

CATS!

La Mascarade



La Suite dans les félidés
Un recueil de scénarios de Vincent Mailhieu

AXITE
EPE
2023



AU SERVICE DE LA MASCARADE

Premier recueil de scénarios pour le jeu de rôle *Cats! La Mascarade*, *La Suite dans les félidés* fera frissonner les moustaches de vos joueurs. À eux de se glisser dans la peau d'agents du Conseil de Paris pour sauver le monde ! Enfin, presque. Pour le moment, il s'agit plutôt de charmants recoins français... Les bavures félines se cachent partout !

Ce livret contient quatre scénarios, dans lesquels vos joueurs pourront se faire les griffes :

- Grandeur Litière les propulse dans un grandeur nature moyenâgeux, où ils devront détruire des preuves compromettantes pour la Mascarade.
- Le Bois aux Esprits oppose un groupe de jeunes zadistes à une escouade de CRS à propos de la défense d'une forêt. Nos chats dans tout cela ? Ladite forêt, c'est leur territoire !
- Zombies Chat-pocalypse transforme vos matous en véritables stars du grand écran ! Il s'agit, encore une fois, de supprimer des images dangereuses. Pas simple quand le plateau est infesté de zombies !
- Le Croquemitaine mêle enquête et action dans un tout petit village perdu : une drôle de bête rôde la nuit et s'en prend aux agriculteurs du coin...

Pour jouer les aventures de ce recueil, vous avez juste besoin du livre de règles *Cats! La Mascarade*, de quelques dés, d'un crayon et de votre imagination !



black-book-editions.fr



BBECAT02



III
AXIME
EPE
2023

CATS!



CRÉDITS

Directeur de la publication : David Burckle

Responsables d'édition : Marc Sautriot

Éditrice : Chloé Halnais

Auteur : Vincent Mathieu

Relectrice : Sélène Meynier

Illustrateur : Maxime Teppe

Plans : Josselin Grange

Design : Coline Mergen

Maquette : Frédéric Lipari



L'Équipe de Black Book Éditions :

Pôle administratif •

David Burckle, Marie Ferreira, Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

Pôle boutique •

Éric Bernard, Camille Bourgoïn, Julien Collas, Jonathan Duvic et Olivier Morgon

Pôle communication •

Anthony Bruno et Steve Luga

Pôle édition •

Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

Pôle technique •

Justine Largy, Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne

Édité par Black Book Éditions

12 rue Jean Carmet, 69800 St PRIEST, FRANCE

www.black-book-editions.fr

Dépôt légal : Aout 2023

Imprimé en Union européenne

ISBN version physique : 978-2-38227-495-8

ISBN PDF : 978-2-38227-496-5

SOMMAIRE

👑 GRANDEUR LITIÈRE	4	👑 ZOMBIES CHAT-POCALYPSE	26
Introduction	4	Introduction	26
Acte 1 Une caméra pour les gouverner tous	5	Acte 1 « On dirait le Sud... »	28
Acte 2 De cape et de griffe	6	Acte 2 « Des chats, des zombies, plein, plein, youpi ! »	31
Acte 3 Roll for Initiative	8	Acte 3 Quand c'est fini-ni-ni...	35
Acte 4 La quête du Graalou de la carte SD, c'est pareil	9	Annexe Personnages non-joueurs	36
👑 LE BOIS AUX ESPRITS	12	👑 LE CROQUEMITAINE	38
Introduction	12	Introduction	38
Partie 1 Into the Wood	13	Acte 1 « Les bus pour Caen, c'est où ? »	39
Partie 2 « Si j'aurais su j'aurais pas venu ! »	15	Acte 2 « Quand un gendarme rit dans la gendarmerie... »	41
Partie 3 « C'est pas ma guerre... »	17	La gendarmerie	41
Partie 4 Donner sa langue au chat	19	Acte 3 « À l'hôtel d'Abysiniezet du Calvados réunis »	45
Annexe 1 Personnages et factions	20	Acte 4 « C'est ma première battue-party, Yeah ! »	48
Les zadistes	20	Le croquemitaine	49
Les pro-construction	23	Acte 5 « Qu'est-ce qu'on fait, maintenant, chef ? »	52
Les autres factions présentes	25	Un enfant torturé	52
		Annexe 1 Les Personnages non-joueurs	56
		Annexe 2 « Qui est où et à quelle heure ? »	63
		Annexe 3 « Rumeurs de comptoir »	64

AVANT-PROPOS

Il y a des jeux de rôle qui marquent au fer rouge votre mémoire : des aventures endiablées, des retournements de situation inouïs, des MJ sadiques, des joueurs emballés... En bref, ces parties deviennent légendaires pour tous ceux qui y ont assisté.

Cats! est l'un d'entre eux. Sûrement grâce aux petits êtres poilus et ronronnants qui parcourent ses pages. Devenir un chat, le temps d'une partie, voilà une métamorphose qui a du chien ! Surtout quand l'aventure vient toquer à votre porte tous les quatre matins pour sauver (encore) la Mascarade ! Si le monde appartient, dans l'ombre, aux chats, un rien suffit à menacer l'ordre des choses...

Bienvenue dans ce supplément « miaulesque » de quatre scénarios dans lesquels vous pourrez découvrir davantage l'univers fantastique de *Cats!* Chacune de ces péripéties offre des défis uniques, des ennemis redoutables et des souvenirs hilarants pour tous les chats qui parviendront à surmonter ces obstacles. Que vous soyez un chat de gouttière ou un noble félin, que vous préfériez l'exploration, les enquêtes ou les combats épiques, ce supplément vous propose de quoi satisfaire les envies de tous les joueurs.

À l'heure où la technologie devient la plus grande menace pour nos matous, parviendrez-vous à détruire des preuves compromettantes dans *Grandeur Litière* ? Défendrez-vous pattes et âmes votre ancestral terrain d'entraînement aux côtés de zadistes engagés dans *Le Bois aux Esprits* ? Éclaircirez-vous le mystère du *Croquemitaine* ? Et osez-vous affronter une horde de zombies avec *Zombie Chat-Pocalypse*, à nouveau pour sauver les oreilles de chats imprudents quand il s'agit de technologies simiesques ?

À vos moustaches, à vos griffes ! Chat va barder !

Chloé Halnais



GRANDEUR LITIÈRE

FICHE TECHNIQUE

Type : scénario linéaire

PJ : 4 à 5 PJ débutants

MJ : débutant

Joueurs : débutants

Action : 🐾 🐾 🐾

Ambiance : 🐾 🐾

Interaction : 🐾

Investigation : 🐾 🐾 🐾

🐾 INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

À la fin du XIII^e siècle, des simiesques appelés « templiers » montèrent en secret une expédition maritime vers le Ponant (l'Ouest). Le secret avait été si bien gardé que les chats éveillés de l'époque ne le découvrirent qu'une fois les trois galéasses parties du port de La Rochelle. Les templiers atteignirent les côtes d'Amérique Centrale et revinrent avec une stèle gravée. Cette dernière montrait un chat gigantesque donnant des ordres à ses esclaves humains, et un morceau d'orichalque, vestige de l'Atlantide disparue dans les flots il y a plusieurs millénaires de cela, y était enchâssé.

Les chats éveillés de l'époque attendaient patiemment l'éventuel retour de ces explorateurs, en espérant qu'ils sombreraient corps et biens en mer. En comprenant ce qu'ils avaient découvert et ramené, le Conseil de Paris déclencha deux opérations simultanées. La première consistait à persuader les simiesques qui avaient rapporté l'artefact que ce dernier était maudit. Des agents harassèrent alors les templiers avec un nombre impressionnant de tours pendables jusqu'à ce que ces derniers décident d'emmurer la stèle dans une pièce secrète d'un château. L'autre opération, d'une envergure beaucoup plus grande, conduisit Philippe le Bel à exterminer les templiers et à confisquer leurs biens...

À l'époque, la lignée des « Longues Dents » fut créée avec pour devoir de veiller à ce que l'artefact reste caché, pour

qu'aucun simiesque ne mette à nouveau la patte dessus.

SYNOPSIS

Les agents du Conseil de Paris sont réquisitionnés pour « enquêter » sur un possible accroc à la Mascarade. Ils vont être envoyés en urgence tout à côté d'un château médiéval qui abrite un grandeur nature pour le week-end. Dans une pièce secrète de ce château, en partie en ruine, se trouve un artefact caché par les chats depuis des siècles. Une lignée de chats éveillés, les « Longues Dents », veille depuis plusieurs siècles à ce que cet artefact reste caché aux simiesques.

Malheureusement, une légère bévue lors d'une vérification de routine effectuée par ladite lignée à la suite de l'arrivée massive des simiesques pour un grandeur nature risque de mettre à mal la Mascarade : un chat utilisant un de ses talents psychiques aurait été enregistré par un appareil technologique humain qui fixe les images. Heureusement pour les chats, un éveillé remarque ce problème lors du débriefing télépathique du félin qui a procédé à la vérification sur place. Il avertit tout de suite le Conseil de Paris qui décide d'envoyer ses meilleurs agents sur place afin de détruire préventivement l'appareil technologique simiesque impliqué.

Arrivés sur les lieux, les agents découvrent vite que le chef de la lignée féline chargée de protéger l'artefact est un poil chatouilleux sur l'honneur. Il s'ensuit un duel félin pour laisser les personnages enquêter sur cette affaire tout en préservant l'honneur de la lignée.



Les personnages font ensuite la connaissance des simiesques présents aux abords du château, habillés étrangement comme dans les temps anciens, mais manipulant des objets technologiques récents. Ils subissent aussi une véritable fausse attaque de la part

d'un autre groupe de simiesques qui sont en plein jeu lors du grandeur nature en cours.

En se rapprochant du château, les personnages trouvent le simiesque à l'origine de la prise d'image, et sont alors à même de localiser la carte SD sur laquelle se trouve la vidéo enregistrée.

ACTE 1

UNE CAMÉRA POUR LES GOUVERNER TOUS

C'est pas la première fois qu'on se fait choper. si ?

Objectifs de l'acte :

- 3 Description du grenier de la Sorbonne.
- 3 Présentation du conseil de Paris et de ses agents.
- 3 Introduction à la mission.

Samedi matin, en début d'été. Les personnages vaquent à leurs occupations félines préférées lorsqu'un chat téléporteur se matérialise soudain devant eux. Il ne miaule même pas pour se présenter (énorme faute de goût vis-à-vis de la politesse féline) et leur dit simplement par télépathie :

« Urgence, Conseil de Paris ! »

En un clin d'œil, tous les personnages se retrouvent dans le grenier de la Sorbonne face aux sept chats qui composent le Conseil. Il y a, en plus de ces derniers, plusieurs autres chats, dont quelques-uns sont déjà connus par les personnages. Certains chefs de faction sont présents, ainsi que certains chefs de puissantes et anciennes lignées (les personnages reconnaîtront les chats appartenant à leur lignée ou à leur faction).

M'Raow, le chat angora à la tête du Conseil de Paris, prend télépathiquement la parole lorsque le dernier agent apparaît dans le grenier de la Sorbonne.

« Si je vous ai convoqués en urgence maintenant, c'est que nous avons à gérer un possible accroc dans la Mascarade. La lignée des Longues Dents cache depuis plusieurs siècles la présence d'un artefact aux simiesques. Cet artefact a été mis à l'abri dans une pièce secrète d'une grande bâtisse en pierre que les simiesques nomment "château" ».

Il transmet l'image télépathique du château aux personnages des joueurs qui pourront voir un lieu en partie en ruine.

« Les Longues Dents envoient régulièrement l'un des leurs vérifier si tout va bien lorsqu'une activité inhabituelle a lieu près du château. Et c'est ce qui est arrivé hier en fin de journée : de nombreux simiesques ont débarqué et se sont installés aux alentours du château. Un des chats des Longues Dents est allé voir ce matin si l'artefact était toujours à sa place et est rentré pour faire son débriefing de mission à ses supérieurs. L'un d'entre eux a alors détecté un possible accroc à la Mascarade à cause de ceci ».

M'Raow transmet par télépathie une scène où le chat des Longues Dents sort de la pièce secrète du château grâce à son talent de Passe-muraille pour se retrouver au-dehors. On voit des simiesques au loin au pied d'un des murs du château, et tout semble normal. Le vieux chat angora revient un peu en arrière et « zoome » sur le groupe de simiesques. On voit clairement son visage et il porte un appareil technologique sur son épaule.

Faites faire un jet de compétence *Us & Coutumes humains* aux joueurs avec un seuil de difficulté **Assez difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés). En cas d'échec, ils n'ont aucune idée de ce qu'est cet appareil technologique ; autrement, ils savent que cet appareil simiesque enregistre des images animées (un substitut pour la télépathie que n'ont pas les humains). Avec un résultat de 13 ou plus aux dés, ils déterminent que c'est un outil de professionnel, avec une qualité d'image supérieure à la moyenne. Enfin, avec un résultat de 15 ou plus, ils savent que les images sont enregistrées,



non pas dans l'appareil lui-même, mais stockées sur une petite carte SD en plastique.

Faites faire un second jet aux joueurs sur les compétences *Us & Coutumes humains* ou *Psychologie humaine* (au choix) avec un seuil de difficulté **Assez difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés). Ceux qui réussissent déterminent qu'il y a quelque chose de bizarre : les simiesques présents sont habillés étrangement, comme s'ils portaient des vêtements très anciens. Un résultat de 15 ou plus permettra — grâce à la mémoire génétique féline qui permet à un chat éveillé d'avoir accès à la mémoire de tous ses descendants — de constater que lesdits vêtements datent approximativement du Moyen-âge, mais avec quelques bizarreries dans les formes et les couleurs.

M'Raow reprend alors sa conversation télépathique.

« *Nous ne voulons prendre aucun risque. Si le simiesque qui utilise l'appareil technologique capturant des images a enregistré la sortie du chat au travers de la muraille du château lorsqu'il utilisait son talent de Passe-muraille, cet enregistrement doit*

être détruit ! Il ne faut pas que les simiesques puissent nous voir utiliser nos talents psychiques ni dévoiler l'emplacement de la chambre secrète du château où est caché l'artefact. Votre mission est donc de vous rendre là-bas, de retrouver cet appareil et de le détruire. Assurez-vous qu'aucune trace ne puisse subsister de cette action. Avez-vous des questions avant d'être téléportés sur place ? »

M'Raow répond du mieux qu'il peut aux personnages. Ils seront emmenés sur place par un chat téléporteur qui les attendra pour les faire revenir dans le grenier de la Sorbonne une fois leur mission réussie. Des représentants des Longues Dents les attendront à leur arrivée pour leur fournir toutes les informations dont ils auraient besoin sur place.

Mais M'Raow enjoint aux joueurs de se presser, car chaque minute qui passe augmente le risque qu'un simiesque regarde ces images enregistrées et les diffuse à d'autres simiesques.

ACTE 2

DE CAPE ET DE GRIFFE

Au combat, tout le monde a peur... La seule différence est la direction qu'on prend pour courir.

Objectifs de l'acte :

- 3 Réception par le comité d'accueil.
- 3 Présentation de la lignée des « Longues Dents » et de leur chef.
- 3 Bascule en duel félin.

Les personnages des joueurs apparaissent à plusieurs centaines de mètres du château, à l'orée de la forêt environnante. Une dizaine de chats sont déjà là à les attendre. À leur tête, un très vieux chat de gouttière blanc, gris et marron. Il accueille les agents du Conseil de Paris avec un miaulement sec, à la limite de l'insulte féline. Puis il s'adresse télépathiquement aux nouveaux venus :

« *Ainsi donc, le Conseil de Paris nous envoie ses meilleurs agents pour régler ce... problème. Les Longues Dents auraient*



tout aussi bien pu le faire. Nous retirer cette possibilité n'est rien d'autre qu'une insulte pour tous mes prédécesseurs qui ont dirigé cette honorable lignée. Il va falloir répondre à cette offense ! »

Si le ton et les mots employés ne sont pas assez clairs pour les PJ, un jet sous la caractéristique **Vibrisse** (Intuition) avec un seuil de difficulté **Assez difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés) permet de comprendre qu'il est agacé et courroucé. On sent bien que son leadership est mis en difficulté par la décision du Conseil de Paris.

Le vieux chat de gouttière poursuit :

« Moi, Gra'Wi, j'affirme que les Longues Dents peuvent régler eux-mêmes ce problème et n'ont en aucun cas besoin de l'aide des chats envoyés par le Conseil de Paris ! Êtes-vous prêts à relever le gant et répondre à mon défi ? »

Gra'Wi vient de lancer un duel félin aux personnages des joueurs. Il leur faut soit le relever et désigner celle ou celui qui sera leur champion, soit baisser les oreilles et recroqueviller leurs queues pour annoncer qu'ils ne veulent pas participer au duel, et donc laisser *de facto* gagner le leader des Longues Dents.

Si les joueurs décident de relever le défi, Gra'Wi ne va pas lui-même participer au duel (il est beaucoup trop vieux pour cela et les enjeux sont trop grands). Il annoncera donc son champion : Ra'Iou. Les autres chats derrière le vieux chef de lignée s'écarteront pour laisser passer un gros chat noir aux yeux méchants.

Si le champion de la lignée remporte le duel, Gra'Wi se montrera grand seigneur et autorisera les agents à participer avec ses chats de lignée à la recherche de la caméra (en fait, il ne s'attendait pas à gagner, donc il est très heureux et fait preuve de grande largesse).

S'il perd, c'est avec les honneurs. Il peut donc se retirer la tête haute. Il réussit à minimiser l'affront et conserve son leadership sur la lignée.

GRA'WI

(CHEF DE LIGNÉE DES « LONGUES DENTS »).

Très vieux chat de gouttière blanc, gris et marron. À cheval sur l'honneur et l'étiquette.

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	2	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Leadership	4	4	8
Psychologie féline	3	3	6
Talents			
Nom du talent	Rang		
Déplacement temporel	5		
Téléportation	5		

RA'IOU, SON CHAMPION

(CHAT DE GOUTTIÈRE COSTAUD ENTIÈREMENT NOIR. DÉVOUÉ ET FIDÈLE À SA LIGNÉE).

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	4	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	4	3
Défauts	Chance	Qualités	
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	3	6
Escalade	3	4	7
Saut	3	4	7



Ils sont fous ces humains !

Objectifs de l'acte :

- 3 Interactions entre chats et humains.
- 3 Premières « fouilles ».
- 3 Jouer sur le comportement incompréhensible des simiesques et les défauts félins.

Il est désormais temps de chercher les lieux du bris de Mascarade. Pour cela, les personnages peuvent effectuer (au choix, selon la compétence la plus élevée pour les joueurs) un jet de :

- 🐾 *Repérer/Trouver* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés).
- 🐾 *Odorat* avec un seuil de difficulté **Assez facile** (Résultat de 7 ou plus aux dés).
- 🐾 *Langage humain* avec un seuil de difficulté **Assez difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés).

En réussissant le test, ils trouveront le campement où viennent de se réveiller des participants au grandeur nature. Sept personnes en tout (trois hommes et quatre femmes), toutes en costume, terminent un brunch conséquent devant un feu de camp après une longue nuit passée à jouer. Un simiesque mâle dort encore dans une tente canadienne fermée. Celui qui tenait la caméra dans le souvenir télépathique partagé par M'Raow ne semble pas être ici.

Un personnage qui réussit :

- 🐾 un jet de compétence *Psychologie humaine* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés) comprend qu'ils sont enjoués et contents d'être ici.
- 🐾 un jet de compétence *Langage humain* avec un seuil de difficulté **Assez difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés) comprend que les simiesques parlent de leurs interactions avec les autres personnages et les autres factions, ainsi que de leurs succès ou leurs échecs.

Ces participants au grandeur nature se montreront aimables et amicaux si les personnages félins se dévouent à eux. Ils seront aussi surpris de voir des chats dans cet environnement, mais très contents de caresser

un félin domestique qui se laisse faire. Ils pourront même aller jusqu'à lui « offrir » quelques bouts des restes de blanc de poulet ingurgités auparavant.

Si les personnages fouillent les tentes, ils ne trouveront que des habits et des sacs de couchage. La personne qui dort dans la tente fermée sera terrifiée si un animal poilu la réveille soudainement à l'improviste (le personnage doit réussir un jet de compétence *Discretion* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés) pour ne pas le réveiller).

Sous la tonnelle se trouvent du matériel, des habits et des accessoires pour le grandeur nature, ainsi que de la nourriture pour les heures à venir.

Au bout d'un moment (idéalement après la fouille des tentes et de la tonnelle), faites faire un jet de compétence *Repérer/Trouver* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés) aux personnages qui sont proches du feu de camp où se trouvent les humains. Ceux qui réussissent verront un groupe de simiesques (eux aussi habillés à l'ancienne) arriver en cachette pour apparemment lancer une attaque-surprise contre le campement. Ils ont des armes de technologie ancienne (épée, hache, couteau) en main et leurs intentions sont clairement hostiles.

Soit les personnages préviennent comme ils peuvent les humains autour du feu de camp (et dans ce cas, ils auront le temps de saisir leurs propres armes pour tenter de les contrer), soit ils laissent les assaillants profiter de l'effet de surprise de leur attaque (et ils feront prisonniers l'intégralité des participants du campement). Dans les deux cas, le tout semble se passer dans la bonne humeur, ce qui semble très étrange aux chats présents.

Si un combat a lieu, pour ajouter à l'étrangeté de la scène, faites faire un jet de compétence *Us & Coutumes humains* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés). Ceux qui réussissent remarqueront que les armes métalliques ne produisent aucun bruit et que les coups portés ne provoquent pas de blessures sanglantes comme cela devrait être le cas normalement.



ACTE 4

LA QUÊTE DU GRAAL OU DE LA CARTE SD, C'EST PAREIL

Je vous fais matous de la Litière Ronde !

Objectifs de l'acte :

- ☀ Tenter de comprendre ce que font les humains sans se faire repérer.
- ☀ Trouver où est entreposée la vidéo à détruire.
- ☀ Possible évolution dans un environnement simiesque important.

Amenez les personnages à se rapprocher de l'entrée du château, là où le pont-levis est baissé, et faites-leur faire un jet de compétence *Repérer/Trouver* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés). Ceux qui réussissent « repèrent » le simiesque qui tenait la caméra sur son épaule dans le souvenir

télépathique partagé par M'Raow. Il est dans la cour centrale du château, proche de l'entrée qui donne sur le pont-levis. Il ne porte pas de caméra avec lui, mais il a une besace en bandoulière.

C'est le moment de décider où se trouve la carte SD pour la suite du scénario. Vous avez plusieurs choix possibles :

- ☛ Soit l'organisateur du grandeur nature l'a sur lui (dans une de ses poches ou dans sa besace). Cette option accélère le temps de la partie puisque les personnages vont tout d'abord se focaliser sur lui. À choisir donc si votre temps de partie est court.



🐾 Soit l'organisateur ne l'a pas sur lui. Il l'a déjà rangée avec sa caméra dans la camionnette qui se trouve sur le parking en face de l'entrée du château et qui sert de réserve pour les organisateurs.

🐾 Soit l'organisateur ne l'a pas sur lui, car il a laissé sa caméra et ses cartes SD dans le local des organisateurs, dans une des pièces du château.

Vous pouvez aussi complexifier la chose en décidant que la caméra est dans le local des organisateurs avec une carte SD déjà chargée dedans, mais que les autres cartes SD utilisées se trouvent rangées dans la camionnette. Mais sachez que toute complexification allonge le temps de la partie.

Une fois que vous avez décidé où se trouve la carte SD contenant la vidéo compromettante, adaptez les événements en fonction des lieux visités par les personnages.

S'ils entrent dans la cour du château, il leur faudra réussir un jet de compétence *Discrétion* avec un seuil de difficulté **Assez Difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés) pour éviter d'être remarqués par les participants du grandeur nature. Si jamais ils venaient à être repérés, vous avez trois attitudes possibles de la part des humains qui jouent dans ce grandeur nature :

🐾 L'indifférence. Les joueurs du grandeur nature remarquent la présence du chat, mais préfèrent de loin continuer à jouer en immersion dans leur univers ludique. Si le chat tente de se rapprocher d'eux pour des caresses, à manger ou tout simplement un peu d'attention, ils risquent d'en prendre ombrage en le

voyant comme une distraction qui les empêchent de s'amuser.

🐾 L'affection. Une joueuse se prendra d'affection pour le chat repéré et s'en servira pour « parfaire » son rôle dans le grandeur nature. Elle le trimblera à bout de bras en se baladant de groupe de joueurs en groupe de joueurs dans la cour du château. Elle sera prête à le caresser et à le nourrir à volonté du moment que le chat reste avec elle.

🐾 La malveillance. Un groupe de joueurs repère le chat qui essayait de passer inaperçu et le prend pour cible pour s'amuser à ses dépens. L'un d'entre eux tente de le toucher avec un arc (pas de dégâts, les flèches sont en mousse, c'est un grandeur nature !), mais la sensation est très désagréable pour le chat qui en est victime. Un joueur, plus sadique que les autres, peut aller jusqu'à essayer de lui mettre un coup d'épée en mousse.

Dans la cour du château, les chats peuvent se cacher sous l'estrade en bois (mais il faut l'atteindre) ou tenter de se faufiler dans une pièce du bâtiment principal (les portes de « l'auberge » et du « palais » sont toujours ouvertes. Seule la porte de la salle des organisateurs est fermée, et il y a toujours au moins une personne dans la pièce). La grande tonnelle symbolise un temple où officient des joueurs « prêtres » qui soignent les personnages des autres joueurs contre espèces sonnantes et trébuchantes (des dons pour les bonnes œuvres dans le jeu). Les chats peuvent se cacher derrière des moellons tombés du mur en ruine ou sous une grosse pierre au sol. Mais la meilleure cachette reste sous l'estrade.

N'hésitez pas à faire faire des jets de compétence *Langage humain* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés) aux joueurs dont les personnages félins se hasardent dans la cour du château. Ceux qui réussissent entendront des conversations entre participants du grandeur nature (ce qui devrait les perturber). À un moment, faites parler une partie des organisateurs disant qu'il va falloir mettre en place l'attaque des « orcs » cette après-midi et qu'il faut préparer la caméra pour filmer la scène. C'est celui qui avait la caméra au matin qui ira la chercher.

Le réfectoire (qui fait office d'auberge médiévale dans le grandeur nature) est l'endroit où sont servis le petit déjeuner, le repas et le souper lors du jeu. Il y a beaucoup de tables et de chaises, et il y a toujours des participants présents (minimum cinq). Il y a aussi la cuisine au fond, tenue par des organisateurs. Et donc de la nourriture est à disposition pour un chat un tantinet gourmand... Cependant, il n'est pas sûr que l'équipe en cuisine apprécie un félin charapdeur.

Le palais du seigneur est une pièce décorée de tentures et de torches dans laquelle réside le participant au grandeur nature interprétant le baron local et sa mesnie (d'autres participants). Il y a assez d'objets et de meubles présents pour permettre à un chat de s'y déplacer discrètement. Il peut même escalader un des murs pour se balader sur les poutres au plafond. Il y défile de nombreux autres participants au grandeur nature, venus demander des faveurs à ce noble chevalier.

La pièce réservée aux organisateurs est un mélange entre des tables couvertes de papiers et de plans, et un entrepôt où l'on trouve costumes, armes en latex, armures, masques de monstres, maquillage,

accessoires de jeu, etc. Un talkie-walkie est allumé en permanence en charge sur une des tables. Les autres organisateurs communiquent entre eux avec d'autres talkies-walkies. Celui qui reste dans la pièce coordonne tous les autres.

Une fois la caméra et/ou la carte SD repérées, faites confiance à vos joueurs pour détruire ces objets technologiques simiesques. Rappelez-leur que supprimer une preuve qui compromet la Mascarade en commettant de nouveaux accrocs à celle-ci, revient à un match nul. Ils doivent mettre en place un plan d'attaque sans pour autant se faire remarquer par les humains. À leur disposition, ils peuvent retrouver : tout le matériel disponible dans la pièce où se trouve la caméra et/ou la carte SD, leur ruse, leurs talents, et toutes autres bonnes idées. Les joueurs ont, par ailleurs, la possibilité d'emporter avec eux ces preuves jusqu'au grenier de la Sorbonne, pour les remettre au Conseil de Paris (si les simiesques n'ont plus la vidéo, la mission est aussi réussie).

CONCLUSION

Lorsque le matériel d'enregistrement est détruit ou tout simplement rapporté au Conseil, M'Raow félicite les agents pour leur efficacité et leur discrétion. Les personnages méritent bien une bonne sieste après toutes ces aventures rocambolesques !

Vous pouvez aussi volontairement compliquer la mission.

Soit les chats n'ont pas compris que la vidéo n'est pas « dans » la caméra, mais « sur » une carte SD, et le Conseil de Paris renverra les agents terminer la mission.

Soit la carte SD détruite (ou rapportée) n'est pas la bonne (une couleur différente peut-être pour leur mettre la puce à l'oreille), et c'est la même punition : retour à la case départ !



LE BOIS AUX ESPRITS

Arbres à chats en danger !

FICHE TECHNIQUE

Type : scénario ouvert
PJ : 3 à 5 PJ tous niveaux
MJ : expérimenté
Joueurs : expérimentés
Action : 🐾 🐾
Ambiance : 🐾 🐾
Interaction : 🐾 🐾 🐾
Investigation : 🐾

🐾 INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

C'est sous le règne d'Henri IV (1553 – 1610) que le Conseil de Paris choisit une forêt pour en faire un terrain d'entraînement pour ses futurs agents. L'endroit est éloigné des grands centres urbains de l'époque, dans une région qui deviendra à la Révolution française la Lozère. Seul un petit village se trouve à quelques kilomètres de là, répondant au doux nom de Saint Tourloupette les Joins les Batifoles. Au XVI^e siècle, le bois et son plan d'eau attenant ont mauvaise réputation auprès des locaux de l'époque. On le dit hanté, maudit, et à éviter à moins qu'on ne veuille qu'un grand malheur ne frappe sa maisonnée. Il porte alors le doux nom de Bocage du Diable. Le fait que les simiesques évitent ces lieux a été un plus pour le choix du Conseil de Paris.

Au fil du temps, son nom a évolué pour devenir le bois aux Esprits, reliquat de divers entraînements félines qui ont été aperçus par quelques simiesques au cours des générations passées. La légende veut que si on laisse des offrandes aux esprits du bois sous forme de coupelles de lait, de petits morceaux de viande blanche ou de poisson frais, on s'attire leurs bonnes grâces et ils sont susceptibles de vous aider dans vos projets. Ces légendes ne sont plus connues que par les anciens, les jeunes préférant quitter le village pour tenter leur chance en ville.

Il y a quelques années, le maire du village a été contacté par un représentant de la société *Holiday Parcs*. Ce dernier lui a exposé un projet de construire un site

de loisir sur l'emplacement du bois aux Esprits. Le maire a été conquis très vite par le projet, et n'a pas eu beaucoup d'efforts à faire pour convaincre son conseil municipal de l'accepter. Ce nouveau site de loisirs relancerait à coup sûr l'économie du village et stopperait enfin une fois pour toutes sa désertification par les jeunes générations avec les emplois à la clé. Le maire a donc engagé les démarches administratives pour faire en sorte que la société puisse lancer les travaux au plus tôt.

Malheureusement pour le maire, quelques informations ont fuité des conseillers municipaux à propos du projet. Il a été révélé au public que la société *Holiday Parcs* compte raser un tiers du bois pour y construire les futurs logements des clients du centre de loisirs. Une partie de la population, les « Tourloupettois », a fait entendre son rejet du projet, rapidement rejointe par quelques jeunes zadistes. Ils ont établi un campement de fortune à l'orée du bois, bien déterminés à empêcher la destruction de ces arbres centenaires pour un profit purement capitaliste.

Un scénario « ouvert »

Ce scénario est totalement ouvert. Les choix des joueurs en détermineront donc la fin. Nous vous présenterons l'historique, le déroulement possible des opérations, les protagonistes et enfin les lieux. En tant que MJ, vous n'aurez qu'à gérer les réactions des PNJ en fonction des actions des PJ.

SYNOPSIS

Le Conseil de Paris envoie ses agents loin de la capitale pour une mission de la dernière chance. Les simiesques sont arrivés dans la phase finale de la destruction partielle d'un bois en province. Or, ce bois n'est pas n'importe lequel : il est utilisé comme « terrain militaire » par les chats éveillés pour former les nouveaux agents recrutés par le Conseil. La perte de ce terrain d'entraînement n'est pas à proprement parler d'une importance vitale pour les chats, mais cela fait des lustres qu'il est utilisé par la gent féline. En rechercher un autre prendrait du temps et risque de perturber le cycle de recrutement des futurs agents du Conseil. La mission des agents félins consiste donc à essayer d'empêcher la destruction de ce bois, tout en respectant la Mascarade à tout prix ! C'est un challenge, mais les diverses opportunités qui se présenteront pourront les aider à atteindre leur but.

D'autant plus que le maire de Saint Tourloupette a contacté le préfet pour dénoncer une étrange résistance : celle de zadistes venus, eux aussi, défendre le bois. Il a envoyé plusieurs négociateurs afin de convaincre les zadistes de quitter les lieux, malheureusement sans succès. Le petit groupe disparate qui vit sur place depuis plusieurs semaines n'en démord pas : la destruction de ces arbres est un désastre écologique et culturel qui ne peut avoir lieu. Leur détermination est sans faille, du moins jusqu'à cette matinée où commence ce scénario. Les engins de chantiers de la société « Bétonton » viennent d'arriver au matin, avec trois cars de CRS et le préfet. Les travaux doivent commencer ce jour, et la société *Holiday Parcs* ainsi que le maire et la majorité de son conseil municipal trouvent que la plaisanterie a assez duré. Les zadistes ont ordre de quitter les lieux immédiatement, et par la force s'il le faut.

Nos félins doivent donc venir en aide à ces alliés d'un jour pour accomplir leur but commun !

PARTIE 1

INTO THE WOOD

Il faut sauver Hansel et Gretel.

Objectifs de la partie I :

- 1 Plonger les personnages *in medias res*.
- 2 Interagir avec les humains.

Le scénario démarre lorsque les personnages des joueurs apparaissent dans le bois aux Esprits. Le bruit produit par les engins de chantier mis en route et les nombreux simiesques présents les fera venir rapidement à l'orée du bois, vers le camp où se confrontent les deux factions en présence.

Après avoir pris en compte ce nouvel environnement, rappelez aux joueurs ce qui s'est passé seulement quelques heures plus tôt.

Nous sommes en octobre et le temps s'annonce parfaitement propice à une chasse aux souris. Les personnages se sont réunis tôt le matin, en toute discrétion, devant la grange du vieux Lefèvre. La malice et la

compétition commençaient à s'élever entre nos matous pour savoir qui parviendrait à coincer le plus de rongeurs en temps limité. Laissez vos joueurs divaguer à ce sujet, en instaurant un climat de jeu assez trépidant.

Alors qu'ils allaient finalement pénétrer dans « l'arène », un chat messenger apparaît dans leur dos, mettant aussitôt fin à leurs ambitions. Envoyé par le Conseil de Paris, il les somme de le suivre pour une mission d'une urgence capitale. Le chat messenger téléporte donc directement chaque personnage à la Sorbonne.

Une fois sur place, les personnages découvrent un grenier bondé de chats, tous débattant les uns avec les autres dans un brouhaha assez remarquable. Les sept chats du Conseil sont également présents, surplombant l'assemblée du haut de leur malle en bois, et leurs mines n'ont rien de rassurant. Lorsque les personnages s'avancent dans ce capharnaüm de poils et de



moustaches, les clameurs se tarissent progressivement jusqu'à laisser place à un silence total.

M'Raow, le chat angora qui préside le Conseil, prend alors la parole par télépathie, l'air grave.

« Merci pour votre efficacité. Vous avez été appelés ici, car la situation dans laquelle nous nous trouvons est particulièrement délicate. Comme vous le savez déjà, cela fait des siècles que nous utilisons le bois de Saint Tourloupette comme terrain d'entraînement pour nos futurs agents de terrain ».

Les personnages connaissent bien ce lieu et les légendes qui l'entourent pour y avoir été eux-mêmes formés dans leur jeunesse. Ils en gardent plus ou moins de bons souvenirs.

« Et désormais, notre bois sacré est menacé par un projet simiesque destructeur. Les singes veulent raser notre forêt pour y mettre d'immenses terrains de jeux pour chatons humains... »

La confusion générale reprend mais M'Raow hausse le ton.

« Fort heureusement pour nous, d'autres simiesques se sont interposés face aux engins nauséabonds de destruction des autres. Ils se collent aux arbres pour empêcher la moindre intervention à leur égard. On ne saisit pas encore pourquoi, mais cette action a le mérite de nous laisser une certaine marge d'intervention. Une armée se dresse en ce moment même contre nos alliés temporaires humains ; ils ont l'air hostile et portent de drôles d'accoutrements guerriers... »

Un autre chat du conseil transmet aux personnages une image mentale des CRS. Un jet des compétences *Us & Coutumes humains* ou *Psychologie humaine* (au choix) avec un seuil de difficulté **Très difficile** (Résultat de 15 ou plus aux dés) permet de faire un rapprochement entre ces drôles de soldats et la police humaine, mais avec une impression flagrante de violence.

« Je vous charge donc de vous rendre sur place, de tâter le terrain et de tout mettre en œuvre pour préserver notre bois. Si cela s'avère nécessaire, portez même secours aux humains qui se sont ralliés à notre cause. Empêchez ces guerriers de faire du mal aux autres et de pénétrer sur notre territoire, le tout, sans vous faire repérer par les quelques fouineurs qui pourraient se trouver sur place. Le temps presse ! »

Avant même que les personnages puissent poser la moindre question, ils disparaissent du grenier pour réapparaître au milieu des bois. L'aventure peut donc reprendre là où elle avait été laissée.

Les premiers simiesques que devraient rencontrer les PJ sont Mathéo et Émilie Solet, les enfants de Chantal Solet, qui leur a ordonné de se cacher pour le moment. Si Mathéo est un préadolescent qui commence à raisonner et à considérer les choses comme un adulte, sa petite sœur est encore une enfant et perçoit les événements à travers le prisme déformant de l'enfance. La fillette dépose donc tous les matins des



« offrandes » non loin de la cachette des PJ. Si elle est beaucoup plus susceptible d'accepter que des chats lui parlent dans sa tête (grâce au talent *Télépathie* de l'un d'entre eux), les informations qu'elle donnera seront forcément biaisées par son imagination débordante.

Les CRS, les engins de chantier et la foule lui font peur, et elle a bien senti l'inquiétude de sa maman qui lui demandait de se cacher. Elle suppliera les « esprits du bois » de chasser toutes ces mauvaises personnes pour retrouver le calme d'avant, et sa maman.

Lors de l'arrivée des chats sur place, faites-leur faire un jet de compétence *Repérer/Trouver* avec un seuil de difficulté **Assez facile** (Résultat de 7 ou plus aux dés). Ceux qui réussissent peuvent entendre des cris près du plan d'eau.

Les enfants Solet, obéissant à la lettre à l'injonction de leur mère de se cacher, se sont enfoncés dans le bois jusqu'à atteindre le plan d'eau. Malheureusement, la petite Émilie a glissé et est tombée à l'eau, dans un endroit où il y a une profonde dépression. Elle ne sait pas encore nager et commence à se noyer tout en se débattant. Son grand frère tente de l'aider, mais il panique et appelle à l'aide. Les adultes sont trop loin et trop concentrés sur leurs problèmes du moment pour entendre les cris de Mathéo. Seuls les PJ peuvent intervenir et sauver la jeune fille de la noyade. Elle leur en sera éternellement reconnaissante. Quant à Mathéo, il sera tellement soulagé que sa sœur ne se soit pas noyée qu'il occultera totalement les comportements bizarres des chats venus l'aider.

PARTIE 2

« SI J'AURAIS SU, J'AURAIS PAS VENU ! »

Quand la négociation n'est plus une option.

Objectifs de la partie 2 :

- 1 Mettre en avant l'urgence de la situation.
- 2 Montrer la tension qui oppose les deux groupes humains.

Moral des troupes

L'affrontement entre les zadistes et les pro-construction se mesurera par l'évolution de leur moral. Les premiers commencent avec un moral à 7 alors que les seconds ont un moral à 10 (ils sont plus nombreux — vingt-cinq CRS contre une quinzaine de zadistes —, mieux équipés et mieux organisés). Chaque revers leur fera perdre des points de moral. Le premier qui tombe à zéro laisse tomber l'affrontement et décide de cesser les hostilités. À vous de faire le décompte des points en cours de partie sur une feuille.

Après la rencontre avec les enfants Solet, décrivez ce que les PJ voient dans le champ face au bois :

Le préfet Chauvain et le leader des zadistes Paul Cazenave se font face dans le *no-man's land*, entre les zadistes enchaînés et les CRS en formation. C'est la dernière tentative de régler le conflit d'une manière diplomatique avant qu'il ne s'engage sur une voie plus « physique ». Elle n'aboutit pas, bien sûr, et chacun retourne dans son camp pour se préparer à l'affrontement.

Un personnage félin qui réussit un jet de compétence *Psychologie humaine* avec un seuil de difficulté **Assez difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés) remarque que le leader des zadistes est très tendu et mal à l'aise en revenant de cette ultime tentative de conciliation pacifique. Sa peur panique des conflits physiques commence à transparaître et le met très mal à l'aise.

Le préfet Chauvain donne alors l'ordre au capitaine Lecoq de se mettre en marche avec son escadron et de déloger les réfractaires d'en face qui perturbent l'ordre public. Les CRS se mettent donc en branle et avancent en rangs serrés, boucliers levés et matraques en main.



Bois aux Esprits

Plan d'eau

Bois aux Esprits

Point d'apparition
des chats

Piquets

Campement
des Zadistes

Champ en jachère

CRS,
Préfet & maire

Grue, pelleteuse
bulldozer, déracineuse
et camion benne

Village de
St Tourloupette les Joints les Batifolles

Route départementale

Un personnage félin qui réussit un jet de compétence *Us & coutumes humains* avec un seuil de difficulté **Difficile** (Résultat de 13 ou plus aux dés) comprendra que les CRS communiquent entre eux grâce à de la technologie qui n'est qu'un pâle *ersatz* de la télépathie féline. Un jet de caractéristique *Ronronnement* (Intelligence) réussi avec un seuil de difficulté **Assez difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés) lui permet de déterminer que le fourgon de CRS (près duquel se tient le préfet) est le lieu qui centralise les communications.

Si jamais aucun félin ne parvient à réussir ces jets, mettez en scène une perte de formation des CRS dont le bloc compact se délite petit à petit. Le capitaine Lecoq retire son casque et hurle à ses hommes de brancher les radios dans les casques afin de suivre les ordres (jet de compétence *Langage humain* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 aux dés) pour comprendre ses dires).

Activer un talent Brouilleur électronique près des CRS en formation nécessite de le faire au moins au rang 4 pour tous les prendre dans le rayon d'action. Dans ce cas, le camp des pro-construction perdra 2 points de moral en voyant leur matériel électronique les lâcher sur le terrain. L'activer à un rang moindre ne fait perdre que 1 point de moral :

seule une partie des CRS est touchée par ce mauvais fonctionnement de la radio, juste assez pour les désorganiser quelque peu. En revanche, il faudra s'approcher discrètement des CRS en marche et les suivre en rampant pour les maintenir dans la zone d'action du talent. Activer le talent directement sous le fourgon coupera les communications entre les CRS (qui subiront un sifflement aigu assourdissant dans les oreilles) et le préfet (qui s'en rendra forcément compte). La perte de moral pour les pro-construction sera alors de 3 points.

Si aucun personnage félin n'a le talent Brouilleur électronique, il existe d'autres moyens pour perturber les communications radio des forces de l'ordre. La plus simple est de détruire l'antenne sur le toit du fourgon :

- ✿ soit par un coup violent via le talent *Poltergeist* au niveau 3 ;
- ✿ soit par un méchant coup de griffe augmenté par le talent *Force* au rang 3, mais cela suppose de s'approcher du fourgon sans être vu et de grimper sur le toit tout aussi discrètement (avec la compétence *Escalade* avec un seuil de difficulté **Assez difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés), ou bien grâce au talent *Contrôle gravitationnel* au rang 3 pour bondir facilement sur le toit).

PARTIE 3

« C'EST PAS MA GUERRE... »

La moutarde qui monte aux moustaches.

Objectifs de la partie 3 :

- 1 Participer à une scène d'action dangereuse.
- 2 Collaborer, ou non, avec les humains.

Quel que soit le plan de contre-attaque choisi et mis en œuvre par vos joueurs, le capitaine Lecoq ordonne un repli si les perturbations sont trop importantes. Les zadistes poussent des vivats de joie tandis que le préfet enrage et ordonne de passer à la phase B, à savoir l'utilisation de gaz lacrymogènes afin de rendre les zadistes inopérants et permettre aux forces de l'ordre d'intervenir sans risques. Les CRS

mettent donc leurs masques à gaz et préparent leurs lance-grenades. Dans le même temps, les zadistes se couvrent le visage de tissus (certains enfilent des casques de motard).

Du fait de leur nature féline, les chats sont plus « impactés » par ces gaz incapacitants que les humains. Chaque félin qui se trouve dans une zone remplie de gaz lacrymogène doit faire un jet de caractéristique *Poils* (Vigueur) avec un seuil de difficulté **Assez difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés) sous peine de subir un niveau de blessure actif. Ce dernier disparaît au bout de quelques heures sans séquelles particulières.



Dès que les CRS sont prêts, ils tirent un salve de grenades fumigènes vers les zadistes enchaînés et se remettent en marche, plus lentement puisqu'ils n'ont (normalement) plus leur radio active dans leur casque (les ordres sont vocaux — pas simple avec un masque à gaz sur le visage — et manuels). Les zadistes en pleurent et toussent, certains se mettent même à vomir. Ils perdent 2 points de moral sur-le-champ. Les personnages peuvent contre-attaquer en utilisant leur talent Allergène pour rendre la pareille aux CRS, mais il leur faudra avancer discrètement dans le champ pour les approcher et utiliser leur talent au rang le plus élevé pour atteindre un maximum de simiesques.

Vous pouvez aussi utiliser les enfants Solet pour forcer vos joueurs à réagir : Émilie se précipite vers sa mère enchaînée qu'elle voit pleurer et tousser fortement. Elle se met en danger en approchant de la possible zone de combat et des gaz (qui ne sont pas prévus pour être utilisés sur des enfants, précisons-le).

Quant à Mathéo, il sort de sa cachette et utilise sa fronde pour faire reculer les envahisseurs, qui sont surpris par

cette attaque à distance avec une arme de tir. Le CRS touché est blessé à la tête, ce qui force le capitaine Lecoq à reculer une nouvelle fois (avec la perte de 2 points de moral pour le blessé et la nouvelle reculade).

À la suite de cette seconde reculade des forces de l'ordre, le préfet autorise l'emploi des lanceurs de « balles de défense » en caoutchouc (LBD 40). Il y a un échange virulent entre le capitaine des CRS et le préfet, d'autant plus si l'on a rapporté au capitaine Lecoq la présence d'enfants chez les zadistes. Mais au bout de quelques minutes, le préfet somme le capitaine d'exécuter ses ordres (ce qu'il fera à contrecœur — perte de 1 point au moral des pro-construction). Les CRS avancent donc à nouveau en commençant à tirer sur les zadistes avec leurs armes (normalement) non létales. Dès les premiers tirs, la peur panique de Paul Cazenave le submerge : il s'enfuit pour se réfugier dans une des tentes et reste prostré tout en se bouchant les oreilles. À ce moment, les zadistes perdent 2 points de moral et sont désorganisés.



L'heure de tout casser !

Vous pouvez accélérer l'utilisation des LBD 40 en utilisant Mathilde Chéron et ses ouvriers.

Mathilde piaffe d'impatience, chaque heure perdue lui coûte. Au bout d'un moment, si les choses s'éternisent, elle ordonne à ses ouvriers de commencer le boulot. Une dizaine de bûcherons se mettent en marche vers le bois, suivis par ses engins de chantier. Les zadistes hurlent au scandale et certains se détachent de leurs chaînes pour intercepter les ouvriers. Le capitaine Lecoq comprend très rapidement qu'un affrontement entre militants écologiques remontés et ouvriers équipés de grosses tronçonneuses en marche tournera forcément au drame. Il ordonne l'emploi des lanceurs de « balles de défense » en caoutchouc pour tenter de stopper les plus virulents des deux bords. Pendant ce temps, il y a une explication de texte musclée entre la patronne de la société Bétonton et le préfet qui doit s'assurer que cette opération ne tombe pas à l'eau.

À noter que le maire soutient sans réserve l'initiative de Mathilde Chéron.

Il faut réussir un jet de *Coussinet* (Sociabilité) avec un seuil de difficulté **Difficile** (Résultat de 13 ou plus aux dés) afin que Paul reprenne ses esprits et revienne « au front » pour aider à nouveau ses camarades. Cela peut être fait par télépathie par un félin s'il possède le talent idoine. Le chaos environnant couvre sans problème cet accroc à la Mascarade : Paul gardera le souvenir d'une voix intérieure qui l'a poussé à reprendre le contrôle et vaincre sa peur.

C'est à ce moment que Gustave, chez les enchaînés, va littéralement péter un plomb. Cette attitude des forces de l'ordre réveille en lui un très vieux traumatisme de son service en Afrique, lorsque, sous ses yeux, des militaires ont ouvert le feu sur des civils. Il se déchaîne et charge les CRS en les traitant de tous les noms d'oiseaux possibles, faisant tourner sa lourde chaîne.

Si les personnages félins ne lui prêtent aucune attention, le vieux Gustave se retrouve au sol, sonné par un double tir de LBD 40 tiré par les CRS pour lui couper ses ardeurs guerrières. En revanche, si un ou plusieurs chats le « protègent », il réussit à aller au contact et met K.O. un des CRS d'un méchant coup de chaîne. Puis il reste immobile, hébété, tentant de reprendre ses esprits et de comprendre ce qui s'est passé. Si cela arrive, les pro-construction perdent 3 points de moral d'un coup.

PARTIE 4

DONNER SA LANGUE AU CHAT

Après la pluie, le beau temps (enfin, presque).

- 1 Objectifs de la partie 4 :
- 2 Insérer un nouveau rebondissement.
- 3 Mettre fin au conflit.

En ce qui concerne le maire, vous pouvez finalement utiliser la présence de sa petite-fille sur place pour accélérer ou ralentir le rythme de la partie. Une voiture peut déboiler en trombe sur les lieux et s'arrêter dans un crissement de freins assourdissant tout à côté du maire. Sa fille en sortira, furieuse : elle a trouvé un mot dans sa cuisine chez elle écrit par Léa, sa propre fille (et donc petite-fille du maire), l'informant qu'elle a rejoint le campement des zadistes.

Elle a assisté au début de l'opération à la télé et se précipite sur les lieux pour engueuler son père qui met en danger sa petite-fille en soutenant les opérations dangereuses des forces de l'ordre. Cela provoquera une dissension dans le camp des pro-construction (perte de 2 points de moral) : le maire, pris entre son rêve économique et sa famille, ne saura plus quoi faire.

Par ailleurs, le capitaine fait immédiatement stopper le dernier assaut si une jeune fille ou un enfant est touché par un projectile. Il rebrousse alors chemin et refuse de suivre les ordres du préfet, même si cela met un coup de frein définitif à sa carrière



Silence, ça tourne !

L'intérêt de mettre en scène une équipe de télévision, et une autre de radio, est de placer une épée de Damoclès au-dessus de la tête des personnages félins. Qu'ils viennent à faire un accroc important à la Mascarade et les images de leur bévée seront immédiatement retransmises en direct. Ou alors rapportées à la radio lors d'un flash spécial. N'hésitez pas à le rappeler au début du scénario en faisant faire un jet de compétence *Us & coutumes humains* avec un seuil de difficulté **Assez difficile** (Résultat de **II** ou plus aux dés) afin que les personnages félins comprennent la technologie utilisée par les simiesques présents et ce que cela implique dans leurs actions.

d'officier. Ses hommes lui restent fidèles et se conforment à sa décision.

Vous pouvez mettre en scène le préfet piquant une crise de colère noire à la limite de la folie avant de s'apercevoir qu'il passe en direct à la télévision ou la radio (voire les deux). L'opinion publique se rangera alors à l'avis des zadistes et le capitaine sera considéré sur les réseaux sociaux comme un héros. Le préfet sera d'abord muté avant d'être définitivement renvoyé de la fonction publique pour faute grave quelques semaines plus tard.

Si les personnages des joueurs n'aident pas les zadistes à repousser les assauts des forces de l'ordre, les CRS atteignent les enchaînés et, à l'aide de disqueuses, coupent les cadenas ou les chaînes pour expulser les occupants des lieux. Ils sont

placés dans un fourgon cellulaire (qui attend actuellement au village) pour être déferés à la justice en comparution immédiate.

L'opinion publique fustigera ces extrémistes écologiques qui ont osé se servir d'enfants comme boucliers humains (même si c'est complètement faux, bien entendu). Les lieux seront sécurisés en milieu de matinée et la société Bétonton pourra commencer son travail dès lors sans souci, détruisant un gros tiers des arbres du bois des Esprits. Le Conseil de Paris sera déçu de perdre ce terrain d'entraînement, mais il n'en fera pas porter la faute aux agents.

ANNEXE 1

PERSONNAGES ET FACTIONS

Les personnages non-joueurs sont divisés en deux factions opposées qui sont les zadistes et les pro-construction.



LES ZADISTES

PAUL CAZENAVE

(HUMAIN, 34 ANS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	2	3	4
Défauts	Chance	Qualités	
	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			

Compétences

Compétence	Base	Rang	Total
<i>Leadership</i>	2	6	8
<i>Rhétorique</i>	4	2	6

Jeune adulte à la barbe et la longue chevelure châtain, portant de petites lunettes rondes à la John Lennon, Paul est devenu le leader de la petite communauté disparate qui s'est installée à l'orée du bois pour en empêcher sa destruction partielle. C'est un leader né, capable d'inspirer et de remonter le moral de ses troupes face à l'adversité. Il ferait un excellent politicien, mais il préfère s'investir dans des combats « justes et réels ». La protection du bois des esprits rentre totalement dans ses convictions politiques. Il est donc arrivé après les autres, mais a vite trouvé sa place en tant qu'organisateur dans la lutte contre ces capitalistes ultras libéraux qui veulent mettre la nature au pas pour la transformer en source de revenus et qui commencent par la détruire. Seul souci : Paul a une trouille bleue de la violence physique, héritée d'une enfance avec un beau-père violent. Il risque très vite de



craquer s'il assiste ou s'il est pris dans une échauffourée ce qui portera un coup au moral des zadistes. Il ira se réfugier dans sa tente, et y restera prostré si personne ne l'aide psychologiquement.

GUSTAVE ALMERAS

(HUMAIN, 69 ANS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	2	3

Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	4	3

Défauts	Chance	Qualités
	2	

Niveaux de blessure							
1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e
Inconsc.	Coma	Mort					

Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Bricolage</i>	3	6	9
<i>Secourisme</i>	2	6	8
<i>Repérer/Trouver</i>	4	3	7

Gustave est un vieux de la vieille, habitant le village de Saint Tourloupette les Joints les Batifoies. C'est un des anciens qui connaît les légendes concernant le bois des esprits que lui racontait sa mère quand il était enfant. Il est inconcevable pour lui qu'on puisse vouloir détruire l'endroit où il allait jouer avec ses copains durant son enfance. Il a été parmi les premiers à venir s'installer sur les lieux pour protester contre la volonté du maire de faire aboutir ce projet. Après son service militaire, Gustave a poursuivi son engagement chez les paras pendant quelques années, dans les années 70. Déployé en Afrique en tant qu'infirmier, il a vécu des événements, notamment à Djibouti et Kolwezi, qui l'ont marqué à tout jamais. Si les CRS font usage de leurs armes (même avec des balles plastiques), il rentrera dans une rage folle et ira les frapper avec sa chaîne en les insultant de tous les noms.

CHANTAL SOLET

(HUMAINE, 32 ANS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	3	3

Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	3	3	3

Défauts	Chance	Qualités
	2	

Niveaux de blessure							
1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e
Inconsc.	Coma	Mort					

Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Art</i>	3	4	7
<i>Discrétion</i>	3	3	6

Chantal est une rescapée. Après une enfance gérée catastrophiquement par la DDASS et une adolescence où elle passait son temps à fuguer de ses familles d'accueil, elle a passé quelques années entre squats insalubres et centres d'accueil pour jeunes filles dans le besoin. Elle a une révélation après son second accouchement, où elle a rejeté son mode de vie chaotique et a choisi de se battre pour assurer un avenir meilleur pour ses deux enfants qui l'accompagnent. Elle a rejoint les zadistes du bois aux Esprits, persuadée que c'est un combat qu'elle peut remporter (ce qui lui remonterait son estime d'elle-même). Elle est tombée amoureuse de Paul qui s'est montré attentionné avec elle et très compréhensif avec ses enfants. Sa seule crainte actuellement est que ses enfants ne soient en danger face à la violence des forces de l'ordre. Elle leur a ordonné de se cacher à l'orée du bois et surtout de ne pas en bouger. Elle viendra les chercher quand tout sera terminé, c'est promis !



MATHÉO ET ÉMILIE SOLET

(ENFANTS HUMAINS, RESPECTIVEMENT 11 ET 8 ANS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2(7)	2(7)	4	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	3	4
Défauts	Chance	Qualités	
	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Arme de jet (*)	3	5	8
Discretion	4	2	6
Saut	4	2	6

Mathéo et Émilie sont les deux enfants de Chantal. Ils sont enjoués et aiment le contact avec la nature. Ils apprécient beaucoup Gustave pour des raisons différentes : il a appris à Mathéo à construire une fronde (*) et ils sont déjà partis à la chasse pour ramener une grive ou une bécasse pour nourrir le groupe ; Émilie adore les histoires sur les esprits qui habitent les bois que Gustave raconte le soir lors des veillées communes. Dans son esprit d'enfant, les esprits existent vraiment. Ainsi, elle dépose chaque matin une coupelle de lait avec un peu de jambon à l'orée du bois dans l'espoir de les voir un jour.

Pour le moment, ils sont tous les deux cachés et inquiets. Le ton employé par leur mère quand elle les a emmenés à l'abri était inhabituel, teinté d'une crainte sourde qui n'a pas échappé aux enfants. Si Mathéo voit que la situation dégénère, il n'hésitera pas à sortir de sa cachette et à utiliser sa fronde pour défendre ses amis. Émilie, du haut de ses huit ans, intégrera les personnages félins comme étant les esprits du bois venus à son secours si ces derniers la contactent par télépathie ou tout simplement se montrent gentils avec elle. Elle les suppliera d'aider sa maman et son frère (si ce dernier s'est lancé dans la mêlée).

LÉA GAROFOLI

(HUMAINE, 16 ANS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	3	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4(9)	4(9)	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Art martial	3	4	7
Discretion	3	3	6
Séduire	3	3	6

Léa est une adolescente qui a rejoint les zadistes la veille. Elle n'est pas très causante sur ses origines, et pour cause : c'est la petite-fille du maire ! Elle est venue prévenir les zadistes de l'arrivée imminente des engins de chantier de la société Bétonton le lendemain matin. Elle est restée la nuit, car elle veut faire barrage au projet de son grand-père, qu'elle juge indécent et catastrophique écologiquement parlant. Son seul atout est qu'elle pratique le judo depuis qu'elle a cinq ans et qu'elle ne se débrouille pas mal du tout. Elle a même été remarquée par la Fédération française de Judo lors de sa dernière compétition régionale qui a eu lieu à Montpellier il y a cinq mois de cela. Adolescente idéaliste, elle n'hésitera pas à participer à une confrontation physique pour une cause qu'elle estime juste.

LES AUTRES ZADISTES

(HUMAINS, LA VINGTAINE)

Les autres simiesques présents sont de jeunes adultes, la vingtaine, venus de divers horizons pour participer à la protection de ce patrimoine vert mis en péril par une société capitaliste aveugle. Leurs méthodes d'action sont plus portées sur de la résistance passive telle que l'a définie Gandhi lorsqu'il défiait les autorités britanniques pour obtenir l'indépendance de

l'Inde après la Seconde Guerre mondiale. Pour ce faire, ils ont construit des piquets plantés en terre dans des socles de béton où ils s'enchaînent les uns les autres afin d'empêcher les engins de chantier d'approcher du bois pour commencer leur œuvre de destruction.

LES PRO-CONSTRUCTION

ÉMILE GAROFOLI

(HUMAIN, 67 ANS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	4	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Commerce	4	2	6
Droit, Administration	4	2	6
Leadership	4	3	7

Émile est le maire actuel de Saint Tourloupette les Joints les Batifoles, et il compte bien être « le » maire dont on se souviendra dans les années à venir. Il a une opportunité pour enrayer la désertification de son village grâce à l'implantation d'un centre de loisirs ultra moderne pour citadins en manque de nature. Mais il y a des malfaisants qui ne comprennent pas l'importance de son projet. Et, qui plus est, certains administrés de son village ont rejoint ces jeunes *zazous* qui « ne sont là que pour se frotter aux forces de l'ordre républicaines, alors qu'elles ne font qu'appliquer la loi ». Tout a été fait dans les règles administratives, et donc il n'y a rien qui puisse légalement empêcher le lancement de la construction du centre de loisirs, qui démarre par la destruction d'un gros tiers du bois. Pour Émile, ces jeunes étudiants gauchistes décamperont dès que les CRS interviendront. Il se réjouit d'avoir impliqué l'État

dans cette affaire, soutenu par un allié de taille : la société *Holiday Parcs*. Bien entendu, il ignore totalement la présence de sa petite-fille au sein des *zadistes* dans le camp d'en face.

BERNARD CHAUVAIN

(HUMAIN, 43 ANS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	3	3	2
Défauts	Chance	Qualités	
	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Culture générale	4	1	5
Droit, Administration	4	4	8

Le préfet Chauvain est un homme hautement antipathique : autoritaire, élitiste, froid et distant, il n'apprécie guère être obligé de devoir gérer cette « crise » de jeunes rebelles anarchistes qui ont sauté sur l'occasion de s'ériger en martyrs écologistes lorsqu'ils ont eu connaissance du projet immobilier. Mais il a reçu des ordres « d'en haut » : pas de vagues. Il faut éviter à tout prix que la situation ne dégénère et que l'opinion publique ne perçoive ces *zadistes* comme de « valeureux résistants écologistes » qui mènent un combat juste contre le capitaliste destructeur de la planète. Il doit donc y aller avec des gants, avec des mesures proportionnelles à la résistance qu'on opposera aux forces de l'ordre. Sauf qu'il n'est pas de bonne humeur ce matin : obligé de se lever tôt pour partir au fin fond de la Lozère, pour se retrouver chez des *ploucs* ruraux, à gérer l'expulsion de *gauchistes* fanatiques qui veulent sauver trois arbres pour briller en société. Bref, le préfet Chauvain est sur les dents. Il espère que ce problème sera vite réglé pour vite rentrer manger chez lui en famille. Mais comptez sur lui pour rendre coup pour coup en cas de conflit...



MATHILDE CHÉRON

(HUMAINE, 37 ANS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Connaissance de la rue</i>	3	3	6
<i>Droit, Administration</i>	3	2	5
<i>Leadership</i>	4	2	6

Mathilde est la dirigeante de la société Bétonton. Elle a réussi à obtenir ce contrat qui est le plus important qu'elle ait jamais signé. Pour elle, c'est « le » contrat qui va faire décoller sa société et la faire passer du niveau régional à celui national. Elle a mobilisé toute son équipe avec tout son matériel à disposition : des grosses tronçonneuses, des bulldozers et des pelleteuses (pour dessoucher les arbres tronçonnés). Seulement, cela lui coûte, car tous ses autres chantiers sont à l'arrêt puisqu'elle utilise toutes ses ressources matérielles. Elle aimerait donc que le travail commence vite, et n'arrêtera pas de faire pression sur le maire et le préfet afin que les zadistes soient délogés le plus tôt possible. Mathilde est une femme au caractère bien trempé, habituée à gérer des équipes d'ouvriers du BTP. Elle ne se laisse pas facilement impressionner et n'hésite pas à aller au clash si son interlocuteur n'est pas d'accord avec elle.

THIBAUT LECOQ

(HUMAIN, 38 ANS)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	4(9)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Armes à feu</i>	3	4	7
<i>Combat à mains nues</i>	4	4	8
<i>Leadership</i>	3	4	7

Le capitaine Lecoq commande un escadron de vingt-cinq gardiens de la paix qui forme la compagnie de CRS se déployant devant le bois aux Esprits. Il est pragmatique et circonspect, et surtout soucieux de ne pas avoir de blessés au cours de cette intervention. Habitué à maintenir l'ordre en ville lors de manifestations qui dégèrent, il sait qu'il suffit de peu de choses pour que des manifestants pacifistes deviennent des terroristes urbains, prêts à en découdre avec les forces de l'ordre. Son objectif, tout en obéissant aux ordres du préfet, est de faire en sorte que ses hommes soient en maximum en sécurité. Cet officier coordonne son escadron par radio à partir d'un poste émetteur situé dans le fourgon qui les a amenés sur place. Il fait en sorte qu'ils soient le moins exposés possible à des jets de bouteilles en verre ou des cocktails Molotov artisanaux que pourraient leur jeter des zadistes déchainés. Il n'hésitera pas à faire reculer ses hommes pour mieux les reformer et les renvoyer ensuite. Si le préfet venait à prendre son sang-froid, il irait jusqu'à désobéir en invoquant son inaptitude à diriger l'opération en cours.

LES CRS

(HUMAINS, LA TRENTAINE)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4(9)	3(8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	3	2
Défauts	Chance	Qualités	
	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e			
Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	3	4	7
Combat à mains nues	4	3	7
Survie	3	3	6

Ces hommes sont équipés de pied en cap pour le maintien de l'ordre : rangers renforcés, genouillères, protections corporelles, gants renforcés, casques, boucliers antiémeute et matraques. Ils reçoivent tous les ordres par radio intégrée dans leurs casques. Ils ont entièrement confiance en leur capitaine et suivront ses ordres sans rechigner, à moins d'avoir le moral dans les chaussettes.

LES AUTRES FACTIONS PRÉSENTES

Elles sont décrites, mais sans caractéristiques numériques, car il y a très peu de chances que les personnages des joueurs interagissent avec eux.

BFM TV

(TÉLÉVISION)

Une équipe de BFM TV est sur place, avec une camionnette relais qui leur permet de diffuser en direct des images du site où elle se trouve. La camionnette est garée sur le bord de la départementale. Ils sont du côté des pro-construction, et leurs interventions télévisuelles cherchent principalement à « soutenir les forces de l'ordre qui tentent de faire appliquer la loi face à des écologistes fanatiques prêts à déclencher une confrontation physique pour imposer leur doctrine islamogauchiste ».

FRANCE INTER

(RADIO FRANCE, RADIO)

Un reporter de France Inter, avec un technicien perchiste, se trouve lui du côté des zadistes. Il a débarqué tôt ce matin pour commencer des interviews des personnes occupant illégalement le champ à l'orée du bois. L'arrivée des CRS et des engins de chantier est du pain béni pour lui. Il se transforme en reporter de terrain qui couvre « la résistance civile contre le capitaliste destructeur de notre biodiversité par des gens exceptionnels. Ces héros mettent le bien commun en avant par rapport aux lois iniques de la République, laquelle autorise le saccage d'un bois centenaire, sacrifié sur l'autel de la divine expansion économique ».

LES BADAUDS

Des habitants du village de Saint Tourloupette les Jointes les Batifofoles sont venus voir ce qui se passe, ainsi que quelques fermiers des hameaux voisins. Ils sont sur le bord de la départementale, derrière des barrières de sécurité.



ZOMBIES CHAT-POCALYPSE

Prends la pâtée et tire-toi !

FICHE TECHNIQUE

Type : scénario linéaire

PJ : 3 à 5 PJ tous niveaux

MJ : expérimenté

Joueurs : tous niveaux

Action : 🐾 🐾 🐾

Ambiance : 🐾 🐾

Interaction : 🐾 🐾

Investigation : 🐾 🐾

🐾 INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

Des agents du conseil de Kiev ont récupéré un carnet compromettant resté dans un village abandonné, à l'entrée de la zone interdite autour de l'ex-centrale de Tchernobyl. Ce carnet relate par écrit les expériences d'un pompier ukrainien qui a participé aux opérations de confinement du réacteur en fusion. Le Conseil de Kiev était au courant de l'existence dudit carnet mais, tant que les simiesques

ne s'aventuraient pas dans les lieux, il n'y avait aucune raison d'intervenir (mentalité féline typique). Le pompier y explique comment il s'est senti manipulé par une force inconnue qui l'a forcé, lui et ses camarades, à intervenir sur place au mépris du danger. Les agents félins de l'époque avaient usé (et abusé) de l'Hypnose et du Contrôle mental afin de forcer les simiesques à empêcher une catastrophe nucléaire majeure, ou du moins à la confiner au mieux avec les moyens du bord.



Cette mission du conseil de Kiev a été déclenchée par l'arrivée inopinée d'une équipe de cinéma française qui tourne le film *Zombies Apocalypse* et qui a trouvé dans ce village désert les éléments de décors parfaits pour certaines scènes de désert urbain. Il fallait donc éviter que les simiesques ne découvrent le carnet en question. Malheureusement, au cours de l'opération, l'utilisation de talents psychiques félins a été malencontreusement fixée sur la pellicule. Les chats, incapables de comprendre la notion de cinéma, n'y ont tout simplement pas fait attention. Ce n'est qu'après le *debriefing* des agents à Kiev qu'un spécialiste des simiesques relève l'erreur qui peut être fatale pour la Mascarade.

Le Conseil de Kiev, soucieux de ne pas se faire taper sur les pattes par le Conseil mondial, décide d'étouffer l'affaire et d'envoyer ses agents corriger le tir. Malheureusement, l'équipe du tournage a déjà quitté les lieux et s'en est retournée dans le sud de la France afin de tourner les dernières scènes du film. Les agents du Conseil de Kiev s'arrangent donc pour se rendre sur place afin de réaliser leur mission incognito pour ne pas se faire prendre par le Conseil de Paris, qui verrait d'un très mauvais œil que des agents étrangers opèrent sur son territoire sans autorisation.

Cependant, l'un des membres du Conseil de Kiev, jugeant la situation extrêmement dangereuse, décide d'alerter le Conseil de Paris sur l'existence de preuves visuelles impliquant des chats afin qu'ils agissent au plus tôt pour protéger la Mascarade. Et qui va être désigné pour accomplir cette nouvelle mission ? Bingo !

SYNOPSIS

Les PJ sont mandatés par le Conseil de Paris pour régler un nouvel accroc à la Mascarade. Une fois qu'ils se sont téléportés dans le grenier de la Sorbonne, M'Raow et Mee'aou leur exposent l'urgence de la situation : des simiesques ont réussi à capturer pour le grand écran l'utilisation de certains talents félins. Il faut impérativement détruire ladite bobine pour éviter que les humains ne découvrent le secret des chats. Mee'aou livre pour la mission les détails qu'elle juge essentiels et qui ne la compromettent pas, avant de laisser filer l'équipe des PJ en direction de la ville de Géménos. Les PJ doivent alors ruser pour se rendre d'eux-mêmes à La Fontaube, lieu de tournage des dernières scènes du film problématique. Sur place, la tension monte d'un cran quand nos chats se retrouvent museau à museau avec d'étranges créatures à la chair décomposée et aux déplacements boiteux...

En parallèle, les agents du Conseil de Kiev ont été mis au courant de leur maladresse et se trouvent eux aussi dans les parages pour détruire les preuves de leur passage. Notre escouade française devrait donc les confronter, entre deux explosions et quelques déambulations de zombies, afin d'en apprendre plus sur les raisons et les modalités de leur présence.

Trouver la bobine du film s'avère plus facile à dire qu'à faire ; qu'ils s'allient ou non avec ces visiteurs inopinés, les PJ ont bien du mal à parvenir à leurs fins sans se faire repérer par l'équipe de tournage et sans semer le chaos sur leur passage. Quand bien même ils surmontent ces épreuves, ils ne sont pas au bout de leur peine : la pellicule détruite n'est pas la bonne, les *rushs* embarrassants attendent sagement à Marseille, dans l'hôtel du réalisateur. Il appartient désormais aux PJ d'accomplir leur mission jusqu'à son terme, de nouveau par leurs propres moyens, avant de venir déposer leur rapport au conseil.



Note de l'auteur

Ce scénario est le résultat conjoint d'un défi et d'une obligation. Concernant cette dernière, elle a été édictée lors de la convention Onyria à Marseille dont le thème était « le cinéma ». Le défi vient d'une discussion entre amis où l'un d'eux me disait qu'on ne pouvait pas mettre de zombies dans *Cats!* alors que le concept fleurissait un peu partout dans le petit monde du jeu de rôle à l'époque. J'ai donc décidé de faire d'une pierre deux coups et de pondre ce scénario qui se situe en partie tout près de Géménos afin de remercier l'association *Rôle'n'Troll* pour leur accueil cette année-là.

Note de l'éditeur

Zombies Chat-Pocalypse a été rédigé (et joué) bien des années avant l'invasion de l'Ukraine par la Russie. La présence de ce scénario dans le présent recueil est sans rapport avec la situation présente dans cette région du globe. Par ailleurs, l'intrigue se déroule à une période de paix en Ukraine, donc a priori plutôt avant le début du conflit.

ACTE 1

« ON DIRAIT LE SUD... »

Chat au soleil mène sa mission sans pareil

Objectifs de l'acte :

- 1 Présenter les enjeux de la mission.
- 2 Montrer les contraintes des déplacements félins.

Nous sommes à la mi-juin, en fin de matinée. Après une semaine assez pluvieuse qui ravit les simiesques pestant contre un printemps chaud et sec annonciateur de sécheresse, alors qu'elle fait râler les félins qui s'étaient habitués à se dorer le poil au soleil, le beau temps revient. Quelle que soit l'occupation des personnages, un chat messenger se matérialise tout près d'eux et les somme de le suivre pour une mission de la plus haute importance commandée par le Conseil de Paris. Bien évidemment, cette convocation inopinée ne souffrira d'aucun retard. Le chat messenger téléportera directement chaque personnage dans le grenier de la Sorbonne.

Arrivés sur place, les personnages découvrent qu'il y a peu de chats présents. Les sept membres du Conseil sont bien là, dont le chat angora qui le préside, ainsi que trois autres chats : un chat persan, une chatte somalie et un chat de gouttière, qui sont de parfaits inconnus pour les personnages. Lorsque tous les

agents sont présents, M'Raow commence à leur parler télépathiquement.

« *Merci d'être venus si rapidement. La mission que je vais vous confier est critique, car elle concerne une faille dans l'élaboration de la Mascarade, qu'il nous faut corriger au plus vite. Mee'aou, ici présente [il désigne la chatte somalie], est venue de l'est pour nous prévenir que des simiesques avaient malencontreusement réussi à fixer l'utilisation de certains de nos talents sur un support visuel de technologie humaine.* »

MEE'AOU

(DITE « LA GRANDE CATHERINE »)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	3	3
Défauts	Chance	Qualités	
Hydrophile	2	Volonté de fer	

Niveaux de blessure			
1er	2e	3e	Inconsc. Coma Mort
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	2	5
Psychologie humaine	3	4	7
Talents			
Nom du talent	Rang		
Brouilleur électronique	3		
Clairvoyance	3		

Psychologie : Mee'au est une chatte somalie qui n'est pas un agent mais un membre du Conseil de Kiev. Terrifiée à l'idée que l'équipe envoyée résoudre le problème du carnet puisse être à l'origine de la fin de la Mascarade, elle a préféré passer outre les ordres de ses collègues et aller directement prévenir le Conseil de Paris (en occultant volontairement certaines informations) afin d'être certaine que les images enregistrées par les humains soient définitivement détruites. Elle sait qu'elle marche sur des œufs, mais s'est persuadée que le danger est trop grand pour ne miser que sur une équipe féline ukrainienne qui a déjà fait pire que mieux.

Mee'au transmet alors l'image mentale d'une bobine de film aux personnages. En effet, l'équipe de cinéma travaille avec du matériel ancien, un *desiderata* du réalisateur qui tient à donner à son film un cachet typique des années 80. Un jet d'Us & coutumes humains avec un seuil de difficulté **Très Difficile** (Résultat de 15 ou plus aux dés) permettra de savoir ce dont il s'agit effectivement.

M'Raow reprend : « *Votre mission consiste donc à aller dans un endroit proche d'un grand centre urbain simiesque appelé Aix-en-Provence, là où se trouve le support visuel en question, de le localiser précisément et de le détruire afin de faire disparaître toute preuve pouvant mettre à mal la Mascarade. Avez-vous des questions ?* »

En fonctions des questions posées par les personnages, donnez-leur un maximum d'informations pour tout ce qui concerne les éléments qui se trouvent en France. En revanche, si les questions portent sur ce qui s'est passé en Ukraine, c'est Mee'au qui donnera elle-même les réponses en occultant volontairement certains points :

🐾 *Où se trouve précisément l'objet en question ?*

« *Non loin d'une ville nommée Géménos, dans le lieu-dit "La Fontaube". C'est un endroit désert, en ce sens où très peu de simiesques y habitent. C'est un lieu sauvage, rocaillieux et couvert de maquis. Nous ne savons pas pourquoi les simiesques ont amené cet objet dans cet endroit précisément.* »

Pour la MJ : en fait, l'équipe de tournage doit réaliser quelques scènes extérieures dans ce type d'environnement, du moins selon le script. La bobine est stockée avec les autres dans le camping-car du réalisateur. Il procédera à la visualisation des *rushs* après ces dernières scènes tournées en plein air, lorsqu'il n'aura plus besoin des techniciens avant de procéder au montage en studio.

🐾 *Quel est ce type d'objet ?*

« *Un spécialiste félin des simiesques l'a défini comme étant un support visuel chimique faisant réagir un dérivé de nitrate d'argent par une exposition rapide aux photons environnant, fixant ainsi une image sur la pellicule qui est entraînée par un moteur mécanique issu de la technologie simiesque.* »

🐾 *Qu'est-ce qui a été enregistré par la caméra ?*

« *Il s'agit d'un chat utilisant son talent de Passe-muraille pour traverser un mur ainsi qu'un autre bondissant sur le rebord d'une fenêtre située au deuxième étage grâce à son talent Contrôle gravitationnel. Ces actions ont dû être filmées en second plan, ce qui explique pourquoi les singes ne semblent pas les avoir remarquées pour l'instant.* »

🐾 *Pourquoi ces chats ont-ils été filmés ?*

« *Je n'en sais rien.* »

Pour la MJ : il s'agit là d'un mensonge éhonté de Mee'au. Le spécialiste simiesque qui a étudié l'affaire lui a simplement dit que les humains enregistreraient des images sur un support technologique pour les restituer ensuite dans un lieu nommé « cinéma » ou sur un écran de télévision dans un but récréatif, mais elle n'a pas compris le concept.

Un jet de *Vibrisse* (Intuition) avec un seuil de difficulté **Très Difficile** (Résultat de 15 ou plus aux dés) permettra de déterminer que Mee'au ment sur ce point et qu'elle doit cacher quelque chose. Si un chat le découvre et la met mal à l'aise sur ce point, elle s'adressera directement à M'Raow en lui affirmant qu'elle ignore les motivations des simiesques qui ont filmé les chats, que le temps presse et qu'il faut se dépêcher d'intervenir plutôt que de perdre son temps en palabre. N'importe



Et si...

Et si les personnages laissent passer leur chance avec la camionnette ? Un des clients demandera alors à une serveuse de leur parler de ce tournage de film. Elle expliquera qu'une équipe de cinéma a débarqué dans le coin 48 h auparavant pour tourner un film d'anticipation. Un article est paru la veille dans le journal *La Provence*, avec des photos à l'appui. Elle pourra préciser que le lieu du tournage se situe à un endroit reculé appelé La Fontaube, et qu'il est interdit pour l'instant aux touristes.

qui pourra voir qu'elle tente de le séduire afin de se tirer de ce mauvais pas.

🐾 *Où a eu lieu cet enregistrement ?*

« Dans une zone géographique située à l'est que les simiesques appellent Ukraine ».

🐾 *Pourquoi Mee'au a-t-elle contacté le Conseil de Paris ?*

« Les singes qui ont réalisé l'enregistrement visuel provenaient de cette contrée simiesque et il a été entendu qu'ils y retourneraient très rapidement. Comme ils se trouvent sur le territoire géré par le Conseil de Paris, il m'a semblé évident de le prévenir afin de régler le problème ».

🐾 *Mee'au connaît-elle les chats qui sont sur l'enregistrement visuel simiesque ?*

« Non ».

Un jet de Vibrisse (Intuition) avec un seuil de difficulté **Difficile** (Résultat de 13 ou plus aux dés) permet de déterminer que Mee'au ment sur ce point et qu'elle connaît en effet les deux chats en question. Si un chat le découvre et la met mal à l'aise sur ce point, elle feint de se souvenir après une grosse pause de concentration que l'un des deux est peut-être un agent du Conseil de Kiev, mais elle n'en est pas sûre à 100 %.

🐾 *Comment atteindre l'endroit où se trouve l'objet à détruire ?*

« Une chaîne de téléportation vous conduira dans la cité urbaine nommée Géménos, près d'une fontaine et en face d'un grand bâtiment simiesque. Ensuite, il faudra vous débrouiller pour aller dans la région appelée "Fontaube" par un moyen de transport simiesque, parce que nous ne disposons pas d'images visuelles directes de ce lieu. Il y a environ une dizaine de kilomètres à parcourir à pattes pour y aller ».

🐾 *Qui sont les chats qui sont à côté de Mee'au ?*

« Le chat persan est le spécialiste des simiesques qui m'a expliqué le problème concernant l'enregistrement visuel réalisé par les hommes, et le chat de gouttière est mon garde du corps ».

Laissez vos joueurs préparer leur mission comme ils l'entendent. S'ils veulent cuisiner Mee'au pour en apprendre davantage, ils ne pourront apprendre que ce qu'elle compte bien révéler, à savoir qu'elle fait partie de la faction des interventionnistes, tout comme ses compagnons, et qu'elle croit dur comme fer que le problème est plus important que le grand jeu de la politique féline. En aucun cas elle ne révélera qu'elle fait partie du Conseil de Kiev et qu'une autre équipe d'agents opère en secret sur le même objectif. Le Conseil de Paris rappellera seulement que plus vite le problème sera résolu, moins les actions correctives à entreprendre seront importantes.

La chaîne de téléportation mise en place par le Conseil de Paris fonctionne à merveille et amène les personnages exactement à l'endroit décrit. Ils apparaissent au pied d'un bosquet, à côté d'un grand bâtiment municipal qui sert de salle des fêtes pour la ville de Géménos. Il y a une grande place vide pour les promeneurs juste en face, avec des enfants à vélo qui s'y amusent, des jeunes mères qui lisent ou qui surveillent la poussette placée à l'ombre des grands arbres qui bordent la place sous lesquels dort leur progéniture. Un grand bassin rempli d'eau est situé au bord de la place (Géménos est réputée en tant que ville d'eau), avec une fontaine qui se déverse dedans. Des terrasses, appartenant aux différents restaurants situés de l'autre côté de la route, sont richement fournies en tables, en chaises et en clients estivaux. On y voit surtout un restaurant traditionnel gastronomique qui fait le coin de la rue et une pizzeria beaucoup plus populaire juste à côté.

Une camionnette blanche bloquera la circulation à sens unique en se garant en face de la pizzeria. Le chauffeur criera au patron qu'il vient chercher la commande pour les « fadas qui tournent leur film de zazous à La Fontaube ». Les portes arrière de la

camionnette seront ouvertes, mais il sera difficile de passer inaperçu lorsque la plupart des clients mangent en terrasse et que les véhicules qui attendent derrière la camionnette klaxonnent d'impatience.

N'oubliez pas que nous sommes aux portes de l'été : il fait chaud, et si les chats apprécient de se faire chauffer le poil au soleil, ils aiment nettement

moins marcher dix kilomètres en pleine chaleur. Lorsqu'ils arriveront sur place après leur éventuelle séance de randonnée, s'ils ont loupé le coche avec le livreur de pizza, ajoutez systématiquement un niveau de difficulté supplémentaire à toutes leurs actions entreprises tant qu'ils n'auront pas bu une lampe de lait ou d'eau fraîche.

ACTE 2

« DES CHATS, DES ZOMBIES, PLEIN, PLEIN, YOUPI ! »

Les chats et le cinéma, ça ne fait pas forcément bon ménage

Objectifs de l'acte :

- ☺ Créer une situation décalée.
- ☺ Laisser les joueurs influencer l'intensité de l'action.
- ☺ Négocier avec d'autres chats.

La Fontaube est un lieu-dit abandonné depuis une trentaine d'années. C'était à l'origine des baraquements de bergers utilisés lors des transhumances. Malheureusement, les troupeaux d'antan ont cédé la place aux touristes et aux cures thermales, et les bergers ont peu à peu disparu du paysage. L'intérêt du lieu est qu'il y a un espace sablonneux d'une vingtaine de mètres de diamètre tout à côté des constructions. Cette particularité géologique donne un cachet visuel pour un décor apocalyptique.

Le réalisateur de *Zombies Apocalypse* a tout de suite pensé à cet endroit pour réaliser le grand final de son film. De plus, il a reçu l'autorisation de procéder à la destruction de ces quelques maisonnettes de pierre pour une scène phare de son film. La mairie de Géménos compte bien faire construire ensuite à cet endroit un complexe hôtelier du genre « Relais du Silence » afin d'attirer un peu plus de clientèle dans la région.

Lorsque les chats arrivent sur place, un véhicule de pompiers se trouve cent mètres à l'entrée des habitations, ainsi que plusieurs 4x4, des voitures classiques et une dizaine de camping-cars. Tous ces véhicules sont garés dans une petite clairière traversée par le chemin qui déambule en plein milieu du maquis pour atteindre La Fontaube. Une dizaine d'humains

sont présents à cet endroit : les pompiers, prévus pour pallier tout problème lors de la phase pyrotechnique de destruction des maisonnettes (qui aura lieu en fin d'après-midi), certains membres de l'équipe de tournage qui préparent la tambouille pour les acteurs, et le reste de l'équipe sous de grands auvents.

Si les personnages sont montés dans la camionnette du livreur de pizza, c'est là qu'il s'arrêtera après avoir roulé sur un chemin peu praticable (notons que les chats risquent d'être sévèrement secoués à l'arrière du véhicule) pour décharger les pizzas. Sortir sans se faire voir risque d'être tout aussi difficile que la montée dans la camionnette quelques minutes plus tôt.

Au-delà de la clairière qui sert de parking et de cantine se trouve le lieu-dit La Fontaube. Il s'agit de cinq petites maisons de pierres construites par les bergers au siècle dernier et qui servaient de relais lors des transhumances des troupeaux de brebis. La plupart des bâtiments sont à l'état de ruine, sauf une maison qui possède encore un toit et qui est utilisée comme réserve par les techniciens du tournage. On peut y trouver des spots, des câbles électriques, un générateur de secours, quelques éléments utilisés par les artificiers, des tables pliantes avec du matériel optique et électronique ou des accessoires de maquillage pour réaliser les faciès des zombies. Les autres maisons sont à ciel ouvert, les toits s'étant en partie effondrés depuis longtemps, quand ce ne sont pas les murs eux-mêmes.

Au centre se trouve le seul bâtiment avec un étage. Tous les autres sont de plain-pied. Les artificiers ont



Carte de la Fontaube

chemin
caillouteux

vers Gemenos

parking

camping cars

tente

voitures

maquis

maquis

bâtiment

bâtiments
écroulés

équipe
de tournage

bâtiment
intact

équipe
de tournage



déjà placé les charges dans les maisons, sauf celle excentrée qui sert de réserve comme indiqué sur le plan page précédente.

Tout faire péter !

La console d'activation des explosifs se trouve sur une table dans la réserve. Il s'agit d'un module en plastique noir rectangulaire recouvert de petits interrupteurs pouvant être facilement manipulés par une patte de chat. Un gros bouton rouge facile à enfoncer la met sous tension. À partir de ce moment, les chats ont une dizaine de minutes avant que le feu d'artifice ne se déclenche. À noter que les charges disséminées dans les maisons auront une diode lumineuse clignotante qui s'activera dès que la console sera allumée.

Le commando du Conseil de Kiev se cache à l'étage du bâtiment central, dans le coin où le plancher est encore présent. Lorsque les personnages entreront dans La Fontaube, lancez secrètement un dé à dix faces derrière votre paravent toutes les cinq minutes. Sur un résultat de 1, les PJ pourront surprendre un chat qui déambule dans le coin. Cette chatte sera Gri'Wi, un des agents du Conseil de Kiev. Si elle se fait interpellé par un ou plusieurs personnages, elle se téléportera instantanément au premier étage du bâtiment central pour aller rejoindre D'Raou, son chef, et l'informer de la présence d'autres chats éveillés dans le coin. D'Raou utilisera alors Clairvoyance pour repérer et suivre les chats en question. Il ne quittera pas le premier étage et ordonnera à ses acolytes de rester avec lui. Il demandera à Gra'Mrr de se cacher discrètement dans le coin sombre à l'opposé du mur en partie effondré afin d'intervenir en bénéficiant d'un effet de surprise au cas où cela tournerait mal. Au pire, D'Raou peut toujours utiliser un atout pour négocier une amnistie pour ses compagnons et lui : il sait où se trouvent les fameuses bobines de film sur lesquelles sont stockées les images des exploits de Gri'Wi et Gra'Mrr. Il s'agit d'un des camping-cars utilisés par le réalisateur et garés dans la clairière par où sont arrivés les personnages.

Un jet réussi de *Repérer/Trouver* avec un seuil de difficulté **Difficile** (Résultat de 13 ou plus aux dés) permettra

de repérer Gra'Mrr dans l'obscurité. De même, lors de la première confrontation, D'Raou fera tout pour éviter de révéler qu'ils sont des agents étrangers opérant sans autorisation sur le territoire du Conseil de Paris. Il inventera des histoires (« *Nous sommes un groupe de chats éveillés vivant non loin de là. Nous avons été curieux de voir ces simiesques investir les lieux et nous voulions savoir ce qu'ils sont venus faire ici* »).

À l'inverse, Gri'Wi sera complètement paniquée à l'idée de se faire prendre la main dans le sac et punir par le Conseil de Paris. Un jet de *Vibrisse* (Intuition) avec un seuil de difficulté **Difficile** (Résultat de 13 ou plus aux dés) permettra de repérer son caractère



Et si...

Et si les personnages passent complètement à côté des agents du Conseil de Kiev ? Alors ils verront un technicien sortir une bobine de film de la caméra là où ils enregistrent la scène des zombies dans la sablonnière pour la mettre dans sa boîte de fer (image qui correspond à ce que leur a donné Mee'aou via l'échange télépathique) et se diriger vers le camping-car pour la stocker avec les autres.

anxieux. Si elle est un peu bousculée par les personnages, elle crachera vite le morceau en implorant leur clémence, au grand dam de D'Raou.

Le suspense à son comble

Vous pouvez aussi mettre un peu plus de tension : le réalisateur décide que la lumière est parfaite pour filmer la destruction des ruines alors que les personnages et les agents du Conseil de Kiev sont en pleine confrontation (à moins que ce ne soit l'un des personnages qui déclenche la console de tir).

Dans ce cas, un jet de *Repérer/Trouver* avec un seuil de difficulté **Difficile** (Résultat de 13 ou plus aux dés) permettra de repérer les diodes lumineuses qui se mettent à clignoter dans le bâtiment. Un jet d'*Us & coutumes humains* avec un seuil de difficulté **Très Difficile** (Résultat de 15 ou plus aux dés) permettra de comprendre qu'il s'agit d'explosifs.

Inutile de préciser que si les explosions se déclenchent alors que le réalisateur n'est pas prêt à fixer la scène sur pellicule, il sera furieux, piquera une crise de nerfs pour finalement sombrer dans une terrible dépression...

Pendant ce temps, le reste de l'équipe de cinéma est mobilisé pour tourner une scène majeure du film qui utilise la sablonnière qui se trouve juste après les bâtiments. Il s'agit pour le réalisateur de l'émergence des zombies dans son film. Les acteurs sont recouverts de sable blanc et fin, après s'être protégé les voies respiratoires, et doivent s'extraire de là en faisant croire à des cadavres animés qui s'extirpent d'une fosse commune.

Avec les zombies et le tournage du film, les personnages risquent d'être complètement perdus. Visuellement, ces simiesques ont l'air de cadavres, mais ils peuvent se déplacer. Il y a là un problème flagrant. De plus, certains acteurs sont des étrangers et parlent donc dans une langue qui n'est pas compréhensible par des chats vivant en France.

Il faut jouer aussi sur le côté tournage un peu déroutant pour les chats : sont-ils victimes d'un Arrêt temporel juste avant le tournage (en fait, il s'agit du moment où tout le monde se fige pour vérifier qu'on est bien raccord), d'un Contrôle temporel (« *C'était pas mal mais on la refait Coco !* »), ou les étranges simiesques sont-ils victimes d'un Contrôle mental (les acteurs agissent d'habitude comme des humains puis se mettent à jouer leur rôle de zombie) ? Des quiproquos en perspectives...

Si les personnages négocient correctement avec les agents du Conseil de Kiev, ils devraient obtenir l'info du lieu où sont stockées les bobines du film. Pénétrer dans le camping-car sera une autre paire de manches puisque ce dernier est fermé à clé. S'ils sont malins, les personnages qui iront grimper sur le toit pourront y voir le sas d'aération ouvert, par lequel un chat peut aisément se faufiler.

Un jet de *Saut* avec un seuil de difficulté **Assez Difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés) permet d'atterrir sans difficulté sur la table à l'intérieur du camping-car. Un échec fait simplement tomber une pile d'objets posés en équilibre précaire, ce qui provoquera un boucan d'enfer et incitera les simiesques à aller voir ce qui se passe là-dedans.

Les bobines du film sont posées sur le canapé. Les boîtes métalliques sont hermétiquement fermées. Il est a priori impossible pour les chats de les ouvrir avec leurs petites pattes griffues. Cependant,

un coup de Poltergeist ou de Télékinésie permettra de faire sauter le couvercle.

Laissez vos joueurs cogiter sur la façon de détruire ces fameuses pellicules et ainsi faire disparaître

les preuves mettant à mal la Mascarade. Ne doutez pas d'eux : ils mettront au point un plan qui devrait pouvoir fonctionner, avec plus ou moins de succès selon vos envies.

ACTE 3

QUAND C'EST FINI-NI-NI...

Quand il n'y en a plus, il y en a (malheureusement) encore.

Objectifs de l'acte :



Amener les joueurs à agir dans l'urgence.

Placer une dernière épreuve corsée.

Lorsque le réalisateur viendra constater la perte de ses bobines de film, il sera découragé. Si jamais sa scène de destruction des bâtiments est elle aussi passée à l'as à cause des actions félines des personnages, son découragement se transformera en profond désespoir. Totalement abattu, il dira à qui veut l'entendre que son film est fini, que le sort s'acharne contre lui, que même les plus grands génies du cinéma n'ont pas dû faire face à tant de coups du sort, etc. C'est alors qu'un de ses assistants tentera de le consoler en lui rappelant que les *rushs* tournés en Ukraine se trouvent toujours à l'hôtel à Marseille.

Un simple jet de *Langage humain* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés) permet de comprendre que les bobines détruites ne sont pas les bonnes. Un jet d'*Us & coutumes humains* avec un seuil de difficulté **Assez Difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés) permet au chat de déterminer ce qu'est un hôtel.

Le problème des personnages est double :

- 🐾 Tout d'abord, il faut se rendre au fameux hôtel pour détruire les bonnes bobines de film tournées en Ukraine. Il est possible de profiter du chaos ambiant (je fais pleinement confiance à vos joueurs pour avoir mis le souk sur les lieux de tournage à La Fontaube) pour se glisser dans le camping-car du réalisateur et se laisser conduire sur place. Concernant l'ultime trajet pour rejoindre Paris, les choses se corsent encore puisque le chat téléporteur en bout de chaîne les attend

à Géménos, et que ce n'est pas du tout la proche banlieue de Marseille. Le retour risque donc d'être beaucoup plus mouvementé que prévu.

- 🐾 D'autre part, que faire des agents félines ukrainiens ? Si les personnages leur ont dévoilé qu'ils sont là à cause de Mee'aou, ils considéreront qu'ils n'ont plus rien à faire sur place et que le problème est maintenant celui des personnages et plus le leur. En revanche, s'ils ignorent que Mee'aou les a trahis, ils accepteront de filer un coup de patte à leurs congénères de Paris. Mais cela fait trois chats de plus à embarquer.

L'hôtel La Marina est situé à Marseille, sur le front de mer. C'est un hôtel trois étoiles plus que correct qui se prépare à assurer la saison estivale. Autant dire qu'un groupe de chats ne rentre pas à l'intérieur comme ça. Il va falloir ruser pour pénétrer dans l'hôtel et atteindre la chambre du réalisateur, la 318, au 3^e étage.

Les bobines des films sont dans un sac de sport posé sur le lit. Si les chats pénètrent dans la chambre alors que le réalisateur y est, il est assis sur le lit et ouvre une par une les boîtes contenant les bobines pour y jeter un coup d'œil et vérifier qu'elles sont intactes. Sinon, il est soit dans la salle de bain en train de prendre une douche pour se remettre de ses émotions, soit en train de dîner au restaurant de l'hôtel avec son assistant pour discuter de ce qu'il convient de faire pour pallier le fiasco de La Fontaube.

Laissez vos joueurs échafauder de nouveaux plans pour détruire ces bobines de film (qui sont les bonnes cette fois). S'ils ont été assez diplomates pour se faire aider des trois agents du Conseil de Kiev, cela ne devrait pas trop leur poser de problèmes, à moins de tentatives



Et si.

Et si les personnages ratent le coche et laissent le réalisateur filer vers Marseille ? Dans ce cas, c'est l'assistant du réalisateur qui annonce à l'équipe qu'il ira vérifier les *rushs* tournés en Ukraine et qu'il ira les mettre au coffre dans une banque pour s'assurer de leur sécurité. Les chats pourront alors tenter de se faufiler dans son camping-car au lieu de celui du réalisateur.

réellement absurdes. Rappelez-leur innocemment que supprimer une preuve d'accroc à la Mascarade en en créant une autre revient à un match nul.

Si les personnages règlent une fois pour toutes le problème des images filmées en Ukraine (ce qui provoquera une crise de nerfs monumentale du réalisateur qui ne passera pas inaperçu dans l'hôtel), il leur faudra ensuite regagner Géménos afin de reprendre contact avec le chat téléporteur qui leur permettra de retourner à Paris. Or Géménos, comme dit précédemment, se trouve beaucoup plus proche d'Aix-en-Provence que de Marseille, ce qui n'est pas une petite trotte. Il leur faudra soit convaincre Gri'Wi de les ramener là-bas (en espérant que les agents du Conseil de Kiev soient toujours avec eux), soit utiliser un moyen de transport simiesque (voiture, camion, train ou autre) pour tenter de rallier le village, ce qui peut être une mini-aventure en soi.

Si les personnages comptent sur Gri'Wi pour revenir à Géménos, D'Raou interviendra pour négocier ce retour, en échange de faveurs ou plus certainement d'oubli de leur nom (voire de leur présence sur les lieux) dans leur rapport auprès du Conseil de Paris.

CONCLUSION

Lors de leur *débriefing*, Mee'au sera anxieuse et attentive afin de vérifier si les personnages se doutent de quelque chose ou bien s'ils ont simplement exécuté leur mission sans souci. D'ailleurs, les personnages peuvent eux aussi négocier quelques faveurs auprès de Mee'au pour passer sous silence certaines informations compromettantes pour le Conseil de Kiev.

ANNEXE

PERSONNAGES NON-JOUEURS

D'RAOU

(DIT « STALINE »)

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	3	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
4	3	3	4
Défauts	Chance	Qualités	
Défiguré	2	Réputation	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconsc. Coma Mort			

Compétences

Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	3	6
Leadership	3	3	6
Us & Coutumes humains	4	3	7

Talents

Nom du talent	Rang
Hypnose	3
Pesanteur	3

D'Raou est un chat de gouttière borgne, conséquence d'une première mission qui s'est particulièrement mal déroulée. Sa dernière mission semblait simple, mais la technologie simiesque, qui permet de fixer les images pour les reproduire ensuite sur une surface plane, lui

était inconnue, et il n'a absolument rien vu venir en termes d'accroc à la Mascarade. Il craint une sanction de la part de ses pairs si jamais on lui fait porter le chapeau en tant que chef de groupe. C'est pourquoi il a rapidement accepté d'effectuer cette nouvelle mission, censée corriger les bévues de la précédente. Cependant, en tant que membre de la faction progressiste, ce pourrait être le coup de pouce inattendu qui dévoilerait enfin la vérité aux hommes. Il n'hésitera donc pas à abandonner la mission si d'autres chats viennent à lui faire des misères.

GRI'WI

DITE « MATA HARI ».

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2	3	4	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	2	4	3
Défauts	Chance	Qualités	
Curieuse	2	Équilibriste	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	2	5
Discretion	4	3	7
Saut	4	2	6
Talents			
Nom du talent	Rang		
Contrôle gravitationnel	3		
Force	3		
Téléportation	4		

Psychologie : Gri'Wi est une chatte ragdoll douée pour les missions d'infiltration et d'espionnage, mais terriblement peureuse. Sa lignée l'a poussée à intégrer l'équipe des agents du Conseil de Kiev pour gagner des points dans le Grand Jeu de la politique féline, mais

son ambition première est de mener une vie calme et voluptueuse. Elle est terrifiée à l'idée d'une sanction à cause de l'accroc qu'elle a fait à la Mascarade, même si elle ne sait pas encore trop bien comment cela a pu se faire. Elle est d'un naturel timide et réservé.

GRAMRR DIT

« GENGIS KHAN »

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3	4	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	4	3	2
Défauts	Chance	Qualités	
Voyant	2	Athlète	
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e Inconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	3	4	7
Escalade	3	3	6
Langage humain (ukrainien)	2	3	5
Talents			
Nom du talent	Rang		
Armure	3		
Passe-muraille	4		

Psychologie : Gra'Mrr est un gros chat Maine coon qui représente la force de frappe de l'équipe, alors que Gri'Wi en est l'espionne et D'Raou le coordinateur. Gra'Mrr a une confiance totale envers ce dernier, alors qu'il reproche facilement à Gri'Wi ses peurs et son manque d'assurance. Il est persuadé que c'est elle seule qui a fauté lors de la dernière mission, et que celle qu'ils effectuent tous actuellement n'existe que pour corriger son erreur. Elle l'a certainement impliqué dans l'accroc à la Mascarade juste pour ne pas en subir les conséquences toute seule, et Gra'Mrr compte bien lui rendre la monnaie de sa pièce.



LE CROQUEMITAINE

Ou « Cats vs Gévaudan's Beast: Fight »

FICHE TECHNIQUE

Type : scénario linéaire

PJ : 3 à 5 PJ tous niveaux

MJ : tous niveaux

Joueurs : tous niveaux

Action : 🐾 🐾

Ambiance : 🐾 🐾 🐾

Interaction : 🐾

Investigation : 🐾 🐾 🐾

🐾 INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

La nature n'aime pas que l'on chamboule les plans de son évolution millénaire. Donc, rancunière comme elle est, elle se venge mais à sa façon : lentement, longuement, calmement... Pourquoi vous parler de tout cela ? Parce qu'il est justement question d'une vengeance de Dame Nature dans ce scénario.

Les chats s'y sont essayés : une petite pichenette de leur part pour modifier le génome de l'Homme et hop ! Le voilà une créature douée de raison (plus ou moins... Peut-être moins que plus d'ailleurs).

Grand mal leur en a pris, parce qu'il y a cinq années de cela est né le petit Gabriel. C'est un enfant charmant, blond aux yeux verts, d'un physique agréable qui ne se distingue pas de ses camarades, mis à part le fait qu'il soit le premier de sa classe. Pas de quoi fouetter un chat, n'est-ce pas ?

Or, il se trouve que le petit Gabriel est un mutant, ou une erreur de la nature, selon l'avis qu'on a de lui. Ce gamin possède un seul pouvoir psychique, mais quel pouvoir ! Il a le don de rendre ses pensées réelles. Bien sûr, il ne le sait pas encore, et n'a aucune idée de ses capacités extra-sensorielles. Aucun chat n'a de talent équivalent, et le fait que cela apparaisse chez un humain est encore plus fantastique...

Le petit Gabriel, assez éveillé pour son âge, fricote avec une bande de « Grands », une espèce de Club des Cinq (Gabriel y compris). Il y a là Étienne (le chef, 13 ans), Nicolas (son jeune frère,

11 ans), Éva (amoureuse de Nicolas, 10 ans) et Simon (le frère d'Éva, 9 ans). Étienne aime raconter des histoires. D'ailleurs, il a initié la troupe aux jeux de rôle (un de ses copains lui a montré *Donjons & Dragons*). Mais il y a environ une semaine, au début des vacances, la petite bande a fait un tour du côté du château de Luc, un château fort médiéval du XIIIe siècle dont les ruines sont somme toute bien conservées. Étienne et ses amis se sont payé la tête de Gabriel en lui faisant croire qu'un méchant croquemitaine vivait là, dans les douves du château. Ils lui ont même montré l'entrée de son antre, un tunnel sombre qui plonge sous le donjon.

Seulement, quand on a cinq ans, on y croit dur comme fer. Surtout que Gabriel a cru voir « quelque chose » bouger dans le noir. Dans l'inconscient du gamin, le croquemitaine a pris vie... Et il ne prend forme réelle que lorsque l'inconscient de Gabriel n'est plus entravé par la raison, à savoir quand il dort. Voilà pourquoi la « Bête » de ce scénario n'attaque que la nuit, et reste totalement introuvable le jour...

Notes de l'auteur

Ce scénario est librement inspiré des bandes dessinées *Pixies* de Pierre Dubois (Glénat) et *Thorgal — tome 8 : Alinoë* de Rosinski et Van Hamme (Dargaud), ainsi que du film *Planète interdite* de Fred McWilcox (si, si... Le vieux machin en noir & blanc de 1957 avec Robby le robot...).



SYNOPSIS

Comme dit précédemment, Dame Nature abhorre le fait qu'on tripatouille dans sa création comme ça, sans aucune gêne. Or, dans les Cévennes, se trouve le village de Luc. Hormis son château du XIIIe siècle et l'abbaye de Notre Dame des Neiges (située à une dizaine de kilomètres du village), rien d'exceptionnel n'attirerait l'attention de nos félins intelligents en ces lieux. Mais justement, voilà que depuis plusieurs jours, il se passe des événements exceptionnels aux alentours du village de Luc. Des cadavres de bovins et d'ovins ont été signalés par différents éleveurs, fortement inquiets de voir leurs cheptels respectifs finir dans la gueule d'un prédateur inconnu mais néanmoins vorace...

Jusque-là, rien de remarquable, me direz-vous. Eh bien, détrompez-vous ! La gendarmerie locale, appuyée par le garde champêtre, s'est tout d'abord inquiétée de la recrudescence de bestioles mâchouillées par la Bête.

« Mâchouillées » s'avère être le terme exact, car les victimes semblaient plus avoir été passées à la déchiqueteuse que dans la gueule du loup. Aucune partie n'a été mangée par la Bête, ce qui a contrarié la gendarmerie locale, forcée d'en référer à ses supérieurs, eux-mêmes forcés de dépêcher un spécialiste sur place. Lequel spécialiste s'est montré incapable de déterminer quel type de prédateur pourrait réaliser

un tel carnage. La presse a commencé à diffuser la nouvelle, surtout depuis la dernière attaque, laquelle aurait défoncé le mur de brique d'un chenil comme s'il s'agissait d'un mur en papier mâché. Les gros titres des journaux locaux parlent du retour de la Bête du Gévaudan, et la population de Luc commence à montrer les prémices du syndrome de la panique collective due à la peur face à l'inconnu.

Pour une fois, ce ne sont pas les chats qui enquêtent en premier sur ce phénomène étrange. En effet, si une bestiole s'amuse à mâchouiller du bétail que gardent les humains, ça ne les concerne pas. Cependant, le fait que deux agents des Rose-Croix ont été dépêchés sur place titille le Conseil de Paris. Ces gens-là ne sont pas réputés se déplacer pour rien, ou alors à la suite d'une opération des agents félins pour protéger la Mascarade. Voilà pourquoi le Conseil décide d'envoyer une équipe sur place, histoire de voir de quoi il retourne. Et devinez qui s'y colle ?

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* serait particulièrement apprécié dans cette aventure.

ACTE 1 « LES BUS POUR CAEN, C'EST OÙ ? »

Où l'on découvre que les voyages, outre le fait de former la jeunesse, endurencissent aussi les coussinets.

Objectifs de l'acte :

- Présenter les enjeux de la mission.
- Permettre aux PJ de commencer l'enquête.

Alors que nos chats s'occupent comme ils le peuvent au cours d'un après-midi particulièrement orageux sur Paris, un chat se matérialise devant eux. Il s'agit de Wra'ou, un chat de gouttière employé comme messenger par le Conseil de Paris. Il se prête d'abord à une rapide toilette car on a beau être un chat de gouttière, on ne

délivre pas ses messages dans un état négligé. Après ladite toilette de quelques minutes qui aura le don d'énerver nos chats, Wra'ou annonce donc la nouvelle lorsqu'il se sent assez propre pour cela :

« Ahem ! » dit-il, en se passant une dernière fois la patte derrière l'oreille. « *Le Conseil vous convoque d'urgence dans le grenier de la Sorbonne pour une affaire qui concerne des humains. Je n'en sais pas plus que ça, mais M'Raow semblait assez préoccupé... Sur ce, je dois vous laisser.*



J'ai une vieille femelle humaine qui m'a promis de l'herbe à chat d'une qualité exceptionnelle».

Vos chats doivent donc se rendre dans le grenier de la Sorbonne pour connaître la mission qui leur sera confiée. La bonne nouvelle, c'est que c'est les vacances. Pas d'étudiants ni de professeurs en grand nombre pour repérer des chats en vadrouille dans l'université. La mauvaise, c'est qu'il pleut à verse, et que l'orage n'est pas près de s'arrêter. Il va falloir mouiller le maillot... euh, le pelage, pour rallier le grenier. Je vous fais donc confiance pour faire arriver vos félins à bon port, mais trempés comme des soupes...

Une fois arrivés à la Sorbonne, ils seront vertement tancés par le Conseil s'ils arrivent réellement en retard ou en provoquant beaucoup de bruit. Dans le grenier, ils verront comme d'habitude le vieux chat angora perché sur sa malle avec les six autres chats du conseil assis autour. Il y a peu d'autres chats, ce qui semble assez inhabituel pour l'occasion. À peine les chats arrivés (et réprimandés s'il le faut), M'Raow, du haut de sa malle, s'adresse à eux dans ces termes :

« Il y a quelques jours, des humains qui vivent dans une région baptisée "Cévennes" ont eu affaire à un phénomène étrange qui semble être l'œuvre d'un prédateur inconnu. Ce fait ne nous intéresse pas directement, car nous n'avons que faire de quelques vaches ou brebis dévorées par un carnivore. En revanche, il semble que le prédateur en question n'ait pas encore pu être identifié. Il déconcerte tellement les simiesques que nos ennemis — les Rose-Croix — ont envoyé deux de leurs agents pour enquêter sur place».

M'Raow se penche alors vers les autres chats assis au pied de la malle et ajoute :

« C'est l'un de nos agents infiltrés qui nous a fait parvenir cette information... »

Puis il s'adresse à nouveau aux joueurs :

« Il est rare que les Rose-Croix envoient des agents pour des broutilles. La plupart du temps, nous les conduisons vers de fausses pistes mises en place par nos agents. Mais cette affaire nous est totalement inconnue. Je vous charge donc d'aller sur place et de recueillir un maximum d'informations pour déterminer ce qui se passe là-bas. Quel est ce prédateur inconnu qui effraie tant les simiesques ? D'où vient-il ? Est-il un danger pour nous ? Si la réponse à la dernière question est positive, je compte sur vous pour nous en débarrasser au plus vite... Des questions ? »

Une question d'atmosphère

Profitez de l'orage au-dehors pour ponctuer les dires de M'Raow avec des coups de tonnerre assourdissants et des effets de lumière style « flashes photographiques ». Le but est de créer une ambiance digne des films d'horreur de série Z, voir même pire...

Si les joueurs posent les bonnes questions, voici ce qu'ils peuvent obtenir comme réponses de la part du Conseil de Paris :

🐾 *Où ça se passe ?*

Dans les Cévennes, plus précisément dans le village de Luc. Ce dernier se trouve près du Puy-en-Velay. L'accès ne peut se faire qu'à pied ou en voiture. Il n'y a pas de gare qui dessert le village. La population est de 214 habitants humains. Un éveillé est présent sur place. C'est un agent en semi-retraite nommé Maou. Il est hébergé chez le curé du village, et l'on peut le rencontrer aisément dans le grand peuplier qui se trouve au centre de la place du village. Maou a l'habitude de s'y faire chauffer le poil en été dans les branches hautes de l'arbre. Il est facilement reconnaissable : c'est un gros chat de gouttière entièrement noir (certaines mauvaises langues disent qu'il va très bien de pair avec le curé du village...).

🐾 *Qui sont les deux agents Rose-Croix ?*

C'est un couple d'humains, mâle et femelle. La quarantaine environ, ils se font passer pour de riches propriétaires terriens normands en vacances dans la région. Ils auraient loué une chambre (à grands frais) dans l'unique hôtel du village qui porte le nom d'hôtel Moderne (mais qui n'en a que le nom. Il a dû être moderne avant la Deuxième Guerre mondiale, et encore...).

🐾 *Quelles informations a-t-on sur le prédateur ?*

Pas beaucoup, malheureusement. Les forces de police locale ont l'air de patauger dans la semoule, ce qui expliquerait le fait que rien ne filtre de leur côté. Concernant les journaux locaux, ils évoquent simplement le mystérieux retour de la Bête du Gévaudan (jet sous la compétence Culture générale avec un seuil

de difficulté **Difficile** (Résultat de **13** ou plus aux dés) pour qu'un chat connaisse cette fantastique légende simiesque), bien qu'aucun humain n'ait été victime du prédateur. Il semblerait que les animaux aient été sauvagement agressés, mais on n'en sait pas plus. C'est même la raison première de votre mission...

🐾 *Comment se rendre là-bas ?*

Ça, c'est votre problème... Laissez vos chats décider eux-mêmes du mode de

transport pour aller à Luc. Vont-ils utiliser la téléportation ? Ou bien alors prendre le contrôle d'un humain pour les conduire là-bas ? Peut-être pensent-ils à leur ami bastet qui sait conduire l'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.

L'excès de zèle ?

N'oubliez pas que le moindre accroc à la Mascarade est susceptible d'une lourde sanction. Cela peut aller jusqu'à l'exil dans un corps humain. Donc « recadrez » vos chats lorsque ces derniers décideront de pousser le bouchon un peu trop loin...

ACTE 2

« QUAND UN GENDARME RIT DANS LA GENDARMERIE... »

Où l'on découvre qu'alors que tous les gendarmes rient dans la gendarmerie – Vieux classique.

Objectifs de l'acte :



Explorer un premier lieu.

Réunir un maximum d'informations.

Le meilleur endroit pour apprendre quelque chose sur l'affaire est de tirer les vers du nez aux personnes les plus au courant, à savoir les gendarmes. Seulement, cela pose deux problèmes : tout d'abord, les gendarmes ne sont pas réputés pour être des personnes à qui on tire facilement les vers du nez ; ensuite, le peloton de cinq gendarmes présents à Luc a reçu l'ordre express du préfet de ne rien révéler sur cette affaire pour ne pas affoler la population. Bon, la population est déjà plus ou moins affolée, mais les ordres sont les ordres.

🐾 LA GENDARMERIE

Les gendarmes occupent un bâtiment situé à l'extrémité sud du village. Il possède un rez-de-chaussée et deux étages. Au rez-de-chaussée, on trouve le bureau d'accueil, où officie Nicole Bivisse, une jeune gendarmette de 23 ans, engagée depuis peu après s'être persuadée que la traduction littéraire anglaise ne menait à rien. Elle est loin d'être idiote, et officie aussi bien comme conseillère juridique en cas de problème que comme cerbère de la porte. Impossible de passer

la porte battante donnant accès au reste du bâtiment sans autorisation officielle.

Toujours au rez-de-chaussée se trouve le bureau du capitaine Jean-Luc Thibault. Cet homme de quarante-cinq ans aux tempes grisonnantes et au visage buriné est un ancien légionnaire reconverti dans la gendarmerie depuis plus de quinze années. Il sait comment se faire obéir, et il y réussit bien. L'affaire de la « Bête » le contrarie énormément, d'une part à cause de son côté « inexplicable et mystérieux » (l'esprit militaire aime l'explication concise et précise), d'autre part parce qu'il sent que la panique commence à s'emparer de la population du village. En tant qu'ex-légionnaire, il sait ce qu'une foule paniquée et hystérique est capable de faire, et il veut à tout prix éviter l'irréparable.

En face du bureau du capitaine se trouve le bureau des sous-officiers Gaëtan Duverdier et Roger Dierus, respectivement adjudant-chef et maréchal des logis-chef. Ces deux quadras issus de la région servent le capitaine depuis plus de dix ans maintenant. Si le comportement de Roger Dierus est sans reproches, son supérieur Gaëtan Duverdier est porté sur la boisson, surtout en situation de stress.

Après un escalier menant à l'étage supérieur, on trouve un autre bureau où travaillent habituellement les gendarmes adjoints Jean César et





Saint-Georges

Le Puy-en-Velay

Saint-Julien-Chapteuil

D921

Albaret-Sainte-Marie

D585

Saugues

N102

N88

D15

Le Monastier-sur-Gazelle

Costaros

N88

Saint-Chéry-d'Apcher

Peyre en Aubrac

D806

D985

Gandricu

Langogne

Lanarce

Monts-de-Randon

Châteauneuf-de-Randon

Village de Luc

N102

Saint-Léger-de-Peyre

Bourgs-sur-Colagne

Chastel-Nouvel

Mende

N88

Saint-Germain-du-Téclat

Saint-Laurent-d'Olt

Lablachère

Villefort

Gorges du Tarn

Ispagnac

Saint-Paul-le-Jeune

N88

Sevèrac-d'Aveyron

D809

Ventalon en Cévennes

N106

D911

Agucssac

Millau

Saint-Sauveur-Camprieu

La Grand-Combe

D904

Alès

A75

D809

La Cavalerie

Nant

Vézénobres

D981

D999

D999

Avèze

Saint-Hippolyte-du-Fort

A75

La Couvertoirade

Le Caylar

Quissac

D6110

D986

Guy Mirasole. Pas grand-chose à dire sur ces deux gendarmes typiques qui ont intégré le corps militaire depuis deux ans à peine. Les rumeurs racontent que Guy Mirasole, d'origine hispanique, serait gay, au contraire de Jean César, connu pour être un Don Juan invétéré...

Au fond du rez-de-chaussée se trouve une pièce où transitent les indigents ou les culs-terreux du coin qui ont abusé de la bibine lors des fêtes votives des environs. Les barreaux sont très solides (tant ceux de la porte que ceux qui décorent la fenêtre), et seul le capitaine en possède les clés. Un double se trouve pourtant toujours dans l'un des tiroirs du comptoir de l'entrée, au cas où...

Au premier étage, on trouve des toilettes, un escalier qui monte au second, une salle de réunion avec une grande carte de la région (où se trouvent épinglées toutes les attaques de la « Bête », cinq en tout pour l'instant), une cuisine équipée et un débarras encombré d'un bric-à-brac centenaire.

Enfin, le dernier étage est celui où se trouve une salle d'eau commune ainsi que les chambres du capitaine, des deux sous-officiers, de l'adjudant-chef et de la gendarmette. Le maréchal des logis-chef habite avec sa petite famille dans une des maisons du village. C'est le seul gendarme à ne pas être célibataire. À noter que le vasistas de la salle d'eau est régulièrement laissé ouvert pour desembuer la pièce, la douche étant toujours mal réglée et l'eau qui en sort brûlante. C'est une aubaine pour les félins, sachant que les hautes branches d'un saule pleureur jouxtent le vasistas en question.

Un jet sous la compétence *Saut* avec un seuil de difficulté **Difficile** (Résultat de **13** ou plus aux dés) permet de bondir des branches pour passer par le vasistas de la salle de bains commune. Un échec total fait que le chat passe par le vasistas mais plonge la tête la première dans la baignoire remplie d'eau où trempe le linge de l'adjudant-chef. Sortir d'une baignoire remplie aux bords glissants peut s'avérer être extrêmement difficile pour un chat (un jet sous la caractéristique *Caresse* avec un seuil de difficulté **Assez Difficile** (Résultat de **11** ou plus aux dés) pour éviter de paniquer et de miauler à tue-tête), qui plus est un chat paniqué qui a la phobie de l'eau (le seuil de difficulté passe alors à **Quasiment impossible** (Résultat de **17** ou plus aux dés)).

LES DOSSIERS DU CAPITAINE

Les dossiers de l'affaire se trouvent dans le bureau du capitaine, dans un tiroir fermé à clé (uniquement s'il n'est pas là). Le capitaine et les deux sous-officiers patrouillent en dehors du village pour traquer la « Bête ». Les deux gendarmes adjoints patrouillent dans le village pour rassurer la population. En cas de nouvelle attaque, tous les gendarmes (sauf la gendarmette) et le spécialiste des prédateurs dépêché par le préfet de région seront sur les lieux (cf. Annexe n° 2 : Qui est où et à quelle heure ?). Vos chats peuvent donc en profiter pour essayer de récupérer des informations.

Pour déterminer que les documents relatifs à l'affaire de la « Bête » se trouvent dans le tiroir du bureau du capitaine, il faut réussir un jet sous la compétence *Repérer/Trouver* avec un seuil de difficulté **Difficile** (Résultat de **13** ou plus aux dés). Attention, comme précisé ci-dessus, ce dernier est fermé à clé et seul le capitaine l'a en sa possession (dans la poche droite de son pantalon avec le reste de son trousseau de clés).

Soit vos chats ont réussi à subtiliser la clé en question, soit ils peuvent essayer de forcer le tiroir. Pour ce faire, ils peuvent utiliser les compétences suivantes :

- 🐾 *Artisanat* (seuil de difficulté **Difficile** (Résultat de **13** ou plus aux dés))
- 🐾 *Bricolage* (seuil de difficulté **Assez Difficile** (Résultat de **11** ou plus aux dés))
- 🐾 *Arme blanche* (seuil de difficulté **Quasiment impossible** (Résultat de **17** ou plus aux dés)), uniquement s'ils ont un couteau sous la main.

Notez que la serrure du tiroir ne résiste pas plus d'une minute à l'utilisation du talent *Télékinésie* au rang **3** et plus.

Voici ce qu'on peut apprendre avec les informations recueillies à la gendarmerie :

- 🐾 Gaspard Nazali a été la première victime de la « Bête ». Un de ses agneaux a été retrouvé dans le champ où broutent ses moutons dans un état proche du steak tartare. Tout le troupeau a montré des signes de frayeur persistante depuis (plusieurs brebis ont fait des fausses couches ou ne mangent plus). L'attaque a eu lieu non loin du château de Luc. Un élément curieux : aucune partie de l'agneau n'a été dévorée (tout est resté sur place, mais complètement broyé et haché



menu). L'attaque a certainement eu lieu la nuit aux environs de 22 h 30.

- 🐾 Gilles Balaroso a été la seconde victime de la « Bête ». Un veau a été retrouvé broyé, déchiqueté et haché menu au matin dans le champ où il paissait avec d'autres vaches. Les vaches étaient terrorisées, voire quasiment folles. Plusieurs d'entre elles ont dû être abattues par les gendarmes à cause de leur comportement agressif causé par une peur panique. L'attaque a probablement eu lieu en fin de nuit, vers 4 h du matin, trois jours après celle de l'agneau. Notez que la ferme de M. Balaroso se situe entre le village et le château de Luc.
- 🐾 Martin Gaël a été la troisième victime de la « Bête ». Cet ancien gagnant du loto qui s'est reconverti dans l'élevage rural a perdu un agneau dans les mêmes conditions que la première attaque. Cette dernière a eu lieu de nuit, certainement entre 23 h 30 et 4 h. Le troupeau a aussi montré des signes de stress intense. L'élevage de M. Gaël est éloigné du village mais relativement proche du château de Luc. L'attaque a eu lieu le lendemain de la seconde.
- 🐾 Paul Montero a été la quatrième victime de la « Bête ». Ce jeune agriculteur fait aussi un peu d'élevage et gère un haras pour diversifier ses revenus. C'est un poulain qui a été « dévoré » par le prédateur. La technique reste la même : attaque de nuit, reste des animaux affolés, pas d'organes ou de parties manquantes (du moins de ce qu'on peut en déterminer dans le hachis restant). Le haras est éloigné du village, derrière le château de Luc. L'attaque a eu lieu quarante-huit heures après celle de M. Gaël. Le spécialiste dépêché par le préfet a relevé des empreintes et fait des prélèvements, mais il est resté très dubitatif quant à l'origine du prédateur.
- 🐾 Aimé Deferre est la dernière victime en date de la « Bête ». Ce vieux paysan possède un chenil en plus de son exploitation agricole. Il a été réveillé la nuit par les aboiements et les hurlements de ses chiens. Ce sont des chiots de race qui ont été victimes du prédateur, six pour être précis.

Deux faits marquants sont à signaler dans cette attaque. Tout d'abord, c'est la première fois que le prédateur « entre » dans un bâtiment. Le chenil est aménagé dans une ancienne étable, aux murs de briques résistants. Cependant, le prédateur a défoncé le mur d'enceinte pour provoquer une ouverture de 3 m de large sur 2 m de haut, apparemment comme s'il s'était agi de vulgaire carton-pâte. Ensuite, le vieil Aimé Deferre dit avoir vu la créature. Il l'a décrite « *haute comme un ours gigantesque et noir comme la nuit. Elle se déplaçait tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre. Ses yeux étaient rouges et brillants, impossibles à oublier...* » Le spécialiste dépêché par le préfet a indiqué que les traces relevées sur le site correspondent à celles de la première attaque, mais invoque une « impossibilité biologique ».

- 🐾 Enfin, toutes les traces relevées semblent provenir du château de Luc et y retourner. Or, plusieurs battues ont été réalisées à ce jour avec l'aide des riverains et elles n'ont strictement rien donné. La « Bête » ne peut logiquement pas se terrer dans le coin. De plus, le fait qu'elle ne dévore pas ses « victimes » tend à laisser penser qu'elle se nourrit ailleurs, mais aucun cadavre d'animal suspect n'a été signalé par l'ONF dernièrement.

Rumeurs et commérages

Toutes ces informations sont aussi disponibles en allant voir les victimes des différentes attaques. Des informations parcellaires et erronées peuvent être aussi glanées au café du village, chaque habitant ayant vu ou entendu quelque chose (cf. annexe n° 3 : Rumeurs de comptoir)

Les chats devraient pouvoir recouper les informations importantes des cinq attaques :

- 🐾 Elles ont toutes eu lieu la nuit.
- 🐾 Elles ne concernent que des « jeunes » animaux (agneaux, veaux, poulains et chiots).
- 🐾 Elles tournent toutes autour du château de Luc.

ACTE 3

« À L'HÔTEL D'ABYSSINIE ET DU CALVADOS RÉUNIS »

Où l'on découvre que l'auteur aime à citer Fernandel et que les animaux ne sont pas admis dans l'hôtel.

Objectifs de l'acte :

- 3 Collecter de nouvelles informations.
- 3 Faire monter la pression.

Si vos chats décident de faire un tour à l'hôtel Moderne, ils le trouveront sur la place du village. Comme précisé auparavant, cet hôtel a dû être moderne il y a longtemps ; cependant, il reste propre et vieillot avec le charme certain des anciens grands hôtels de province. Il est tenu par Monsieur et Madame Civilio, aidés par leur fille (Sandy Civilio) qui fait office de concierge et de servante dans la salle à manger. C'est madame qui cuisine et qui nettoie les draps, et monsieur qui assure le reste du bon fonctionnement de l'hôtel.

Sandy Civilio n'est pas une lumière (la rumeur veut qu'elle tienne de sa mère) et il sera facile pour les

joueurs d'obtenir les numéros de chambre du couple de touristes normands (chambre n° 15 au 2e étage) et de Jacques Maréchal, le fameux spécialiste réquisitionné par le préfet, (chambre n° 7 au 1er étage) avec un jet de *Coussinet* (Sociabilité) avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés).

Les animaux ne sont pas acceptés dans l'hôtel (ou alors avec un gros supplément), donc pas question pour un chat d'être vu à l'intérieur sous peine de tâter du balai. Considérez que celui manié par Sandy Civilio inflige autant de niveaux de blessure qu'un coup de griffe bien placé. Référez-vous à la table des armes (*Cats ! La Mascarade*, p. 27) pour ce faire. Si le chat réplique (il attaque Sandy), la pauvre hurlera comme une hystérique jusqu'à ce qu'un client ou ses parents interviennent.

Le village de Luc

Luc (de *lucus*, bois sacré) a certainement une origine très ancienne. Son hôpital et son église, du XIIe ou XIIIe siècle, constituaient un prieuré qui dépendait de la Domerie d'Aubrac. Dans la grande rue, à l'angle d'une maison, à proximité du bureau de la Poste, une petite statuette du XIVe siècle, le « Cagassou », représente un homme accroupi dans une position sans ambiguïté. Du château qui domine le bourg, on peut apprécier un panorama remarquable sur la vallée de l'Allier. Une statue de la Vierge, érigée en 1878, culmine sur une tour restaurée et le chevet de l'église comporte quelques vestiges de l'édifice du XIIIe siècle. En face, un ancien bâtiment du prieuré résiste encore et toujours au temps.

Construit avant le XIIe siècle sur un emplacement celtique, le château fut l'un des plus importants de la région. Agrandi au fil des alliances, il a gardé les signes imposants d'une forteresse militaire. Gardien du chemin de Régordane (chemin de pèlerinage de Saint-Gilles), point stratégique entre les provinces du Gévaudan et du Vivarais, il a successivement appartenu aux plus illustres familles seigneuriales des alentours : Anduze, Randon, Polignac et, au XVIIIe siècle, à Peyrenc de Moras et Merle.

Après les guerres de Religion, durant lesquelles y a été installée, à plusieurs reprises, une garnison à pied et à cheval, il semble avoir été démantelé sur l'ordre de Richelieu, vers 1630.

La Révolution, l'abolition des droits féodaux, la rigueur du climat et le défi du temps l'ont conduit à son état de dégradation actuel. Il a été classé « monument historique » en 1978, et l'association « Les Amis du château de Luc » organise chaque année des fouilles et entreprend des réparations. Bientôt, on pourra monter au sommet de la haute tour, d'où l'on pourra admirer toute la chaîne des Puys et les sommets du Vivarais et du Velay.

La voie Régordane, ancestrale, serait le tronçon cévenol de l'ancienne route de Paris au bas Languedoc qui traversait le Massif central par Clermont, Brioude, Le Puy-en-Velay, Pradelles, Lesperon, Luc, La Bastide Puylaurent, Prévencières, Alès, Nîmes, Saint-Gilles.



LES CHAMBRES

La chambre n° 7, au 1er étage, est telle qu'on peut l'imaginer : un papier peint datant d'avant-guerre, un vieux lit à baldaquin, un bureau et une chaise imitant gauchement le style Louis XVI, une armoire rococo qui jure avec les autres meubles, une petite salle d'eau avec baignoire-douche et un lavabo en vieil émail que s'arracheraient tous les antiquaires du coin.

Le locataire est généralement absent en journée (cf. Annexe n° 2 : Qui est où et à quelle heure ?). Il soupe vers 21 h au restaurant de l'hôtel, puis va boire un café sur la place avant de revenir dormir vers 22 h 30. Il quitte l'hôtel vers 8 h pour rejoindre les gendarmes.

Jacques Maréchal n'a pas utilisé l'armoire. Sa valise est posée près du bureau, à moitié ouverte, et divers vêtements et sous-vêtements sont éparpillés autour. Le plus intéressant semble être l'ordinateur portable qui trône sur le bureau, avec pas mal de bouquins et de papiers griffonnés gisant autour. Comme ce monsieur n'a a priori rien à cacher, l'ordinateur n'est protégé par aucun mot de passe. On peut y consulter les derniers documents écrits via l'icône « Documents récents » et y apprendre les choses suivantes :

- ❗ Les traces et empreintes relevées sur les lieux des deux dernières attaques sont aberrantes. La créature semblerait être en même temps bipède et quadrupède, ce qui la rapprocherait de la famille des grands singes. Or le moule réalisé révèle un ongulé avec une seule et énorme griffe sur les pattes arrière. Donc rien à voir avec un quelconque simiesque.
- ❗ De plus, les pattes avant posséderaient des coussinets, ce qui le classerait dans la famille des grands félins, comme le lion ou le tigre. Sauf que les griffes de ses membres antérieurs (au nombre assez étrange de six au lieu de cinq comme n'importe quel félin) ne semblent pas rétractiles.
- ❗ Enfin, les traces indiqueraient que la « chose » pourrait se tenir en mode vertical et atteindre une taille oscillant entre 2 et 2,5 m de haut. Enfin, d'après les restes étudiés, il faudrait que la créature possède une dentition aussi résistante que l'acier (vu les os broyés finement) et surtout rotative à grande vitesse (vu le résultat).

Autant dire que ce type d'animal est une chimère, d'autant que Jacques Maréchal est persuadé qu'une

telle créature ne peut pas survivre. En effet, ses griffes uniques recourbées sur ses pattes arrière la gêneraient considérablement pour se déplacer sur un terrain dur comme la pierre. Or c'est ce type de terrain qui est le plus fréquent dans la région.

Les conclusions de M. Maréchal sont qu'il s'agit d'un odieux canular monté de toutes pièces pour effrayer la population ou attirer les touristes. Les protagonistes doivent être au minimum deux : l'un réalise les fausses traces sur le sol tandis que l'autre passe l'infortuné animal dans une déchiqueteuse mécanique. Trois éléments mettent toutefois à mal sa théorie :

- ❗ Les animaux présents ont été effrayés par quelque chose, et des hommes ne provoqueraient pas une telle peur. Seul un véritable grand prédateur pourrait paniquer un troupeau de la sorte.
- ❗ Il faudrait que les auteurs du canular agissent très rapidement. Or, pour transporter tout le matériel dont ils ont besoin, il leur faudrait au minimum un camion, et aucune trace d'un quelconque véhicule n'a été repérée près des lieux des attaques.
- ❗ Les empreintes restent toujours semblables : même écart, même empâtement, etc. Un homme utilisant des échasses ou chaussés de « fausses pattes » ne pourrait pas obtenir un tel résultat. Cela sous-tend l'idée qu'il existe réellement un tel animal.

La chambre n° 15 au 2e étage est quasiment identique à la chambre N° 7, mis à part le fait que le lit est à deux places et que la salle de bains est équipée de deux lavabos. Le couple qui l'occupe est généralement absent en journée (cf. Annexe n° 2 : Qui est où et à quelle heure ?). Il rentre parfois pour souper ou déjeuner au restaurant de l'hôtel.

Fouiller la chambre n° 15 n'apportera rien aux joueurs. Comme tout bon agent Rose-Croix, ils ne possèdent rien sur eux qui pourraient les compromettre. Ils ne communiquent qu'au travers d'une cabine téléphonique via un numéro de téléphone conservé en mémoire (et surtout pas sur un morceau de papier). Ils ont tous les deux sur eux un pistolet de type Walther PPK (tout comme James Bond), mais ont une autorisation de port d'arme en bonne et due forme. Interrogés sur le sujet, ils argueront que « *Les temps sont moins sûrs ces dernières années, et avec les problèmes de banlieue et de délinquance, on ne sait jamais... Si en plus vous ajoutez les attaques de la "Bête", vous comprendrez aisément qu'il faille se protéger...* »

AUX ALENTOURS DE L'HÔTEL

En traînant autour (ou dans) l'hôtel, vos chats pourront remarquer le raffût fait au-dehors par un attroupement d'humains. Ces derniers vocifèrent et crient à tue-tête, tout en s'agitant et en gesticulant. En se rapprochant de la manifestation, les joueurs pourront entendre Paul Montero (la troisième victime de la « Bête ») haranguer la foule en décrétant que « *Puisque la police ne fait rien, on va s'en occuper tout seul de cette bestiole du Diable. Ça métonnerait qu'elle nous emmerde encore après s'être mangé une volée de plombs dans le buffet, la salope !* ».

Les personnes présentes soutiennent les dires du jeune agriculteur, qui acquiesçant qu'il faut protéger les enfants avant que ça ne tourne au drame, qui annonçant haut et fort qu'il réglera le compte de la bestiole du Diable.

Les deux gendarmes adjoints tenteront de raisonner la foule, mais mettront peu d'enthousiasme à le faire. De toute façon, la majorité des personnes présentes se mettront d'accord pour organiser une battue de nuit à partir de ce soir pour débusquer et tuer le monstre.

Un jet sous la compétence *Psychologie humaine* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés) révélera qu'en fait, au lieu de dissuader les habitants de Luc de mettre en place une battue, les deux gendarmes adjoints soutiennent cette action. En particulier Jean César qui, s'il est un peu cuisiné, avouera qu'il a une peur bleue de cette « Bête » et qu'il est prêt à désobéir aux ordres de son capitaine pour lui régler son compte une bonne fois pour toutes (et donc participer à la battue nocturne).

La foule finit par se disperser, et il ne reste plus que les enfants, dont le fameux Club des Cinq. Les mêmes parient sur le fait que leurs parents débusqueront oui ou non la « Bête » et s'ils la tueront du premier coup ou pas. C'est le petit Gabriel qui fait

remarquer que « *De toute façon, le croquemitaine, y peut pas mourir. Et que même s'il mourrirait, et bien il reviendrait pour manger les méchants. Parce que le croquemitaine, il est très fort : il est grand, tout noir avec de grandes dents qui tournent et qui mangent tout et de grands yeux rouges qui voient tout...* ».

Les autres gamins le tacent rapidement avec son croquemitaine et ils partent tous pour aller jouer au football sur le terrain municipal à l'entrée du village.

Le but de cette petite scène est de donner un indice pour plus tard aux joueurs. Le petit Gabriel donne la description quasi exacte du croquemitaine (et pour cause, c'est lui qui l'a créé involontairement. Il ressemble donc à l'idée que s'en fait un bout de chou de cinq ans qui se moque bien de la réalité biologique).

Lors de leur prochaine confrontation avec le monstre, accordez un bonus conséquent au joueur qui fera la corrélation entre les dires du gamin et la description du monstre qu'ils auront sous les yeux. Si aucun d'eux ne fait le rapprochement, faites-leur réaliser un jet sous la caractéristique *Ronronnement* (Intelligence) avec un seuil de difficulté **Difficile** (Résultat de 13 ou plus aux dés) pour se souvenir de la description donnée par le petit Gabriel.

RENCONTRE AVEC MAOU

Si les chats ne se préoccupent pas de l'hôtel et cherchent plutôt à prendre contact avec Maou, ils trouveront ce dernier perché dans le grand peuplier de la place du village, comme indiqué par le Conseil de Paris.

C'est une excellente planque pour écouter ce qui se dit à la terrasse du café. Au mieux, laissez vos chats surprendre une ou deux conversations (cf. annexe n° 3 : Rumeurs de comptoir). Au pire, Maou indiquera ce qu'il a déjà entendu aux joueurs.

Hé là, qui va là ?

Si vous voulez pimenter les recherches de vos chats, faites intervenir les deux agents Rose-Croix qui pénètrent par effraction dans l'appartement de Jacques Maréchal. À eux de se montrer plus malins, soit pour les induire vers de fausses pistes, soit pour les mettre hors d'état de nuire.



Maou peut apprendre plusieurs choses aux agents du Conseil :

- 🐾 Le spécialiste dépêché par le préfet est un humain d'environ quarante ans qui s'appelle Jacques Maréchal. Il aurait travaillé pour l'Office National des Forêts (ONF) en tant que spécialiste du loup et des ours, rapport aux déclarations d'attaques de bergers des Pyrénées. La veille au soir, il aurait tâté du vin du pays (assez costaud, il faut bien le dire) et aurait déclaré publiquement aux habitués du café que « la "Bête" n'existe pas. Elle est biologiquement non viable aux vues de mes premières analyses ». Il s'agit donc pour lui de l'œuvre de petits plaisantins aux goûts particulièrement morbides. Reste à savoir « comment ils peuvent agir aussi vite... ». Il a pris une chambre à l'hôtel Moderne depuis trois jours.
- 🐾 Les agents Rose-Croix fouinent un peu partout, sous couvert de prendre des photos touristiques. Ils interrogent pas mal de monde au sujet de la « Bête » en prétextant vouloir en savoir plus sur cette énigme vieille de plusieurs siècles (rapport à la Bête du Gévaudan).
- 🐾 Les enfants du village font courir le bruit que c'est le croquemitaine qui punit les gens méchants, mais c'est bien connu : les chatons des humains racontent n'importe quoi.
- 🐾 La gendarmette (Nicole Bivisse) a un faible pour les chats. Elle accepte régulièrement l'intrusion de Maou dans les locaux de la gendarmerie pour lui prodiguer quantité de caresses qu'il apprécie particulièrement (on a tous nos petites faiblesses).

ACTE 4

« C'EST MA PREMIÈRE BATTUE-PARTY, YEAH ! »

Où l'on rencontre enfin la bestiole dont tout le monde parle, et où il est clair que tout devient sombre.

Objectifs de l'acte :

- 3 Participer à une scène d'action épique.
- 3 Mettre en lumière la clé de voûte du scénario.

Nous sommes au début de la nuit, sur la place du village, en plein été. Tandis que les mères invectivent leurs enfants et les somment de rentrer tout de suite pour dormir, les hommes se rassemblent au compte-gouttes, tantôt avec leurs armes de chasse, tantôt avec des armes de fortune (hache, fourche, faux, couteau, etc.). « C'est la pleine lune, le moment idéal pour faire une battue nocturne », affirment certains.

Paul Montero arrive rapidement sur les lieux, armé de son fusil de chasse hérité de son père. Il harangue les personnes présentes et les nouveaux venus, et distribue des pintes de bière d'un gros tonneau qu'il a amené avec lui à l'arrière de son pick-up. Bref, l'ambiance est tendue et délétère, propice à toutes les bavures possibles.

Le capitaine Jean-Luc Thibault arrive environ une demi-heure après Paul Montero. Il est accompagné

de ses hommes, y compris la gendarmette. Tous sont armés de fusils à pompe réglementaires. Rapidement, le ton monte entre les deux hommes. Le capitaine somme le jeune agriculteur d'arrêter cette battue tandis que Paul Montero met au défi le capitaine de le stopper. La tension est palpable, et l'alcool distribué fait craindre le pire au capitaine. Cependant, il a l'expérience du Tchad et la sagesse de l'âge pour lui. Il déclare donc à haute voix que s'il ne peut pas empêcher cette battue nocturne, alors il en prendra la tête.

Les chasseurs et autres rabatteurs improvisés saluent d'un hurra cette nouvelle. Le capitaine a bonne réputation, et le fait qu'il se joigne à eux les rassure grandement. Paul Montero n'apprécie guère le retournement de situation, mais ne voit pas comment contrer le capitaine. Il fait donc contre mauvaise fortune bon cœur et se soumet avec toute la rancœur possible qu'on peut vouer à un être humain à cette nouvelle place d'autorité.

Un jet en *Psychologie humaine* avec un seuil de difficulté **Moyen** (Résultat de 9 ou plus aux dés) indiquera



que Paul Montero s'est fait avoir sur ce coup et en garde une rancœur féroce vis-à-vis du capitaine. Il montrera aussi que le capitaine connaît la psychologie des hommes du coin et les réactions d'une foule. S'il ne pouvait pas empêcher cette battue, il aura au moins réussi à la contrôler en partie.

Après avoir fait arrêter la distribution des pintes de bière (provoquant ainsi une légère vague de mécontentement parmi les hommes présents), tout ce petit monde se met en branle et prend la direction du château de Luc (en effet, le capitaine reste persuadé que la « Bête » se planque dans le coin).

Le couple de touristes normands accompagne les participants à la battue nocturne, armé officiellement d'appareils photo de grande qualité et officieusement de leur Walther PPK dissimulés sous leurs vestes. Jacques Maréchal sera aussi de la partie, mais restera proche du capitaine.

En filature

Et nos chats dans l'histoire ? Comment accompagneront-ils cette battue ? Le mieux serait de profiter de la sacoche ou la besace d'un bastet ou d'un humain gagné à leur cause, histoire de voyager sans problèmes. Ils peuvent bien sûr suivre les participants à distances, mais certains chasseurs équipés d'armes à feu et légèrement éméchés risquent de les prendre pour cibles et de leur tirer dessus...

LE CROQUEMITAINE

Au bout de trois quarts d'heure, tout le monde arrive à l'orée de la forêt, non loin du château de Luc. Le capitaine fait former une longue chaîne chargée de faire un bruit d'enfer en avançant lentement dans la forêt, tandis qu'un groupe de chasseurs confirmés, dont les deux sous-officiers, vont prendre position au sortir du bois, juste avant le château.

Pendant ce temps, après avoir été excité par l'animation des adultes, le petit Gabriel s'endort en rêvant à la confrontation entre le croquemitaine et les adultes armés jusqu'aux dents...

Environ une demi-heure après le début de la battue, un coup de feu sec se fait entendre du côté du château. Si les joueurs sont avec les rabatteurs, ils verront le capitaine et ses hommes se précipiter comme un seul homme dans la direction d'où provenait le coup de feu.

Juste avant d'arriver sur place, un hurlement de douleur déchirera le silence de la nuit, suivi d'un deuxième coup de feu (plus « sourd » par rapport au premier) et d'un cri de frayeur. En arrivant sur place, les joueurs verront la scène cauchemardesque suivante :

Dans la clarté lunaire se découpe la créature la plus terrifiante que vous ayez jamais vue : un monstre de près de 2,5 m de haut, debout sur ses pattes arrière, domine les quelques humains apeurés et geignards qui se trouvent près de lui. Il est quasiment impossible de déterminer si cette « chose » possède un pelage, un plumage ou une fourrure tant la couleur noire est profonde. On ne distingue que ses contours, ainsi qu'une paire d'yeux rouge écarlate qui tranche avec la noirceur de la bête. Cette couleur noire semble être si intense et irréaliste qu'elle en fait mal aux yeux, même en pleine nuit. Deux énormes griffes recourbées d'une couleur métal ornent ses pattes arrière tandis que six longues griffes effilées et apparentes se détachent de ses pattes avant. Mais le plus horrible, le plus effrayant, reste la queue démesurée de cette chose sortie tout droit d'un cauchemar, une queue équipée d'une fine dentition de canines pointues, brillantes comme des lames de rasoir et qui tournent sur elles-mêmes, formant une vrille mécanique capable de déchiqueter n'importe quel matériau...

Dans ce tableau, un autre élément glace le sang : le son aigu et sifflant que la dentition du monstre produit, d'autant que le monstre en question ne fait aucun bruit : pas de grognements, pas de hurlements, rien du tout...

La créature que vos chats auront sous leurs yeux inspire de la terreur pure. Elle est engendrée par les peurs d'un enfant et reflète les peurs primales de chaque être humain. Il est évident qu'elle n'est pas « naturelle » et qu'elle ne fait pas partie de ce monde.

Chaque personnage devra effectuer un jet sous la caractéristique *Caresse* (Volonté) avec un seuil de difficulté **Quasiment impossible** (Résultat de 17 ou plus aux dés). Ceux qui ratent restent paralysés de terreur face au croquemitaine durant un nombre de rounds équivalent à leur marge d'échec. Les autres sont libres d'agir avec un malus de -2 sur leurs jets de dés durant les trois temps d'action suivants.



Autour du monstre se trouvent plusieurs chasseurs humains et les deux sous-officiers de la gendarmerie, tous aussi terrifiés les uns que les autres. Les coups de feu ont été tirés par réflexe, l'un par un chasseur et l'autre par un gendarme, et tous deux ont manqué leur cible. L'un des chasseurs regarde benoîtement le moignon qui était autrefois son bras droit. C'est lui qui a poussé le hurlement de douleur lorsque le croquemitaine a gentiment passé le membre supérieur droit de l'homme dans sa gueule...

AFFRONTER LA BÊTE

Le croquemitaine n'est pas immortel (cf. Annexe n° 1 : Personnages non-joueurs), mais possède un score en *Poil* hors-norme ainsi qu'une armure naturelle qui le protège automatiquement de deux niveaux de blessures. L'inconscient de Gabriel est axé sur les hommes armés, et non sur les chats. Le croquemitaine s'en prendra donc en priorité aux humains proches, ce qui sauvera en partie les chats présents (l'orée de la forêt est proche, les chats sont d'excellents grimpeurs dans l'âme et le monstre n'ira pas les courser dans les branches hautes et fines...).

Gare à l'accroc !

Et si vos chats ont déchiré le voile de la Mascarade devant les Rose-Croix ?

Deux possibilités : soit ils ont été assez intelligents pour ne pas se faire remarquer au cours du tumulte de la bataille et les agents n'ont rien vu (ou alors sont à mille lieues d'imaginer que les chats sont pour quelque chose là-dedans). Donc, tout va bien. Soit ils ont été bourrins comme de gros matous et ont dévoilé certains de leurs pouvoirs aux yeux des agents. Dans ce cas, ils ont intérêt à éliminer ces humains dangereux qui en savent beaucoup trop avant qu'ils ne prennent leur hiérarchie... Dans le dernier cas, remplacez les agents existants pour la suite du scénario par une équipe de secours venue les épauler.

Gardez à l'esprit que ce « monstre » n'a pas d'intelligence animale et se comporte de manière



étrange. Il vacillera selon les blessures reçues mais les ignorera totalement. Chaque niveau de blessure reçue par le croquemitaine laissera échapper un sang vif vermillon, une transcription des blessures telles que peut se les représenter un enfant de cinq ans.

Faites intervenir les agents Rose-Croix au moment opportun, c'est-à-dire lorsque le croquemitaine est sur le point de perdre plus de la moitié de ses niveaux de blessures possibles. Ils resteront interdits devant l'apparition avant de dégainer leurs pistolets et de faire feu ensemble sur le monstre.

Pour compléter cette scène cauchemardesque, n'oubliez pas pour les bastets ou les humains présents que chaque victime du croquemitaine laisse tomber son arme à terre, arme facilement réutilisable pour peu que le personnage possède la compétence *Arme à feu*.

Enfin, pensez à noter le type de blessure infligée au croquemitaine (feu, hache, fourche, balle, coups, etc.), car cela aura de l'importance pour la suite lorsque les personnages reverront le petit Gabriel. Lorsque le croquemitaine aura perdu plus de la moitié de ses niveaux de blessures possibles (soit six au total), lisez ce qui suit aux joueurs :

Soudain, la créature monstrueuse semble s'évaporer en un clin d'œil. Elle était là, semant la mort et la désolation et tout à coup... Elle s'est évanouie. Seuls les gémissements, les cris et les plaintes des humains autour de vous confirment la réalité de ce qui vient de se passer...

Il y a une corrélation entre le monstre créé par l'inconscient de Gabriel et l'enfant. À force de subir des dégâts, ils ont fini par « atteindre » Gabriel qui a subi un niveau de blessure dans son sommeil, ce qui correspond à une blessure grave pour un enfant de cet âge (d'où l'intérêt de noter les différents types de blessures qui vont se retrouver physiquement mais à un niveau moindre sur le corps de l'enfant). Ce retour

de bâton a réveillé l'enfant, en pleurs et hurlant de douleur dans sa chambre, et a donc mis fin temporairement à l'existence de la « Bête ».

REBONDISSEMENT

Le retour au village se fait dans la morosité la plus complète. Les chasseurs et les gendarmes qui ont survécu à la rencontre avec la « Bête » sont tous en état de choc. Les blessés sont rapidement évacués par hélicoptère vers l'hôpital du Puy-en-Velay, le plus apte à soigner des blessures graves de cet ordre. C'est le capitaine qui prévient les secours à partir de sa radio portable.

Le plus marqué dans cette affaire reste Jacques Maréchal. En effet, toutes ses théories sur le canular s'effondrent. Et en plus, la pierre angulaire de son darwinisme forcené vient de voler en éclat avec ce à quoi il vient d'assister la nuit précédente. C'est donc un homme qui vient de passer une nuit blanche, aux traits tirés, à l'alcool facile qui traîne au comptoir du café.

Dans cette pagaille indescriptible qui s'empare du village, les chats peuvent entendre la nouvelle suivante (qu'ils soient au commissariat à espionner les gendarmes, près ou dans l'hôtel à écouter les Rose-Croix, les clients ou les propriétaires, ou même sur le peuplier à écouter les conversations des habitués du café) : le médecin du village a fait intervenir le SAMU dans la maison du petit Gabriel. En effet, l'enfant aurait été gravement blessé au cours de la nuit.

Voilà qui devrait mettre la puce à l'oreille à nos chats (si je peux m'exprimer ainsi). L'ennui, c'est que nos amis félins ne vont pas être les seuls à bénéficier de cette information ni à faire le lien entre le croquemitaine et le petit Gabriel... Eh oui, on peut être agent à la solde des Rose-Croix et avoir un certain esprit de déduction (ce doit certainement être l'influence de *Derrick* sur les générations précédentes)...

Alternative

Vous pouvez aussi faire jouer cette scène pendant la nuit, lors du retour au village. Le fait de voir le médecin du village partir avec sa voiture et son gyrophare allumé peut être plus accrocheur pour les joueurs.



ACTE 5

« QU'EST-CE QU'ON FAIT, MAINTENANT, CHEF ? »

Où l'on voit que lorsqu'on est quadrupède, on est deux fois plus les deux pieds dans la merde que lorsqu'on est bipède

Objectifs de l'acte :



Enclencher le dénouement.

Décider comment régler le problème.

Avant de faire leur rapport journalier à leur contact, les agents Rose-Croix décident d'aller voir le jeune Gabriel pour juger de la pertinence de leurs déductions. En effet, ils ont échafaudé l'idée que le garçonnet « contrôle » le monstre qu'ils ont vu la nuit dernière (faux, du moins en partie), ou que l'enfant a un lien avec la créature, ce qui expliquerait les blessures reçues la nuit (vrai). Ils ne savent pas encore d'où vient la chose qu'ils ont vue la veille au soir, mais il leur est évident qu'elle n'est pas « naturelle ». Ils hésitent encore entre une origine extra-terrestre et une expérience génétique secrète.

Profitant de l'animation régnant au village à cause des journalistes de tout poil fraîchement débarqués, ils se débrouillent pour aller *incognito* faire un saut à la demeure des parents du gamin. Les Rose-Croix prennent leur voiture (une grosse Mercedes S500 gris métallisé) et iront tranquillement sonner à la porte de la maison où habite Gabriel, après avoir récupéré l'adresse auprès d'un gamin du village qui traînait près de l'hôtel.

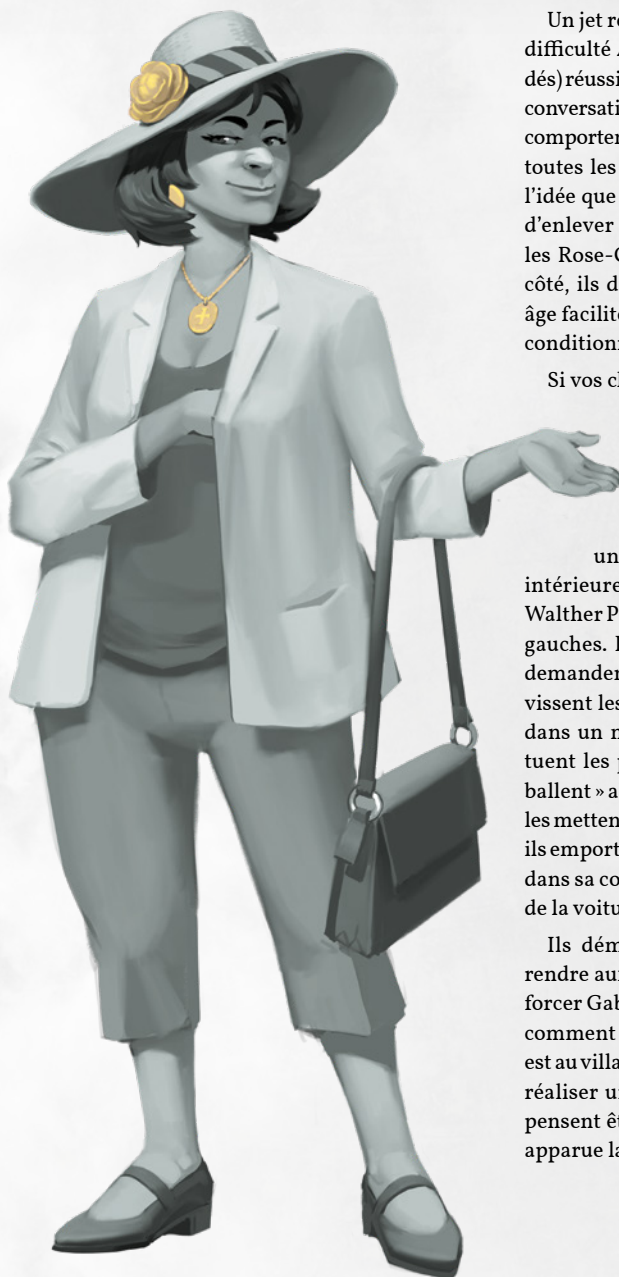
UN ENFANT TORTURÉ

Les parents, choqués par les blessures infligées à leur enfant, sont encore secoués. Le médecin du village étant peu enclin à croire l'apparition « spontanées » de coups et blessures sur le corps du garçonnet, ils ont très mal vécu le fait d'être quasiment mis en cause pour maltraitance. Ce sont de braves gens qui ne comprennent absolument pas ce qui se passe et qui ont l'impression que le ciel leur tombe sur la tête. La vie de leur fils unique chéri étant en danger, on peut facilement comprendre qu'ils soient totalement déboussolés depuis la nuit précédente.

C'est donc sans méfiance et dans un état quasi second que les parents de Gabriel laisseront entrer les deux agents Rose-Croix. Ces derniers seront reçus dans le salon avec un café, des petits biscuits et des regards ahuris. Vu l'état psychologique des parents, les Rose-Croix obtiendront facilement toutes les informations voulues concernant Gabriel, à savoir :

- 🐾 Gabriel est revenu effrayé en fin d'après-midi il y a un peu plus d'une semaine à cause d'une mauvaise blague de ses camarades qui lui ont fait croire que le croquemitaine existe réellement. Depuis cette affaire, il a le sommeil agité et fait régulièrement des cauchemars.
- 🐾 La veille de chaque attaque de la « Bête » (la dernière exceptée), l'enfant est passé chez les victimes : la veille de la première attaque, Gabriel et ses amis sont passés chez Gaspard Nazali pour s'amuser. Ce dernier les a engueulés car ils faisaient peur à ses moutons. Gabriel a relaté l'histoire à ses parents et aurait déclaré « *que le croquemitaine viendra punir une personne aussi méchante que Gaspard* ». Gilles Balaroso n'aurait jamais rendu un ballon de foot confisqué la veille de la seconde attaque. Martin Gaël a passé un coup de fil aux parents des jeunes du Club des Cinq pour se plaindre des dégradations qu'ils auraient commises sur le mur de sa propriété. Gabriel était entré dans une colère noire en affirmant haut et fort que ses amis et lui n'y étaient pour rien, que c'était injuste de le punir pour ça et que le croquemitaine irait punir M. Gaël.
- 🐾 Le père se souvient que Gabriel a parlé du mur du chenil que la « Bête » avait défoncé avant même qu'il n'ouvre le journal ou qu'on en parle à la radio. Cela l'avait marqué car lorsqu'il a demandé à son fils comment il a su cela, Gabriel lui a répondu qu'il l'avait vu en rêve la nuit.

LES ROSE-CROIX PASSENT À L'ACTION



Un jet réussi en *Psychologie humaine* avec un seuil de difficulté **Assez Difficile** (Résultat de 11 ou plus aux dés) réussi pour toute personne présente au cours de la conversation permet de déceler un changement dans le comportement du couple d'agents Rose-Croix. En effet, toutes les réponses des parents les confortent dans l'idée que Gabriel est « lié » au monstre. Leur but est d'enlever le gamin et de le forcer à travailler pour les Rose-Croix. Avec une « arme » de ce type à leur côté, ils deviendraient quasi invincibles. Son jeune âge facilitera le lavage de cerveau qu'il subira pour le conditionner à travailler pour l'organisation secrète.

Si vos chats n'interviennent pas (ou sont absents), les agents demandent où se trouve Gabriel actuellement. Les parents répondent qu'il dort dans sa chambre au 1er étage à cause du calmant que lui a administré le médecin. Les agents échangent alors un regard entendu puis sortent de la poche intérieure droite de leurs vestes respectives leurs Walther PPK et silencieux de leurs poches intérieures gauches. Devant les yeux médusés des parents qui demandent ce que tout cela signifie, les deux agents vissent les silencieux sur le canon de leurs revolvers dans un mouvement synchrone quasi parfait, puis tuent les parents d'une balle dans la tête. Ils « emballent » alors les corps dans le grand tapis du salon et les mettent dans le grand coffre de leur Mercedes. Puis ils emportent Gabriel, toujours endormi et enveloppé dans sa couverture, en le déposant allongé à l'arrière de la voiture.

Ils démarrent et roulent à vive allure pour se rendre aux ruines du château de Luc. Leur but est de forcer Gabriel à « appeler » la chose et à leur montrer comment il peut la contrôler. Puisque tout le monde est au village, autant en profiter immédiatement pour réaliser une petite expérience rapide... De plus, ils pensent être à l'abri puisque la créature est toujours apparue la nuit.



FINAL SANGLANT AU CHÂTEAU

Arrivés au château, les Rose-Croix s'arrêtent (malheureusement) tout à côté des douves, près de la supposée cachette du croquemitaine. Ils sortent Gabriel de la voiture sans ménagement et le réveillent brutalement. Affolé, le gamin se met à pleurer et à appeler ses parents. L'homme lui dit alors d'un ton sec que ses parents sont morts, et le prouve en ouvrant le coffre de la voiture pour dévoiler à l'enfant choqué les dépouilles de ses géniteurs. Il lui ordonne alors d'appeler la « Bête » ou de lui expliquer comment il fait pour la contrôler. Gabriel réalise alors qu'il est à côté de l'antre (du moins ce qu'il est persuadé d'être l'antre) du croquemitaine. Il hurle de terreur et cherche à s'enfuir. La femme le gifle violemment pour le faire taire, mais son corps déjà meurtri et affaibli encaisse mal le coup. Gabriel s'évanouit au pied de la femme.

Et là, les Rose-Croix viennent de commettre une terrible erreur. Gabriel n'est plus conscient, et le croquemitaine peut alors prendre vie. L'enfant s'est évanoui en partie de peur, et son inconscient est persuadé qu'il est coupable de la mort de ses parents. Le croquemitaine va donc s'évertuer à punir le méchant couple qui a kidnappé Gabriel (en particulier la femme qui l'a frappé), puis s'en prendra à l'enfant qui cherche ainsi à expier ses prétendues fautes...

Un bruit bizarre et terrifiant se fait alors entendre, provenant du tunnel, glaçant d'effroi les deux Rose-Croix. Ils ont déjà entendu ce bruit auparavant : le sifflement aigu des dents métalliques dans la gueule du croquemitaine. C'est donc avec un frisson dans le dos et une sueur froide naissante qu'ils se tourneront lentement vers l'origine du bruit. Une paire d'yeux rouges apparaît alors tout au fond des ténèbres du tunnel et le croquemitaine jaillit d'un coup de l'obscurité pour se précipiter vers ceux qu'il doit châtier.

Les Rose-Croix auront à peine le temps de dégainer leurs armes que le croquemitaine sera déjà sur la femme. Un cri d'horreur strident se changera d'un coup en un borborygme squameux, sa tête passant dans la gueule du monstre. L'homme videra son chargeur sur la « chose » avant d'essayer de s'enfuir en voiture, laissant là son infortunée partenaire et le petit Gabriel. Inutile de vous dire que les tôles d'acier de la Mercedes n'offrent qu'une protection illusoire...

À côté de la plaque

Vos chats n'ont rien capté et ne sont pas là ?

Dans ce cas, c'est Mao qui viendra les chercher en prétextant qu'il a vu le couple tuer les parents de Gabriel et enlever ce dernier pour l'emmener au château de Luc. Il téléportera tout le monde sur place au moment où la femme gifle violemment le garçonnet qui s'écroule à terre.

Il est évident que pour s'en sortir ou pour sauver Gabriel, il faut lui faire reprendre conscience. Le gamin recouvrera ses esprits 10+5 tours de jeu après qu'il a perdu connaissance. Il faut donc distraire le croquemitaine d'ici là avant qu'il ne s'en prenne à l'enfant.

Si Gabriel survit à cette confrontation, une question se posera à vos chats : Que faire de lui ? En effet, ce gamin possède un pouvoir éminemment destructeur s'il n'est pas contrôlé, comme le prouve l'histoire du croquemitaine. Maintenant que ses parents ont été tués, Gabriel va devoir gérer un choc psychologique grave qui risque d'être encore plus meurtrier que le précédent. Imaginez si l'inconscient du gamin créait un tyranosaure ou un Godzilla dans le village...

CONCLUSION

Vos chats ont donc plusieurs choix possibles face à ce dilemme :

🐾 Tuer Gabriel

C'est un choix radical et inhumain (mais ce sont des chats après tout) qui n'a que le mérite de faire disparaître le problème sans chercher une solution. L'acte est simple : il suffit de laisser le croquemitaine régler son compte à l'enfant en n'intervenant pas. Dès que ce dernier est mortellement blessé, le monstre s'évanouira pour disparaître à jamais. Gabriel hoquettera quelques mots incompréhensibles avant de rendre l'âme dans la minute qui suit.

Le Conseil de Paris, en grande partie composé de scientifiques, n'approuvera pas la destruction du seul être ayant développé ce talent unique. Si en plus vos chats ont malmené la Mascarade, ils peuvent espérer réaliser une autre mission uniquement dans leurs

rêves... Ils seront grillés pour le restant de leurs jours, ou vertement réprimandés.

🐾 **En faire un bastet**

C'est a priori une solution, mais elle est aléatoire. Il faut déjà qu'un volontaire félin accepte de plein gré d'abandonner son corps (parfait) pour celui (imparfait) d'un simiesque imberbe. En plus, rien ne dit que la fusion Gabriel/Chat hôte réussira à contenir et/ou contrôler les pouvoirs de l'enfant. C'est un pari risqué sur le futur...

🐾 **Ne rien faire**

Laisser Gabriel sur place et partir après avoir réglé le compte des Rose-Croix est — de loin — la pire des solutions. Gabriel, après avoir été placé en famille d'accueil par les services sociaux, dévoilera rapidement ses talents psychiques incontrôlés à cause d'une personnalité fragile et perturbée (avec ce qu'il a vécu, c'est compréhensible). Il attirera l'attention non seulement des Rose-Croix (qui feront le lien avec l'affaire de la « Bête du Gévaudan ») mais aussi de l'institution qui le confiera aux militaires, histoire de comprendre comment utiliser une telle « arme ». Il terminera fou, drogué à mort par des médecins sans scrupule, et s'autoanéantira dans une ultime crise de folie meurtrière.

Espérons que vos chats lui épargneront cet avenir peu reluisant.

🐾 **En faire un allié**

C'est peut-être bête comme chou, mais Gabriel gardera une haine farouche envers ceux qui ont lâchement exécuté ses parents, à savoir les Rose-Croix. Si les chats déchirent la Mascarade et se dévoilent à l'enfant, cela l'aidera certainement à supporter le choc psychologique de la mort de ses géniteurs. En revanche, il faudra trouver un moyen d'enseigner à Gabriel comment contrôler son pouvoir, qui peut être aussi bien destructeur que bénéfique. C'est un sacré *challenge* pour un chat, et ce serait une première que de voir un maître félin *coacher* un jeune *padawan* humain.

Le Conseil de Paris trouvera à placer l'enfant dans une famille pro félins (quelques manipulations de mémoire sur certains fonctionnaires et le tour est joué...) et, sous la conduite d'agents triés sur le volet, l'enfant grandira en apprenant à contrôler son pouvoir grâce à l'enseignement de ses amis à quatre pattes.

Si vos chats rentrent sur Paris avec Gabriel, faites-les stresser un peu... Après tout, son pouvoir n'est pas encore maîtrisé, et il pourrait se passer bien des événements en route ou dans la capitale avec un gamin de cet acabit (pourquoi pas un bibendum de 45 m de haut comme dans *Ghostbusters* ?).

To be continued ?

Et si vos chats n'arrivent pas à empêcher l'enlèvement de Gabriel par les Rose-Croix ?

Dans ce cas, vous avez une suite de scénarios toute trouvée : Les Rose-Croix ont « emmené » Gabriel en Sardaigne, dans une villa isolée en bord de mer. Ils ont drogué l'enfant afin qu'il dorme profondément et qu'il ne provoque pas l'apparition inopinée du croquemitaine.

Le Conseil de Paris a recueilli ces informations via un agent infiltré. Il enverra les chats là-bas avec pour mission d'exfiltrer l'enfant et le ramener (vivant, si possible) à Paris. Dans le pire des cas, il ne faut pas que les Rose-Croix puissent « utiliser » les pouvoirs de l'enfant.



ANNEXE 1

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

GABRIEL

Ô GABY, GABY...

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
1(6)	1(5)	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	4	3
Défauts	Chance	Qualités	
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Discrétion</i>	3	3	6
<i>Orientation</i>	4	1	5
<i>Séduire</i>	3	1	4

Psychologie : Gabriel est un gamin ordinaire, qui s'amuse l'été avec ses amis comme les enfants de son âge. Il a les yeux un peu cernés, mais reste un enfant rieur et turbulent. Autant il est concentré et sérieux en classe, autant il se dépense physiquement en récréation et au-dehors. Sa réputation de petit surdoué le gêne aux entournures, car il se rend bien compte qu'il préfère jouer avec les « Grands » plutôt qu'avec les enfants de son âge. Et surtout que les « Grands » le prennent pour un petit morveux alors qu'il est capable de leur en montrer. Malheureusement, malgré sa maturité et son intelligence, il a encore les réactions émotionnelles d'enfant de cinq ans.

Gabriel ne sait absolument pas ce qui lui arrive. Depuis quelques jours, il fait des cauchemars à répétition et dort très mal. Ses parents s'en inquiètent un peu, mais pas plus. Après tout, ce n'est que la première fois que cela arrive et l'histoire effrayante que le jeune Étienne lui a racontée quelques jours auparavant explique bien des choses.

JEAN-LUC THIBAUT

CAPTAIN, Ô MY CAPTAIN

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4(9)	4(9)	4	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	4	1	1
Défauts	Chance	Qualités	
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
<i>Armes à feu</i>	4	3	7
<i>Armes blanches</i>	4	3	7
<i>Discrétion</i>	4	3	7
<i>Secourisme</i>	2	5	7

Psychologie: Jean-Luc Thibault est un baroudeur. C'est un ancien officier de la Légion qui a sauté, entre autres, sur Kolwezi. Il n'est pas né de la dernière pluie, et tenter de le duper est quasi impossible. Après vingt années dans la Légion, le lieutenant Thibault a intégré la gendarmerie pour une obscure histoire de malaria mal soignée qui le rendait inapte au service. Il s'est rapidement intégré dans ce nouveau corps d'armée, pas très différent de celui qu'il connaissait, si ce n'est au niveau de la discipline. Il est certes perçu comme autoritaire par ses subalternes, mais jouit d'une aura de prestige et d'une réputation de chef dur mais qui ne laisse jamais tomber ses troupes dans les coups durs. D'un naturel réservé, on pourrait le croire bougon. En fait, Jean-Luc n'a jamais réussi à franchir le pas pour se



faire un cercle d'ami et même pour se trouver une compagne. Il vit en solitaire, et pour l'instant s'en contente très bien.

Utilisez tout le vocabulaire militaire lorsqu'il parle. Dites « Affirmatif ! » ou « Négatif ! » au lieu de « Oui » ou « Non ». De même, utilisez « Au temps pour moi » au lieu de « Excusez-moi » et « Dans la direction de mon bras » à la place de « Dans cette direction ».

CHASSEURS QUELCONQUES

TIRER D'ABORD, BOIRE ENSUITE

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2(7)	3(8)	2	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	1	2	2
Défauts	Chance	Qualités	
	2		
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	2	4
Orientation	2	3	5

Psychologie : Ce sont des autochtones légèrement éméchés qui participent à une battue locale pour traquer un monstre improbable. On parle donc fort et à voix haute. Les bravades et les plaisanteries grivoises ne sont là que pour masquer leur peur face à l'inconnu. La plupart sont des paysans effrayés par cette histoire de « Bête » malfaisante qui attaque les troupeaux et qui échappe mystérieusement à tous les pièges et battues tentés par les gendarmes. Les vieilles peurs ressurgissent rapidement, et les rumeurs vont bon train quant à la nature fantastique du monstre.

Certains font les bravaches pour impressionner les amis ou les jeunes filles, mais leur bravoure fond comme neige au soleil lorsque le danger se rapproche et que la tension devient intenable. Étant donné que la majorité d'entre eux a consommé de l'alcool pour se

donner du courage, leur capacité à viser correctement en est fortement altérée. En termes de jeu, ajoutez deux niveaux de difficulté pour atteindre une cible.

LE CROQUEMITAINE

PICK-A-BOO I

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
5(10)	10(15)	5	5
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
I	I	I	I
Défauts	Chance	Qualités	
	I		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e 10e 11e 12e 13e 14e 15e nconsc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Combat griffu	5	4	9
Combat à mains nues	8	6	14
Escalade	5	5	10
Saut	6	3	8



Psychologie : Ce monstre a ses caractéristiques psychiques au plus bas car il n'est que l'émanation du subconscient de Gabriel. En revanche, ses caractéristiques physiques sont « hors-normes » à cause de son origine fantasmagorique, notamment en ce qui concerne son score de *Poil* (Vigueur). En termes de jeu, il peut « encaisser » quinze niveaux de blessure avant de disparaître. Pour chaque tranche de cinq niveaux de blessure reçue, le petit Gabriel recevra un niveau de blessure en retour, ce qui est énorme pour le corps d'un enfant.

Le Croquemitaine n'exprime aucune émotion et ne parle pas. Il agit comme un automate, ses actions étant dictées par l'idée que s'en fait Gabriel. N'oubliez pas que l'inconscient de l'enfant n'est concerné que par les humains. Si des chats interviennent (par leurs talents psychiques ou autrement), le croquemitaine les ignorera tout simplement, du moins au début. S'il devient évident que les chats sont à l'origine des tracas ou des attaques qui affectent le monstre, ce dernier reconsidérera leur présence après un certain temps. Mais gare alors à la réaction violente de la bestiole...

JACQUES MARÉCHAL

L'ÉCHELLE DE DARWIN

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	4(9)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
	2		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	3	3	6
Chasse	2	4	6
Orientation	2	3	5

Psychologie : Jacques Maréchal a réussi à conjuguer amour de la science et amour de la nature dans son métier, tout en évitant la compagnie des hommes. Bien

qu'il a un abord fluide, son corps est robuste et nouveau à cause de ses conditions de travail qui l'amènent à « se balader » plusieurs semaines durant en pleine nature. Spécialiste du comportement animalier en ce qui concerne les ours et les loups, il est noté comme extrêmement compétent dans son domaine par sa hiérarchie, bien que son caractère lui ait largement desservi dans sa carrière. En effet, Jacques n'a pas sa langue dans sa poche et a ouvertement contesté certaines décisions administratives d'une manière peu diplomatique (voire violente quelques fois... Le nez du préfet des Pyrénées en sait quelque chose).

Jacques Maréchal est un homme de convictions, doublé d'une foi inébranlable en la science et la nature. Tout doit pouvoir s'expliquer pour s'inscrire dans l'équilibre naturel. Pour lui, il n'y a ni bien ni mal (de pures inventions humaines), mais uniquement un équilibre naturel dans un cycle de chasseur et de chassés. Cette histoire de retour de la Bête du Gévaudan l'a fait tout d'abord sourire, mais commence sérieusement à le perturber à cause des preuves qu'il recueille sur les lieux des attaques.

NICOLE BIVISSE

BLEU PERVERCHE

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	1	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
	3		
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	3	2	5
Culture générale	3	4	7
Séduire	2	3	5

Psychologie : Nicole Bivisse est une jeune fille un peu boulotte (mais d'un physique agréable) qui a

quitté ses études d'anglais littéraire pour entrer dans la gendarmerie. Cette décision a été motivée d'une part à cause d'un professeur d'université qui l'avait prise en grippe, et d'autre part pour sa passion des histoires policières. Même si elle ne s'épanouit pas dans son travail actuel, elle apprécie inconsciemment l'ordre et la hiérarchie qui la « cadrent ». Elle cherche à ne pas décevoir ses supérieurs et pourrait certainement avoir le béguin pour son capitaine, un homme certes d'âge mûr mais rassurant par sa force de caractère et qui a les pieds sur terre.

Nicole obéira sans poser de questions aux ordres du capitaine Jean-Luc Thibault, sauf en ce qui concerne le fait de ne pas laisser entrer des animaux dans les locaux de la gendarmerie. Elle est incapable de résister au miaulement d'un chat cherchant un peu de réconfort et de caresses auprès d'un être humain, et n'hésitera d'ailleurs pas à lui apporter une soucoupe de lait frais.

GAËTAN DUVERDIER

PIILER DE COMPTOIR

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	2	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	1	3	2
Défauts	Chance	Qualités	
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	2	3	5
Conduite véhicules	2	3	5
Droit, Administration	2	3	5
Réparer/ Trouver	2	2	4

Psychologie : Gaëtan Duverdier a un sérieux problème avec l'alcool (« Ah ben non. J'aime bien ça ! »). C'est son *vade-mecum* en cas de stress, et il a tendance à abuser de la prescription médicamenteuse. Il n'est

guère apprécié par son capitaine à cause de son penchant pour la boisson, et ne doit son grade actuel qu'à ses années de service et à sa capacité incroyable à trouver les indices les plus improbables lors des quelques enquêtes réalisées par les gendarmes. Son seul atout : son répertoire d'histoires drôles qui semble impossible à épuiser. Plus le scénario avance, plus il sera saoul... Petite précision : ses histoires sont toujours vaseuses.

ROGER DIERUS

CHEF, OUI CHEF !

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	4(9)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	1	3
Défauts	Chance	Qualités	
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e 9e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	3	3	6
Leadership	3	2	5
Séduire	3	2	5

Psychologie : Bleu-Blanc-Rouge jusqu'au caleçon, le maréchal des logis chef Roger Dierus est l'archétype du gendarme caricatural : jamais d'initiatives, toujours obéir aux ordres. Quant à l'adage « Réfléchir, c'est déjà désobéir », c'est à croire qu'il a été inventé pour lui. C'est le seul gendarme marié habitant une maison au village de Luc. Sa femme se tait et subit. Quant à ses enfants, ils lui préparent une adolescence douloureuse.

Pendant, Roger est un séducteur qui sait se faire des amis. Il est connu et apprécié dans tout le village. Il aide aux barbecues, aux fêtes votives, à l'organisation des soirées du village... C'est un homme sur qui on peut compter, et il en est fier.



JEAN CÉSAR

TAS D'BEAUX YEUX, TU SAIS...

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	3	4
Défauts	Chance	Qualités	
2			

Niveaux de blessure

1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e |
Inconsc. | Coma | Mort

Compétences

Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	2	4	6
Conduite de véhicules	2	3	5
Droit, Administration	2	3	5
Séduire	4	0	4

Psychologie : Jean César n'est pas à vrai dire un beau gars, mais il est persuadé d'avoir un charme fou. Il a dû draguer tout ce que le village et les environs comptent de jeunes filles de 17 à 31 ans. Les rares fois où il a réussi à coucher avec sa partenaire sont à mettre sur le compte de l'ébriété avancée de cette dernière, ou à un gros moment de déprime (ce qui reviendrait au même). Malgré tous les râteaux qu'il a pu se prendre avec la gent féminine, Jean César est un optimiste forcené qui croit à sa bonne étoile et à son charme irrésistible. Seul défaut : Jean est un peureux et n'osera jamais s'engager dans une relation durable pour la vie avec quelqu'une.

GUY MIRASOLE

LA GRANDE ZAZA

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	3	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	2	2	3
Défauts	Chance	Qualités	
2			

Niveaux de blessure

1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e |
Inconsc. | Coma | Mort

Compétences

Compétence	Base	Rang	Total
Armes à feu	3	2	5
Danse	3	3	6
Déguisement	3	2	5
Séduire	3	2	5

Psychologie : Guy Mirasole est un bel homme, bien plus que son collègue Jean César. Toutes les jeunes filles du village de Luc et des environs connaissent bien ce jeune homme svelte et bronzé qui parle avec un léger accent chantant. Autant Jean César drague lourd, autant Guy Mirasole attire à lui les jolies filles rien qu'en apparaissant. Sauf que Guy a des penchants à l'opposé du Don Juan de service. Régulièrement, il s'offre une virée au Puy-en-Velay où il peut se laisser aller à faire la folle au « Chouchou », un bar gay très en vogue dans la région. Malgré son air de chanteur hispanique et son léger accent musical, ce gendarme craque pour les jeunes et beaux éphèbes cévenols... Évidemment, il est hors de question qu'il fasse son *coming-out* dans un petit village traditionaliste comme Luc. Il joue donc au beau célibataire ténébreux, et de nombreuses rumeurs courent à son sujet à propos d'un amour perdu qui le rend inconsolable et à qui il est resté fidèle au-delà de la mort de sa bien-aimée.

GASPARD NAZALI

AGNEAU DE DIEU

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3(8)	3(8)	2	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	4	3	2
Défauts	Chance	Qualités	
2			
Compétences			
Compétence	Base	Rang	Total
Armes blanches	2	3	5
Artisanat	3	3	6
Bricolage	2	3	5
Orientation	3	2	5

Psychologie : Gaspard Nazali est un éleveur de moutons passable doublé d'un potier hors pair. Son élevage lui vient de son père, et il l'entretient plus par devoir familial que par passion de l'élevage d'ovins. Il possède une collection impressionnante de couteaux chez lui car il égorge et dépèce lui-même ses bêtes « à l'ancienne » comme il aime à dire. En parallèle, il a un atelier de poterie, une passion qu'il a découverte adolescent et qui ne l'a pas quitté depuis. Son atelier est réputé et de nombreux touristes viennent des quatre coins de l'Europe pour acquérir l'une de ses créations.

Gaspard était en train de travailler sur un vase particulièrement difficile à réaliser lorsque la Bête a attaqué son troupeau de moutons. Il n'a donc rien vu, mais a pu constater les dégâts avec horreur.

GILLES BALAROSO

WC FIELD LIKE

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	3 (8)	2	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	2	1
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétences	Base	Rang	Total
Agriculture	3	2	5
Artisanat	2	2	4
Bricolage	3	1	4
Commerce	3	1	4

Psychologie : M. Balaroso a deux amours : la vive bouteille et la nature. En revanche, il a une sainte horreur des enfants. Tout ce qui a rapport de près ou de loin à des bambins de tout âge l'exaspère. Sa réputation de colérique et de « monsieur pas commode » est connue de toute la marmaille du village, qui lui rend bien en lui jouant régulièrement quelques tours pendables de leur cru. Si l'un des personnages est un humain de moins de 20 ans, la réaction de Gilles Balaroso sera simple :

dehors ! L'état éthylique de ce monsieur dépend de l'heure. Il est sobre le matin mais finit rond le soir.

Il n'a strictement rien vu de l'attaque, étant complètement saoul et effondré dans sa cuisine. Il a découvert le carnage au matin.

MARTIN GAËL

100 % DES GAGNANTS ONT TENTÉ LEUR CHANCE

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	2	3
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	3	2
Chance			
4			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconc. Coma Mort			
Compétences			
Compétences	Base	Rang	Total
Agriculture	3	3	6
Commerce	2	4	6
Conduite de véhicules	2	3	5
Leadership	2	3	5

Psychologie : Martin Gaël a gagné au loto il y a deux ans et tout le monde est au courant parce qu'il aime à se vanter qu'il peut faire ou acheter ce qu'il veut quand il veut. Son rêve était d'élever des moutons dans les Cévennes et hop !, le voilà propriétaire d'une ferme et d'une cinquantaine de bêtes. Peu importe s'il se débrouille comme un pied et qu'il doive régulièrement remplacer son cheptel. Il en a les moyens et ne s'en prive pas. Sa dernière lubie est d'être élu maire de Luc. Les tournées générales généreuses et nombreuses qu'il offre au café de la place en font un candidat sérieux pour les prochaines élections municipales.

Il fait de la perte de son agneau une affaire personnelle et fera tout pour voir le monstre mort à ses pieds.



PAUL MONTERO

REQUIN RURAL AUX DENTS LONGUES

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
4 (9)	3 (8)	3	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	3
Chance			
3			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconsc. Coma Mort			

Compétences			
Compétences	Base	Rang	Total
Agriculture	3	2	5
Chasse	2	3	5
Commerce	3	3	6
Équitation	3	2	5

Psychologie: Paul Montero a raté sa vocation. Il aurait dû être homme d'affaires à New York ou Golden Boy à Hong Kong. Mais le destin a voulu qu'il naisse à Luc. En bon fils, il a repris l'exploitation familiale mais a rapidement diversifié sa production en créant un haras qui a très vite gagné une excellente réputation dans le milieu hippique. C'est une des fortunes du coin, et il use et abuse de sa réputation dans ses affaires. Il a pris en grippe Martin Gaël, qui a pour lui l'énorme défaut d'avoir eu l'argent sans l'effort. Il cherche à le battre dans la course aux municipales, histoire de lui montrer qui est le maître dans la région.

Paul se moque bien de son poulain mort (il n'était pas prometteur comme étalon reproducteur) mais espère bien couper l'herbe sous les pieds de Martin Gaël en tuant le monstre en premier.

AIMÉ DEFERRE

PAPY FAIT DE LA RÉSISTANCE

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
2 (7)	3 (8)	2	2
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	3	2	3

Chance

2

Niveaux de blessure

1er | 2e | 3e | 4e | 5e | 6e | 7e | 8e | Inconsc. | Coma | Mort

Compétences

Compétences	Base	Rang	Total
Armes blanches	2	3	5
Bricolage	3	2	5
Chasse	3	2	5

Psychologie: Aimé Defferre est un vieux monsieur qui aspire surtout à goûter au calme ambiant pour ses dernières années. Il abhorre tout ce qui cause du raffût ou du dérangement dans sa vie ordonnée et rassurante. Sa mémoire est quelque peu défaillante à cause de son grand âge (il faut dire que l'homme est proche des 85 ans), mais il reste vif d'esprit et son coup de gâchette fait encore des envieux parmi les chasseurs du coin.

La vision du croquemitaine l'a passablement secoué. À son âge, on a du mal à faire face à des terreurs sorties du fin fond d'une enfance qu'on croyait perdue à tout jamais. C'est sa mémoire défaillante qui a sauvé Aimé. Incapable de se remémorer précisément le croquemitaine, il n'en garde qu'un sentiment de grande peur.

LE COUPLE ROSE-CROIX

BONNIE AND CLYDE

Physique			
Griffe	Poil	Queue	Œil
3 (8)	3 (8)	3	4
Mental			
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	2	2
Chance			
2			
Niveaux de blessure			
1er 2e 3e 4e 5e 6e 7e 8e Inconsc. Coma Mort			

Compétences

Compétences	Base	Rang	Total
Armes à feu	4	4	8
Discretion	3	3	6
Repérer/Trouver	3	3	6

Psychologie : Les deux agents Rose-Croix affectés à cette mission savent qu'il ne s'agit pas d'une promenade de santé. Ils agissent toujours méthodiquement, en essayant de se faire repérer le moins possible, et n'hésitent pas une seule seconde à éliminer un problème de façon définitive. Leur couverture de touristes normands leur permet de passer plus ou moins inaperçus au village, et surtout de cacher un bon vieux flingue sous leur veste. Leurs ordres sont clairs : récolter un maximum d'informations sur



le terrain, et éventuellement récupérer l'arme ou la chose qui produit autant de dégâts.

Lorsqu'ils tombent le masque, ils deviennent des adversaires impitoyables et redoutables.

ANNEXE 2

« QUI EST OÙ ET À QUELLE HEURE ? »

Toutes les informations du tableau suivant concernent le jour de l'arrivée des chats (« Jour J »). « ? » représente l'inconnu dans ce scénario. Après l'après-midi, vos joueurs sont en roue libre.

Personnages	Jour J						Jour J+1			
	5 à 7h	7 à 11h	11 à 13h	13 à 17h	17 à 21h	21 à 5h	5 à 7h	7 à 11h	11 à 13h	13 à 5h
Nicole Bivisse	G	G	G	G	P	F	G	G	P	?
Jean-Luc Thibault	G	Pa	G	Pa	P	F	G	G	P	?
Roger Dierus	M	Pa	G	Pa	P	F	G	G	P	?
Gaëtan Duverdier	G	Pa	G	Pa	P	F	G	G	P	?
Jean César	G	V	G	V	P	F	G	G	P	?
Guy Mirasole	G	V	G	V	P	F	G	G	P	?
Gaspard Nazali	M	Ch	P	Ch	P	F	P	M	P	?
Gilles Balaroso	M	Ch	M	Ch	P	F	P	M	P	?
Martin Gaël	M	Ch	M	Ch	P	F	P	M	P	?
Paul Montero	M	E	M	Ch	P	F	P	M	P	?
Aimé Deferre	M	CI	M	CI	P	M	M	M	P	?
Jacques Maréchal	H	CI	H	F	P	F	P(3)	P(3)	P(3)	?
Couple Rose-Croix	H	F	H	C	P	F	H	M(2)	C	?
Gabriel	M	C(i)	V(i)	F(i)	V(i)	M	M	M	C	?

LIEUX :

G : Gendarmerie

M : Maison (Lieu de résidence habituel)

H : Hôtel

F : Forêt (proche du château)

C : Château de Luc

P : Place du village/Café

V : Village de Luc (autre que P)

Ch : Champs/Pâturages

E : Écuries

CI : Chenil

Pa : Patrouille avec véhicule (Renault 4L 4x4)

Gabriel est avec ses « amis » en bande pour jouer.

Le couple de Rose-Croix va rendre visite chez les parents de Gabriel.

Jacques Maréchal passe la matinée à boire au café de la place du village.



Ces informations sont obtenues si et seulement si vos chats laissent traîner leurs moustaches du côté du café situé sur la place du village, qui porte le doux nom de « Café des arts ». Ce type de rumeurs peut aussi être entendu soit à l'hôtel, soit dans la rue lors d'une conversation entre deux commères.

Jetez 2d10 pour chaque 10 minutes passées à écouter les conversations des consommateurs.

2d10	Résultat	Véracité
2-3	Depuis quelques semaines, on voit des drôles de choses près du château de Luc : des lumières dans le ciel, des bruits étranges... C'est le vieil Aimé Deferre qui a tout vu.	Faux
4-5	La gendarmerie a la preuve que la « Bête » est une expérience génétique militaire qui a mal tourné. Les gendarmes ont reçu des ordres en haut lieu de faire disparaître toutes les traces et les preuves qui peuvent impliquer le gouvernement.	Faux
6-7	Le groupe d'enfants dont fait partie le petit Gabriel a effrayé les moutons de Gaspard Nazali la veille de son attaque par la « Bête ». Le lendemain, on a entendu plusieurs enfants affirmer que « C'était bien fait, et qu'il a bien été puni ».	Vrai
8-9	Des templiers avaient élu domicile au château de Luc dans le temps. On raconte qu'ils y faisaient de drôle de choses (messes noires, sacrifices, etc.) et qu'ils adoraient des divinités égyptiennes.	Faux
10	Même résultat qu'à la ligne 8-9, mais ce sont les cathares qui s'y collent. Et en plus, il y aurait eu plein de disparition d'enfants à l'époque.	Faux
11	Le jeune Étienne est un adolescent infernal. Pas plus tard que la semaine dernière, ses amis et lui ont flanqué une frousse bleue au petit Gabriel en lui racontant des histoires effrayantes à propos d'un croquemitaine qui vivrait sous le château.	Vrai
12	Le préfet voulait enterrer des déchets radioactifs non loin du village de Luc. Les habitants ont fait un boucan du diable pour ne pas avoir ce « dépôt » près de leurs habitations en ameutant Greenpeace et la télévision. Peut-être qu'ils ont déjà commencé à stocker dans le coin en cachette.	Faux
13	On a vu des hommes en costume noir et lunettes teintées traîner dans le coin ces derniers temps. Y'a sûrement une raison à ça, surtout depuis l'affaire de la « Bête »...	Faux
14	Un couple de Normands qui se balade en Mercedes grand luxe a été aperçu hier dans la forêt près du château. Ces andouilles ont affirmé qu'ils cherchaient des champignons, alors que la saison est terminée depuis belle lurette.	Vrai
15	Gilles Balaroso n'aime pas les enfants, et il a souvent des accrochages verbaux avec la bande d'Étienne. Dernièrement, il leur a confisqué un ballon de football.	Vrai
16	Y'a pas de doute ! C'est bien la Bête du Gévaudan qui est de retour. C'est un cycle de 250 ans environ, et Nostradamus l'avait prédit (C'est dire !).	Faux
17	Il y a deux ans, des campeurs anglais qui avaient garé leur camping-car près du château ont affirmé avoir vu une soucoupe volante. Dans le pays, on raconte surtout qu'ils ont écopé d'une amende salée parce que le camping sauvage est interdit aux abords du château.	Faux
18	C'est l'esprit de la Cunégonde qui est morte le mois dernier qui revient se venger, à cause de tout ce qu'on disait sur elle. Mais elle a bien été fille-mère pendant la guerre...	Faux
19	Les voyants ont annoncé une conjonction des planètes particulière ce mois-ci. Tout est écrit dans <i>Voyance Magazine</i> , c'est dire si c'est du sérieux !	Faux
20	Le maître d'école est toujours hospitalisé, mais pas pour une dépression. Il paraît que les enfants ont été terribles cette année, mais l'agression dont il a été victime juste avant les vacances scolaires a été la goutte d'eau qui a fait déborder le vase. Il est vrai qu'il avait la giflle facile, et que tout le monde y avait droit un jour ou l'autre. Tenez, même le petit Gabriel, qui est pourtant le premier de sa classe, en a eu une. Ce n'était pas la veille de l'agression, d'ailleurs ?... Toujours est-il que les gendarmes recherchent toujours le type qui l'a rossé et laissé quasi mort sur le pavé.	Vrai