quand ?

Un après-midi dans la journée, à placer si possible dans les dernières tentatives

Où ?

Dans la maison de Tatie Danielle

Qui ?

François, son fils

Comment ?

François n'en peut plus. Il lui faut absolument l'argent de la vente de la maison de sa mère, et ses dernières tentatives ratées ont fait vaciller sa raison. Il a décidé d'en finir, coûte que coûte ! Il a donc dépensé ses derniers deniers pour acheter un fusil à lunette au marché noir afin de liquider sa mère une fois pour toutes. Ça ne sera pas un accident, mais au moins elle sera morte. Il s'installe donc sur le toit du petit immeuble situé en face de la maison de Tatie Danielle et règle son arme pour tuer la vieille dame lorsqu'elle s'installera dans son salon afin de lire un livre comme tous les après-midi. Les chats pourront détecter des signes annonciateurs, comme le miroitement de la lunette en haut du toit de l'immeuble par la fenêtre du salon, ou le point rouge du laser de



visée qui se baladera un peu partout dans le salon avant de se fixer sur la nuque de Tatie Danielle. Si les chats n'interviennent pas, Tatie Danielle mourra soudainement d'une balle qui se logera dans son crâne, réduisant en bouillie sa cervelle.

9E TENTATIVE : EFFORT PHYSIQUE ÉPUISSANT

Quand ?

N'importe quel jour dans la journée, à placer si possible dans les dernières tentatives

Où ?

Dans la maison de Tatie Danielle

Qui ?

Julie, sa belle-fille

Comment ?

Julie arrive avec dans sa voiture un énorme carton qu'elle peine à sortir et à installer dans le salon. Elle répète à Tatie Danielle que c'est une surprise et que c'est pour son bien. Lorsqu'elle le déballe, il s'agit d'un tapis de marche. Elle cherche à convaincre la vieille dame qu'il lui faut faire un peu d'exercice physique et que la marche est la plus appropriée. Et qu'il est beaucoup plus sûr de marcher dans son salon que dehors, où l'on ne sait pas ce qui peut lui arriver. Elle tentera de persuader Tatie Danielle de monter dessus pour le tester à une vitesse faible. Mais dès que la vieille dame marchera lentement sur le tapis mécanique, elle s'arrangera pour augmenter la vitesse afin de la faire chuter. Si les chats n'interviennent pas, Tatie Danielle n'arrive pas à suivre le rythme et chute lourdement la tête la première sur les bords en acier de l'appareil. Elle décédera d'une commotion cérébrale, sa belle-fille attendant juste ce qu'il faut avant d'appeler les secours.

10E TENTATIVE : EXTORSION À L'ALBANAISE

Quand ?

N'importe quel jour, si possible en fin de journée

Où ?

Dans la maison de Tatie Danielle

Qui ?

Gérard, son petit-fils

Comment ?

C'est la visite du petit-fils accompagné de ses « amis » albanais. S'ils se montrent relativement calmes au début, ils changent rapidement de conduite lorsque Tatie Danielle oppose une fin de non-recevoir à la demande d'argent de Gérard. Ils deviennent vite menaçants en sortant leur artillerie et en commençant à frapper Gérard avant de menacer Tatie Danielle. Si les chats n'interviennent pas, Tatie Danielle et son petit-fils se feront torturer par les mafieux albanais afin de leur soutirer un maximum d'argent, puis tuer par Stanislas qui se fera une joie de dépecer Gérard en premier sous les yeux de sa grand-mère horrifiée pour terminer par cette dernière. Dans le cas contraire, Tatie Danielle ira dans le salon afin d'appeler la police à l'aide. Les policiers arriveront dans les cinq minutes qui suivent, le commissariat de police étant relativement proche de la maison.

PARTIE 4

POUR RÉUSSIR UNE PARTIE DÉJANTÉE

Dans cette partie, je vous livre quelques conseils issus de mes performances en convention pour vous aider à obtenir la partie la plus « fun » avec ce scénario. Ce ne sont que des conseils, absolument pas des règles à prendre au pied de la lettre. Prenez ce qui vous intéresse ou qui vous parle, et laissez le reste de côté si cela ne vous inspire pas.

Tout d'abord, n'hésitez pas à bien poser l'environnement ludique pour que vos joueurs s'y retrouvent facilement. À moins d'être limité dans le temps, passez un cinquième (voire un quart du temps total) à décrire les lieux ainsi que les personnages non-joueurs, et prenez bien le temps de les faire interagir avec les personnages des joueurs. Ils doivent se familiariser non seulement avec les pièces de la maison, mais aussi (et surtout) avec les dégénérés, les agents convalescents et, bien sûr, Tatie Danielle.

Utilisez les dégénérés comme des empêcheurs d'effectuer une mission en rond. Leur bande sait très bien qu'il ne faut pas affronter les nouveaux venus de face (un petit duel de bienvenue pourra se dérouler hors de la vue de Tatie Danielle et aura le mérite de montrer qui est le chef dans la maisonnée), mais fidèle à l'esprit félin, si les dégénérés peuvent contrecarrer les plans ou les actions des personnages, ils n'hésiteront pas une seconde. Ce sont les grains de sable qui mèneront la vie dure aux joueurs afin de ne pas leur rendre le scénario trop « facile » à jouer.

Miw constitue aussi un atout pour vous. Si vos joueurs ratent le coche et laissent passer une tentative de meurtre contre Tatie Danielle, cette dernière peut utiliser son talent « Déplacement temporel » pour remonter le temps et les prévenir du drame qui va survenir. C'est un atout à garder en manche et à utiliser pour éviter de voir votre partie s'arrêter brutalement sur un échec. Certains joueurs ont tenté de trouver une échappatoire à la mort prochaine de Miw, notamment en la convainquant de devenir bastet en fusionnant son esprit avec l'un des protagonistes.

N'oubliez pas non plus que les dégénérés sont aussi les protégés de Tatie Danielle, et qu'elle verra d'un très mauvais œil qu'un chat ou plusieurs s'en prennent à eux. Comme précisé dans le discours de mission du Conseil de Paris, les personnages ont carte blanche pour mener leur mission à bien. Cela ne signifie pas qu'ils peuvent ouvertement violer les règles de la Mascarade pour

arriver à leurs fins, mais que leur marge de manœuvre est beaucoup plus souple qu'à la normale. Les agents convalescents pourront toujours intervenir ou les sermonner sur leurs devoirs en tant qu'agents du conseil, ils pourront aussi leur faire remarquer qu'une vieille dame presque sénile, des humains voyous parlant difficilement la langue locale des simiesques ou des simiesques accusés de tentative de meurtre ne sont pas considérés comme des sources d'informations fiables par les autres humains. Les personnages peuvent donc se permettre de faire des accrocs un peu plus conséquents dans le voile de la Mascarade sans trop de soucis en perspective. Ça tombe bien, c'est comme qui dirait le but de ce scénario.

Utilisez le comique de répétition dans chaque scène finale d'une tentative de meurtre, ça plaît beaucoup aux joueurs. Par exemple, lorsque je faisais jouer ce scénario en convention, j'avais pris l'habitude de faire intervenir à chaque fois le SAMU, les policiers ainsi que tout le voisinage venu s'enquérir de toute cette agitation inhabituelle assaisonnée de gyrophares et de sirènes peu discrets. Le plus intéressant est qu'au fur et à mesure, le SAMU et les policiers avaient tendance à traîner de plus en plus pour chaque intervention, un effet conjugué de la routine qui s'installe et de la lassitude des interventions répétées. Jusqu'à l'ultime tentative avec les mafieux albanais où le planton de garde refuse obstinément de bouger jusqu'à ce qu'un voisin le prévienne qu'un coup de feu a éclaté...

Enfin, pour chaque action ou chaque plan monté par les joueurs, appliquez sans retenue la loi de Murphy afin de rendre catastrophique le plus innocent des effets provoqués par les chats. Ils veulent électrocuter Pierre, le fils, plutôt que Tatie Danielle ? Il en résulte un début d'incendie dans la maison. Ils veulent empoisonner Julie, la belle fille, plutôt que Tatie Danielle ? La petite voisine d'une dizaine d'années déboule au même moment pour sa leçon de piano, et Tatie Danielle lui offre la tasse de thé destinée à Julie avant de se mettre à jouer. N'hésitez pas à faire stresser vos joueurs afin de les mettre sur la corde raide. Ils n'en seront que plus contents d'avoir mené cette mission à bien.

Voilà. C'est tout ce que j'avais à vous dire. Maintenant, c'est à vous de jouer.



REZ-DE-CHAUSSÉE



LES CHATS D'ULTHAR

« On dit qu'à Ulthar, qui se trouve au-delà de la rivière Skai, nul n'a le droit de tuer un chat... »

INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

Lors de la chute de l'Atlantide, une partie des félins éveillés a fui via un portail dimensionnel expérimental sur une terre parallèle qui se trouve dans une autre dimension appelée « *les Contrées du Rêve* ». Ces félins se sont établis dans la cité d'Ulthar, en symbiose avec les humains présents sur place (qui sont les descendants des esclaves atlantes amenés avec les chats). Cependant, lors de leur fuite, le portail qu'ils ont créé (le plus puissant réalisé jusqu'à maintenant) a attiré l'attention de puissantes créatures extradimensionnelles. Ces dernières cherchent à atteindre la Terre pour se nourrir de sa puissante énergie tellurique. Réalisant ce qu'ils avaient causé par mégarde, les chats d'Ulthar ont passé des millénaires à piéger ces monstruosités dimensionnelles dans des endroits improbables, puis scellé les passages. Depuis, un groupe de chats (appelés « Les Yeux ») reste à l'affût, traquant la moindre perturbation dimensionnelle qui pourrait être une tentative de passage d'une de ces créatures vers la Terre...

Mais s'il a fallu plus de sept millénaires après l'exode transdimensionnel pour éliminer ou stopper les êtres extradimensionnels qui menaçaient la Terre (le tout au prix d'une longue et épuisante guerre et surtout d'énormes sacrifices pour les chats et les simiesques d'Ulthar), il ne se passe plus grand-chose depuis. Le talent psychique « Portail dimensionnel » n'existe plus chez les chats terriens (les chats d'Ulthar y ont veillé depuis la chute

de l'Atlantide) et les créatures les plus puissantes susceptibles de détruire la Terre ont été neutralisées. Bref, les Yeux veillent, mais pour rien. C'est du moins ce que pense intimement **Yeux d'or**, un jeune chat siamois qui vient de recevoir la charge de « gardien des Yeux », qui consiste à coordonner les veilles et les surveillances des Yeux d'Ulthar. Or **Yeux d'or** ne voulait pas ce poste, mais le Grand Jeu de la politique féline sévit aussi à Ulthar et on lui a forcé la patte pour qu'il accepte.

Yeux d'or ne se voit pas passer sa vie entière à surveiller une menace qui ne viendra jamais. C'est une perte de temps pour lui qui préfère chasser, dormir, manger et s'amuser. Il cherche donc à échapper à ce travail qui a tout d'un supplice en ce qui le concerne. Jusqu'au moment où, un soir d'ennui encore plus fort qu'auparavant à son poste de gardien des Yeux, il trouve enfin la réponse ! Si la Terre disparaît une fois pour toutes, ravagée par une de ces créatures extradimensionnelles surpuissantes, les Yeux n'auront plus de missions de surveillance à assurer ! Cette logique est infailible dans l'esprit de **Yeux d'or**, qui va jusqu'à penser qu'il faudrait une destruction rapide et totale de la planète Terre. Qui d'autre que l'entité extradimensionnelle la plus puissante combattue par les chats d'Ulthar pour faire le job ? Il décide donc d'invoquer le grand **Cthulhu** sur Terre, avec l'aide inopinée d'un simiesque inconscient d'être un des rouages qui provoquera la fin du monde.

Mais, forcément, rien ne se passera comme prévu.

FICHE TECHNIQUE

Type : horreur surnaturelle et investigation

PJ : cinq chats, dont un bastet ou un humain

MJ : expérimentée

Joueurs : déjà plusieurs missions à leur actif

Action : 🐾 🐾

Ambiance : 🐾 🐾 🐾

Interaction : 🐾 🐾

Investigation : 🐾 🐾 🐾



Yeux d'or veut utiliser une technologie humaine récente, le grand collisionneur de hadrons, un accélérateur de particules situé à Genève. Il peut être utilisé comme support d'un portail interdimensionnel de quasiment vingt-sept kilomètres de diamètre, ce qui permettrait de faire apparaître le grand **Cthulhu** directement sur Terre. Afin de démarrer l'accélérateur de particules, il a besoin d'un « allié » humain. Bien entendu, celui-ci n'est absolument pas au courant que **Yeux d'or** veut la destruction de la Terre.

Après quelques passages sur Terre à l'insu de ses pairs, celui-ci a jeté son dévolu sur un scientifique suisse qui a les accès et les compétences pour démarrer l'outil simiesque. Il l'a contacté par télépathie et lui a fait croire qu'une race extraterrestre cherchait à contacter la Terre et ouvrir un portail dimensionnel pour établir un premier contact. Sans jamais se dévoiler, **Yeux d'or** lui fait miroiter une postérité éclatante dans l'histoire humaine : il serait le premier homme à avoir créé un portail dimensionnel fonctionnel et, surtout, celui qui a permis d'établir le contact avec une autre vie intelligente dans l'univers. Décontenancé et terriblement sceptique au début, l'homme cède bientôt aux sirènes de la renommée universelle promise par **Yeux d'or**, qui se fait passer pour un simple chat siamois servant de « relais télépathique » aux extraterrestres pour pouvoir lui parler.

Mais le scientifique veut une preuve avant tout. C'est pourquoi **Yeux d'or** décide de faire apparaître un portail (de taille humaine) donnant directement sur le monde aquatique où est retenu prisonnier le grand **Cthulhu**. Cependant, dans un souci de ne pas révéler directement son plan diabolique, **Yeux d'or** réalise cette opération de nuit à plusieurs centaines de kilomètres de Genève. Il sait qu'un tel portail sera forcément repéré par les Yeux d'Ulthar, et que ces derniers

donneront l'alerte. Son plan fonctionne à merveille, au détail près que le scientifique a emmené son épouse dans son road trip en France, et que cette dernière a tout vu. La vision poulpique l'a définitivement plongée dans la folie, tout comme son mari d'ailleurs. Sauf que ce dernier est maintenant certain de cette histoire de contact extraterrestre et de sa future mention dans tous les livres d'Histoire pour les siècles à venir.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Le temps que le scientifique retourne en Suisse et dorme un peu, les Yeux d'Ulthar viennent avertir le Conseil de Paris de l'ouverture d'un portail dimensionnel non loin de là (à une soixantaine de kilomètres de Paris). C'est **Yeux d'or** lui-même qui se présente sur place et qui pousse les agents à aller enquêter sur les lieux, histoire de lui faire gagner du temps (car l'apocalypse est en marche).

CONSEILS POUR LE GROUPE

Ce scénario spécial « Cthulhu » est prévu pour cinq chats agents du Conseil de Paris. Un bastet et/ou un humain peuvent également intégrer le groupe. L'utilisation du talent Contrôle mental est impérative dans ce scénario. Si aucun des personnages ne le possède, il faudra prévoir un PNJ avec ce talent en renfort. Une présentation d'Ulthar est fournie en annexe.



ou comment les agents du Conseil de Paris vont se transformer en investigateurs inexpérimentés

SCÈNE 1 : LA MISSION

Objectif de la scène :

-  Présenter les chats d'Ulthar
-  Insister sur l'ampleur de la mission

Les PJ, des agents félins au service du Conseil de Paris, sont convoqués en urgence par ce dernier en pleine nuit. En arrivant sur place, ils peuvent voir un chat siamois en grande conversation télépathique avec **M'Raow**, le vieux chat angora qui préside actuellement le Conseil de Paris. Lorsque tous les personnages félins sont présents dans le grenier de la Sorbonne, **M'Raow** s'adresse télépathiquement à eux :

Pour la MJ :

Un jet de **Vibrisse (Intuition)** au seuil de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés] permet de voir que le chat siamois semble fatigué et inquiet.

« Nous vous avons fait mander, car le gardien des Yeux ici présent, **Yeux d'or**, qui vient directement d'Ulthar, nous informe qu'une perturbation dimensionnelle importante a été enregistrée sur notre Terre. »

Pour la MJ

Un jet de **Ronronnement (Intelligence)** au seuil de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés] permet aux personnages de connaître la cité d'Ulthar. Faites un break pour leur raconter succinctement son histoire (cf. synopsis en début de scénario).

« Cette déchirure dimensionnelle a été beaucoup trop brève pour que les Yeux puissent recueillir les informations nécessaires, mais ils sont unanimes : elle est inquiétante. Les simiesques qui cohabitent avec nous ne sont pas censés pouvoir accomplir ce genre de prouesses, et nos ancêtres ont fait en sorte qu'aucun d'entre nous ne sache ouvrir un portail. Ce talent a disparu au fil des siècles... »

Le siamois s'avance d'un pas et prend la parole :

« Je n'étais pas au sanctuaire lorsque l'événement s'est produit. Ce sont les Yeux de garde qui m'ont averti de la chose lors de mon retour. J'ai aussitôt demandé au Conseil d'Ulthar d'envoyer un émissaire sur Terre afin de vous prévenir. J'ai été choisi pour représenter la cité d'Ulthar et vous fournir aide et assistance. Après en avoir discuté avec votre chef, je lui laisse carte blanche concernant l'enquête sur cette affaire. »

M'Raow, le vieux chat angora qui préside le Conseil de Paris, reprend la parole télépathique.

« En tant qu'agents du Conseil de Paris, je vous charge d'enquêter sur ce qui s'est passé. Vous évalueriez le danger, agirez s'il le faut pour contrer cette menace et viendrez nous faire votre rapport. J'ai dit ! »

Yeux d'or fournit aux personnages les coordonnées terrestres (longitude & latitude) du lieu où s'est produit l'événement, puis demande à l'un des chats présents d'ouvrir un portail vers la Terre.

ENTENTE ENTRE CHATS

Il est bon de rappeler l'entente cordiale qui règne entre les chats d'Ulthar et ceux qui sont restés sur Terre après le cataclysme qui a englouti l'Atlantide. Ces derniers les considèrent comme des culs-terreux fanatiques, obnubilés par leur Sainte Croisade contre les entités dimensionnelles (qu'ils ont attirés à l'origine à cause de leur portail d'exil pour éviter de périr noyés, faut-il le rappeler... Et qui se sont acoquinés avec des simiesques !), alors que les chats d'Ulthar considèrent les descendants de leurs ancêtres comme des chats immatures, insoucians et irrécupérables, uniquement préoccupés par eux-mêmes et prompts à refaire les



mêmes erreurs que par le passé... (il suffit de voir l'état de la Terre actuellement !) Bref, que du bonheur !

Le Conseil de Paris n'est pas seul dans le grenier de la Sorbonne. Il y a toujours des chefs de lignée et/ou de factions politiques, ainsi que quelques chats curieux, histoire de voir s'il y a des faveurs à obtenir dans le coin. Voici les réactions des différentes factions politiques à la venue du chat siamois d'Ulthar et à la mission qui est confiée aux personnages :

- 1. Interventionnistes.** Ulthar intervient pour circonscrire une menace potentielle. C'est un acte qui entre clairement dans notre ligne de conduite. Il faut leur fournir toute l'aide possible.
- 2. Progressistes.** Ulthar est l'exemple que les chats peuvent vivre en symbiose avec les humains en les considérant comme leurs égaux. C'est un exemple à suivre, et à soutenir.
- 3. Esclavagistes.** Ulthar a rejeté l'idée d'utiliser les humains comme esclaves. Pire, ils les traitent comme leurs égaux et travaillent avec eux. Ce sont de dangereux idéologues qui doivent repartir de suite !
- 4. Conservateurs.** Ulthar n'est intéressé que par une chose : la menace que les soi-disant créatures dimensionnelles font peser sur la Terre. Qu'ils accomplissent leur mission et qu'ils repartent vite !
- 5. Passéistes.** Ulthar a renié le passé de l'Atlantide en libérant les simiesques de leur servitude. Cette attitude révolutionnaire est dangereuse pour nos jeunes qui risquent de développer des idées malsaines.
- 6. Nihilistes.** Ulthar travaille avec les simiesques alors qu'il faut les éradiquer ! Ces chats sont contre nature ! Il faut qu'ils partent au plus vite et qu'ils ne remettent plus les pattes sur Terre.
- 7. Écologistes.** Ulthar est la preuve qu'en abandonnant la technologie humaine récente, la biosphère peut être protégée et peut perdurer. Ces chats ont tout compris !
- 8. Défaitistes.** Ulthar a démontré à la face de l'univers que les chats peuvent vivre hors de la Terre. Ces chats sont des pionniers qui doivent être respectés !
- 9. Avant-gardistes.** Ulthar a beau travailler la patte dans la main avec les humains, jamais on n'y a

signalé de cas de bastet avéré. Ce silence cache quelque chose. Mieux vaut se méfier de ces chats qui cultivent un peu trop le secret...

- 10. Paresseux.** En quoi cela nous concerne-t-il ? Qu'Ulthar règle le problème par eux-mêmes et laissez-nous dormir !

Un peu de roleplay

Laissez les personnages se faire aborder par les leaders de leurs factions respectives afin de leur faire un petit laïus sur ce qu'ils pensent de leur mission. En tant qu'agents, ils ne peuvent pas refuser une mission du conseil, mais rien ne les empêche d'adopter une certaine forme de résistance passive en fonction de leurs opinions politiques.

QUE S'EST-IL DONC PASSÉ ?



Yeux d'or a longtemps étudié la question de la destruction de la Terre. Il s'y est ensuite rendu et a contacté un simiesque, **Augustin Gillieron**, grâce à son talent de Télépathie. Ce simiesque habite à Genève et travaille comme physicien au Grand collisionneur de hadrons, *Large Hadron Collider* (L.H.C.). **Yeux d'or** s'est fait passer pour une entité extraterrestre qui cherche à contacter l'humanité, et qui communique avec lui au travers d'un chat. **Augustin Gillieron** a bien été surpris au début, mais **Yeux d'or** lui a fait miroiter la célébrité mondiale et historique du premier être humain à permettre à l'humanité de contacter une civilisation extraterrestre. **Augustin Gillieron** se montre tout de même réticent, et **Yeux d'or** profite d'une virée à Paris avec son épouse pour lui « montrer » ce qu'il attend de lui. Après une soirée à l'Opéra de Paris et son retour à l'hôtel, **Yeux d'or** le contacte et lui demande de l'emmener dans l'église à Provins. **Augustin Gillieron** s'y rend avec son épouse **Camille** et son chauffeur, et assiste à l'ouverture d'un petit portail dimensionnel donnant sur la prison aquatique de Cthulhu. La vision de Grand Ancien perturbe fortement l'esprit du physicien suisse qui en oublie sa femme (qui elle aussi a vu l'entité et en est devenue folle). **Augustin Gillieron** rentre à son hôtel et repart de suite avec son chauffeur à Genève avec une

idée fixe : démarrer le L.H.C. afin d'ouvrir un gigantesque portail dimensionnel et permettre à l'entité extraterrestre d'arriver sur Terre et de communiquer avec les hommes.

Augustin Gillieron est bien entendu manipulé par **Yeux d'or** qui use sans réserve de son talent Hypnose pour lui modifier sa mémoire ou y implanter de faux souvenirs. Le fait qu'il a «vu» Cthulhu et perdu en partie la raison a facilité les manipulations mentales. Après l'expérience traumatisante de l'église à Provins, il est complètement obnubilé par sa renommée scientifique à venir avec — très certainement — un prix Nobel à la clé. Il a demandé à son chauffeur de le ramener au plus tôt à Genève, et inventé une excuse pour justifier l'absence de son épouse. Les PJ disposent d'une douzaine d'heures avant que **Yeux d'or** n'utilise **Augustin Gillieron** et le L.H.C. auquel il a accès pour augmenter la puissance de son talent Portail dimensionnel et faire arriver Cthulhu sur Terre, où il serait inarrêtable (car gavé de puissance tellurique à consommer sans modération sur place).

SCÈNE 2 : LES RUMEURS

Objectif de la scène :

-  Donner les premiers indices
-  Mener les PJ sur la piste de la femme d'Augustin Gillieron, au centre hospitalier de Sens.

Après ces petites formalités d'usage, le conseil fournira aux PJ toutes les informations nécessaires à leur mission. Les coordonnées fournies par **Yeux d'or** correspondent à un lieu que les simiesques nomment « Provins », plus précisément à la collégiale « Saint-Quiriace » de Provins, un bâtiment religieux que les simiesques nomment « église ». Le conseil adjoint aux personnages un chat téléporteur qui se chargera de les mener à Provins. Il les dépose à l'abri des regards dans un bosquet, près de l'église.

Avec tout ce qui s'est passé à la Sorbonne, les chats arrivent à Provins en tout début de matinée, vers cinq heures du matin. Le ciel blanchit à peine, et l'obscurité et la pénombre ambiante sont des alliés de choix permettant aux félins de se déplacer sans trop se faire remarquer.

La première chose remarquable par les PJ est l'attroupement de simiesques devant l'église. Il y a plusieurs sortes de véhicules humains nauséabonds, dont un juste devant la porte massive de l'église qui possède des lumières bleues amusantes qui tournent et alternent (la voiture de la gendarmerie). C'est le tout début de matinée, les simiesques attroupés devant l'église parlent beaucoup entre eux et portent des vêtements inhabituels (pyjamas et robes de chambre, quand ce n'est pas directement une couverture sur le dos).

Vu les événements passés de la nuit, il sera assez facile [résultat de 7 ou plus aux dés] pour les personnages félins (tout comme ceux humanoïdes) de se déplacer discrètement dans la foule bigarrée agglutinée devant le parvis de l'église ou de se cacher non loin dans un bosquet ou en haut d'un vieux chêne. Les simiesques sont tenus à l'écart par des barrières métalliques et quelques gendarmes zélés.

Pour les félins qui comprennent le langage humain parlé, il est possible d'entendre ces bribes de phrases :

RUMEURS :

Lancez un dé à six faces (ou choisissez-les selon votre envie) et lisez les conversations aux joueurs dont le personnage a réussi son jet de compétence *Langage humain* au seuil de difficulté **Assez difficile** [résultat de 11 ou plus aux dés].

Information indispensable

Il est impératif qu'un des personnages connaisse le contenu des conversations 5 et/ou 6 qui donnent l'information qu'une femme était présente sur place et a été emmenée au centre hospitalier de Sens, non loin de là.

- «... Comme je vous le dis ! Il y a eu des lueurs bizarres à l'intérieur de l'église cette nuit, vers 4 h du matin. Et quand les gendarmes sont arrivés, ils ont trouvé la porte grande ouverte avec un drogué assis juste devant ! Encore des jeunes de banlieue venus faire la fête illégalement chez nous. Comment qu'ils appellent ça déjà ? Ah, oui ! Une "rave" partie !... »



2. « ... C'est mon chien qui m'a réveillé cette nuit. Il s'est mis à hurler à la mort, d'un coup, puis à geindre tout le temps. C'est là que j'ai vu les lueurs près de l'église. Et quand elles ont disparu, il s'est tu soudainement. C'est un truc pas naturel tout ça. Mon grand-oncle est rebouteux. Il connaît un exorciste qui pourrait chasser le démon de l'église... »
3. « ... Oui, je travaille au centre sismique de Sens. Et cette nuit, on a enregistré une secousse tellurique. Non, pas un tremblement de terre, juste une secousse. Un tremblement de terre, ça implique une série de secousses qui montent et baissent en intensité. Et avec ensuite des répliques. Là, rien de tout ça. Juste une seule et unique secousse, sans rien d'autre. Je n'ai jamais vu cela de ma vie. Pour être très précis, on n'a jamais vu cela de mémoire d'homme depuis qu'on analyse les tremblements de terre... »
4. « ... Je l'ai dit aux gendarmes : juste après le bruit et les lueurs, j'ai vu une grosse cylindrée blanche rouler à tombeau ouvert vers la vieille ville. Je n'ai pas vu le conducteur, mais je suis sûr qu'ils étaient plusieurs dedans ! Et avec une immatriculation étrangère avec tout ça ! Noir sur blanc, entouré de deux blasons. Mais la voiture est passée tellement vite que je n'ai pas eu le temps de les distinguer... »
5. « ... Moi, j'ai vu une ambulance arriver après la gendarmerie. Sûr que ce sont eux qui l'ont appelée ! Marcel dit que c'était pour embarquer un drogué, mais j'ai tout vu ! C'était une fille, et elle n'arrêtait pas de gueuler et de gigoter. Même que les ambulanciers ont dû la sangler sur le brancard avant de l'emmener. Ils ont parlé de l'emmener au centre hospitalier. Vu comment elle se débattait, ils vont l'interner chez les dingues... »
6. « ... Mon beau-fils est interne, oui. C'est un bon parti pour ma fille. Il est parti pour être chirurgien, parfaitement. Tais-toi, **Rex** ! Eh bien, voilà ce qu'il a dit à ma fille lorsqu'il est rentré après avoir terminé sa garde ce matin. Ils ont amené un patient agité qui avait un comportement curieux. Il n'arrêtait pas de vouloir dessiner sur n'importe quoi : le sol, le mur, le radiateur... Il se serait même mutilé pour dessiner avec son sang. Il était à deux doigts de lui injecter un sédatif, lorsqu'une infirmière lui a donné un feutre. Depuis, il paraît qu'il dessine partout dans sa chambre... **Rex**, mais calme-toi donc ! Ce chien a dû entrapercevoir un chat. Il n'y a que ça qui le met dans un tel état d'excitation. Dès qu'il en voit un, il faut qu'il le boulotte ! »

Rex

Au fait, a-t-il été mentionné que Rex est un grand chien-loup noir comme une nuit sans lune, à l'odorat très développé et qui adore boulotter des chats ?

REX

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
5	5	4	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
1	2	3	1
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence			Total
Chasse			6
Combat griffu			7
Odorat			8



SCÈNE 3 : L'ÉGLISE SACCAGÉE

Objectif de la scène 3



- Entrer dans le surnaturel
- Relancer la piste de la femme d'Augustin Guilleron

Si les PJ décident d'entrer dans l'église, ils peuvent le faire soit par la porte principale (jet de compétence *Discrétion* au seuil de difficulté **Assez difficile** [résultat de **11** ou plus aux dés] pour ne pas se faire repérer par un des gendarmes), car l'un des battants a été arraché de ses gonds et git au sol, soit par une des fenêtres (jet de compétence *Escalade* au seuil de difficulté **Assez difficile** [résultat de **11** ou plus aux dés] pour ne pas se

blesses les coussinets sur le verre brisé — un niveau de blessure) puisque tous les vitraux sont brisés. Une fois à l'intérieur, les PJ peuvent voir qu'il y a eu pas mal de dégâts matériels à l'intérieur : tapisserie abîmée, vitraux endommagés, quelques bancs de traverse renversés et quasiment tous les cierges mis à terre... Détail intéressant, la plupart des dégâts semblent dus à un dégât des eaux, car le sol et les murs sont trempés.

Tout ce bazar offre l'opportunité aux chats de déambuler sans se faire voir des gendarmes présents dans le bâtiment, ainsi que du curé en charge du bâtiment religieux, qui a le moral dans les chaussettes (jet de compétence **Discrétion** au seuil de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés]). Pour les personnages bastets ou humains, il faudra une excuse en béton pour que les gendarmes les autorisent à entrer.

Pour la MJ :

Un jet de compétence **Odorat** au seuil de difficulté **Assez facile** [résultat de 7 ou plus aux dés] permet de sentir une forte odeur d'iode. Si un chat goûte l'eau en lapant dans une flaque, il saura immédiatement que l'eau est salée. Il en déduira qu'une tempête de haute mer s'est déroulée à l'intérieur de l'église. Le souci étant que Provins se trouve à près de 400 km de la mer la plus proche. Le curé est effondré, se demandant quels satanistes et/ou intégristes de malheur ont bien pu causer cela.

Si les personnages félines passent à côté de ce détail, vous pouvez mettre en scène un dialogue entre un gendarme gradé et un technicien de la police scientifique chargé de collecter des échantillons pour une analyse ultérieure :



« C'est dingue, lieutenant ! Tout indique que l'église a été ravagée par un puissant jet d'eau de mer qui a tout balayé à partir de ce point précis (il montre un espace vide au centre de l'église), un peu comme si quelqu'un s'était amusé avec une immense lance à incendie pompant de l'eau de mer. Ça n'a absolument aucun sens ! »

Il est aussi possible d'interroger un dégénéré qui traîne dans les parages, mais qui se cache dans l'église

(à cause de **Rex** le gros chien). Il n'a pas vu grand-chose, mais il pourra confirmer qu'il a senti tous ses poils se hérissier, et que de nombreux canins ont hurlé à la mort un court moment, juste quand l'étrange lumière est apparue dans l'église. Tout s'est arrêté avec la lumière. Il a juste vu un simiesque tenant quelque chose dans ses bras sortir de l'église et s'engouffrer dans un véhicule de déplacement bruyant et nauséabond qui est parti à toute vitesse (on peut lui soutirer qu'il y avait deux simiesques dans le véhicule, et que l'autre était déjà dans la voiture). Une femelle est sortie après, brailant son langage simiesque inconnu du dégénéré. Il est parti ensuite, sans demander son reste.

SCÈNE 4 : LE TÉMOIN INOPINÉ

Objectif de la scène 4

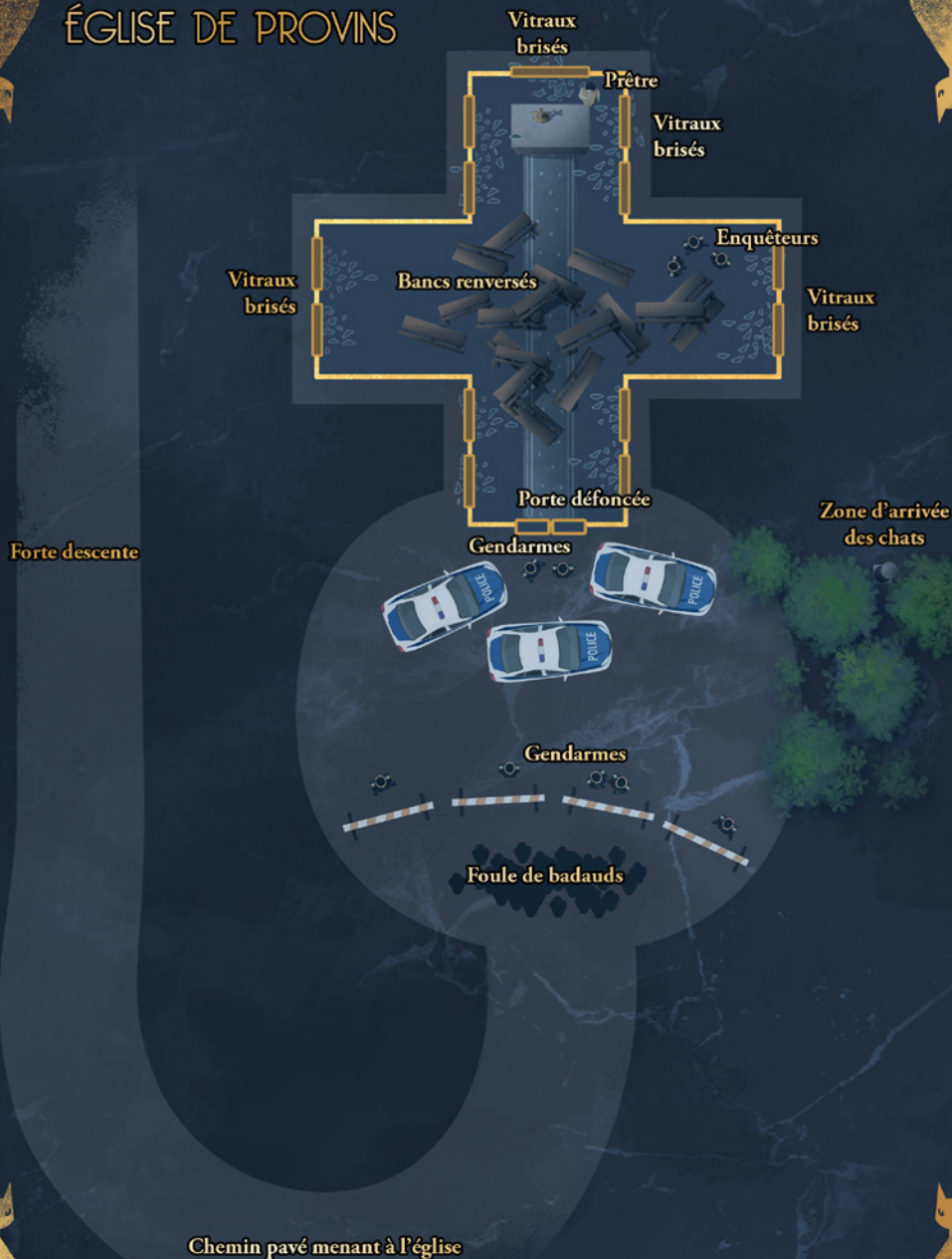
-  Introduire des éléments d'horreur pour des chats
-  Conserver autant de mystère que possible

Si les PJ décident d'aller faire un tour au C.H.U. voir la personne que les gendarmes ont amenée cette nuit, il faudra qu'ils y aillent par leurs propres moyens. En effet, le chat téléporteur détaché par le Conseil de Paris ne connaît pas les lieux. En revanche, il tient à accompagner les PJ (juste au cas où ça tournerait mal, il est censé être responsable de leur sécurité...). S'ils décident d'y aller à pattes, il faut tout d'abord trouver où se trouve cet endroit (pour s'apercevoir qu'une fois arrivé, c'est grand, très grand) et cela prendra un certain temps (1d10 / 2 heures). Sinon, il est toujours possible d'« emprunter » une voiture de la gendarmerie qui doit y retourner pour prendre la déposition de la personne.

En naviguant dans les bâtiments hospitaliers (toujours discrètement, n'hésitez pas à mettre des infirmiers et des médecins de garde qui se feront un plaisir de jeter ces indésirables félines dehors), les PJ mettront un certain temps à trouver le bon endroit (service psychiatrique), sauf s'ils peuvent suivre la gendarmerie. Trouver la chambre de la nouvelle venue est relativement simple : toutes les infirmières en parlent. On sait juste qu'elle avait des billets de banque



ÉGLISE DE PROVINS



suisses et que son accent à couper au couteau ne laisse aucun doute quant à sa nationalité. Cela pose un souci aux gendarmes, car personne n'a signalé la disparition d'une femme de nationalité helvétique cette nuit ou ce matin. L'ambassade de Suisse a été contactée, et un fonctionnaire helvétique doit bientôt passer.

S'ils poussent jusqu'à la chambre, les PJ devront passer l'obstacle de la porte fermée à clé pour voir la patiente. C'est une femme mûre, la quarantaine passée, brune aux yeux noisette et au regard hagard et cerné. Elle est fort peu vêtue (une simple culotte et une chemise d'hôpital), et passe son temps à dessiner partout : sur les murs, sur les portes, sur le sol, sur le miroir de la salle de bain, partout ! Ses dessins sont hétéroclites, notamment à cause des supports utilisés. **Camille Gillieron** a un besoin irrépissable de dessiner pour tenter de ne pas totalement sombrer dans la folie et le mutisme. Les infirmières ont tenté de l'immobiliser lorsqu'elles ont vu qu'elle se faisait saigner les doigts pour dessiner, mais son état d'hystérie et de violence a considérablement augmenté lorsqu'elle a été pieds et poings liés. L'interne s'appretait à la gaver de calmants lorsqu'une des infirmières l'a détachée et lui a donné un feutre noir. Elle s'est instantanément calmée et a commencé à dessiner sur le sol, puis les murs lorsqu'il n'y a plus eu de place sur le sol. Elle murmure des phrases incompréhensibles en allemand tout en continuant à dessiner, le regard halluciné et les yeux cernés par la fatigue. Ses dessins ont tous des points communs, avec des éléments géométriques étranges et inquiétants.

Les chats peuvent tenter d'atteindre les souvenirs de cette femme à l'aide du talent Contrôle mental, mais le résultat sera confus. Son esprit a vu quelque chose qu'il ne peut pas comprendre, encore moins appréhender. Elle voit son arrivée en voiture, son mari (?) qui sort et qui semble regarder fixement quelque chose au sol sans rien dire, puis il ouvre les portes de l'église et entre à l'intérieur (suivi, semble-t-il, d'une petite forme qui profite de l'obscurité de la nuit pour se faufiler discrètement à l'intérieur). Elle entend depuis la voiture des bruits étranges, comme une mélodie. Puis, brusquement, c'est l'apparition de la lumière irréaliste dans l'église. Paniquée, elle dit à son chauffeur qu'elle va voir de quoi il

retourne. Ce dernier, terrifié, ne bronche pas. Elle sort de la voiture et pénètre dans l'église. Une odeur d'iode et d'eau de mer la prend à la gorge, et elle voit... pas grand-chose. Ce moment semble être « parasité ». C'est flou, avec quelquefois des black-out complets. Il ne reste qu'une sensation de folie et de mort. Les images reviennent à la normale avec la disparition de la lumière. L'homme, un cinquantenaire brun et moustachu avec un début de calvitie, se retourne vers elle, son visage reflétant la terreur et l'extase. Il tient quelque chose dans ses bras, emmitouflé dans une couverture (tant et si bien qu'on ne la distingue pas). Il semble un instant choqué de voir sa femme, mais il comprend très vite qu'elle a perdu la tête. Il décide de l'abandonner, encore enivré des merveilles horribles qu'il a entraînées...

Pour la MJ :

Normalement, le talent Contrôle mental ne permet pas d'atteindre les souvenirs du simiesque contrôlé. Cela arrive uniquement lorsque le chat qui contrôle le corps du simiesque se retrouve piégé dans ce dernier et devient un bastet. C'est pourquoi vous pouvez suggérer que le personnage félin puisse y arriver en étant sur le fil du rasoir, à la limite de la perte de contrôle. Faites-lui faire des jets de *Caresse* (Volonté) pour conserver le contrôle de l'humaine et ne pas devenir un bastet. Commencez au seuil de difficulté **Assez facile** [résultat de 7 ou plus aux dés] pour le premier jet, puis augmentez la difficulté d'un palier pour le jet suivant. Un succès permet d'accéder à la mémoire de l'humaine et de remonter dans le temps. Il faudra plusieurs succès pour atteindre les souvenirs concernant ce qui s'est passé dans l'église la nuit. Un échec cause un début de perte de contrôle. Il faut quatre échecs pour perdre le contrôle de l'humaine et devenir un bastet. Les petits camarades du chat employant son talent peuvent le soutenir avec des jets de *Coussinet* (Sociabilité) au même seuil de difficulté pour l'encourager et lui permettre de relancer un échec.



SCÈNE 5 : LE VOYAGE DANS LES CONTRÉES DES RÊVES

Objectif de la scène 5

- Commencer à donner des pistes concrètes
- Montrer Yeux d'or comme un allié

À ce stade, les personnages ont au mieux l'image d'une tête de simiesque et au pire une série de dessins incompréhensibles. Même si le Conseil de Paris peut tenter de les aider à retrouver le simiesque qui a fui en abandonnant sa compagne (mais ce sera difficile : tous les singes se ressemblent), il ne peut rien concernant ces graffitis délirants.

Or il existe un endroit où les personnages peuvent investiguer sur ces dessins : un lieu qui était tenu par des hommes et des chats et qui rassemblaient, classaient et ordonnaient tout ce qui se faisait en matière de portail interdimensionnel. **Yeux d'or** donnera cette information gratuitement aux agents du Conseil de Paris. Malheureusement, vous avez noté l'emploi du passé dans cette description. En effet, la bibliothèque d'Ulthar, si réputée qu'elle fut autrefois, a été fermée il y a plusieurs siècles de cela. Les félins les plus retors disent que c'est forcément à cause des simiesques qui y travaillaient avec les chats (il faut dire que cette race est si facilement corruptible par les Grands Anciens). D'autres affirment qu'une telle somme de connaissance accumulée sur les portails dimensionnels et les Grands Anciens a forcément fini par attirer l'attention d'autres entités avides et/ou jalouses, et qui ont commencé à s'introduire dans la bibliothèque. Finalement, la bibliothèque a été fermée. Les portes et les fenêtres ont été scellées, et les Yeux d'Ulthar ont construit des protections pour contenir ces créatures extradimensionnelles dans le bâtiment clos.

Quant au simiesque aperçu mentalement dans la mémoire défaillante de son épouse devenue folle, les informations sont maigres, mais pas nulles. Si les PJ ont réussi quelques jets dans les compétences *Us et coutumes humains* et *Langage humain*, ils savent que le simiesque est originaire de Suisse et qu'il parle le français avec un accent prononcé. À l'échelle de la planète, c'est déjà pas mal.

Pour la MJ

Un jet de compétence *Us et coutumes humains* au seuil de difficulté **Très difficile** [résultat de 15 ou plus aux dés] permettra à un des PJ de localiser le personnage dans le canton suisse de Genève vu sa plaque d'immatriculation. Si aucun PJ ne réussit le jet, un membre d'une faction ou d'une lignée d'un des personnages peut lui indiquer le nom d'un spécialiste félin de ces questions concernant les véhicules de transport nauséabonds qu'utilisent les simiesques. Ce dernier, un British Shorthair vivant en banlieue parisienne, demandera un échange de faveurs conséquent pour le service rendu.

Maintenant, les PJ peuvent aller à Ulthar pour y trouver des informations sur les fameux dessins (voir l'acte 2). Le Conseil de Paris va négocier à grand renfort de faveurs la recherche du simiesque présent à l'église lors de l'incident auprès du Conseil de Berne. Ce dernier lancera ses propres agents sur cette mission pendant que les PJ iront s'amuser à Ulthar.

Note de l'auteur

Vous pouvez parfaitement décider de laisser vos joueurs effectuer la recherche du simiesque helvète pour allonger votre partie. Le Conseil de Paris envoie ses agents en mission diplomatique auprès du Conseil de Berne. Il faudra marcher sur des œufs car un Conseil ne voit jamais d'un bon œil une tentative d'ingérence dans sa sphère d'influence, mais l'urgence de la situation peut être une motivation suffisante.

Personnellement, je préfère de loin l'option de sous-traiter cette tâche au Conseil de Berne. Cela garde un rythme effréné dans ce scénario qui n'est ni plus ni moins qu'une course contre la montre contre la fin du monde. Introduire un acte purement diplomatique casserait ce rythme et n'apporterait rien de plus. Amis, c'est vous qui voyez...

ou comment recycler un des lieux phares de la littérature lovecraftienne

SCÈNE 1 : LA CITÉ

Objectif de la scène I

-  Confronter les PJ aux monstres du Mythe
-  Ralentir l'investigation pour augmenter la tension

Les PJ vont ainsi découvrir la cité d'Ulthar (voir l'annexe en rapport) et glaner des informations dans sa bibliothèque.

Depuis sa fermeture il y a quelques siècles de cela, plus personne ne pénètre dans la bibliothèque, sauf cas exceptionnel. Or, l'enquête des personnages peut parfaitement être vue comme un cas exceptionnel. La bonne nouvelle, c'est qu'il y aura forcément des dessins classés dans la bibliothèque qui pourront aider à comprendre ceux réalisés par la simiesque folle. La mauvaise nouvelle, c'est qu'il faut un simiesque pour interpréter et comprendre ces dessins. Les personnages vont devoir retourner à Ulthar et demander si un humain veut bien aller avec eux dans ce bâtiment maudit, condamné depuis des siècles. Autrement dit, ça ne sera pas de la tarte !




Lorsque les félins auront leur cobaye (qu'il va falloir protéger à tout prix !), il faudra demander à pouvoir pénétrer dans la bibliothèque. Si le Conseil d'Ulthar est d'accord, il donnera un temps limite (4 h maximum) pour réaliser la mission. Après cela, les protections seront à nouveau remises en place, que les personnages soient sortis ou non.

Toutes ces informations seront données par **Yeux d'or** lorsque les agents feront leur rapport au Conseil de Paris. Il se proposera pour emmener les personnages à Ulthar et leur donner accès à la bibliothèque. En revanche, ce sera à eux de convaincre

un ancien bibliothécaire simiesque de la cité (jet de compétence *Persuasion* au seuil de difficulté **Difficile** [résultat de 13 ou plus aux dés]) qui a des connaissances sur le bâtiment et les méthodes de classement des écrits. L'humain se montrera peu enclin à se rendre dans cette bibliothèque, car c'est potentiellement mortel. Il insistera bien sur le fait que les chats devront le protéger à tout prix.

Yeux d'or espère que les agents venus de la Terre succomberont aux horreurs qui se terrent dans la bibliothèque d'Ulthar. Il sera bien entendu très contrarié si ce n'est pas le cas, mais il ne pourra rien faire.

Le Conseil d'Ulthar, composé de chats ET de simiesques, suivra les recommandations de **Yeux d'or** qui veut donner accès à l'ancienne bibliothèque, mais à certaines conditions :

-  Primo, les protections sur la porte d'entrée principale seront levées pour permettre aux agents de la Terre de pénétrer dans la bibliothèque avec le simiesque qu'ils auront persuadé de les accompagner.
-  Secundo, les protections ne seront levées que pendant le temps limite accordé. Un détachement de gardes félins et simiesques de la cité d'Ulthar sera présent pour assurer la protection des chats et des hommes présents sur place et empêcher d'éventuelles créatures dangereuses de quitter la bibliothèque et de faire des victimes dans la cité.
-  Tertio, une fois le temps écoulé, si les personnages et leur simiesque ne sont pas ressortis de la bibliothèque, les portes seront à nouveau fermées et les personnages seront considérés comme « perdus ». À bon entendeur...





SCÈNE 2 : VISITE D'ULTHAR

Objectif de la scène 2



1 Décrire la cité d'Ulthar

2 Montrer un nouveau conseil qui suit ses propres règles

LA BIBLIOTHÈQUE

C'est un vieux bâtiment délabré, imposant avec ses larges colonnes. Il tranche avec les autres habitations du quartier, qui elles sont bien entretenues. La bibliothèque se trouve dans un grand jardin envahi d'herbes folles et de mauvaises plantes. Les fenêtres sont toutes scellées avec des plaques d'acier rivetées et la lourde double porte de l'entrée barricadée, ce qui accentue le côté lugubre des lieux. Des curieux simiesques et félins se masseront à l'entrée du jardin

pour regarder ces fous venus de la Terre qui osent entrer dans ce lieu mortel.

LES MONSTRES DE LA BIBLIOTHÈQUE

Note de l'auteur :

tous les monstres décrits sont originaires des romans de H.P. Lovecraft et emblématiques de ses écrits concernant le mythe des Grands Anciens. J'ai volontairement choisi de « petits » monstres, histoire de ne pas balancer dans les pattes des félins de vos joueurs un rejeton d'*Azathoth* ou *Nyarlahotep*, plus connu sous le nom de « *Chaos rampant* », qui sont censés les réduire en poussière en un quart de seconde.



Lorsque les PJ pénètrent dans le bâtiment, n'oubliez pas qu'il n'y a pas de lumière à l'intérieur (toutes les fenêtres sont scellées). Le simiesque qui les accompagne s'est muni d'une lampe tempête pour s'éclairer à l'intérieur. Vu que des chats ne peuvent pas porter de bougie ou de lanterne, ce sera le seul moyen de voir ce qui se passe dans les pièces. Vous pouvez jouer sur cet élément narratif pour faire stresser les joueurs lorsque l'humain laissera tomber sa lanterne sous l'effet de la peur et de la surprise, plongeant la pièce dans l'obscurité totale... (un chat a besoin de moins de luminosité qu'un humain pour voir, mais il est complètement aveugle dans l'obscurité totale ; il ne peut donc plus communiquer par télépathie).

GOULE

Les premiers monstres que rencontreront les PJ (et les plus communs dans la bibliothèque) sont des **goules**. Elles restent en groupe et chassent en meute. Quand les personnages se trouveront proches d'un de ces groupes, vous pouvez demander aux joueurs de faire un jet de compétence *Odorat* au seuil de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés] pour les sentir avant de les voir à cause de leur odeur âcre et putride. S'ils se trouvent nez à museau avec des **goules**, ils pourront voir plusieurs d'entre elles dévorer une vieille **goule** sacrifiée. Leur ouïe et leur odorat sont extrêmement développés et il ne leur faut pas longtemps pour détecter la présence de proies.

Les goules sont d'anciens humains devenus caoutchouteux et répugnants. Elles infligent des dégâts par morsure et griffures. La morsure d'une goule est aussi forte que celle d'une hyène. Une fois sa mâchoire refermée sur sa victime, la goule ne lâche prise que si elle meurt. Les armes à feu et les coups de griffe font 1/2 dégâts, arrondi à l'inférieur en termes de niveaux de blessure. Elles sont généralement en meute de 1d10 goules dans le bâtiment.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	3 (8)	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
I	I	I	I

Chance

2

Niveaux de blessure

1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | Inconsc. | Coma | Mort

Compétences

Compétence	Total
Chasse	6
Discretion	7
Combat griffu	6
Odorat	8

CHOSE-RAT

Au rez-de-chaussée, les PJ peuvent aussi tomber sur des **choses-rats**, des rats avec des visages humains caricaturaux et des pattes avant en forme de mains. Elles luttent souvent avec les **goules** pour protéger leur territoire. Si jamais la confrontation des PJ avec des goules tourne à leur désavantage, vous pouvez faire intervenir une attaque-surprise de **choses-rats** qui surprendra aussi bien les goules que les PJ.

Physique

Griffe	Poil	Queue	Œil
2	3	4	3

Mental

Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	2	3	1

Chance

2

Niveaux de blessure

1er | 2e | 3e | Inconsc. | Coma | Mort

Compétences

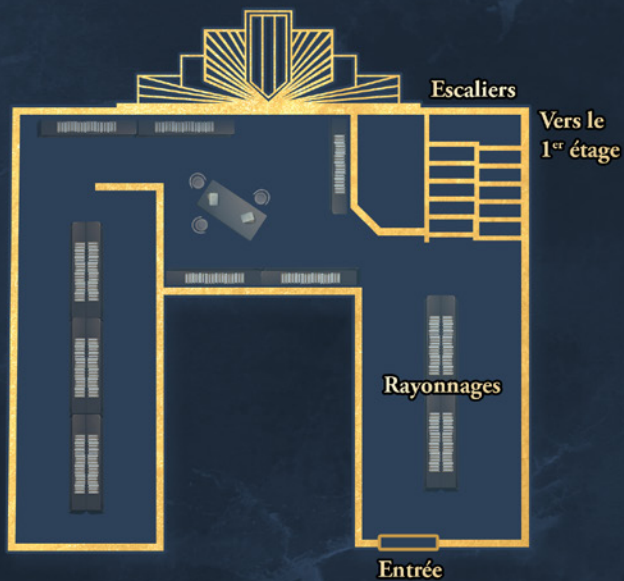
Compétence	Total
Chasse	4
Discretion	6
Combat griffu	6
Escalade	8

Ces créatures aux crocs effilés quasi immortelles sont rares et solitaires. Elles attaquent par surprise, grimpant sur les jambes d'un humain, et s'accrochent en continuant à mordre.

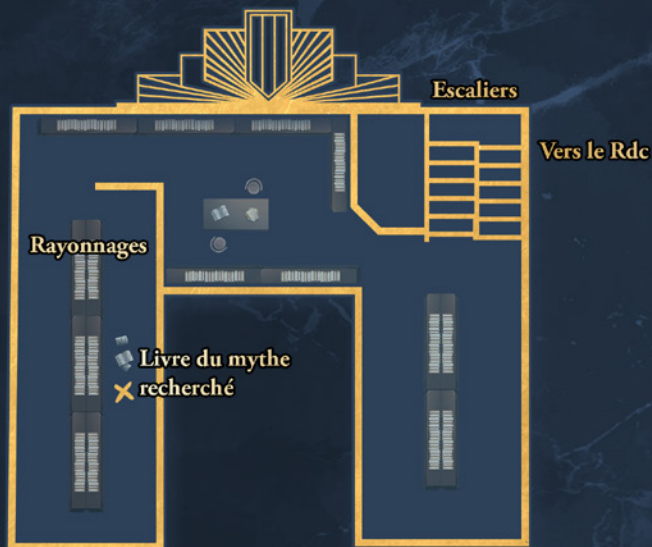


BIBLIOTHÈQUE D'ULTHAR

REZ-DE-CHAUSÉE



PREMIER ÉTAGE



CHIEN DE TINDALOS

Dans les étages, les personnages peuvent croiser la route de **chiens de Tindalos**, des créatures voyageant dans le temps et dans les dimensions. Ce sont des adversaires redoutables, bien plus dangereux que les **goules** ou les **choses-rats**. Assurez-vous de les faire apparaître au moment où l'humain qui accompagne les PJ trouve enfin le rayonnement qu'il cherchait.

Un chien de Tindalos vit dans le passé lointain de la Terre. Il habite les angles du Temps, un concept difficilement compréhensible pour l'être humain, mais très simple pour les félins. Les chiens de Tindalos peuvent se matérialiser au travers de n'importe quel coin, du moment qu'il est assez aigu. Ils voyagent dans le temps et poursuivent leur victime sans relâche. Ils commencent toujours par se manifester sous la forme d'une fumée émanant d'un angle de la pièce dans laquelle ils sont sur le point de se matérialiser. De cette fumée émerge alors la tête, suivie par le reste du corps. Ils attaquent avec leurs pattes griffues et leur langue. Celle-ci draine un niveau de blessure par tour si la victime est touchée. Ils apparaissent généralement en petit groupe de 1d4 chiens dans le bâtiment.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	4	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	1	1
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Total		
Chasse	5		
Discrétion	9		
Combat	7		
Langue	5		

Donc, pour résumer, les PJ doivent donc récupérer un être humain, si possible bibliothécaire, pénétrer dans un bâtiment verrouillé et muré pour une courte

durée (quatre heures max), pour tenter de trouver des dessins correspondants à ceux de la folle sur Terre, et en sortir pour transmettre les informations au Sanctuaire. Arrangez-vous pour que les personnages aient au moins affaire à des **chiens de Tindalos**. Ça pourra être recyclé dans la scène finale...



Après avoir traîné au moins une heure la peur au ventre dans la bibliothèque, l'humain qui accompagne les chats trouve (enfin) des dessins équivalents. Et il blêmit... Parce que les dessins en question font explicitement référence à... (roulements de tambour) « **Cthulhu** » ! Oui, vous avez bien lu. Le Grand Ancien poulpique est ce qu'a vu l'humaine avant de perdre la raison. Cela amène à deux questions, mais il faut d'abord fuir les créatures qui surgissent de l'obscurité.

Conseils

Mettez en scène une course poursuite apocalyptique vers la sortie. Tout comme Pippin qui malencontreusement attire une nuée d'orcs sur la communauté de l'anneau dans la Moria, les horreurs de la bibliothèque semblent d'un coup converger vers les personnages. De plus, le temps d'ouverture de la bibliothèque est sur le point de se terminer. Voilà de quoi avoir une montée d'adrénaline pour finir cette scène sur un sprint haletant.

SCÈNE 3 : DES RÉPONSES ... QUI APPORTENT PLUS DE QUESTIONS

Objectif de la scène 3

-  Amorcer la dernière phase de l'investigation
-  Alourdir le poids qui pèse sur les épaules des PJ : la Terre entière est menacée

Donc, après une petite course poursuite haletante qui se termine *in extremis* hors de la bibliothèque, il reste deux questions importantes, qui peuvent être



discutées lors du débriefing avec les membres du Conseil d'Ulthar au quartier général des Yeux :

1. Normalement, **Cthulhu** a été « exilé » sur une planète océanique proche d'un trou noir dans la dimension des Contrées du Rêve. La gravité monstrueuse de ce dernier l'empêche de s'échapper de sa prison liquide. Seul un portail ouvert tout proche de sa position lui permettrait de s'en extraire pour fouler à nouveau la Terre. Mais il faudrait que celui-ci soit énorme pour que le Grand Ancien puisse passer au travers, et qui voudrait cela ? Car le retour de **Cthulhu** est synonyme de fin du monde...

2. Toujours d'après ce qu'on en sait, aucun être humain n'est capable d'ouvrir un portail interdimensionnel, et encore moins de cette taille. Même un chat n'y arriverait pas (un portail, oui, mais pas de cette taille. De plus, le portail ouvert dans l'église de Provins était plutôt petit, vu qu'il était contenu à l'intérieur). Alors qui est cet humain capable d'ouvrir des portails et qui s'intéresse à **Cthulhu** dans le but de provoquer la fin du monde ?

Bref, beaucoup de questions et peu de réponses. Il est temps de retourner sur Terre pour retrouver ce simiesque et tirer les choses au clair. D'autant plus que l'avenir de la planète est en jeu...

ACTE 3

LA COURSE CONTRE LA MONTRE

où l'on apprend que le LHC, du CERN a bien failli causer la fin du monde.



SCÈNE FINALE : LE RÉVEIL DU GRAND ANCIEN

Objectif de la scène I



Révéler la trahison d'Yeux d'or
Faire revenir les horreurs d'Ulthar

Le Grand collisionneur de hadrons, *Large Hadron Collider* (L.H.C.) en anglais, est un accélérateur de particules mis en fonction en 2008 et situé dans la région frontalière entre la France et la Suisse, entre la périphérie nord-ouest de Genève et le pays de Gex (France). C'est le plus puissant accélérateur de particules construit à ce jour, a fortiori depuis son amélioration achevée en 2015 après deux ans de mise à l'arrêt. Il est même présenté comme le plus grand dispositif expérimental jamais construit pour valider des théories physiques. En 2012, il confirme l'existence du boson de Higgs.

Le L.H.C. a été construit dans le tunnel circulaire (26,659 km de circonférence) de son prédécesseur,

le collisionneur L.E.P. (*Large Electron Positron*). À la différence de ce dernier, ce sont des protons (de la famille des hadrons) qui sont accélérés pour produire des collisions, en lieu et place des électrons ou des positrons pour le L.E.P.

Grâce aux informations apportées par le Conseil de Berne, les PJ connaissent le lieu où le scientifique suisse se rend pour activer l'accélérateur de particules. Comme ce n'est pas un endroit que fréquentent les chats éveillés, il ne sera pas possible de s'y rendre via un chat téléporteur. Il faudra soit utiliser un moyen de locomotion de technologie simiesque, soit convaincre un des Yeux présents au Conseil de Paris de créer un portail aux coordonnées récupérées.

D'ailleurs, en parlant des Yeux, ces derniers sont quelque peu perdus. Ils n'ont aucune nouvelle de **Yeux d'or** depuis le retour des agents du Conseil de Paris de la bibliothèque, et ils ne savent pas quoi faire maintenant. Le gardien des Yeux a toujours été la tête pensante de cette organisation féline obéissante et dévouée. Sans chef à leur tête, les chats d'Ulthar sont bien incapables d'évaluer le danger ou prendre une décision.



Pour la MJ

Veillez à mettre en scène cette désorganisation des Yeux suite à la disparition de **Yeux d'or**. Les chats d'Ulthar se montrent hésitants, n'osent pas agir et se concentrent surtout sur la façon de remettre la patte sur leur chef disparu. Leur sou-tirer une faveur sera d'autant plus ardu qu'elle leur semblera totalement futile et hors de propos face à la menace du retour du grand **Cthulhu**.

Normalement, cette disparition soudaine devrait mettre la puce à l'oreille de certains joueurs, mais restez évasifs sur ce qui a bien pu se passer.

Quand les PJ arrivent sur place, quel que soit leur moyen de transport, il est dimanche midi. Les locaux scientifiques sont censés être fermés et le personnel au repos. Tout est en effet calme, peut-être un peu trop même. Seule note remarquable dans ce tableau idyllique de tranquillité et de silence : un simiesque en uniforme gît par terre près d'une porte entrouverte (jet de compétence *Repérer/Trouver* au seuil de difficulté **Moyen** [résultat de 9 ou plus aux dés]). De loin, on pourrait croire qu'il dort tranquillement, allongé à l'ombre, mais si on s'approche, il ne fait aucun doute qu'il est mort la gorge tranchée. Sa carte d'accès est au sol, juste devant la porte entrouverte. Des pas ensanglantés entrent dans le couloir, ainsi que des traces de... pattes de chat. Les suivre jusqu'à la salle de commande de l'accélérateur de particules à l'étage ne devrait pas poser de souci majeur.

Derrière une grande baie vitrée se trouve **Augustin Gillieron** s'affairant sur les panneaux de commande de la technologie simiesque pour démarrer le grand collisionneur de hadrons selon les directives de **Yeux d'or**. Car le chat siamois est lui aussi présent, assis sur une des tables, en train de fixer l'humain qui s'active devant lui. Si l'un des personnages utilise son talent de Clairaudience et réussit son jet de compétence *Langage humain* au seuil de difficulté **Difficile** [résultat de 13 ou plus aux dés] (il parle français à haute voix, mais avec un fort accent germanique), il comprendra que le scientifique est devenu complètement fou. Il soliloque en justifiant le meurtre du gardien à l'entrée du

bâtiment, arguant que la disparition d'un quidam ne saurait entraver sa fantastique découverte qui lui assurera une renommée universelle pour les siècles à venir.

Pour la MJ : la pièce où se trouvent le scientifique helvét et le chat siamois est fermée. La porte fait partie de la grande baie vitrée qui donne une vue imprenable sur toute la pièce. Le verre est assez épais pour rendre la pièce totalement insonorisée vis-à-vis de l'extérieur. **Yeux d'or** et **Augustin Gillieron** n'entendent rien de ce qui se passe de l'autre côté. Cependant, si les personnages ne sont pas assez discrets, ils pourront tous les deux les « voir » sans souci.

Dès que les personnages passeront à l'attaque, **Yeux d'or** appellera les chiens de Tindalos qui ont chassé les agents du Conseil de Paris dans la bibliothèque d'Ulthar lors de l'acte 2 (se référer à ce chapitre pour les caractéristiques de ces monstres) par un long miaulement aigu. Les chiens de Tindalos apparaîtront dans les angles de la pièce où se trouvent majoritairement les personnages. Leurs cibles sont celles qui leur ont échappé à la bibliothèque, et ils ignoreront le scientifique et le chat siamois. Avec de tels antagonistes, les PJ devraient avoir du fil à retordre, assez du moins pour permettre à Augustin de lancer l'accélérateur de particules et à **Yeux d'or** d'invoquer son portail. Si jamais les PJ réussissent à empêcher le scientifique fou de lancer sa machine, le siamois utilisera son talent Contrôle mental pour en prendre le contrôle et terminer le boulot lui-même.

Pour pimenter la confrontation finale, un autre gardien peut intervenir, soucieux de ne plus avoir de nouvelles de son collègue étendu raide mort au-dehors. Après avoir découvert le corps et prévenu sa hiérarchie, il entre dans le bâtiment, arme à la main. **Yeux d'or** tentera d'en prendre le contrôle mental pour utiliser l'arme à feu afin de se débarrasser de ces félins empêcheurs de provoquer une fin du monde tranquillement.

Si l'un des personnages possède le talent Déplacement temporel, vous pouvez décrire la fin du monde en quelques secondes avant qu'il ne retourne dans le passé. Lorsque **Yeux d'or** active son talent de Portail dimensionnel, une énorme secousse résonne dans le cercle de vingt-sept kilomètres formé par l'accélérateur de particules. Les bâtiments tremblent, des meubles et des morceaux de murs et de plafond tombent. Soudain, une monstrueuse trombe d'eau



surgit du sol et s'élève dans le ciel, atteignant une hauteur vertigineuse de plusieurs kilomètres de haut. Et dans ce tableau apocalyptique, un pied et une main gigantesque sortent de cette colonne liquide, suivis d'une tête hideuse garnie de tentacules immenses...

CONCLUSION

Si le plan d'Yeux d'or échoue, il s'effondrera mentalement et crachera sa haine de son poste en pleurant et en hurlant télépathiquement. Entre deux rires nerveux, il maudira les personnages pour avoir définitivement détruit sa vie. L'arrivée d'émissaires du doge d'Ulthar ainsi que certains Yeux achèvera de lui faire avouer son forfait. Déclamer son plan échoué à ses pairs lui permettra d'évacuer une partie de la pression, quitte à lui faire prendre conscience de l'horreur de celui-ci (il a failli détruire toute une planète abritant la vie, berceau de la race féline). C'est au final un chat siamois brisé et anéanti qui sera emmené sous bonne garde à Ulthar pour y être destitué de son poste de gardien et jugé pour ses fautes.

Les Yeux d'Ulthar ont désigné Grandes Oreilles, une chatte abyssine, au poste de gardien des Yeux par intérim, le temps de passer cette crise sans précédent au sein de cette institution pluri-millénaire. L'ambiance est lourde au sein de cette respectable société féline. La catastrophe a été évitée de peu, et les Yeux d'Ulthar ont failli provoquer ce qu'ils redoutent le plus : la destruction de la Terre par une entité extradimensionnelle. Leur sentiment est mitigé envers les personnages qui ont réussi à stopper Yeux d'or avant qu'il ne déclenche la fin du monde sur la Planète bleue. D'un côté, ils sont soulagés que le cataclysme planifié par Yeux d'or n'ait finalement pas eu lieu. D'un autre côté, la faute rejaillit sur tous les Yeux d'Ulthar qui n'ont pas su détecter à temps la brebis galeuse dans leur rang.

Le doge d'Ulthar remerciera chaleureusement les personnages pour leur implication et leur réactivité qui ont permis d'éviter le pire. Cependant, les sourires et les miaulements de contentement ne seront que

de façade. Quelques langues peuvent se délier pour faire remarquer que c'est le doge qui a pesé de tout son poids politique pour mettre Yeux d'or à la tête des Yeux d'Ulthar au poste de gardien des Yeux. C'était un coup de maître dans le Grand Jeu de la politique féline, mais vu les conséquences, était-ce vraiment le cas ? D'aucuns peuvent dire à mots couverts que le doge a sa part de responsabilité et qu'il devrait lui aussi démissionner de son poste actuel en assumant ses choix passés.

Le Conseil de Paris, soutenu par l'immense majorité des conseils félins sur Terre, enverra une délégation afin de rappeler que la destruction de la planète a été évitée non pas par les Yeux ou le Conseil d'Ulthar, mais bien par ses agents. Et donc qu'Ulthar doit quelques faveurs à Paris pour avoir fait son boulot et, accessoirement, lui avoir sauvé les miches. Si les Yeux d'Ulthar accepteront sans souci cette demande, le doge se montrera en revanche beaucoup plus réticent. Il tentera de rejeter toute la faute sur les Yeux d'Ulthar et se dédouanera de toutes responsabilités quant à cette affaire. Si les envoyés de Paris savent y faire, cela peut aller jusqu'à une crise au sein d'Ulthar avec la démission du doge et du Conseil d'Ulthar.

En ce qui concerne les PJ, ils recevront les récompenses habituelles de la part du Conseil de Paris pour avoir à nouveau effectué une mission avec succès. Cependant, doublez le score de réputation qu'ils devraient obtenir. Ce n'est pas tous les jours qu'on empêche Cthulhu d'arriver sur Terre, et cette réputation se répand comme une traînée de poudre dans le monde des félins éveillés.

Enfin, les personnages ont eu fort à faire avec quelques horreurs lovecraftiennes, dont les fameux chiens de Tindalos. Ces créatures qui se déplacent dans les dimensions et le temps sont réputées pour ne pas lâcher facilement une proie une fois qu'elles l'ont choisie. Elles peuvent attaquer n'importe où et n'importe quand, ce qui pourra mettre des bâtons dans les roues de ces agents dans de futures missions, à devoir gérer des adversaires supplémentaires et imprévus.

POSTE DE CONTRÔLE

Garde
mort

Porte
entrouverte

Porte
ouverte

Porte vitrée fermée

Baie vitrée

Salle de contrôle

Yeux d'Or
(assis sur la console)

Tableaux de commandes
électroniques

ANNEXE 1. PERSONNAGES NON-JOUEURS

YEUX D'OR

Chat siamois gardien des Yeux d'Ulthar, Yeux d'or est désireux d'abandonner sa charge pesante

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	4	4	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	3	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
Mépris pour les humains/Voyant	2	Débrouillard en milieu humain	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	4	3	7
Persuasion	3	4	7
Saut	4	4	8
Talents			
Nom du talent	Rang		
Contrôle mental	3		
Ouvrir les portes entre les mondes	3		
Télépathie	2		

Psychologie : *Yeux d'or* veut faire disparaître la Terre à tout prix, afin de mettre à terme à cette fastidieuse et inintéressante fonction de gardien des Yeux d'Ulthar. Il n'a pas les épaules pour cette tâche, même si le choix du doge d'Ulthar de le mettre à ce poste semble le plus judicieux. Ce chat siamois a toutes les qualités

pour assurer au mieux sa fonction officielle. Il n'en a simplement pas l'envie. Il n'a pas pu refuser ce poste à cause du Grand Jeu de la politique féline, et ce choix l'a rendu fou. Sa seule échappatoire semble être la destruction de la Terre, et il veut atteindre cet objectif à tout prix. Plus le temps passe et plus il sera obnubilé par cette tâche.

Pour la MJ : en tant que chat d'Ulthar, Yeux d'or possède le talent psychique « Ouvrir les portes entre les mondes » qui est réservé aux chats de cette cité. Il a disparu de la surface de la Terre après la chute de l'Atlantide. Les chats d'Ulthar s'en sont assurés durant les millénaires qui ont suivi la catastrophe planétaire.

Ouvrir les portes entre les mondes

Explication : avec ce talent, le chat peut créer un portail dimensionnel qui lui permet de passer des Contrées du Rêve à la Terre, et vice-versa. Ce talent agit aussi comme le talent « Téléportation » lorsque le chat reste dans sa dimension d'origine. Il faut que le personnage ait déjà vu la destination pour pouvoir ouvrir un portail qui y mène.

En termes de jeu : le personnage peut emmener avec lui « Rang » chats et/ou humains au travers du portail.

CAMILLE GILLIERON

Malheureuse victime collatérale du Grand Ancien poulpique

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	4	3
Défauts	Chance	Qualités	
Crédule	2	Empathique	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			

Compétences

Compétence	Base	Rang	Total
Bricolage	4	3	7
Dessin/Peinture	4	4	8
Artisanat	4	4	8

Psychologie : Camille est une femme à fleur de peau. Elle est devenue artiste peintre parce qu'il lui fallait pouvoir extérioriser toutes ces émotions qu'elle parvenait à ressentir au contact du monde. Elle a épousé **Augustin** car il était un roc de stabilité dans un monde de chaos émotionnel bouillonnant autour d'elle. Elle n'a jamais ressenti le besoin d'avoir un enfant, elle-même étant déjà terrifiée depuis longtemps de vivre dans ce monde agressif qu'elle ressent de plein fouet sans aucun filtre. Comme **Augustin** n'est pas demandeur lui non plus, lui qui est concentré la plupart du temps sur ses études de physique fondamentale, tout va bien. Lorsqu'il lui propose une virée à Paris, elle accepte de bon cœur, contente de revoir d'anciennes amies du temps où elle étudiait aux Beaux-Arts. Malheureusement pour elle, cela va mal se terminer...

AUGUSTIN GILLIERON

Scientifique cédant aux sirènes de la gloire universelle

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
5	4	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
En quête de gloire	2	Méthodique	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Droit & administration	5	3	8
Langue étrangère (FR)	5	4	9
Repérer/Trouver	3	3	6

Psychologie : Augustin, malgré son nom de famille, est Suisse allemand, mais il est parfaitement bilingue et a même épousé une Suisse par la suite. C'est un scientifique brillant, mais il n'a pas encore réussi à se démarquer de ses confrères mondiaux. Car la concurrence est rude dans le petit monde de la recherche fondamentale, et peu d'élus réussissent à obtenir le prix Nobel convoité. **Augustin** devient peu à peu aigri par cet état de fait, se doutant qu'il ne laissera aucune trace dans l'histoire lui qui, plus jeune, se voyait comme le nouvel Einstein de son époque. Lorsque les extraterrestres le contactent télépathiquement, il croit à une espèce de canular. Mais rapidement, l'idée germe dans son esprit qu'il tient peut-être sa revanche sur sa vie ratée. Petit à petit, il commence à croire dur comme fer à ce caprice du destin qui le propulsera bien au-delà de la gloire de Newton ou Hawking. Sans s'en apercevoir, il bascule dans la folie. Sa vision du Grand Ancien à Provins ne fait qu'accélérer un état de fait déjà bien avancé. Dès lors, il est consumé par ce qui sera l'aboutissement de son œuvre : l'ouverture d'un portail dimensionnel qui permettra le premier contact avec une race extraterrestre.

ANNEXE 2 : ULTHAR

Ulthar est une ancienne cité humaine, située dans les Contrées du Rêve, une dimension parallèle à celle où se situe la Terre originale d'où sont issus les chats éveillés. La technologie y est faible, équivalente à celle du haut moyen-âge européen, comme dans l'ensemble des Contrées du Rêve d'ailleurs. On peut y trouver des outils ou des armes en fer forgé, des machineries hydrauliques comme des moulins à eau ou éoliennes comme des moulins à vent. Les habitants d'Ulthar se déplacent très souvent à pied, ou utilisent des animaux proches de nos équidés terrestres pour porter de lourdes charges ou tirer des carrioles ou des charrettes. La ville est entourée d'une haute muraille peinte dans un bleu électrique. Une énorme double porte garde l'entrée principale au sud. Trois autres entrées plus petites se situent aux trois autres points cardinaux.

La ville est bâtie sur le même type d'architecture que celui qui prévalait en Atlantide. Il y a des passerelles



dans les rues afin de permettre aux chats de déambuler à hauteur de tête d'homme (et éviter ainsi de se faire marcher dessus par des humains tête en l'air). Cependant, comme les hommes et les chats vivent ensemble sur une patte d'égalité, il n'y a pas de ville haute réservée aux chats et de ville basse réservée aux humains. La majorité des chats vit dans une maisonnée d'humains, mais on peut trouver des chats ou des humains qui vivent seuls par choix.

La ville d'Ulthar est animée et bigarrée. Un marché ininterrompu y règne constamment, dans un brouhaha de conversations humaines et de miaulements de chats. On vient de loin pour acheter ou vendre des produits dans cette cité renommée. Bien entendu, il y a tout ce qu'il faut pour les félins et les hommes fourbus qui ont longtemps voyagé afin qu'ils se reposent et profitent au mieux de leur séjour : auberges aux lits moelleux, hammams chaud et vaporeux pour les hommes et salon de caresses et massages pour les félins. La monnaie est inconnue à Ulthar. Seul le troc est valable et une parole donnée tient lieu de contrat de vente. D'ailleurs, des humains avec des chats perchés sur leur épaule déambulent dans le marché, notant dans d'épais livres reliés en cuir les tractations entre partenaires commerciaux.

Il existe une milice à Ulthar, chargée de faire régner l'ordre et de protéger la cité. Elle est composée de binômes chat/humain qui patrouillent dans les rues de la ville ou gardent les portes d'entrée de la cité. Elle est réputée incorruptible et efficace, et leur bonhomie

tranche avec la férocité dont ils peuvent faire preuve lorsqu'ils doivent combattre.

La cité est dirigée par un doge, toujours un félin, secondé par un conseil mixte, composé de sept humains et de sept chats. Le doge et son conseil investissent et gouvernent pour qu'Ulthar reste un lieu d'échange important et un phare culturel dans les Contrées du Rêve. Ce sont eux qui recrutent et payent les miliciens de la cité, ou décident qui doit être exilé ou peut devenir citoyen d'Ulthar. Le palais du doge se trouve au centre de la cité, non loin de la bibliothèque. C'est un bâtiment blanc aux toits dorés entourés de jardins aux plantes luxuriantes. Il domine la ville au sommet d'une ziggourat bleue de la même couleur que les murailles.

Il existe un endroit appelé « le Sanctuaire », uniquement habité par des chats qui forment un ordre millénaire appelé « les Yeux ». Ces félins scrutent la moindre perturbation dimensionnelle grâce à leur talent. Chaque fois qu'ils en détectent un qui leur semble problématique, ils demandent au conseil d'envoyer une équipe chargée d'enquêter afin d'évaluer la menace et, s'il y a danger, d'y mettre fin. Ce bâtiment blanc et rond est surmonté d'une coupole dorée escamotable qui révèle ce qui pourrait ressembler à un impressionnant télescope monté sur un mécanisme ancien lui permettant de tourner sur lui-même. Cet appareil est en fait un localisateur de trace de portails dimensionnels fonctionnant à base d'orichalque et d'énergie tellurique.

CATS!

TYPE : _____

NOM : _____

ÂGE : _____

Race (si chat) : _____

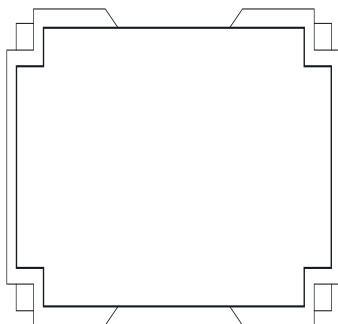
Lignée : _____

Réputation : _____

Faction : _____

QUALITÉS _____

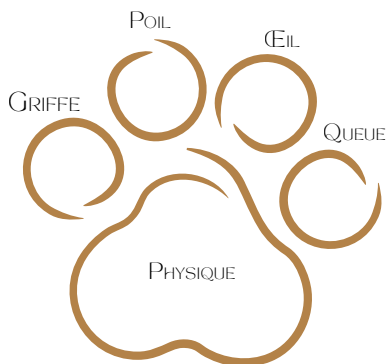
DÉFAUTS _____



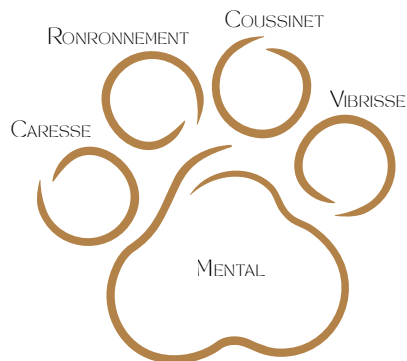
NIVEAUX DE BLESSURE

1 ^{er}		6 ^e	
2 ^e		7 ^e	
3 ^e		8 ^e	
4 ^e		9 ^e	
5 ^e		10 ^e	
Inconscience			
Coma		Mort	

CARACTÉRISTIQUES



CHANCE



COMPÉTENCES

	BASE RANG		BASE RANG		BASE RANG
Armes à feu (H/B).....	_____	Discrétion (C/H/B).....	_____	Réclamer à manger (C).....	_____
Armes blanches (H/B).....	_____	Droits et usages (H/B).....	_____	Réclamer des caresses (C).....	_____
Art martial (H).....	_____	Escalade (C/H/B).....	_____	Saut (C/H/B).....	_____
Bricolage (H/B).....	_____	Énerver les humains (C).....	_____	Secourisme (H/B).....	_____
Chasse (C).....	_____	Langage humain (C).....	_____	Séduire (C/H/B).....	_____
Culture générale (C/H/B).....	_____	Langue étrangère (H/B).....	_____	Survie (C/H/B).....	_____
Combat à mains nues (H/B).....	_____	Leadership (C/H/B).....	_____	Repérer/trouver (C/H/B).....	_____
Combat griffu (C).....	_____	Odorat (C/H/B).....	_____	Us & Coutumes humains (C/B).....	_____
Conduite de véhicules (H/B).....	_____	Orientation (C/H/B).....	_____	Utiliser un objet humain (C).....	_____
Connaissance de la rue (C/H/B).....	_____	Psychologie féline (H/B).....	_____		_____
Déguisement (H/B).....	_____	Psychologie humaine (C/B).....	_____		_____

