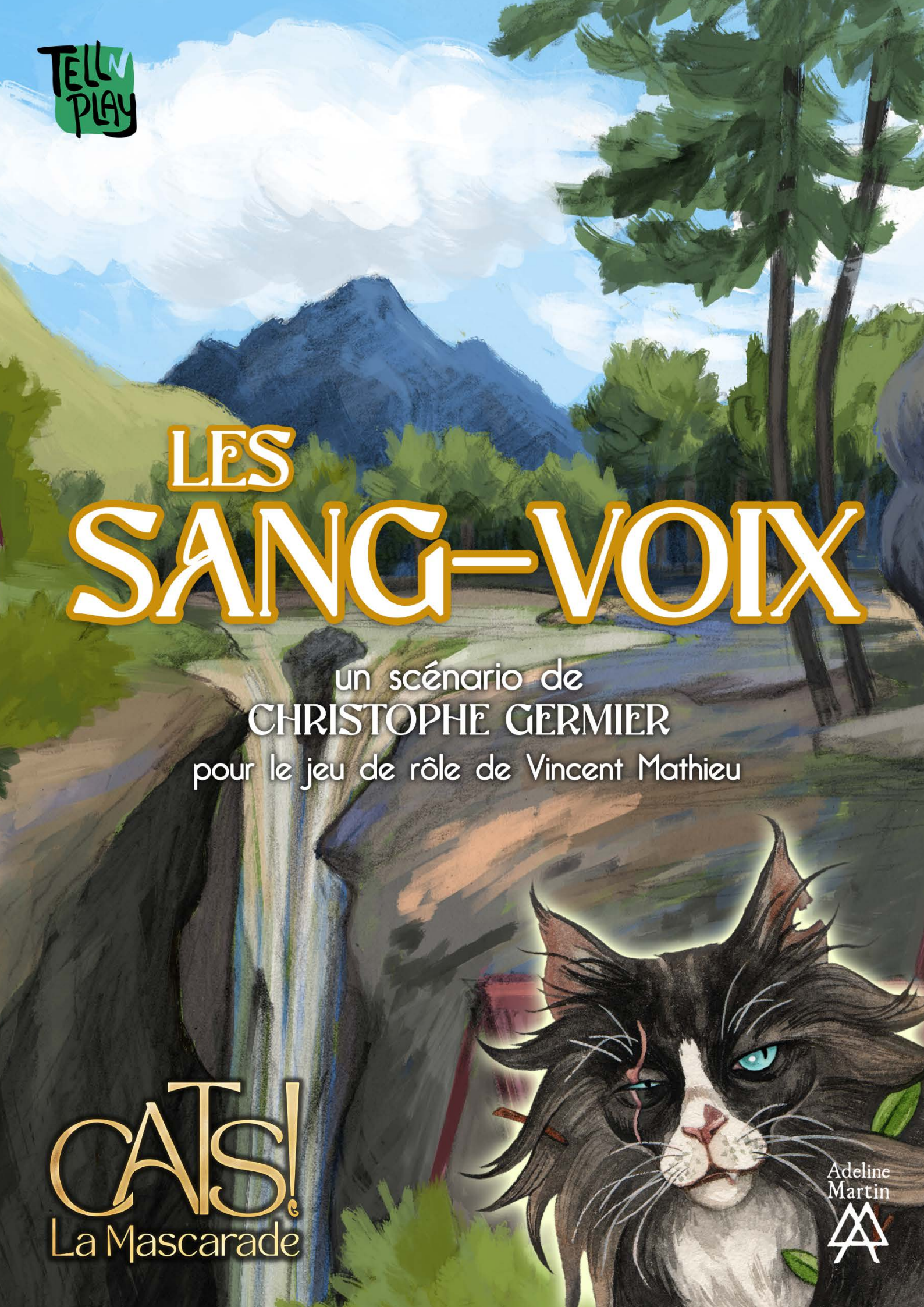

TELL N PLAY
LES
SANG-VOIX
un scénario de
CHRISTOPHE GERMIER
pour le jeu de rôle de Vincent Mathieu
CATS!
La Mascarade
Adeline
Martin

Au fait !

Le scénario que vous avez entre les pattes de velours a été rédigé, mis en page, enregistré et diffusé sous la forme d'un actual-play disponible sur Youtube et les plateformes de streaming… le tout gratuitement ! Sachez que vous pouvez faire un don pour soutenir ce type d'initiatives de ma part via Buymeacoffee . Pour tout don supérieur ou égal à 5 euros, vous pourrez recevoir les aides de jeu du scénario, comprenant les illustrations d'Adeline Martin (accompagnées des profils de persos), le plan de la Kaniarde et les plans des hauts lieux de cette mission (« ADJ Cats » en commentaire du don pour recevoir ce joli paquet).

Par ailleurs, si vous voulez en savoir plus sur le contexte de création de ce scénario, je vous invite à écouter les débriefs d'actual play à la fin des épisodes ou encore à consulter l'article sur les inspirations sur le blog de Tell and Play

Cats ! La Mascarade est un jeu de rôle de Vincent Mathieu édité par Black Book Éditions.

Dans cette aventure, vos agents vont être confrontés à un ancien secret de la Mascarade. Ils vont en effet découvrir le lourd héritage des méthodes de certains conseils, à une époque où le pire des châtiments n'était pas de se retrouver enfermé en esprit dans le corps d'un simiesque.

Cette mission comprend une première partie qui se déroule en métropole avant que les agents ne se retrouvent dans l'hémisphère sud sur une île appelée « la Kaniarde ». Ils devront alors organiser « la Grande Évasion » d'un groupe de chats semi-éveillé baptisés les Sang-Voix. Le tout avec un antagoniste aux basques digne des films de James Bond.

Au vu de sa conclusion, ce scénario pourrait plutôt convenir à des chats ayant envie de renverser la table du jeu géopolitique de la Mascarade car elle permet d'introduire une nouvelle faction : les Sang-Voix. Elle peut aussi s'adresser à des joueurs débutants, c'est en tout cas le postulat de départ du premier acte.

Comptez entre 6h et 10h selon le temps que vous souhaitez consacrer à cette histoire à votre table. Certaines sections peuvent être allongées ou au contraire raccourcies. Elles sont signalées par les mentions ASVC (À Sauter en Version Courte) ou au contraire VL (Version Longue).

FICHE TECHNIQUE

Type : action/interaction/fin semi-ouverte
PJ : entre trois et cinq chats (pas d'humains ni de bastets)
MJ : initiée
Joueurs : Débutants, ou au moins une mission de petite taille
Action : ◆◆
Interaction : ◆◆
Investigation : ◆

Enfin, n'hésitez pas à me faire des retours, que ce soit via le site de Tell and Play ou les différents réseaux (Facebook, Instagram, Bluesky).

TABLE DES MATIÈRES

Au fait ! 2

Derrière le rideau : Kaniar Prizon 4

Autrefois 4

Aujourd'hui 4

Le plan de Mitile 5

Enjeux au sein de la Mascarade 6

Acte 1 – La piste d'Isaure 6

Une mission presque comme les autres 6

Entrer chez Anita 7

Enquête chez retraités 8

Agents à la rescousse ! 9

Un chef sans envergure 10

Acte 2 – En route pour la Kaniarde 11

La demeure de Nin' et Mut' 11

Ganja's Palace (ASVC) 12

La Meute (ASVC) 14

Pendant ce temps… Mau'Zen à la Kaniarde 15

Acte 3 – Les Sang Voix 15

La demeure de Mitile 15

La chasse au Tuit Tuit et le traître Figaro (Version longue) 17

Braquage de l'aéroport 18

Conclusion 19

Profils des PNJs 20

Derrière le rideau : Kaniar Prizon

Kaniar-Prizon ou la Kaniarde, c'est ainsi que les chats éveillés appellent l'île de la Réunion (qui s'est aussi appelée île Mascarin, île Bourbon, mais ça c'est une autre histoire !). Elle est ici l'enjeu de plusieurs problèmes politiques liés à la Mascarade.

Autrefois

Il un temps où les grands dirigeants félins du Conseil de Paris ont rechigné à faire de leurs congénères des Bastets en guise de châtiment. À cette époque, le monde était tout simplement plus petit, et il était facile d'isoler les dissidents plutôt que de continuer à devoir les surveiller dans des corps humains. Ces dirigeants ont donc créé une « île prison » qu'ils dénommèrent Kaniar-Prizon ou la Kaniarde. Par quelques habiles coups du sort, les chats punis se retrouvaient sur des bateaux et débarquaient dans cet univers inhospitalier où ils étaient livrés à eux-mêmes. Pour être sûrs qu'ils ne reviennent jamais, les agents du Conseil Particulier (cf. ci-dessous) avaient alors pour charge de les démettre de leurs pouvoirs télépathiques en dehors de la communication, ce qui a valu ce surnom à leurs descendants : les Sang-Voix.

En manipulant les bons esprits simiesques, le Conseil de Paris introduisit des chiens pour terroriser les condamnés et les empêcher de s'organiser sur place pour défaire leurs geôliers. C'est cette présence de canidés qui devait donner le nom de Kaniarde à l'île parmi les félins.

Afin que les choses soient bien tenues, le Conseil de Paris, sollicitant des Conseils en Afrique et en Inde pour lui venir en aide, créa un Conseil Particulier qui devait s'occuper de l'administration de l'île. un ordre devenu obsolète depuis, mais dont certaines lignées s'enorgueillissent encore. Aujourd'hui, celui-ci a complètement disparu et la charge de s'occuper de l'île a été transférée par habitude au Conseil de Johannesburg, dirigé par un exotic shorthair du nom de Wra'Ow, un Défaitiste aussi lunaire que flippé.

Aujourd'hui

L'île échappe désormais à tout contrôle. Cela fait longtemps que les gardiens sont devenus les alliés des condamnés dans un seul but : survivre. On trouve ainsi des descendants d'anciens agents du Conseil Particulier comme Ganja, Janga et Nagja, par exemple, qui ont retourné leur veste et ne répondent plus aux sollicitations de Johannesburg. Ils usent au contraire de leurs pouvoirs psychiques pour soumettre aussi bien les chats qui en sont dépourvus que les simiesques qui les servent. Il reste toutefois des fidèles à Wra'Ow dont deux agents (Nin' et Mut') qui sont sur le point de quitter l'île car leurs compétences et leurs capacités ne permettent plus d'endiguer le flot de problèmes auquel ils sont confrontés.

Et leur survie est aujourd'hui directement menacée par les simiesques. En effet, les humains, qui avaient apprécié la présence des chats à leurs débuts lorsqu'ils chassaient les rats, se sont mis dans la tête de les éliminer de l'île, que ce soient avec des rats empoisonnés ou pire… en leur

coupant leurs attributs génitaux ! Les simiesques affirment que les chats sont trop nombreux et posent des soucis « écologiques », disent-ils. Comme si le fait d'avoir gobé tous les oiseaux de la Kaniarde avait un quelconque impact, franchement ! Les agents du Conseil de Johannesburg Nin' et Mut' ont bien tenté d'influer en haute sphère pour éviter le pire, mais le programme est désormais lancé : les simiesques espèrent avoir débarrassé l'île de toute forme de prédateurs pour les oiseaux dans les années à venir. Et ils éradiquent, sans se soucier de savoir si les chats sont éveillés ou non.

Le plan de Mitile

Les descendants des condamnés, les Sang-Voix, sont depuis une vingtaine d'années menés par Mitile, un chat blanc aujourd'hui aussi vieux que boursoufflé par sa consanguinité et qui ne quitte plus guère son siège aux Trois Roches. Il est conscient que la survie des félins est en danger et a un plan qui pourrait bien tous les sauver : prendre d'assaut un de ces appareils volants des simiesques et embarquer toute sa famille dedans pour rejoindre la métropole. Il espère qu'en débarquant en nombre auprès du Conseil de Paris, ses descendants auront assez de poids pour sauver les dizaines de milliers d'autres Sang-Voix qui sont menacés sur la Kaniarde.

Pour cela, il a besoin de faire venir des agents du Conseil de Paris avec d'autres pouvoirs que celui de communiquer. Pour attirer ces Puissants, comme il les nomme, il envoie ses enfants et petits-enfants en métropole. Avec l'aide de Ganja, les Sang-Voix ont donc séduit avec de grands yeux mouillés des simiesques qui ont monté des « associations de protection animale », un travail qui a pris plusieurs années pour aboutir. Désormais, ces humains font en sorte que certains Sang-Voix soient envoyés en métropole pour être adoptés.

Il espère que ses enfants sauront contacter des agents mais pour l'heure, aucun n'est jamais revenu.

Enjeux au sein de la Mascarade

Depuis quelques années, des chats venus de la Kaniarde ont atterri en « métropole » comme disent les simiesques, et certains d'entre eux ont de curieux pouvoirs : ils sont doués de télépathie comme des éveillés mais c'est tout. Ils sont faciles à repérer car ils ne maîtrisent pas bien ce talent et hurlent à plusieurs mètres à la ronde, causant des migraines aux simiesques. Des agents-mercenaires à la solde de Wra'Ow, chef du Conseil de Johannesburg, agissent dans le plus grand secret pour faire disparaître ce que les éveillés considèrent comme des aberrations. Ils sont menés par le terrible Mau'Zen, un chat norvégien couturé de cicatrices, connu des Conseils pour avoir trempé dans les plus sordides affaires de la Mascarade.

En effet, Wra'Ow et ses comparses souhaiteraient que leur mauvaise gestion de l'île ne soit pas connue et ils sont prêts à dépenser des trésors de faveurs pour éviter cela. Au final, les Défaitistes sont tellement débiteurs de Mau'Zen que c'est lui qui tire désormais les ficelles du parti et il compte bien s'en servir pour affirmer ses ambitions Nihilistes.

Les agents vont donc faire face à une situation explosive, mais pour l'heure, nous sommes au conseil de Paris, où tout commence.

Acte I - La piste d'Isaure

Une mission presque comme les autres

C'est au Conseil de Paris que le beau monde félin est réuni aujourd'hui pour savoir comment traiter une terrible affaire. **Les agents (PJ) y sont convoqués au même titre que leurs factions**. C'est l'occasion de jouer le jeu de la Mascarade et des faveurs si l'occasion se présente. La situation est idéale, puisque la plupart des chats réunis sur place discutent à la cantonade en échangeant par télépathie leur inquiétude. En effet, Ri'Aw, que les simiesques connaissaient sous le nom d'Isaure et qui était la plus vieille agente de la ville, est morte.

La vieille Ri'Aw a été retrouvée morte à son domicile, 12 rue des Ciseaux, dans le 6ème arrondissement de Paris. C'est là que vit Anita, une vieille femme alliée du Conseil de Toulouse qui héberge ses agents à la retraite. Anita a bien évidemment annoncé la triste nouvelle au Conseil et il n'y aurait pas lieu de s'inquiéter du décès d'une agente sur ses vieux jours. Seulement voilà, **quelqu'un d'autre a trouvé ça des plus louches**. Il s'agit de N'yan, une chatte devenue paranoïaque un peu trop dynamique qui a dû prendre une retraite anticipée à cause d'un traumatisme lors d'une mission. Le Conseil pense que la vieille Ri'Aw est morte de cause naturelle mais pas N'yan, qui en a averti tout son parti, les Conservateurs. Aussi, on a mis sur le coup quelques simples agents chargés de vérifier les dires de N'yan, histoire de calmer les élucubrations des Conservateurs qui hurlent au scandale.

Ma'Waou, scottish en surpoids qui dirige le Conseil de Paris, appelle mollement les agents (PJ) qui ont été désignés par les différents partis pour régler l'affaire. **Si aucun agent n'appartient**

aux Conservateurs, ceux-ci insistent pour accepter leur agent, Gra'Mrr (Réputation 10). Il est possible de s'en défaire en promettant une faveur à l'issue de la mission, sinon il accompagnera les PJ jusqu'à leur retour (à moins qu'ils ne s'en débarrassent ?).

Une fois la petite équipe montée, les agents sont conduits à pattes à travers Paris depuis la Sorbonne jusqu'à la pension dans le 6ème arrondissement. En passant par les hauteurs, **il faut environ une demi-heure aux chats pour arriver sur place**. Les meneuses de jeu qui le souhaitent peuvent en profiter pour ajouter quelques péripéties autour d'une odeur de poisson (Caresse(VOL)/Moyen) qui donnerait faim à certains agents. Ces derniers peuvent aussi en profiter pour se raconter leur histoire s'ils se rencontrent pour la première fois.

Entrer chez Anita

La rue des ciseaux est une de ces rues du centre de Paris qui ne voit guère la lumière mais qui brille par son architecture directement héritée du XVIIème siècle. **L'artère est agitée.** De nombreux simiesques qui vont et viennent. **Cela peut faciliter les déplacements** en toute discrétion car les humains sont plus occupés à s'éviter qu'à regarder d'éventuels chats qui traverseraient (Discrétion/Queue(AGI) / Moyen).

Si le chat qui a téléporté les agents sur place est interrogé sur le fait de ne pas les avoir directement amenés dans l'appartement, celui-ci répond qu'Anita étant une personne cardiaque et sa pension pour agents à la retraite étant trop précieuse pour le Conseil, il est hors de question d'entrer comme dans un moulin chez elle.

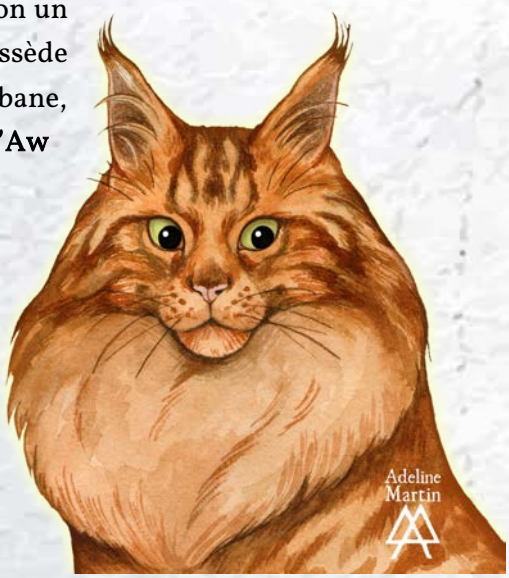
Au deuxième étage se trouve la demeure d'Anita. Impossible d'en douter car de nombreux chats sont installés contre les fenêtres, se chauffant dans les trop rares rayons du soleil hivernal qui parviennent dans la rue. Pour atteindre l'endroit, il y a **plusieurs options** :

- **attendre qu'un simiesque sorte ou entre par la porte** au rez-de-chaussée et se glisser à sa suite (Queue(AGI)/Moyen) ou repérer le code (Use et Coutumes humains ou Ronronnement(INT))/Difficile) et ensuite le faire taper par un simiesque dont on prend le Contrôle mental. Puis grimper les escaliers
- **passer par le soupirail visible au rez-de-chaussée** et atteindre une cave pleine de cartons ; après deux portes et un couloir, les agents atteignent les escaliers
- **grimper par la gouttière jusqu'au deuxième étage** et se présenter devant la fenêtre pour communiquer avec les anciens agents et se faire ouvrir

Dans les deux premiers cas, les agents arrivent devant la porte d'Anita, dans le couloir. **Il faudra être rapide pour réclamer son attention sans alerter les voisins à force de cris et de miaulements.** En effet, ceux-ci ne supportent plus d'entendre les élucubrations des matous en pension à son étage.

Enquête chez retraités

L'appartement est un trois-pièces cossu : une chambre, dont la porte est toujours fermée pour éviter de se faire envahir par les félins, une pièce entière dédiée aux chats avec moult arbres à chats, sofas et autres poufs et enfin le salon-salle à manger avec cuisine ouverte. Les deux premières pièces donnent sur la cour derrière, ce qui fait du salon un endroit convoité par les pensionnaires, notamment parce qu'il possède **un seul arbre à chat particulièrement douillet** avec petite cabane, des gamelles intégrées et un hamac. **C'est celui qu'utilisait Ri'Aw** qui avait autorité sur toutes et tous.



N'yan est un Maine-Coon au pelage caramel parano **qui pense que tout le monde veut la tuer**. Elle a déjà vu des yeux derrière les fenêtres. Son principal fait d'armes, et elle s'en vante, c'est d'avoir empêché les yeux d'entrer dans l'appartement, d'avoir protégé les pensionnaires de ceux qui veulent les buter (elle répète souvent ce mot). Pour ça, elle a utilisé son contrôle mental sur la vieille Anita pour faire installer un « appareil à froid » (une climatisation) histoire que toutes les fenêtres restent fermées même en été. Ce qu'elle trouve bizarre, c'est que **Ri'Aw était en pleine forme la veille de sa mort**. Ri'Aw, c'était une force de la nature, le genre de brute épaisse que personne n'ose déranger. Et son ombre plane encore sur l'arbre à chats du salon car nul ne se l'est approprié.

N'yan n'a pas tort, cela dit, car Ri'Aw a bel et bien été empoisonnée. Il est possible de trouver des odeurs de mort au rat dans sa gamelle (Odorat/Difficile) . C'est en réalité cette odeur qui tient en réalité les autres félins à l'écart. Une inspection en règle de l'appartement permet un diagnostic formel : **pas de traces de boîtes de mort aux rats**. Le vieux M'Ow (Persan efflanqué qui jauge tout le monde) se moque des agents qui enquêtent à ce sujet : il y a assez de chats ici pour faire fuir des rats.

Il est possible de discuter brièvement avec Anita (elle est très occupée et doit filer incessamment à son cours de yoga). Elle présente les différents chats qui sont arrivés dans les semaines précédentes, les désignant du doigt. Toutefois, elle semble contrariée en constatant que l'un d'entre eux a disparu, un certain Miot. Elle montre alors la photo du chat dans son registre d'admission : environ 13 ans, corps couturé de cicatrices, type Norvégien. Le fait le plus notable est son collier avec une petite capsule où d'ordinaire, les « propriétaires » des chats mettent leurs coordonnées s'il venait à se perdre. Anita le trouvait très beau quoique pas très sociable.

Et pour cause, Miot est en réalité Mau'Zen, le mercenaire en lien avec le Conseil de Johannesburg. Il était uniquement là pour assassiner Ri'Aw, car celle-ci en savait trop. ElL'ex-agente avait découvert l'existence des Sang-Voix en poursuivant une de ses vieilles enquêtes. Celle-ci portait sur la disparition de chats récemment rapatriés par des associations simiesques pour lesquelles travaille la vieille Anita. En effet, Ri'Aw avait proposé à la vieille dame de pister

et trouver pourquoi ces chats disparaissaient alors même qu'ils intégraient des familles d'accueil. **Cette information, les agents peuvent l'obtenir auprès de Wa'm**, la seule amie que Ri'Aw autorisait à monter sur son arbre à chat. Elles en parlaient souvent ensemble. Notamment, cette fois-là, elle revenait d'un endroit pas loin de l'eau, elle a dit, avec plein de simiesques avinés qui jetaient des bouteilles vides sur les chats qui traînaient trop dans les pattes. Toutefois, elle ne livrera une indication mentale de l'endroit que contre des friandises obtenues par les agents. Pourquoi ? Car elle est en surpoids et Anita ne lui donne que ses fades croquettes amaigrissantes. Alors pour avoir des infos, va falloir réclamer de la pâtée.

Pour ceux qui préfèrent chercher des indices plutôt que de discuter, **l'odeur de Ri'Aw imprègne encore son arbre à chat** (Odorat/Ronronnement(INT)/Difficile pour la mémoriser). En la mémorisant, il est ensuite possible d'utiliser son flair pour suivre sa piste jusque sur « le bord de l'eau ».

Si les agents prennent **le temps de collecter tous ces indices**, le jour est déjà bien avancé quand ils quittent l'appartement d'Anita. Le temps de rejoindre la destination transmise par télépathie par Wa'm ou de suivre la piste de Ri'Aw, **la nuit hivernale est déjà tombée**.

Agents à la rescousse !

On est heureusement le lundi soir et il n'y a pas un seul simiesque en vue lorsque les agents débarquent sur la placette où se trouvent quelques bars aux rideaux fermés. Devant eux s'éocule « l'eau », la Seine pour les simiesques. Sur les toits, derrière une cheminée, la bande de Mau'Zen (1 chat par agent + Mau'Zen) s'apprête à passer à tabac une chatte qu'ils sortent de son appartement par télékinésie, au plus grand mépris de la Mascarade.

Il est temps pour les agents d'intervenir et les scélérats ne répondent à aucune sommation, continuant leur terrible forfait. Ils peuvent mettre en déroute la bande de Mau'Zen mais **ne parviennent pas à sauver la minette**. Mau'Zen profite en effet de sa corpulence pour la plaquer au sol, puis, usant de télékinésie, il ouvre la capsule de son collier et dépose une bonne dose de mort aux rats dans la gueule de sa victime, suffisamment pour que l'effet soit immédiat. **Une fois son forfait perpétré,** il indique d'une pensée à ses troupes de se retirer **et tous décampent avant de se téléporter** deux toits plus loin.

La chatte agonisante s'appelle **Zavelle**, ce qui peut interpeler les agents, car ce n'est pas un nom de chat classique. Elle vient d'un endroit loin d'ici appelé **la Kaniarde** et a été envoyée par **son père, Mitile**. Avant de passer l'arme à gauche, elle leur transmet une unique **image mentale**, celle **d'une capsule en acier** comme on en trouve sur les bouteilles des boissons simiesques. Elle est ornée **d'un dessin d'oiseau inconnu des agents** (cf. Acte 3/ La demeure de Mitile pour

l'image). Elle dit alors que s'ils transmettent cette image à Sambo, son frère, il saura qu'elle les envoie pour les sauver. La mission de son père n'est donc pas totalement vaine. Puis, Zavelle s'éteint, presque un sourire au coin de la babine.

Les agents pourront **trouver des infos sur la Kaniarde** (cf Derrière le rideau, Autrefois) auprès de **leurs différents chefs de faction**. Ceux-ci souhaiteront alors que l'affaire ne s'ébruite pas avant d'être d'en savoir plus. Il faut vérifier cette histoire absolument, et quoi de mieux que quelques agents que les gens prennent pour des branquignols ? **Les agents doivent partir là-bas en quête de vérité** et le chef de faction sollicité met aussitôt en place une chaîne de téléportation **qui les amène à Johannesburg, auprès du Conseil**, puisqu'*a priori* c'est eux qui avaient la charge de ce bagne félin.

Un chef sans envergure

Le conseil de Johannesburg se réunit généralement en haut d'un building en construction. Le chantier dure depuis plusieurs dizaines d'années et les si les appartements bénéficient d'un joli panorama sur la ville, les cloisons grises, à peine peintes, commencent à s'effriter. Les agents arrivent dans ce qui pourrait s'apparenter à une antichambre, ou plutôt un couloir pour être exact. Ils sont accueillis par un chat qui leur demande le motif de leur venue avant de les conduire à **Wra'Ow, le chef du Conseil**. À ce moment de la journée, les différentes factions du conseil ne sont pas réunies et **l'exotic shorthair se prélasse dans un fauteuil miteux** devant un mur taggé qui indique que l'endroit a servi de squat à une époque.

Wra'Ow monte sur ses grands chevaux si jamais on l'accuse de mal gérer l'île et se braque. Il vaut mieux employer une méthode moins directe pour obtenir des informations. Il sait que l'île est en danger, **il a d'ailleurs rapatrié toutes ses troupes**, mais il ne lâchera pas le morceau concernant l'assassinat en douce des Sang-Voix. Toutefois, **il propose son aide si les agents promettent de le débarrasser de Mau'Zen**, ainsi son parti retrouvera son indépendance (il est également gagnant si les agents disparaissent entre les griffes de Mau'Zen, puisqu'il n'en sera pas coupable).

Une fois les révélations et les accords passés, il propose aux agents de **les téléporter jusqu'à un « oiseau de métal »**, la seule méthode pour atteindre la Kaniarde car les chaînes de téléportation ne fonctionnent pas pour atteindre l'île, trop loin de la dernière côte. Une fois qu'ils auront atterri, ils devront se diriger vers **la maison de Nin' et Mut', les deux derniers agents de la Kaniarde**. Une série d'images mentales transmises par son « secrétaire », devrait leur permettre de trouver leur chemin.

Au moment de **se téléporter**, un test d'Œil (Difficile) réussi permet de distinguer **la silhouette de Mau'Zen qui entre dans la pièce** où se trouve Wra'Ow. Les agents vont avoir un vol d'avance sur Mau'Zen qui s'élancera à leur poursuite pour les éliminer après avoir fait cracher le morceau à l'exotic shorthair. Cela représente environ six heures de retard sur leur périple. Pour savoir où les agents retrouveront Mau'Zen, se reporter à « Mau'Zen à la Kaniarde » ci-après.

Note : les agents peuvent aussi choisir de ne pas faire confiance à Wra'Ow et son conseil et préférer arriver à la Kaniarde par leurs propres moyens. Dans ce cas, il appartient à la meneuse de décrire leur périple dans Johannesburg jusqu'à l'aéroport et de trouver ensuite comment gagner la Kaniarde. Ils peuvent également être aidés par des membres de leurs factions, qui peuvent être trouvés dans les étages inférieurs de l'immeuble.

Acte 2 - En route pour la Kaniarde

La demeure de Nin' et Mut'

Une boîte en plastique d'environ cinquante centimètres de large et d'un mètre de long avec une porte grillagée, voilà où sont téléportés les agents. Ils ont à peine le temps de s'en remettre que le chat qui les a amenés là repart aussitôt. Autour d'eux, tout se met à trembler, **les turbines s'allument** et bientôt, la sensation du décollage les saisit. **Il faut réussir un test de Caresse (VOL)/Très difficile pour éviter de rendre son dernier repas** sur ses camarades ou pire encore.

Le reste du voyage permet aux agents de se reposer. Enfin pour ceux qui se sont maîtrisés car les autres doivent faire un autre test à l'atterrissage. Et encore, il faut réussir à ignorer les cris des chats et des chiens enfermés dans d'autres boîtes à leurs côtés dans ce petit couloir. **Une fois que l'appareil est arrêté, des simiesques viennent chercher les boîtes des animaux** et les déposent sur une remorque à l'extérieur. **Les agents sont assaillis par la chaleur et la moiteur de l'environnement**. Eux qui avaient fait leur pelage d'hiver en métropole, les voilà desservis par cet atout redoutable en cas de grand froid (**-1 à tous les tests à moins de réussir un test de Caresse (VOL)/Moyen au début de chaque journée** sur place). Il faut également s'échapper de la boîte sans attirer l'attention des simiesques. Nul doute que les agents auront assez de Talent en réserve pour échapper à leur prison transportable. Dès qu'ils quittent l'aéroport, ils peuvent, si l'un d'entre eux a **le Talent Téléportation** au rang 1, de **se rendre directement chez Nin' et Mut'** grâce à l'image mentale transmise par le secrétaire. Sans quoi, il faut se déplacer à pattes pendant 4h en suivant les indications fournies.

Les agents arrivent devant une petite case (quatre murs blancs, une fenêtre et une porte-fenêtre fermées, des humains absents) où sont postés **deux chats noirs**, l'une jeune avec de grandes oreilles et des yeux dorés, l'autre à poil long, le regard vert et blasé. L'heure est plutôt à la sieste, mais aussitôt les agents arrivés**, la chatte** se précipite vers eux et leur **demande de jouer avec elle** (un chat avec la qualité Joueur aura du mal à résister). Elle se présente et dit s'appeler Nin'.

Quant au gros qui ne bouge jamais de la terrasse, c'est Mut', qui garde les gamelles remplies de croquettes pour que les autres bestioles ne viennent pas y toucher.

Ce que les agents peuvent apprendre de Nin' et Mut' :

- ils savent qu'une famille de Sang-Voix est dirigée par un certain Mitile
- ces Sang-Voix vivent dans la forêt dans la montagne
- les simiesques ont déjà commencé l'éradication, Nin' et Mut' partent le lendemain soir pour rejoindre la métropole lorsque le soleil se couchera, dans un oiseau de métal
- sur la Kaniarde, tout le monde utilise des noms humains, ça ne rime pas à grand-chose d'avoir deux noms ; Nin' et Mut' sont des agents nés sur place, ils ont adopté les traditions locales.

Une fois que les informations, les croquettes et le jeu sont échangés, Nin' et Mut' proposent aux agents de **les amener à un dénommé Ganja**, qui lui sait où sont les Sang-Voix de Mitile. Quand tout le monde est prêt, **le groupe est téléporté ailleurs**.

Si vous manquez de temps pour votre partie, les agents peuvent être amenés à Mitile directement depuis Nin' et Mut'. Cela enlève l'intervention dans le bar.

Ganja's Palace (ASVC)

La rue est bruyante, assez odorante, **Nin' et Mut' laissent les agents** sur un muret en face d'un établissement simiesque avant de disparaître en se téléportant jusque chez eux, invoquant le fait de « ne pas supporter ce genre d'endroit ». **En face d'eux, une enseigne lumineuse évoque une tête de chat** (le bar se nomme Ganja's Palace si certains utilisent leurs Talents pour comprendre l'inscription). Depuis les fenêtres grandes ouvertes, la lumière de l'intérieur nimbe quelques individus qui titubent, discutent, **boivent ce qu'ils appellent « une bière »**. Certains fument ces petits bâtons qu'ils nomment « cigarettes ». À l'intérieur, **on entend de la musique**

sur un rythme que les habitués des mélodies simiesques qualifieraient de ternaire (Us et coutumes humains/Moyen pour reconnaître qu'il s'agit de reggae).

Les agents ont **deux options** : **passer par l'extérieur** dans une ruelle sur la droite de l'établissement (à gauche, une maison mitoyenne empêche l'accès au bar) ou alors **entrer et chercher Ganja depuis l'intérieur**.

S'ils prennent la première option, ils tombent museau à museau avec **Nagja, un gros chat au pelage fripé** qui se présente comme le frère de portée de Ganja. Il leur demande ce qu'ils font dans le coin. Il ne sera **sensible à aucune faveur** car Ganja a déjà rétabli « l'esclavage » et annonce que « les simiesques leurs servent déjà tout ce qui est nécessaire ». **Une soumission lors d'un combat griffu** permet de gagner **le droit de passer** en direction du soupirail et d'arriver directement dans la demeure de Ganja (cf. ci-après).

Les chats sont les bienvenus dans le bar, et si les agents doivent se montrer discrets (Discrétion/Queue(AGI) / Difficile), c'est surtout pour éviter que les habitués ne les attrapent pour leur faire des câlins. D'autant plus si les chats sont des chats de race (augmenter alors la difficulté d'un cran), chose à laquelle les habitants sont peu habitués et qui leur vaut des caresses supplémentaires.

Une fois passés les tables, le bar et la petite zone de concert où dansent les simiesques, les agents ont le choix entre un escalier qui monte à un étage au couloir ouvert sur la salle, une rampe en quelque sorte. Là-haut se trouvent les toilettes ainsi qu'un placard réservé au personnel où se trouvent des cartons vides et des produits de nettoyage ainsi qu'un balai et un aspirateur. D'autres marches, plus larges, descendent depuis la salle principale jusqu'à une seconde salle où se trouvent des poufs et des canapés recouverts de coussins.

D'ici, **deux marches permettent de descendre** dans un dégagement où se trouvent trois portes. L'une d'entre elles est ouverte et **gardée par une chatte écaille de tortue du nom de Janga**. Elle empêchera de passer les « individus louches » comme elle nomme les agents s'ils n'ont pas **le mot de passe**. Celui-ci n'est autre que **« Palace »**, qui est écrit partout dans le bar à côté du nom de Ganja, mais encore faut-il trouver un moyen de lire ce terme**. Envoyer une image mentale de l'enseigne est une bonne option**.

Dans la pièce suivante se trouve la demeure de Ganja, qui ferait passer le luxe de la pension d'Anita pour un pays pauvre. Les jouets sont nombreux, les arbres à chats également, des cartons sont empilés dans les coins. Et surtout, sur une paire de fûts de bière se trouve, sur un tapis d'**herbe à chat**, **un gros chartreux avec un nœud rose du nom de Ganja**. Celui-ci, complètement **shooté** par les journées passées allongé sur son tapis, vit presque dans un autre monde. Il est aisé de le tromper et de le faire parler.

Si les agents lui parlent des Sang-Voix ou de **Mitile**, Ganja indique qu'il peut **demander à Janga de les guider jusque dans la montagne**. Toutefois, en échange de ce service, il leur demandera de **rapporter** de la montagne, **ces délicieux oiseaux gris** qu'il adore croquer. Il sait que Mitile en a parfois en réserve. Charge aux agents d'honorer ou non cette faveur. Il est aussi possible de lui faire miroiter d'autres cadeaux en échange de son aide, pour cela, il faudra s'en remettre à l'éloquence des agents et à leur créativité.

Certains seront peut-être **scandalisés** par Ganja qui ne se cache pas quant au fait d'avoir rétabli **« un esclavage de petite échelle »** pour se faire servir par les simiesques qui tiennent le bar. Ils lui sont totalement dévolus, et pendant la conversation, l'un d'eux apporte même des petites coupelles de pâté qu'il dépose devant les agents. En guise de cadeau de bienvenue, dira Ganja.

Une fois un accord trouvé avec Ganja, celui-ci demande à Janga de les conduire dans la montagne. Avant qu'ils ne disparaissent, il leur souhaite toutefois **bon courage dans les hauts**, notamment s'ils venaient à rencontrer **la Meute**.

La Meute (ASVC)

Après une téléportation **de trente kilomètres**, les agents se retrouvent en haut d'une **cascade en plein cœur de la forêt** (cf illustration dans Derrière le rideau). C'est un environnement inhabituel pour eux, d'autant qu'il faut **ajouter à la chaleur et l'humidité**, la présente de **nombreux moustiques**. Janga leur indique alors de chercher **les marques de griffes** sur les arbres pour se rendre à la demeure de Mitile (Chasse/Survie/Œil (PER) / Moyen à répéter trois fois pour ne pas se perdre, **un échec déclenche l'arrivée de la Meute**). De son côté, elle les repart. Les agents peuvent alors négocier leur retour s'ils ne disposent pas du don Téléportation ou alors choisir de s'en remettre à leur instinct pour voyager jusqu'à la ville depuis la montagne à leur retour (Survie/Très difficile).

Les marques de griffes sur les arbres apparaissent rapidement, notamment après avoir dépassé un établissement en pleine montagne où un simiesque fait pousser des agrumes (quelle horreur !). Puis, il n'y a plus que la forêt, dense et primaire, couverte de mousse, alors que les coussinets et les poils se couvrent peu à peu d'une boue collante.

Et soudain, **un cri retentit** à travers leurs esprits : « FAIM ! PROIE ! MUSSARDE ! ». Le hurlement télépathique est intense (Caresse/Difficile pour ne pas rester tétanisé). Bientôt, **une odeur connue des félins leur monte au museau** : une bande de chiens arrive. Le fait qu'ils hurlent dans leurs crânes n'est pas normal et pour cause, **ces chiens sont inhabituels puisqu'il s'agit de la Meute**.

Cette lignée de bouviers arrive à communiquer entre eux et à s'organiser dans leurs chasses depuis que **leur génitrice a dévoré la cervelle de Pistre**, un des premiers Sang-Voix. Cette demi-intelligence collective qu'elle possède **la rend très facile à localiser** pour les Sang-Voix, mais leur permet aussi d'échapper aux simiesques qui ressentent une profonde terreur à leur approche.

En l'occurrence, les membres de la Meute qui approchent sont **dirigés par une vieille femelle aux crocs cassés du nom de Mussarde**. La seule solution pour leur échapper est de grimper dans les arbres et de trouver un moyen de les faire fuir grâce au Talent, de les combattre (seule la défaite de Mussarde peut entraîner leur départ) ou alors d'attendre qu'ils se lassent et qu'ils se trouvent une nouvelle cible.

Pendant ce temps... Mau'Zen à la Kaniarde

Attention, ces informations sont uniquement à destination de la meneuse de jeu.

Le terrible Mau'Zen n'en est pas à son premier voyage à la Kaniarde et il connaît déjà bien les lieux ainsi que Ganja, Nin' et Mut'. Après avoir mis un coup de pression au Wra'Ow à Johannesburg, il débarque sur l'île six heures après les agents. Pour vous aider à décompter le temps passé **pour savoir où en est Mau'Zen, prenez 1d6** (ou 1d10 pour rester dans le thème) que vous placez devant vous sur 6 et que **vous baissez d'un cran après chaque événement suivant** : les agents se rendent à patte chez Nin' et Mut' (-4), discussion chez Nin' et Mut' (-1), entrevue avec Ganja (-1 ou -2 selon la durée de l'exploration du bar), recherche des Sang-Voix et rencontre avec la Meute (-1), discussions dans la demeure de Mitile (-2), retour à la cascade (-1).

Dans le **pire des cas**, Mau'Zen retrouve les agents **chez Ganja avant qu'ils ne partent en forêt** et l'altercation est dès lors inévitable car il souhaite les tuer. Les agents peuvent s'enfuir et ils se sauront suivis, ce qui peut leur donne l'opportunité de tendre un piège à leur agresseur. Dans le **meilleur des cas**, l'altercation a lieu **au choix de la meneuse de jeu** : soit au **retour à la cascade**, soit **au retour chez Ganja** (cf. fin de l'Acte 3).

Quoi qu'il en soit, après avoir passé un savon à **Nin' et Mut'** pour ne pas avoir empêché les agents d'aller jusqu'à Mitile, il leur ordonne, pour se racheter, de **guetter les agents à l'aéroport et de les éliminer** (fin acte 3).

Notez bien que si vous décidez de sauter certaines parties ou de rallonger la sauce, il vous faudra inévitablement modifier ce compteur. Par ailleurs, si les agents décident d'aller par eux-mêmes à l'aéroport de Johannesburg, Mau'Zen prend de l'avance et attend dans ce cas les agents chez Nin' et Mut' pour leur faire passer un sale quart d'heure.

Acte 3 - Les Sang Voix

La demeure de Mitile

Une fois le danger de la Meute écartée, les agents peuvent reprendre leur périple dans la forêt en suivant les traces de griffes. Les plus attentifs repèreront **un chat perché sur une branche** qui fait sa toilette en les observant. Si personne ne fait attention, c'**est sa voix qui résonne dans tous les crânes** qui surprend les agents dans leur marche. **Anchaing**, puisque c'est le nom de ce guetteur au service des Sang-Voix de Mitile, a un strabisme divergent et leur sourit quand il les

aperçoit. Sa **manière de parler, un peu illuminée**, notamment lorsqu'il apprend qu'ils sont des « Puissants » comme les nomme Mitile, doit **mettre mal à l'aise les agents**. C'est la première fois qu'ils sont confronté à **des éveillés qui transpirent la consanguinité** sur plusieurs générations.

Et ce n'est pas terminé car bientôt, Anchaing les guide jusqu'à une ancienne cabane faite de tôle et de bois. Partout autour et dedans, ce ne sont pas quelques chats mais bien une centaine qui attend, chacun avec des tares plus visibles les unes que les autres. Les chatons sont nombreux et leurs mères ne sont pas assez pour pouvoir s'occuper de tout le monde. Pourtant, **quand les agents arrivent, toute activité cesse soudainement** et c'est encadré par une centaine de paires d'yeux (dont toutes ne regardent pas forcément dans la même direction) qu'ils sont **amenés à Mitile**.

Le **vénérable chat obèse**, au poil blanc couvert de croûtes, presque aveugle, est juché sur un matelas dont dépassent les ressorts et la mousse à force de griffures. Il se réjouit de la venue des Puissants et **expose son plan** : faire monter **toute sa progéniture dans un oiseau de métal** et aller porter la voix de son peuple par le poids du nombre **jusqu'au Conseil de Paris**. Et puisqu'ils sont arrivés, il ne voit pas de raison de retarder l'opération. Il donne **rendez-vous à l'aéroport** aux agents le lendemain soir pour embarquer au moment où le soleil se couche.

Si les agents refusent, il leur fait comprendre qu'ils ne sont pas en position de négocier. Il aurait préféré qu'ils comprennent et qu'ils agissent sans contrainte, mais puisqu'il le faut, **il menace de lâcher sur eux la centaine d'individus** qui les observe.

Mitile annonce en revanche qu'il **ne prendra pas part à l'expédition**. De son côté, il est trop vieux pour tenter quoi que ce soit. C'est donc son fils le plus fiable, **Sambo**, qui **mènera la troupe**. Celui-ci est méfiant envers les « Puissants » car il ne partage pas l'engouement de son père pour ceux qui les ont abandonnés. Il doit être convaincu. Si **les agents lui montrent mentalement la capsule de Zavelle**, il s'éloigne un instant, en proie à la **tristesse** de savoir sa sœur morte mais revient persuadé qu'elle ne doit pas avoir disparu en vain. Il explique également que cette capsule était leur jeu favori lorsqu'ils étaient chatons.

Logo de la Brasserie Bourbon, tous droits réservés

Mitile peut également **fournir l'oiseau demandé en paiement** pour payer Ganja. Si la table a le temps, les agents peuvent partir à la chasse avec un dénommé Figaro comme précisé ci-dessous.

Attention, il est possible que cette séquence au milieu des chats consanguins puisse mettre mal à l'aise certaines personnes, puisqu'elle vire vers un genre de folk-horror félin. Ne pas hésiter à adoucir la séquence en fonction du public.

La chasse au Tuit Tuit et le traître Figaro (Version longue)

Il y a **un traître** dans le camp de Mitile. Il s'agit de **Figaro (M'Waw)**. Ce dernier est **un chat « domestique »**, un **abyssin**, qui souhaite **dévoyer le projet de Mitile**. Figaro est un éveillé qui s'est retrouvé sur l'île lorsque ses maîtres sont venus s'installer sur place. Ils sont morts depuis (**de sa patte**, c'est un Nihiliste) et il a rejoint les Sang-Voix, persuadé qu'il s'agit là d'une arme inestimable. Car Figaro est persuadé qu'en prenant le pouvoir sur les Sang-Voix, il pourra obtenir une force de combat avec laquelle il ravagera les gouvernements humains un par un. Et après, les félins seront enfin débarrassés de ces aberrations simiesques et la Mascarade sera définitivement brisée. **Il se moque de sacrifier les Sang-Voix**, notamment sa compagne, **Héva**, une des nombreuses **filles de Mitile**, même si elle a depuis rejoint son point de vue.

Figaro et Héva proposent alors d'**emmener les agentsà la chasse** dans la forêt. Ce sont eux qui ramènent ces mets exquis à Mitile lorsqu'il en a envie et qui ont fait goûter les oiseaux à Ganja lorsque celui-ci a été contacté par les Sang-Voix pour mettre en place certaines stratégies visant à faire adopter des félins par des métropolitains.

Seulement voilà, Figaro et Héva n'ont pas du tout l'intention de laisser les agents ruiner leur plan avec le sauvetage de la tribu de Mitile. **Ils comptent donc tuer les agents** en les emmenant dans deux pièges successifs. D'abord, ils s'arrêtent près d'**une étrange boîte en bois** d'où émane une odeur de viande. Ils se font alors enjôleurs et incitent les agents à **grignoter un morceau à l'intérieur**, qu'il s'agit de nourriture gratuite mise à disposition par les simiesques de cette colline qui sont particulièrement gentils. En réalité, **la nourriture est empoisonnée** et ils le savent très bien (Odoret ou Vibrisse(INT)/Très difficile pour sentir le poison à l'odeur). En cas d'échec, le félin est empoisonné et doit résister avec un test de Poil (VIG)/Très difficile deux heures plus tard pour éviter de prendre ensuite 1 blessure par heure. La seule manière de remédier à cela est de faire en sorte d'**aller chez un vétérinaire**. Ganja saura aider les agents dans le besoin en mettant à disposition ses esclaves.

Si les agents **détectent le poison**, Figaro et Héva disent trouver cela étrange car **ce n'est pas le cas d'habitude** et ils les entraînent alors jusque dans un vallon où se trouve **un pont de cordes** à traverser. Plusieurs dizaines de mètres plus bas dans le ravin coule un maigre cours d'eau au milieu d'énormes rochers. **La chute serait donc mortelle**. Figaro et Héva ouvrent la marche si personne ne s'interpose (les faire passer en dernier permet d'éviter de se retrouver au fond du gouffre). S'ils passent en premier, **Figaro** n'hésite pas à **utiliser un Talent pour détacher le pont** et faire basculer les agents (test de Queue (AGI)/Difficile pour se rattraper et éviter de finir en bas).

Si **les agents déjouent le plan** de Figaro et Héva, ces derniers les amènent à **un endroit où ils disent avoir l'habitude de chasser**. Il faut réussir un test de Chasse/Œil (PER)/ Très difficile pour repérer un tuit-tuit. Sinon, en dépit de plusieurs heures sur place, le gibier ne se présente pas et tout le monde rentre bredouille.

Confronter Figaro et Héva pour avoir le fin mot de l'affaire permet d'obtenir des aveux assez rapidement. La solution la plus simple ensuite est de les chasser de la montagne après leur avoir flanqué la frousse.

Si Figaro et Héva rentrent avec les agents au camp de Mitile, ils se feront discrets mais **sauteront sur l'occasion lorsque Nin' et Mut' tenteront de se débarrasser** des agents lors du décollage.

Braquage de l'aéroport

Les agents reviennent auprès de Janga qui les remmène dans la ville de Saint-Denis **auprès de Ganja**. Celui-ci **réclame son dû**. Si les personnages n'ont pas d'oiseau à lui remettre, ils vont devoir improviser. Il n'est pas trop difficile de lui mettre un coup de pression pour en réchapper, mais encore faut-il être convaincu de ce que l'on avance.

Les agents ont dans tous les cas **la bonne surprise de retrouver Nin' et Mut'** dans la cave qui se proposent de les aider dans leur projet (Psychologie féline/Coussinet (SOC) en opposition pour découvrir qu'ils mentent, ils avoueront ensuite leurs liens avec Mau'Zen et chercheront à faire amende honorable contre la promesse qu'ils ne seront pas mis à l'amende par les autres Conseils). **Avec ou sans eux**, les agents se rendent ensuite **à l'aéroport** où **ils ont une journée pour trouver une idée lumineuse** permettant à une centaine de chats de grimper dans l'appareil. **Les options sont les suivantes** en passant la journée à observer l'aéroport (Us et coutumes humains/Ronronnement (INT)/Moyen en fonction des degrés de réussite :

- 0 : **après le contrôle des valises**, celles-ci sont **laissées sans surveillance** dans un chariot jusqu'à ce qu'elles soient embarquées, il suffirait de les **ouvrir et de se glisser dedans**, mais quoi faire de ce qu'il y a à l'intérieur ?
- +1 : **les agents chargent les valises** jusque dans la soute au moyen d'un tapis roulant, en **détournant leur attention**, il est possible de **grimper dedans**.
- +2 : est-ce qu'en appuyant sur **ce gros bouton rouge avec une flamme** (alarme incendie) on **ne détournerait pas l'attention de tous les simiesques de l'aéroport** le temps de grimper ?

D'autres options sont bien évidemment possibles en fonction des souvenirs que les PJ amèneront à la table en termes d'aéroports. Une fois que la solution est trouvée, **il faut encore gérer le groupe qui est nombreux**. Une **centaine de chats**, ça ne passe **pas inaperçu**. Les agents doivent attendre le **coucher du soleil** (à 17h à la Réunion il fait nuit, quelle que soit la saison) puis **louvoyer entre les ombres**. Si l'équipe manque de péripéties, un chaton qui s'éloigne et manque de faire repérer.

Une fois **tout le monde chargé dans l'avion**, les agents ne sont pas au bout de leurs peines. En tout cas **si Nin' et Mut' sont encore de la partie**. Ceux-ci tentent alors d'**ouvrir la porte de l'appareil à l'aide de leurs talents psychiques** pendant le vol afin que bagages, chats

et chatons soient propulsés à l'extérieur. **Eux deux** ont l'intention de **se téléporter dans l'appareil auprès de leurs « maîtres »** une fois l'opération terminée.

Cette **dernière confrontation** doit s'avérer **difficile** et **risquée** sans pour autant s'achever sur une victoire de Nin' et Mut', car après tout, personne dans une partie de *Cats !* n'a réellement envie de voir des chatons se faire aspirer à l'extérieur d'un avion. Si jamais la **situation** devenait **désespérée**, comptez sur **Sambo et tous les Sang-Voix** pour neutraliser les scélérats… les scélé-chats pardon !

Conclusion

À l'atterrissage à Paris, il faut encore procéder au déchargement des chatons sans se faire repérer et atteindre discrètement le bosquet voisin pour se mettre à l'abri. Un bruit de branche qui craque surprend les chats en mission : les agents reçoivent la visite d'un agent de liaison en charge de la surveillance des aéroports. Après une conversation il est possible d'aller faire son rapport à Ma'Waou (celui-ci n'est pas très content qu'on l'oblige à prendre des décisions, et il est acté que pour l'instant, les chats iront dans la pension de Tatie Danielle). L'arrivée de ces insulaires fait l'effet d'un petit tremblement de terre dans le monde félin car il y a désormais un intermédiaire entre les éveillés et les dégénérés avec lesquels il faudra désormais compter : les Sang-Voix.

Quant aux agents, peut-être ont-ils gagné dans cette aventure quelque nemesis comme Mau'Zen ou Nin' et Mut' ? Peut-être leurs prochaines missions seront plus corcées, sachant que dans l'ombre, quelqu'un attende prendre sa revanche !

PROFILS DES PNJS

Le scénario que vous avez entre les mains a été joué avec divers profils présents ici. Il s'agit de profils simplifiés (par exemple j'ai exclu les statuts Inconscients/Coma/Mort des niveaux de blessure pour rendre la lecture plus simple pendant la partie, de même, le score des compétences est affiché directement avec le total). Ils sont présentés ici par ordre d'apparition et les profils de Nin' et Mut' peuvent également servir pour Figaro et Héva dans la version longue et les mercenaires de Mau'Zen pour Janga et Nagja.

PENSIONNAIRES DE CHEZ ANITA		Niv Blessures : 3	Chance : 2
Griffe	Poil	Queue	Oeil
2	2	3	2
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	4	2
Compétences			
Combat griffu 5	Discrétion 5	Saut 5	Leadership 3
Talents			
Arrêt temporel 4	Télépathie 3	Téléportation 3	

MAU'ZEN		Niv Blessures : 5	Chance : 2
Griffe	Poil	Queue	Oeil
4	5	4	4
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	1
Compétences			
Combat griffu 7	Discrétion 5	Escalade 5	Leadership 3
Talents			
Télékinésie 2	Téléportation 2		

MERCENAIRES DE MAU'ZEN		Niv Blessures : 4	Chance : 2
Griffe	Poil	Queue	Oeil
3	3	3	2
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	2	2	1
Compétences			
Combat griffu 3	Discrétion 3	Escalade 3	Chasse 3
Talents			
Armure 1	Téléportation 2		

WRA'OW		Niv Blessures : 3	Chance : 2
Griffe	Poil	Queue	Oeil
3	3	3	2
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	1
Compétences			
Combat griffu 3	Conn. de la rue 5	Lang. Humain 1	Psycho féline 2
Talents			
Schrödinger 2	Arrêt temporel 2		

-

NIN' (HÉVA)		Niv Blessures : 3	Chance : 3
Griffe	Poil	Queue	Oeil
2	3	2	2
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	5	3	3
Compétences			
Combat griffu 5	Discrétion 8	Récl. à manger 8	Psycho féline 2
Talents			
Hypnose 3	Clairvoyance 1	Télékinésie 2	

MUT' (FIGARO)		Niv Blessures : 3	Chance : 3
Griffe	Poil	Queue	Oeil
4	3	3	3
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	2	4	3
Compétences			
Combat griffu 8	Escalade 7	Saut 7	Us et coutume 5
Talents			
Force 3	Schrödinger 3	Télékinésie 2	

-

GANJA		Niv Blessures : 2	Chance : 3
Griffe	Poil	Queue	Oeil
2	1	2	3
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
3	4	4	4
Compétences			
Culture G 6	Psycho hum 7	Récl. caresses 8	Persuasion 7
Talents			
Dépl temporel 4	Contrôle mental 4		

-

LA MEUTE		Niv Blessures : 5	Chance : 2
Griffe	Poil	Queue	Oeil
4	5	4	3
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	4	3	2
Compétences			
Chasse 9	Mordre 8	Odorat 9	Orientation 6
Talents			
Télépathie 5			

HUMAIN STANDARD		Niv Blessures : 7	Chance : 3
Griffe	Poil	Queue	Oeil
3 (8)	3 (8)	3	4
Ronronnement	Caresse	Vibrisse	Coussinet
2	3	2	3
Compétences			
Culture G 5	Psycho hum 3	Repérer/Trouver 5	Conn Rue 4