# Les Griffes du Destin

*Une campagne sur la lignée, la mémoire féline, les luttes d'influence, les illusions, et le choix entre vérité et pouvoir.*

Voici une campagne pour « *Cats ! la mascarade* » que j'ai écrite pour faire découvrir le jeu de rôle à mes filles. La campagne se passe dans la ville de « Chaville » (proche de « chat-ville » - carte en ligne) permettant de débuter avec un conseil local sans être trop loin du conseil de Paris.

C'est une campagne de 5 épisodes qui montent en complexité et tension, tout en découvrant l'univers de jeu, des problématiques des chats, quelques aspects mystiques.

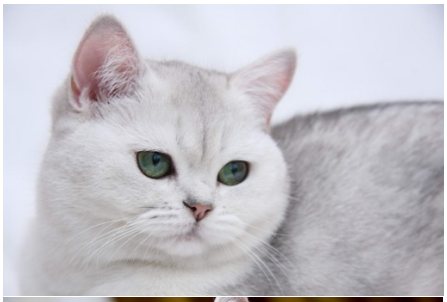
**Table des matières :**


| | |
|---|---|
| Épisode 1 – Les Murmures de ChavilleÉpisode 1 – Les Murmures de Chaville | Enquête locale, éveil, soupçons politiques |
| Épisode 2 – La Lignée de l'Oubli | Étude génétique, tensions |
| Épisode 3 – Le Collier des Vrais Mensonges | Manipulation, illusion, prémonition |
| Épisode 4 – Reflets dans les Glaces | Miroirs, identité, prophéties, choix |
| Épisode 5 – Le Dernier Miaou de Wa'wrou | Conflit final, rédemption ou chute |


## 🎭 PERSONNAGES CLÉS

**Ra'rioum**

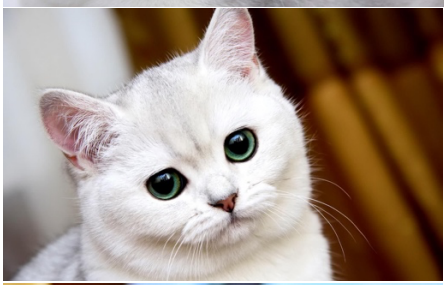
Chef du conseil de Chaville
Respecté, mais secret
British shortair
Faction : Paresseux
Lignée : Griffes inflexibles



**W'Raou**

Conseillée du chef
British shortair
Faction : Paresseux
Lignée : Griffes inflexibles

Elle accueille les invités auprès de Ra'Rioum



**Mo'Raou**

Chartreux
Faction : Conservateurs
Lignée : Pattes silencieuses
Conseillé de Chaville

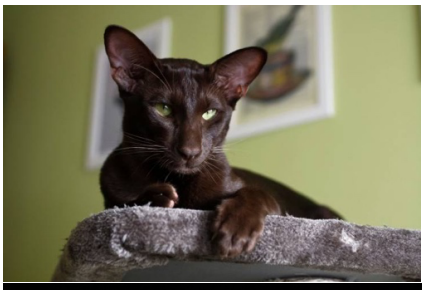
Ne supporte pas qu'il puisse y avoir un chat éveillé qui puisse venir d'une chatte dégénérée



**Wa'Wrou**

Oriental Shorthair
Faction : Progressistes
Lignée : Yeux perçants

Visionnaire, cherche à comprendre les origines alternatives des éveillés.
Peut s'avérer instable et colérique.



**Ma'Roua**

Faction : Progressiste
Lignée : Pattes de velours

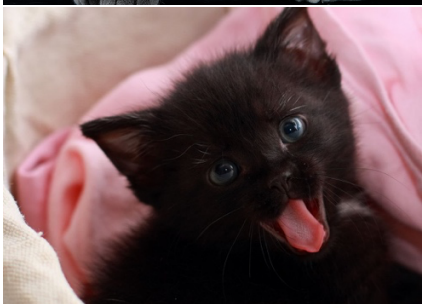
Chat connu de Chaville (bonne réputation), qui souhaite intégrer le conseil de Chaville



**Ma'Rou**

Jeune, vif, curieux.
Capacités psychiques instables (lévitation, télékinésie émotionnelle).

Orphelin socialement. Son éveil est un mystère.



**Sha'Ten**

Oriental
Faction : Progressistes
Lignée : Yeux perçants

Allié de Wa'Wrou, discret et rusé.



# Épisode 1 – Les Murmures de Chaville

Enquête féline, infiltration urbaine, premières tensions politiques.

### 🎯 Objectifs MJ :

- Introduire les joueurs au Conseil local (Chaville), aux factions, et aux enjeux de la Mascarade.
- Poser le mystère de Ma'Rou, un jeune éveillé "hors lignée".
- Lier les PJ à leur territoire et leur donner une première mission "discrète", mais à conséquences.

---

## 🧶 SYNOPSIS

Les PJ, jeunes chats éveillés récemment acceptés au sein du Conseil félin de Chaville, sont convoqués par **Ra'Rioum**, un leader respecté, mais secret. Un humain du quartier parle de phénomènes paranormaux dans sa maison – objets en lévitation, bruits étranges, mobilier déplacé.

Le Conseil soupçonne qu'un **chat éveillé non autorisé** soit derrière ces troubles. Or, **la lignée de Chaville est responsable du territoire**. S'il s'agit d'un incident félin, **Paris pourrait réclamer un droit de surveillance**, ce qui serait un désastre diplomatique.

**Lieu de l'enquête :**

- **Maison de la vieille humaine (Mme Elvire Duroy)**, ancienne institutrice, habitant dans une vieille maison en retrait, non loin du conseil de Chaville.
- Intérieur désuet, mais chaleureux, plein de souvenirs, de vieux jouets… et d'un grenier habité par Ma'Rou.

---

## 🐾 SCÈNE 1 – *Convocation à la Maison des Griffes Inflexibles*

**Lieu :** Ancien manoir de Chaville maintenu par la mairie (influencé par Ra'Rioum), base du Conseil félin de Chaville.
**Présents :** Ra'Rioum (chef calme), W'Raou (chatte diplomate), Mo'Raou (chartreux conservateur bougon), Wa'Wrou (chat progressiste désintéressé).

**Déroulé :**

- Les PJ sont reçus avec solennité.
- Le Conseil leur confie une **mission d'enquête discrète** : comprendre la source des phénomènes étranges chez l'humaine.
- Ils doivent déterminer la source et **neutraliser le problème sans intervention humaine**.
- Faire leur rapport au conseil de Chaville

**Objectifs MJ :**

- Donner le ton politique (on veut éviter que Paris s'en mêle).
- Créer une dynamique : Mo'Raou critique déjà les PJ pour leur inexpérience. Wa'Wrou pour son côté désintéressé.

---

## 🐾 SCÈNE 2 – *Infiltration chez Mme Duroy*

**Accès :** par la chatière, au crépuscule.
**Ambiance :** Maison calme, lumière à l'étage. Odeur de soupe, craquement du plancher.
**Éléments clés :**

- Chambre 1 : Une chatte dormant dans un panier (la mère de Ma'Rou, dégénérée), avec ses chatons.
    - Si approchée : **hostile**, défend le territoire, mais **refuse de parler**.
- Chambre 2 de Mme Duroy : Bruits de télévision, elle regarde la télé dans son fauteuil.
- Salon : meubles déplacés (test **Observation** facile), griffes sur les meubles à des endroits improbables
- La vieille dame **caresse les PJ** si approchés gentiment. Elle leur donne des restes de sardines en boîte. Rien de bien méchant dans cette maison.
- **Ma'Rou** est caché dans le grenier, fatigué par l'usage de pouvoirs psychiques (télékinésie, poltergeist).

---

## 🐾 SCÈNE 3 – *La Confrontation avec Ma'Rou*

**Lieu :** Grenier poussiéreux, couvert de jouets, feuilles, et un vieux miroir fêlé.
**Ma'Rou :** jeune chat noir, regard perçant, instable. Il pense avoir éveillé ses pouvoirs **sans l'aide d'aucun Conseil**.

- Ma'Rou a un caractère impétueux. Il va les agresser s'ils s'approchent trop près de son nouveau territoire. Attaque à distance, course poursuite, sauts, etc.

**Épreuve possible :** duel d'intimidation.
Si les PJ se montrent amicaux → il explique avoir **fait léviter des objets** en jouant, mais a paniqué.
C'est un jeune chat éveillé, la chatte de la maison est bien sa mère… une dégénérée !

---

## 🐾 SCÈNE 4 – *Retour au Conseil de Chaville*

**But :** Ramener Ma'Rou et exposer les faits.
**Réactions :**

- **W'Raou** souhaite l'étudier : un cas rare, possiblement révolutionnaire.
- **Mo'Raou** est furieux : un éveillé hors lignée ? Une dégénérescence ? Il exige une enquête génétique.
- **Wa'Wrou** est contre l'étude (étrangement, malgré sa faction), un chat comme celui-ci devrait être envoyé au conseil de Paris directement.
- Possibilité d'un **duel verbal ou félin** entre les factions si les PJ prennent parti.

⇨ Ma'Rou est **confié aux PJ** pour être observé et élevé. Il les accompagne sur toute la campagne.

---

# OPTIONS & VARIANTES

- Si les PJ choisissent de **cacher l'existence de Ma'Rou**, cela entraînera des complications politiques.
- S'ils le **ramènent de force**, cela le traumatise : il refusera de coopérer dans l'épisode 2.
- S'ils **soutiennent Ma'Rou**, ils deviennent ses garants.

# Épisode 2 – La Lignée de l'Oubli

Diplomatie féline, tensions de factions, analyse d'origine, confrontation d'idéaux.

## 🎯 Objectifs MJ :

- Explorer les fractures idéologiques du Conseil de Chaville.
- Introduire le Bastet vétérinaire et le principe d'analyse de lignée.
- Confronter les PJ à un **choix politique** : tradition contre progrès.
- Donner aux joueurs un **pouvoir d'influence** sur le devenir de Ma'Rou.

---

## 🧶 SYNOPSIS

À la suite de la découverte de Ma'Rou dans l'épisode précédent, le **Conseil félin de Chaville** se divise sur la marche à suivre. Un jeune éveillé **sans lignée reconnue**, fils d'une chatte dégénérée ? Ou un cas rare, porteur d'une **lignée ancienne oubliée** ?

Le Conseil convoque les PJ pour décider de son sort : étude ou rejet.
Mais les avis s'opposent, et **les factions s'échauffent**.

Une chatte progressiste, Ma'Roua, propose une **analyse de lignée** par un Bastet extérieur, vétérinaire de profession. Les PJ devront défendre leur position, accompagner Ma'Rou, résoudre une **petite mission de faveur**, et enfin découvrir un **résultat inattendu**…

## 🐾 SCÈNE 1 – *Conseil sous tension*

**Lieu :** Manoir en ruine, salle du Conseil.
**Personnages :**

- **Ra'Rioum**, leader de Chaville (silencieux, observe).
- **W'Raou**, pour l'étude et la curiosité.
- **Mo'Raou**, conservateur bougon.
- **Wa'Wrou**, progressiste, mais méfiant.

**Déroulé :**

- Les PJ sont appelés à **témoigner sur Ma'Rou**.
- Le Conseil **vote** pour une analyse de lignée. Les humains sont capables de certaines choses dans ce sens.
- S'ils interviennent : ils peuvent influencer l'opinion ou aggraver les tensions.

**Moment critique :**

- Duel verbal (ou félin) entre **Mo'Raou et Wa'Wrou** menace d'éclater.
- Les PJ peuvent **choisir un camp** ou calmer la situation par diplomatie (test de **Leadership**).

---

## 🐾 SCÈNE 2 – *La proposition de Ma'Roua*

**Ma'Roua** (jeune chatte douce, mais vive) prend la parole :
*"J'ai vu un Bastet qui travaille avec les bipèdes. Il pourra peut-être nous aider… S'il peut l'analyser, il pourra nous dire si Ma'Rou est un 'oublié' ou un accident."*

Elle propose de confier Ma'Rou à **Dr Véronique Arvay**, Bastet vétérinaire dans le civil.
Il faudra réussir à expliquer à Ma'Rou ce qu'est une prise de sang et son analyse génétique.

---

## 🐾 SCÈNE 3 – *Chez le Dr Arvay*

**Lieu :** Clinique vétérinaire Chapolis, ambiance propre, mais pleine d'odeurs distrayantes.

**Arvay,** maintenant Bastet, était avant une chatte chartreuse élancée, posée, mais légèrement ironique. Maintenant prisonnière de son corps de bipède (une humaine) dont le métier est vétérinaire.

**Déroulé :**
Elle accepte de faire l'analyse, mais prévient :
"*Cela prendra du temps. Vous pourriez m'aider en attendant… ces sales gosses là-bas dérangent mes plantes et effraient les bébés lapins.*"

---

## 🧪 MISSION ANNEXE – *Le chaos des enfants*

**Lieu :** Boutique attenante, trois garçons humains jouent avec un laser, crient, courent.
**Objectif :** Leur faire peur pour les faire fuir, sans violence.
**Défis possibles :**

| Action possible | Effet |
|---|---|
| Voler un jouet et l'emporter loin | Les enfants suivent dehors |
| Créer du mouvement étrange à distance (Ma'rou ?) | Bruit de monstre → ils s'enfuient |
| Appeler une armée de hamsters en furie | Panique générale (option comique) |
| Griffer dans l'ombre + miaulement grave | Frayeur → ils courent vers la sortie |
| Attaque des cartables à coup de griffes | Abimer le matériel pour les faire revenir voir leur maman. |
| Prendre contrôle d'un enfant et se taper les uns sur les autres | Provoquer une bagarre et les faire casser le laser. |

---

## 🐾 SCÈNE 4 – *Résultat de l'analyse*

Une fois le calme revenu, le Dr Arvay revient, pensive.
*"Intéressant. Très intéressant. Ma'Rou possède des marqueurs…* ***identiques à ceux de Wa'Wrou****."*
(Elle l'a dans sa base de données de lignées de chat de Chaville)

**Révélation** : Ma'Rou serait un **descendant** de la lignée de Wa'Wrou — ce qui est théoriquement impossible selon ce dernier.

---

# 🐾 CONCLUSION & OUVERTURES

- Le Conseil est **divisé, mais forcé de continuer l'étude de Ma'Rou**.
- La mention de Wa'Wrou **le met sur la défensive**, Mo'Raou l'agresse verbalement de son indignité, ce qui va le mettre en colère.
- La situation énerve Ma'Rou (même manière que Wa'Wrou) qui va déclencher un pouvoir de télékinésie sur Wa'Wrou pour le faire taire.
- Retombant sur ses pattes, Wa'Wrou intervient : *"Je n'ai jamais engendré ça. Ce n'est qu'une erreur… ou une manipulation !"*
- Il **quitte le Conseil de Chaville**, pose une **menace froide** :
- "Un jour, vous comprendrez que trahir le sang, c'est condamner l'avenir."

⇨ Cela lance subtilement le fil de son **retour comme antagoniste dans les épisodes suivants**.

# Épisode 3 – Le Collier des Vrais Mensonges

Infiltration, manipulation mentale, faux allié, ambiance tendue et paranoïaque, premières visions prophétiques.

🎯 Objectifs MJ :

- Introduire le **collier du destin** comme artefact majeur des chats.
- Faire vivre une infiltration urbaine haletante, de nuit.
- Les joueurs peuvent être **manipulés malgré eux** (mais pas encore révélé)
- Planter la **première vision de mort de Ra'Rioum**.

---

## 🏀 SYNOPSIS

Les PJ sont contactés en secret par télépathie pour une mission secrète du conseil de Chaville. Ils doivent rencontrer **William Roux**, un bastet (en fait, c'est un humain contrôlé par Wa'Wrou !) qui va leur donner la mission de s'emparer d'un objet magique que protège Wa'Wrou (en fait, c'est celui de Ra'Rioum, mais chut ! pas un mot avant le scénario 5 !).

William leur donne une mission sous un **faux prétexte** : récupérer un **collier magique** caché dans la maison de Wa'Wrou, car celui-ci commence à friser des moustaches (péter les plombs) et ne peut plus être considéré comme protecteur de cet artefact. En vérité, Wa'Wrou contrôle mentalement William pour s'en emparer.

Les PJ devront infiltrer la maison de leur propre mentor Ra'Rioum (sans le savoir), **déjouer les systèmes de protection psychiques**, et **faire face à des dilemmes moraux**, à mesure que les illusions s'accumulent.

---

## 🐾 SCÈNE 1 – *Rencontre dans l'ombre*

**Lieu :** Devant la maison de William Roux (important pour le scénario 5), au bout de la rue où habite « Wa'Wrou » près du parc de la mairie, début de soirée.

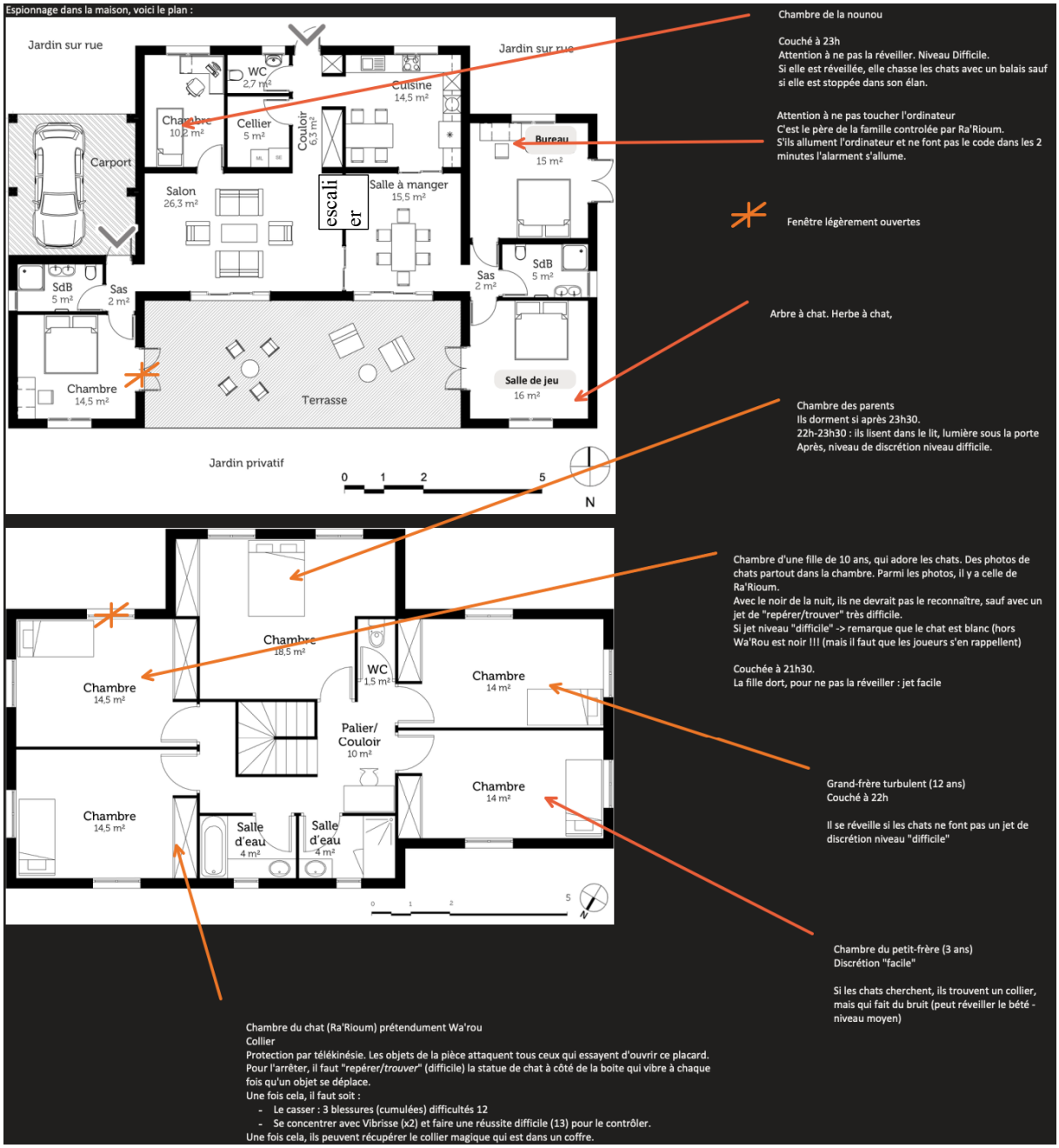
**William Roux**, trench coat, regard fiévreux, leur donne rendez-vous.
*"Un danger approche. Le collier de Wa'Wrou… il sera bientôt utilisé contre vous et le conseil. Je suis envoyé par le conseil de Chaville pour le mettre à l'abri. Nous avons besoin de vous pour le trouver. Je le mettrai en lieu sécurisé que m'a conseillé Ra'Rioum."*

Il prétend agir **au nom du Conseil**, se présente comme un **Bastet messager** (mensonge), et leur demande de **récupérer le collier** discrètement.

---

## 🐾 SCÈNE 2 – *Infiltration de la maison*

**Mécanique proposée :** carte de la maison, avec des pièces à explorer, chaque chambre ayant un **niveau de danger**, et des **sous-objectifs** à gérer (voir structure détaillée plus bas).
**Équilibre** : il faut **éviter d'interagir avec les humains**, **désactiver la protection magique**, et **trouver le collier**.




***Carte de la maison de « Wa'Wrou »***

NB oui, je sais, il n'y a pas d'escalier à l'étage 1…

| Pièce | Description | Danger | Épreuves |
|---|---|---|---|
| **Entrée** | Chatière, couloir sombre | Faible | Passage silencieux |
| **Salon** | Jouets éparpillés, TV éteinte | Moyen | Attention aux objets bruyants, herbe à chat |
| **Chambre du chat (« Wa'Wrou »)** | Collier caché dans un coffre magique | Élevé | Pièce défendue par télékinésie |
| **Chambre de la fille (10 ans)** | Fan de chats, photo de **Ra'Rioum** sur la commode | Faible | Dans le noir, difficile de reconnaître le chat sur la photo. Avec "Repérer " (difficile), on remarque que c'est un chat blanc (Ra'Rioum) |
| **Bureau** | Ordinateur protégé | Très élevé | Si mal manipulé : alarme sonore déclenchée |
| **Chambre des parents** | Dormeurs | Fort | Jet de discrétion pour traverser |
| **Chambre du petit frère (3 ans)** | Collier sonore inutile | Moyen | Jet pour ne pas réveiller le bébé |

## ⚙️ PROTECTION DU COLLIER (dans la chambre de « Wa'Wrou »)

Le collier est enfermé dans un **coffre magique**, protégé par :

- **Télékinésie défensive** : les objets de la pièce attaquent. Jet 8 + chance à 3 (dégâts contre la défense des chats)
- Une **statue de chat** vibre à chaque fois qu'un objet est lancé sur les chats.

**Pour désactiver :**

1. **Repérer la statue** (test difficile).
2. **La casser (3 blessures cumulées, difficulté 12)**
   *ou* **Canaliser le pouvoir félin avec Vibrisse x2 (Réussite 14+).**

---

## 🐾 SCÈNE 3 – *La Vision du Collier*

Le joueur qui touche le collier subit une **vision immédiate** :
*"Ra'Rioum est au sol. Il murmure :* 'Miaou… c'est toi… Je m'en doutais…'
*On ne voit pas l'assaillant, mais l'ambiance est sombre, tremblante."*

---

## 🐾 SCÈNE 4 – *Retour chez William*

Les joueurs rapportent le collier à **William Roux**, qui les **remercie vivement**, et va mettre le collier en lieu sûr !

---

# 🧠 ENJEUX ET CONSÉQUENCES

- Les PJ ont été **manipulés** : ils ont trahi le Conseil sans le savoir.
- Ils sont maintenant **liés au destin de Ra'Rioum**.
- Le **collier est aux mains de Wa'Wrou**

---

## 🧩 VARIANTES

| Choix des joueurs | Conséquence |
|---|---|
| Ils gardent le collier | Wa'Wrou leur volera avec son allier Sha'Ten (normalement rencontré dans le scénario 5) |
| Ils doutent de William | Il s'énerve, se montre instable |
| Ils parlent à Ra'Rioum plus tard | Révélation du vol, tension dans le Conseil. Besoin d'adapter la suite de la campagne (scénario 4 notamment). |

# Épisode 4 – Reflets dans les Glaces

Infiltration magique, exploration mentale, illusions et pièges de miroir, test d'identité et de loyauté.

## 🎯 Objectifs MJ :

- Faire vivre une expédition féline dans le **Château de Versailles**, haut lieu symbolique.
- Exposer les PJ à des **illusions complexes et personnalisées**.
- Renforcer les **doutes sur William Roux**, humain contrôlé par **Wa'wrou**.
- Introduire les **Miroirdiens**, gardiens d'artefacts liés à la mémoire et à la vérité.
- Poser un choix difficile autour du **Plumeau des Illusions**, artefact-clé.

---

## 🏀 SYNOPSIS

Les PJ sont recontactés par **William Roux**, le « bastet » qu'ils ont déjà aidé. Il leur parle d'un **artefact félin caché dans la Galerie des Glaces** du Château de Versailles : le **Plumeau des Illusions**, capable de manipuler les souvenirs avec une perfection terrifiante.

Selon lui, cet artefact doit être "protégé des pattes de Wa'wrou" – ce qui est un mensonge.

Les PJ devront **s'infiltrer dans Versailles de nuit**, **traverser des épreuves mystiques et mentales**, affronter leurs **reflets déformés**, et décider s'ils **livrent ou gardent l'artefact**.

---

## 🐾 SCÈNE 1 – *L'appel de William*

**Lieu :** Devant sa maison comme la dernière fois (appel télépathique), nuit, vent léger.

**William Roux**, l'air agité, mal rasé, les attend.
Il dit agir "au nom de Ra'Rioum dans le plus grand secret pour ne pas attirer l'attention de Wa'Wrou".
Il les regarde rarement dans les yeux.

"Il faut empêcher le pire. Le Plumeau est caché à Versailles. Vous seuls pouvez le trouver."

Il leur indique une **entrée cachée dans les jardins** :
la **fontaine aux grenouilles dorées**, derrière laquelle se cache la **Voie des Pattes Oubliées**.

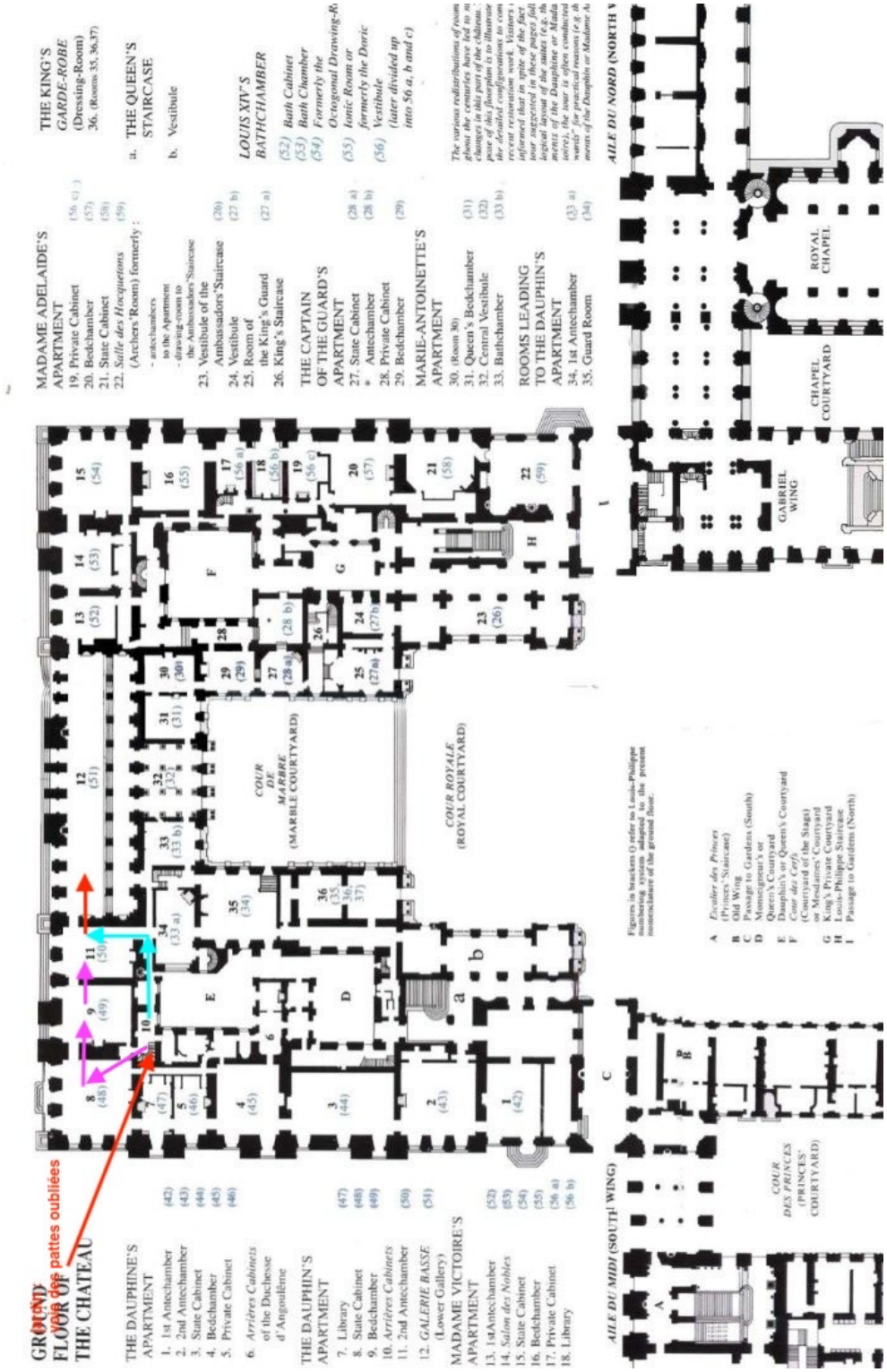
---

## 🐾 SCÈNE 2 – *Infiltration du Château*

*"La nuit est tombée sur Versailles. Les statues vous observent. Vos coussinets crissent sur le gravier. Une brume légère s'étend sur les bassins…"*

### Épreuve 1 – Le Jardin Silencieux

- Trouver la **fontaine des grenouilles dorées** (Jet **Repérer/trouver**).
- Suivre la **Voie des Pattes Oubliées** → passage entre les racines d'un vieux chêne, débouchant dans un couloir de service.




***Carte du château de Versailles avec les épreuves pour atteindre la galerie des Glaces.***

## Épreuve 2 – Salle du Fantôme félin (Cabinet arrière – salle 10)

Rencontre avec **Chatdémure**, un ancien chat gardien spectral, errant dans la salle.
Il miaule des extraits d'opéra, cherche son collier perdu. Il est triste, mais puissant.

"La Donna è Mobile" – extrait de Rigoletto (Verdi)

Version miaulée : "Le Chat est Noble"
(rythme rapide, entraînant, facile à chanter même sans grande technique)

Exemple de l'opéra de Paris :
https://www.youtube.com/watch?v=SxnnEF52aOs

Si vous souhaitez le rendre plus vivant, voici les paroles de Chatdémure qui collent assez bien avec l'air de Rigoletto :

**Le chat est noble, plein de mystère,**
*Il vient, il saute, il disparaît dans l'air !*
*Une patte en l'air, l'autre sur le cœur,*
*Il est beauté, flair et douceur !*

**Miaou mia miaou mia miaou mia mia !**
*Il charme et fuit sans émoi !*
**Miaou mia miaou mia miaou mia mia !**
*Il ronronne, puis s'en va !*

**Quand il se faufile sous la pleine lune,**
*Il frôle l'étoile, caresse la brume…*
*Il n'a pas de maître, mais un destin,*
*Griffé d'or et cousu d'instinct !*

**Miaou mia miaou mia miaou mia mia !**
*Libre il est, et c'est sa loi !*
**Miaou mia miaou mia miaou mia mia !**
*Un soupir… et puis voilà !*

Options pour le faire arrêter de chanter (car cela attire les gardes du château !!!) :

- Lui parler → test de **Psychologie féline (très difficile – il chante…)**.
- Lui danser un ballet → test de **séduire (difficile)**.
- Chanter comme lui (donner les paroles ci-dessus) → dépend de la prestation RP
- Le fuir → il les chasse par un couloir secondaire (chemin en rose)

Si réussi : info sur le Plumeau + accès à un passage sécurisé (chemin en bleu)

---

## Épreuve 3 – Le Reflet Divisé (Cabinet du Dauphin – salle 8)

Salle tapissée de petits miroirs → les PJ voient **des versions alternatives d'eux-mêmes**.
Certains reflets bougent indépendamment, les observent.
Déroulement :

- Jet **Repérer/Trouver** (normal) pour détecter le reflet "vivant".
- Puis test de **Psychologie féline** pour entrer en résonance avec le reflet et "parler à soi-même".
  - Le reflet révèle une vérité personnelle ou une **prophétie personnelle**.
    ***Pour les chats craignant les araignées : "Quand viendra l'heure du fil invisible, tu devras marcher sans voir, ni fuir, ni chasser. Car la toile n'est pas l'ennemie, mais ce que tu caches sous tes griffes."***
    **Interprétation** : Une situation future où il devra **faire confiance à quelque chose qu'il déteste**, ou marcher au-dessus du vide (pont, illusion). Il devra affronter un ennemi **en ne répondant pas par l'instinct**, mais par acceptation ou ruse.

    ***Pour les chats craignant l'eau : "Lorsque l'eau montera dans la maison des miroirs, tu devras plonger. Celui qui refuse de se mouiller verra ses souvenirs lavés par un autre."***
    **Interprétation :** Un moment où le chat devra entrer **dans un espace magique liquide ou inondé** (ex : miroir aquatique, fontaine cachée). Il y aura un **choix entre conserver son identité ou rester sec et impuissant**.
  - *Bonus roleplay :* chaque joueur choisit quel reflet le tente le plus et peut le confronter (ex. : "*Et si j'étais resté un simple chat de gouttière ?*").

Dans tous les cas, les chats peuvent passer sans problème.

## Épreuve 4 – Le Sommeil des Rois (Chambre du Dauphin – salle 9)

Un lit majestueux, intact. Un chat de porcelaine dort sur l'oreiller, il semble respirer doucement.

Indices lorsque l'on observe la salle, **Repérer/trouver** (Normal) : **Une broderie sur l'oreiller**

- Brodée à moitié effacée sur le coussin royal, une phrase en fil doré (Langage humain - Difficile) *"Il dort mieux quand un doux souvenir l'accompagne."*
    - Cela oriente les joueurs vers un **objet personnel ou symbolique**, plutôt qu'une action physique (comme chasser, réveiller, ou attaquer).
- Si réussi un jet de Repérer/trouver (niveau Difficile) **: Un reflet magique dans un miroir**
  Dans le miroir fissuré au mur, les joueurs ne voient **pas eux-mêmes**, mais **le Dauphin enfant** endormi avec un petit jouet : une **plume blanche** à ses côtés.
  Le reflet disparaît après quelques secondes.

Si les joueurs font trop de bruit, s'approchent sans discrétion ou passent la porte sans rien faire, le chat s'éveille et ferme les portes et **hurle comme un bébé humain** ! Réveillant les malédictions de la salle.

**Objectif** : Trouver **le bon objet** à poser sur le coussin pour apaiser le rêve du Dauphin et passer sans déclencher l'alarme magique.

**Déroulement**

- 3 objets à choisir dans la pièce : une souris en tissu, un ruban royal, une plume blanche.
- Si l'on se trompe d'objet :
    - **Ruban royal de satin violet** (*sur la commode*) : Le chat de porcelaine ouvre un œil… puis **hurle comme un nourrisson humain**, dans un cri magique strident.
      Des rideaux claquent, une armoire s'ouvre violemment, une pluie de jouets fantômes se déverse au sol. (Saut - Normal - pour les éviter) - 1 minute
    - **Souris en tissu gris :** Elle est posée *sous une table*, comme si elle avait été oubliée là par un enfant. Très tentante pour des chats…
      **Effet si placée sur l'oreiller** : Le chat de porcelaine grogne doucement. Il **ouvre la bouche**, révélant des aiguilles noires. Une brume épaisse sort de sa bouche, et des illusions de cauchemar sont imposées aux chats pris dans la brume. Toile d'araignées géante, Noyade, etc.
      Vibrisse x2 pour s'en sortir (Difficile). Sinon 1 dégât à chaque tentative (1 minute).
    - **La plume** (dans un tiroir de la commode) : lorsqu'elle est posée doucement, le chat de porcelaine se transforme brièvement en vrai chaton et miaule paisiblement.
      Pour savoir que le Dauphin aimait les jeux de plume, un test de **Culture Générale (Très difficile)** est nécessaire. Sinon, il faut avoir observé le reflet dans le miroir.

💀 Échec (2 minutes d'attente) : la pièce tremble, des meubles se mettent à bouger, le sol devient glissant. Les joueurs sont repoussés en salle 8.

---

## Epreuve 5 - "Antichambre du Dauphin" (Salle 11)

Un mannequin du Dauphin a été enchanté par les Miroirdiens. Celui-ci **voit les chats**, mais pas les humains. Elle active un sort d'illusion s'ils sont repérés :

Bruits cacophoniques (pour leur faire peur), ainsi qu'un chien de garde avec les babines retroussées qui va pour les attaquer.

Un jeu de "Vibrisse x2" très difficile permet de déjouer le subterfuge et faire disparaître l'illusion. Si raté de -4, le chat a peur et revient en salle 10 ! (et tout recommencer)

---

## 🐾 SCÈNE 3 – *Confrontation dans la Galerie des Glaces*

*"Les miroirs s'illuminent… et vos reflets en sortent."* Chaque joueur affronte son **reflet déformé**, basé sur son **principal défaut félin**.

| Joueur | Défi à surmonter |
|---|---|
| **Chat gourmand / Voyant** | Un chat magnifique, au pelage impeccable, mais avec un ventre si gonflé qu'il traîne au sol. Il se lèche les babines en se regardant dans chaque miroir, et miaule d'un ton moqueur :<br>*"Pourquoi courir le monde alors que je suis le plus savoureux spectacle qui soit ? Viens donc me flatter… ou me nourrir."*<br>**Comportement :**<br>• Il exige qu'on l'admire ou qu'on lui offre quelque chose pour le laisser passer.<br>• Il menace de bloquer le passage par des illusions de festins si ignoré.<br>**Moyen de le vaincre :**<br>• Accepter de ne pas être admiré.<br>• Faire un geste désintéressé (offrir un objet à un autre joueur, renoncer à une récompense imaginaire). |
| **Chat grincheux** | Un chat royalement posé sur un coussin, la tête haute, la gueule plissée d'un air méprisant. Il marmonne en boucle :<br>*"Incompétents… tous. Je suis seul à valoir quelque chose dans cette foutue galerie."*<br>**Comportement :**<br>• Il commente négativement tout ce que font les joueurs.<br>• Il tente de se diviser en plusieurs copies pour imposer son opinion partout dans la pièce.<br>**Moyen de le vaincre :**<br>• Le confronter avec calme : lui dire qu'on peut être fort sans mépriser.<br>• Ou, plus subtile : ignorer toutes ses remarques sans se laisser affecter (Ronronnement). |
| **Chat joueur** | Il court partout dans la galerie, apparaissant dans plusieurs miroirs à la fois. Il fait tomber des objets, mord les rideaux, tente de mordre ses doubles, et rit dans tous les reflets.<br>*"Pourquoi avancer quand on peut rebondir partout ? Rien n'est grave, tout est jeu, miaou miaou miaou !"*<br>**Comportement :**<br>• Il crée le chaos dans les illusions, rendant les autres reflets flous.<br>• Il tente d'entraîner les joueurs dans des jeux illusoires sans fin.<br>**Moyen de le vaincre :**<br>• Lui faire comprendre les conséquences de ses actes (Psychologie féline).<br>• Ou : lui montrer une scène triste/solennelle (réelle ou inventée) pour l'arrêter net (ex. : "Et si tu perds ton mentor en jouant trop ?"). |

Choix entre :

- Combat symbolique contre le reflet (test de **Agilité + Combat** contre une version miroir)
- Duel verbal (test de **Séduire ou Leadership**)

Si réussi : le reflet se brise, révélant un **chemin lumineux** vers l'autel du Plumeau.
Si échec : le reflet les aspire un instant dans une illusion mentale (vision de trahison, de perte, de doute) avant de les relâcher affaiblis (1 niveau de dégat)

*Bonus :* une fois l'épreuve terminée, les joueurs peuvent apercevoir **une ancienne vision du Conseil des chats** dans un miroir brisé, avec Wa'wrou et Ra'Rioum qui se disputent devant… un petit chaton flou (Ma'Rou).

## SCÈNE 4 – *L'Énigme du Miroir*

Un miroir se met à parler :

*"Je porte ton visage,*
*Mais je ne sais pas miauler…*
*Je tremble si tu bouges,*
*Et disparais si tu t'éloignes…"*

Réponse : **un miroir**
Bonne réponse → passage activé.
Échec → illusion bloquante (vision déformée de leur passé).

---

## SCÈNE 5 – *Les Miroirdiens*

Apparition des **gardiens du Plumeau** : **Moï'Ra** (dit **Vieille-Chouette)**, et d'autres chats anciens.

Ils révèlent :

- Peut créer des illusions si parfaites qu'elles peuvent convaincre **un autre chat** de son passé.
- A été caché pour une bonne raison (perdu dans les âges anciens)
- Peut être utilisé pour faire croire une fausse histoire… ou en révéler une vraie. Il a la capacité du contrôle mental, mais également sur les chats ! (sous forme d'illusions).
- Pour le mériter, il faut passer le test du **Saut Sans Reflet**

---

*Épreuve : Le Saut Sans Reflet*

*La voie de Moï'ra : "Si tu sais qui tu es, tu peux passer. Sinon… tu tomberas dans toi-même."*
Jet **Vibrisse x2 (très difficile)**
Réussite : ils pénètrent dans la salle du Plumeau.
Échec : illusion de chute → vision d'un futur où **Ra'Rioum meurt, trahi**.

---

## SCÈNE 6 – *Le Choix final*

Dans une petite salle ronde sur une table basse ronde, le dessus est un miroir sur lequel repose le plumeau.
Les PJ voient, en se penchant sur le miroir, une vision altérée de plusieurs futurs :

- En donnant l'objet à William → **Ra'Rioum** est allongé et **blessé** dans la salle du conseil**.**
- En gardant le plumeau et le donnant aux membres du conseil → **Wa'wrou détruit le Conseil**.
- En cassant le plumeau (ou variante) → le château de **Versailles s'effondre** et **le conseil brule**.

---

## CHOIX & CONSÉQUENCES

| Choix | Effet |
|---|---|
| Ils donnent le Plumeau à William | Il part le « mettre en lieu sûr ». Wa'wrou a tout ce qu'il lui faut (scénario 5 = désavantage majeur). |
| Ils gardent le Plumeau | **Sha'Ten**, serviteur de Wa'wrou, attaque pour le voler. |
| Ils détruisent le Plumeau | Les Miroirdiens les jugent dignes, mais le château n'est plus utile (écrin prévu pour garder le plumeau). Il est alors détruit. |

# Épisode 5 – Le Dernier Miaou de Wa'wrou

Mystère final, enquête urgente, confrontation épique, illusion généralisée, choix moraux et conséquences durables.

🎯 Objectifs MJ :

- Mettre les PJ face aux conséquences de leurs décisions précédentes.
- Dévoiler la **possession de William Roux** par **Wa'wrou**.
- Organiser une **poursuite finale** vers le Conseil de Chaville.
- Mettre en scène le **climax mystique et politique** de la campagne.
- Offrir une **résolution émotionnelle ou dramatique** selon les choix des PJ.

---

## 🧶 SYNOPSIS

Tout converge : les objets magiques ont été remis (ou volés), Wa'wrou a accumulé assez d'influence. Le **Conseil félin de Chaville** est désormais en danger direct.
Une **attaque est imminente**, mais seul un **indice énigmatique gravé dans du bois** — laissé sous une chaise chez William — peut encore aider les PJ à anticiper l'assaut.

Après avoir levé le voile sur le passé tragique de William, et confronté **Sha'Ten**, ancien serviteur de Wa'wrou, les PJ doivent se **rendre au Conseil** pour empêcher la chute ou la fin de Ra'Rioum !

---

## 🐾 SCÈNE 1 – *L'alerte de Ma'Roua*

Les PJ sont convoqués en urgence par **Ma'Roua**, paniquée. Ra'Rioum est absent.

*"Quelqu'un a pénétré chez Ra'Rioum récemment et celui-ci a disparu ! Par ailleurs, le collier du destin a été volé… Aucune trace distincte, sauf les jouets de la chambre qui ont été chamboulés"*

Normalement, le Conseil **ignore tout** de ce qui s'est passé à l'épisode 3. Ils demandent aux joueurs d'enquêter immédiatement.

**Le dilemme moral – Que disent les joueurs ?**

- **Option 1 – Ils avouent avoir donné le collier à William Roux**

Le Conseil est glacé. Ma'Roua feule, W'Raou garde le silence.

- Ils sont **blâmés** : *"Aucun chat éveillé ne donne un artefact à un bipède, fût-il manipulé."*
- Mais **on leur laisse une chance de réparer**.
- **Pénitence** imposée : retrouver William, reprendre les objets, et laver l'affront en arrêtant Wa'wrou.

- **Option 2 – Ils ne disent rien**

Le Conseil les envoie froidement. Ils doivent enquêter **en ville.**

---

## SCÈNE 2 – *Enquête chez William Roux*

**Lieu :** Appartement calme, ambiance oppressante.

Normalement, les PJ devraient se rappeler qu'ils ont rencontré William Roux devant chez lui à deux occasions. Il faut débuter par cela.

L'appartement est calme, presque trop. William est endormi, et l'ambiance est étrange :

- Ils retrouvent **l'appartement paisible** d'un humain banal : quelques traces de griffures aux murs, un miroir cassé, pas de trace des objets.
- Un **miroir cassé** repose au sol, comme si quelqu'un (ou quelque chose) était **passé par là… sans laisser de trace humaine**.
- Des **miaulements faibles** résonnent près du miroir
- Une **bougie s'est consumée sans raison** dans un coin.
- S'ils réveillent et tentent d'interroger William. Il semble **fatigué, confus** : migraines, pertes de mémoire, il ne comprend rien à ce qu'on lui dit.

> *"Parfois… j'entends des miaulements… dans mes rêves. Un chat… doré… non… noir peut-être ? Il me demandait de porter quelque chose."*
> Jet de **Vibrisse** (Normal) → ils comprennent qu'il a été **possédé** ou utilisé comme **"porteur inconscient"**.

**L'indice : Un griffe-message caché sous une chaise**
Sur le bois d'une vieille chaise, les chats repèrent des **traces de griffure stylisées**, inhabituelles.
Un jet **de Repérer/Trouver** qu'il ne s'agit pas de griffures de panique ou de combat… mais d'un **message félin codé**, à la manière des vieux marquages de la Mascarade.

Gravé discrètement :
*"Là où le ver de métal siffle chaque matin,*
*Là où les oiseaux ne chantent pas, mais grondent,*
*Là où commence la mer d'écorce et de feuilles.*
*Je suis sur la dalle chaude,*
*Sous les roues sans pattes. – S.T."*

Interprétation (jet **Vibrisse** ou **Psychologie féline**)
- Gare = "ver de métal"
- Haut-parleurs = "oiseaux qui grondent"
- Forêt proche = "mer d'écorce"
- Dalle chaude = quai ensoleillé
- "Roues sans pattes" = train

Les chats peuvent connaître Chaville « **Us & coutumes humains** » (moyen) et désigner la « *gare de Chaville rive droite* » qui est à côté de la forêt de Viroflay.

---

## SCÈNE 3 – *La Gare et Sha'Ten*

Les joueurs suivent la piste jusqu'à la gare Chaville Rive Droite (plateau au-dessus des trains), et découvrent **Sha'Ten** (*ancien allié de Wa'wrou)*, fatigué, blessé à l'épaule, tenant entre ses griffes un éclat de miroir **noir**. Il ne les attaque pas.
Il murmure : *"Il a utilisé cet humain comme un gant. Vous avez mis le collier entre ses crocs… mais il en a fait une morsure. Il nous a tous manipulé… même ce pauvre humain. Mais le vrai spectacle commence maintenant. Il va faire tomber le Conseil."*
*Il révèle :*
- *Wa'wrou **a le plumeau et le collier**.*
- *Il a prévu d'attaquer **le Conseil ce soir**.*

*"Je ne veux plus suivre un chat qui veut tout brûler pour prouver qu'il avait raison. Si vous courez maintenant, vous pourrez encore voir la fin... et peut-être la changer. Je suis trop blessé pour vous suivre."*

## SCÈNE 4 – *L'attaque du Conseil de Chaville*

**Lieu :** La grande salle du manoir. Ra'Rioum est allongé, déjà blessé. Les membres du conseil sont comme figés. Il prononce les mots fatidiques : *"Miaou… C'est toi. Je m'en doutais."*

**Wa'wrou est là devant Ra'Rioum, le *collier du destin* et le plumeau autour du cou.** Calmement il prononce ces mots : *"Cela fait longtemps que je rêvais de ce moment !"*

**Effets des objets :**
- Le **collier** : permet à Wa'wrou d'anticiper les mouvements de Ra'Rioum (visions de plusieurs secondes dans l'avenir – prescience et sixième sens à 5).
- Le **plumeau** : produit l'épreuve du **reflet déformé** – chaque chat du Conseil est sous son emprise (yeux écarquillés, impossible d'agir). Les joueurs ayant déjà affronté cette épreuve, leur reflet s'évapore rapidement, leur permettant d'agir.

**Objectif des joueurs :**
- Empêcher le combat de **trop basculer**.
- **Briser les illusions**
- Donner à W'Raou une ouverture pour agir.

Les joueurs peuvent affronter Wa'Wrou directement, mais ils devront faire face à de nombreuses illusions et des difficultés pour le toucher.
Ils peuvent réveiller les chats du conseil pour protéger Ra'Rioum. W'Raou dans ce cas attaquera Wa'Wrou.

- **Intervention de W'Raou**
  - W'Raou se réveille en sursaut, bondit, et **griffe le collier à la gorge de Wa'wrou**, l'arrachant dans une gerbe d'éclairs.
  - **Le collier se brise** (plus d'anticipation possible)
- **Dernier affrontement :**
  - Wa'wrou devient **spectral, instable** (trop d'illusions)
  - Combat stylisé, rapide, félin, violent.
  - **Les joueurs peuvent** :
    - **Aider W'Raou** (ex. : détourner le Plumeau, distraire les illusions, réveiller un membre du Conseil)
    - Ou **choisir de sauver Ra'Rioum**, au risque de laisser W'Raou seul.
- **Fin – Disparition de Wa'wrou**
  - Sha'Ten arrive au conseil et lance le bout de miroir noir. Les illusions de Wa'Wrou se retournent contre lui et il se fait aspirer par son propre reflet.
  - Au dernier coup, **Wa'wrou miaule de rage… puis de tristesse.**
    *"Vous pensez m'avoir battu… mais j'existe dans chacun de vos reflets."*
  - Il **disparaît dans une brume noire**, aspiré par un miroir fissuré **avec** le plumeau magique (nécessaire pour son implication et les conséquences dans la campagne suivante)

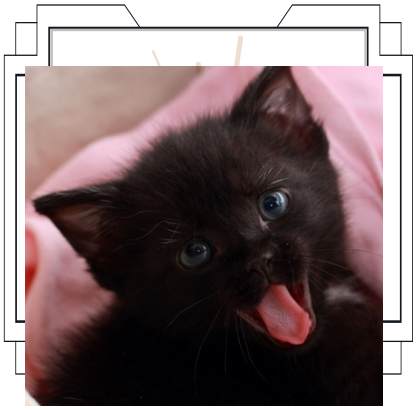
## CONCLUSION & CHOIX FINAUX

| Résultat | Conséquence |
|---|---|
| PJ détruisent le miroir | Wa'wrou disparaît (pour de bon ?)<br>Le Conseil reconnaît les PJ et donne un gros gain de réputation |
| PJ sauvent Ra'Rioum / W'Raou | Ra'Rioum (fatigué) laisse son poste à W'Raou. |
| PJ échouent à intervenir à temps | Wa'wrou blesse un conseiller – polarisation accrue du Conseil |

CATS!

Type : Chat | Nom : Ma'rou | Âge : 2

Race (si chat) : Européen
Lignée : ???
Réputation :
Faction : ???

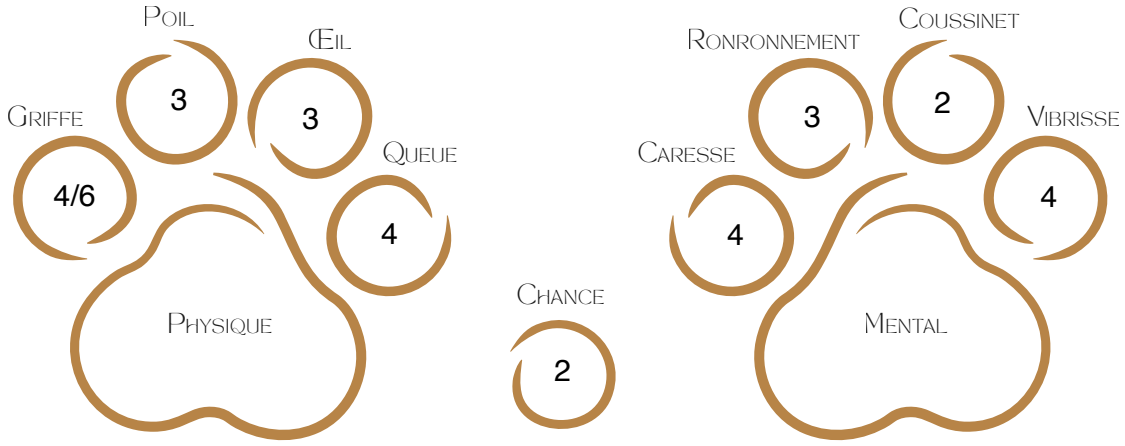


NIVEAUX DE BLESSURE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1er | ☐ | 6e | ☒ |
| 2e | ☐ | 7e | ☒ |
| 3e | ☐ | 8e | ☒ |
| 4e | ☒ | 9e | ☒ |
| 5e | ☒ | 10e | ☒ |
| Inconscience | ☐ | | |
| Coma | ☐ | Mort | ☐ |

| QUALITÉS | DÉFAUTS |
|---|---|
| Athlète | Curieux |
| Equilibriste | Joueur |
| | |

## CARACTÉRISTIQUES




## COMPÉTENCES

| | BASE | RANG |
|---|---|---|
| Armes à feu (H/B) | 3 | |
| Armes blanches (H/B) | 4 | |
| Art martial (H) | Ω | |
| Bricolage (H/B) | 3 | |
| Chasse (C) | 4 | |
| Culture générale (C/H/B) | 3 | |
| Combat à mains nues (H/B) | 4/5 | |
| Combat griffu (C) | 4/5 | 2 |
| Conduite de véhicules (H/B) | 3 | |
| Connaissance de la rue (C/H/B) | 3 | 1 |
| Déguisement (H/B) | 3 | |

| | BASE | RANG |
|---|---|---|
| Discrétion (C/H/B) | 4 | 1 |
| Droits et usages (H/B) | Ω | |
| Escalade (C/H/B) | 4/5 | 2 |
| Énerver les humains (C) | 4 | 1 |
| Langage humain (C) | Ω 3 | 1 |
| Langue étrangère (H/B) | Ω | |
| Leadership (C/H/B) | 4 | |
| Odorat (C/H/B) | 4 | 2 |
| Orientation (C/H/B) | 4 | |
| Psychologie féline (H/B) | 4 | |
| Psychologie humaine (C/B) | 3 | |

| | BASE | RANG |
|---|---|---|
| Réclamer à manger (C) | 2 | |
| Réclamer des caresses (C) | 2 | |
| Saut (C/H/B) | 4 | 2 |
| Secourisme (H/B) | Ω | |
| Séduire (C/H/B) | 2 | |
| Survie (C/H/B) | 4 | |
| Repérer/trouver (C/H/B) | 4 | 1 |
| Us & coutumes Humains (C/B) | 3 | |
| Utiliser un objet humain (C) | 3 | 1 |
| | | |
| | | |

Photocopies autorisées pour un usage personnel © Black Book Éditions 2022

## TALENTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Armure | 3 | Sommeil (5 x rg m, 1d10 x rg min) | 1 |
| Force (bonus griffe - rg min) | 2 | Controle mental | 2 |
| Passe-muraille (10 x rg cm) | 1 | Controle gravitationnel (5 x rg m) | 1 |
| Poltergeist (rg griffe à distance) | 2 | | |
| Regeneration | 2 | | |
| Télékinisie (20 x rg kg, 5 x rg s) | 1 | | |

NIVEAUX DE TALENT UTILISÉS

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| -1 | -1 | -2 | -2 | -2 | -2 | -3 | -3 | -4 | -5 |

## INFORMATIONS

## ÉQUIPEMENT

NEUF VIES

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

## RAPPELS

### CHANCE

À chaque test, lancer autant de **dés à 10 faces** que le score de Chance et **sélectionner** l'un des dés en fonction du résultat souhaité (voir ci-contre).

Création 28 points à répartir dans les 9 caractéristiques; Mini 1 Max 5
(ou moins suivant type de perso)
Max chance = 3

### DIFFICULTÉ

1 : la MJ décide d'un niveau de difficulté.
2 : on ajoute le résultat du dé de Chance au score de la COMPÉTENCE ou au double du score de la CARACTÉRISTIQUE.
3 : si le résultat est supérieur ou égal au niveau de difficulté, l'action est **réussie** !

### CRITIQUES

Si un d10 donne 0, on le relance. S'il refait 0, l'action devient une **réussite critique**, et le score de Chance augmente de 1 (jusqu'à un maximum de 5).
Si un d10 donne 1, on le relance. S'il refait 1, l'action devient un **échec critique**, et le score de Chance diminue de 1 (jusqu'à un minimum de 1).

Type : Chat | Nom : Wa'Wrou | Âge : 6

Race (si chat) : Oriental Shorthair
Lignée : Yeux perçants
Réputation : 10
Faction : Progressistes

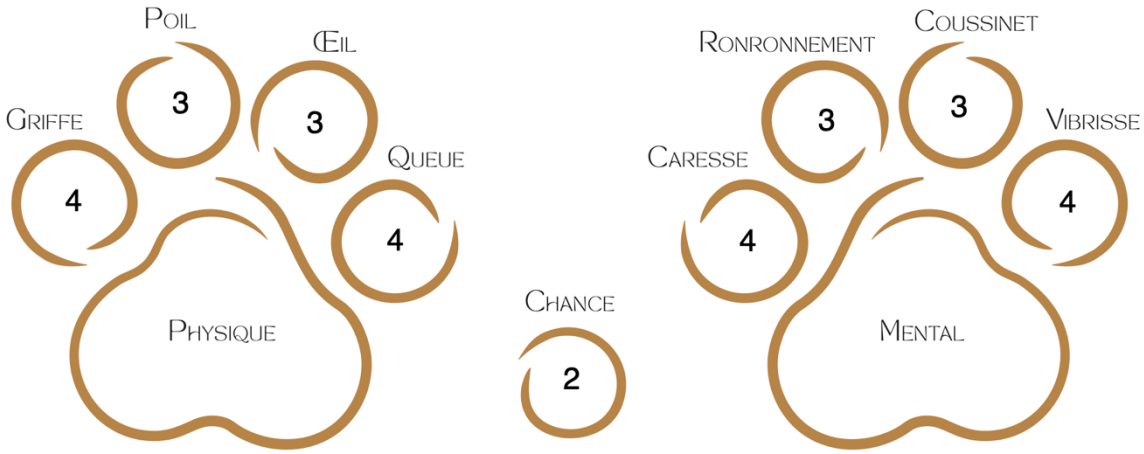


| QUALITÉS | DÉFAUTS |
|---|---|
| Volonté de fer | Voyant |
| Equilibriste | Paranoiaque |
| | |

NIVEAUX DE BLESSURE

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1er | | 6e | X |
| 2e | | 7e | X |
| 3e | | 8e | X |
| 4e | X | 9e | X |
| 5e | X | 10e | X |
| Inconscience | | | |
| Coma | | Mort | |

## CARACTÉRISTIQUES




## COMPÉTENCES

| | BASE | RANG |
|---|---|---|
| Armes à feu (H/B) | 3 | |
| Armes blanches (H/B) | 4 | |
| Art martial (H) | | |
| Bricolage (H/B) | 3 | |
| Chasse (C) | 4 | |
| Culture générale (C/H/B) | 3 | 1 |
| Combat à mains nues (H/B) | 4 | |
| Combat griffu (C) | 4 | 2 |
| Conduite de véhicules (H/B) | 3 | |
| Connaissance de la rue (C/H/B) | 4 | 2 |
| Déguisement (H/B) | 3 | |

| | BASE | RANG |
|---|---|---|
| Discrétion (C/H/B) | 4 | 2 |
| Droits et usages (H/B) | | |
| Escalade (C/H/B) | 4 | 2 |
| Énerver les humains (C) | 4 | |
| Langage humain (C) | 3 | 2 |
| Langue étrangère (H/B) | | |
| Leadership (C/H/B) | 4 | 1 |
| Odorat (C/H/B) | 4 | 1 |
| Orientation (C/H/B) | 4 | |
| Psychologie féline (H/B) | 4 | 1 |
| Psychologie humaine (C/B) | 3 | |

| | BASE | RANG |
|---|---|---|
| Réclamer à manger (C) | 4 | 2 |
| Réclamer des caresses (C) | 3 | 3 |
| Saut (C/H/B) | 4 | 1 |
| Secourisme (H/B) | | |
| Séduire (C/H/B) | 3 | |
| Survie (C/H/B) | 4 | 2 |
| Repérer/trouver (C/H/B) | 4 | 2 |
| Us & coutumes Humains (C/B) | 3 | 1 |
| Utiliser un objet humain (C) | 3 | 1 |
| | | |
| | | |

Photocopies autorisées pour un usage personnel © Black Book Éditions 2022
Teddy SIREAU - sireau.teddy@gmail.com - 2023/03/10/09151/2031151

## TALENTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Armure | 2 | | |
| Déplacement temporel | 1 | | |
| Hypnose | 3 | | |
| Téléportation | 2 | *Prescience* | |
| Télépathie | 1 | *Illusions* | 5 |
| | | *Sixième sens* | 5 |

NIVEAUX DE TALENT UTILISÉS

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
| -1 | -1 | -2 | -2 | -2 | -2 | -3 | -3 | -4 | -5 |

## INFORMATIONS

## ÉQUIPEMENT

NEUF VIES

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

## RAPPELS

### CHANCE

À chaque test, lancer autant de dés à 10 faces que le score de Chance et sélectionner l'un des dés en fonction du résultat souhaité (voir ci-contre).

### DIFFICULTÉ

1 : la MJ décide d'un niveau de difficulté.
2 : on ajoute le résultat du dé de Chance au score de la COMPÉTENCE ou au double du score de la CARACTÉRISTIQUE.
3 : si le résultat est supérieur ou égal au niveau de difficulté, l'action est réussie !

### CRITIQUES

Si un d10 donne 0, on le relance. S'il refait 0, l'action devient une réussite critique, et le score de Chance augmente de 1 (jusqu'à un maximum de 5).
Si un d10 donne 1, on le relance. S'il refait 1, l'action devient un échec critique, et le score de Chance diminue de 1 (jusqu'à un minimum de 1).