

CATS!

La Mascarade

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

III
AXIME
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



12+



3+



60min+



5d10

BBECAT02



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	5	🐾 ZOMBIES CHAT-POCALYPSE	27
Retour vers le Moyen Âge	5	Introduction	27
Acte 1 Une caméra pour les gouverner tous	6	Acte 1 « On dirait le Sud... »	29
Acte 2 De cape et de griffe	7	Acte 2 « Des chats, des zombies, plein, plein, youpi ! »	32
Acte 3 Roll for Initiative	9	Acte 3 Quand c'est fini-ni-ni...	36
Acte 4 La quête du Graalou de la carte SD, c'est pareil	10	Annexe Personnages non joueurs	37
🐾 LE BOIS AUX ESPRITS	13	🐾 LE CROQUEMITAINE	39
Introduction	13	Introduction	39
Partie 1 Into the Wood	14	Acte 1 « Les bus pour Caen, c'est où ? »	40
Partie 2 « Si j'aurais su j'aurais pas venu ! »	16	Acte 2 « Quand un gendarme rit dans la gendarmerie... »	42
Partie 3 « C'est pas ma guerre... »	18	La gendarmerie	42
Partie 4 Donner sa langue au chat	20	Acte 3 « À l'hôtel d'Abyssinie et du Calvados réunis »	45
Annexe 1 Personnages et factions	21	Acte 4 « C'est ma première battue-party, Yeah ! »	48
Les zadistes	21	Le croquemitaine	49
Les pro-construction	24	Acte 5 « Qu'est-ce qu'on fait, maintenant, chef ? »	52
Les autres factions présentes	26	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* ? Éluciderez-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 : 🐾 🐾 🐾

🐾 RETOUR VERS LE MOYEN ÂGE

INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MJ

À la fin du XIIIe 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



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 Jointes les Batifoles. Au XVI^e siècle, le bois et son plan d'eau attendant 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 coupelle 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.



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.



LE CROQUEMITAINE

Ou « Cats vs Gevaudan'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...).



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 dive 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.

