

# CHATONS

*Un scénario pour le Monde de Ténèbres.*

Ce scénario est prévu pour 1 à 4 joueurs pourvus de personnages ayant déjà eu des contacts avec le surnaturel et un maître de jeu un peu retors. Un certain sens de l'humour pourrait aussi s'avérer essentiel.

Comme toujours, si vos joueurs ont des personnages boostés pour le combat, n'hésitez pas à augmenter les capacités de l'opposition...

---

**Physique** ●●○○○

**Social** ●●○○○

**Mental** ●●●○○

---

**Synopsis :** Les personnages sont sollicités par une connaissance : la fille d'une de ses amies, Amber, a disparu sans laisser de traces. L'enquête aiguille les personnages sur un type un peu louche qui traîne dans le quartier, mais il s'avère que si celui-ci est bien un criminel et un assassin, il n'est pas responsable de la disparition d'Amber : persuadé que les chats veulent dominer le monde, il leur sert des mets empoisonnés. Pire que cela, il réussit à se convaincre que les personnages sont des agents de la gent féline et les attaque. Ils sont sauvés par l'intervention d'un très gros matou femelle. Une fois le type en prison, Amber réapparaît. Elle remercie les personnages pour leur aide d'une façon qui laisse entendre aux personnages qu'en réalité, elle *était* le chat qui est intervenu en leur faveur... Il leur reste donc à trouver comment elle se transforme en chat, si cela affecte sa personnalité d'une façon dangereuse et ce qu'ils peuvent y faire.

**Thème :** Le thème de cet aventure est... la bêtise. Le principal protagoniste, Barney, est juste un crétin, comme en attestent ses caractéristiques. Il est si bête qu'il en est devenu dangereux. Alors qu'il existait un équilibre entre la communauté féline et ses esclaves... pardon... ses voisins humains, il est allé jouer les justiciers sans cause. Il en résulte une situation potentiellement explosive : et si les esprits décidaient de se déchaîner contre les humains du quartier ?

**Ambiance :** Si vous étiez un fan de la série X-Files, abordez ce scénario plutôt sous l'angle de l'épisode *La Guerre des Coprophages* que sous celui des épisodes les plus noirs de la série. En clair, il existe un élément surnaturel dans ce scénario, mais pour une fois, celui-ci ne représente pas l'opposition aux personnages. Il

en résulte que l'ambiance de ce scénario, si elle peut être inquiétante ne sera pas effrayante.

**Le cadre :** La zone pavillonnaire d'une banlieue proche de la cité de résidence des personnages, voire le quartier dans lequel ils habitent.

**Toute l'histoire :** Barney Soskin est un jeune homme de vingt-trois ans qui prend très au sérieux sa mission de service public en tant qu'agent de voirie. Il a peu de culture, et celle-ci lui vient exclusivement de ce qu'il a cru comprendre sur internet. Fêru de haschich et de sites traitant de conspiration, il a fini par disjoncter et par prendre au sérieux les blagues prétendant que les chats sont des créatures retorses conspirant pour prendre le contrôle de la planète. Ce sont les risques d'internet... Fort logiquement, et puisqu'il disposait de petites connaissances en chimie et d'accès à des poisons, Barney fit ce qu'il estimait que tout être humain doté d'un peu d'amour propre devrait faire, il commença la sainte œuvre d'extermination de l'engeance dangereuse, grouillante et velue...

Les esprits du quartier, où chacun a son matou et laisse une assiette de boulettes sur le bord de sa fenêtre et où toutes les vieilles font de la protection de la gent féline un devoir sacré, prirent ombrage de l'hécatombe. L'esprit du chat choisit une passionaria : Amber. Elle, qui cultivait son amour de ses bestioles en affichant des posters de chatons sur tous les murs de sa chambre, se trouva soudain investie d'une mission sacrée et pourvue du pouvoir de se changer en chatte à griffes ! Grâce à un chat décédé, Amber devient donc une voleuse de peaux, laissant

Malheureusement pour elle, lors de sa première sortie, elle trouva Barney et son gros filet. Ce dernier emmena la grosse minouche à la fourrière où elle demeure encore, enfermée et droguée.

Trois jours ont passé depuis la disparition d'Amber, et sa mère, légitimement inquiète fait appel aux personnages pour retrouver sa fille : comme à son habitude la police n'est douée que pour dresser des procès verbaux et soupçonner les jeunes d'abuser de la drogue...

### **SCENE 1 : ANGOISSES SUBURBAINES.**

**Résumé :** Les personnages arrivent sur les lieux de la disparition d'Amber et découvrent l'environnement de celle-ci.

**Description :** La maison est petite est semblable à celles qui se trouvent sur la gauche, sur la droite, et sur le trottoir d'en face. Devant sa maison, une femme un peu âgée appelle « kitty kitty kitty ! » en miaulant et en agitant un bol de croquette. La propriétaire de la maison, Jessie (pour Jessica) Falcone, ouvre la porte. Elle est visiblement inquiète et soulagée que quelqu'un daigne s'intéresser à la disparition de sa fille.

D'une voix rapide et anxieuse, elle débite le baratin habituel : sa fille est une gamine sans problème, même si ce n'est pas évident d'élever une fille toute seule, elle a de bonnes notes en classe, des



copines, pas de copain à sa connaissance, un forfait avec des SMS illimités et son propre ordinateur portable. Un jet d'Astuce + Empathie permet d'apprendre que madame Falcone est très intéressée par l'un des personnages, mais celui-ci voulait-il être au courant ?

Fouiller la maison, ou au moins la chambre d'Amber ne permet pas d'apprendre grand-chose, mais c'est déjà ça. Amber est une accro à Facebook, elle y a trois ou quatre comptes (Jet d'Intelligence + informatique ; pour trouver les mots de passe, c'est relativement simple : ils sont griffonnés sur le calepin qui se trouve à droite du clavier). *HelpCareCats* est sa seconde adresse, *CutieKitty*, sa troisième et *PicturesOfCute* la quatrième. Bref, on vient de découvrir qui fait tourner les photos de chaton sur internet. La décoration de la chambre, chats en peluche et posters de chaton sur tous les murs, parfois sur deux couches. Sur une étagère, du Manga. Sous l'oreiller, un YAOI. À part ça, pas de quoi apprendre grand-chose. Les portes de la maison ne sont pratiquement jamais fermées et il n'est même pas dit qu'Amber ait été enlevée ou se soit enfuie depuis chez elle. Autant dire que les personnages partent avec pas grand-chose.

Une rapide enquête de voisinage ne permettra pas non plus de dégager le moindre élément concernant l'adolescente peut-être en fugue. Tout le monde est d'accord pour en parler, pour en dire tout le bien qu'on peut penser d'une jeune fille toujours souriante et extrêmement serviable, mais personne ne sait ce qu'elle a pu devenir. Les gens du voisinage sont très concernés et certains offrent à madame Falcone de lui offrir de quoi se payer les services de ces détectives privés (quoi qu'ils disent, les gens retiendront qu'ils sont détectives privés, surtout si ce n'est pas le cas).

Dans le contexte de la disparition de la jeune fille, personne ne parle des disparitions de matou, mais il arrivera à plusieurs reprises que les personnages croisent des indigènes en quête de leur raminagrobis favori. Entrepris sur la question, les banlieusards admettront que depuis une quinzaine de jours il semble que certains des matous du quartier aient procédé à une migration. Certains s'en inquiètent et les plus accrochés à la population poilue de leur quartier ont alerté les forces de police compétentes...

Côté copines, la mobilisation est générale. Amber a au moins seize meilleures amies, aucun petit ami. Tout le monde est très inquiet, personne ne sait rien.

Une étude plus poussée des comptes facebook de la jeune fille démontre qu'elle avait également remarqué les disparitions de chat du quartier et s'en émouvait fort : « D'ici à ce que ce soit un laboratoire qui leur enfonce des électrodes dans la tête... » Elle était sur l'affaire, c'est sûr. Et comme c'est la seule piste qu'ont les personnages, il va bien falloir s'atteler à la disparition des félins.

S'ils veulent apprendre ce qui peut clocher dans le quartier, les personnages n'ont pas trente-six solutions : la planque. Énervant, ces gens qui vous saluent à chaque fois qu'ils passent devant votre voiture. Bref quelques jets d'Astuce + *Investigation*, la découverte d'un adultère et la confrontation avec un plombier perdu mais

possédant un van noir qui le rend très suspect plus tard, les personnages finissent par remarquer qu'un individu louche traîne effectivement dans le quartier le soir.

Il s'agit de Barney Soskin.

**Objectifs des joueurs :** Retrouver Amber.

**Objectifs du Conteur :** Votre but pour l'instant est de laisser les joueurs échafauder toutes les théories les plus absurdes qu'ils peuvent. Culte satanique ? Réseau pédophile ? Laboratoire pharmaceutique corrompu par le diable ? Conspiration reliée en plus de six points avec le meurtre de Kennedy ? Qu'ils se lâchent. Restez toujours hyper sérieux en les confrontant à une galerie de PNJs de votre cru tous aussi crétins et banlieusards les uns que les autres...

**Conséquences :** Outre un certain agacement des personnages, pour l'instant les actions des personnages devraient avoir pour conséquence de leur permettre de remarquer Barney Soskins.

## **SCENE 2 : L'EMPLOYE DE LA FOURRIERE.**

**Résumé :** Les personnages font la connaissance de Barney et commencent à le soupçonner d'être pour quelque chose dans la disparition de la petite.

**Description :** S'ils le remarquent c'est que Barney passe dans le quartier un temps anormalement long. Il passe deux fois en uniforme de la voirie pendant la journée et une troisième fois en civil vers dix-neuf heures, puis une quatrième fois à vingt-deux heures et une dernière à deux heures du matin...

À peine ont-ils cherché à l'épingler que Soskins se met à courir – et le problème c'est qu'il a la foulée de Forrest Gump. Il réussit à rejoindre sa voiture en passant par-dessus les haies et rentre directement à la fourrière.

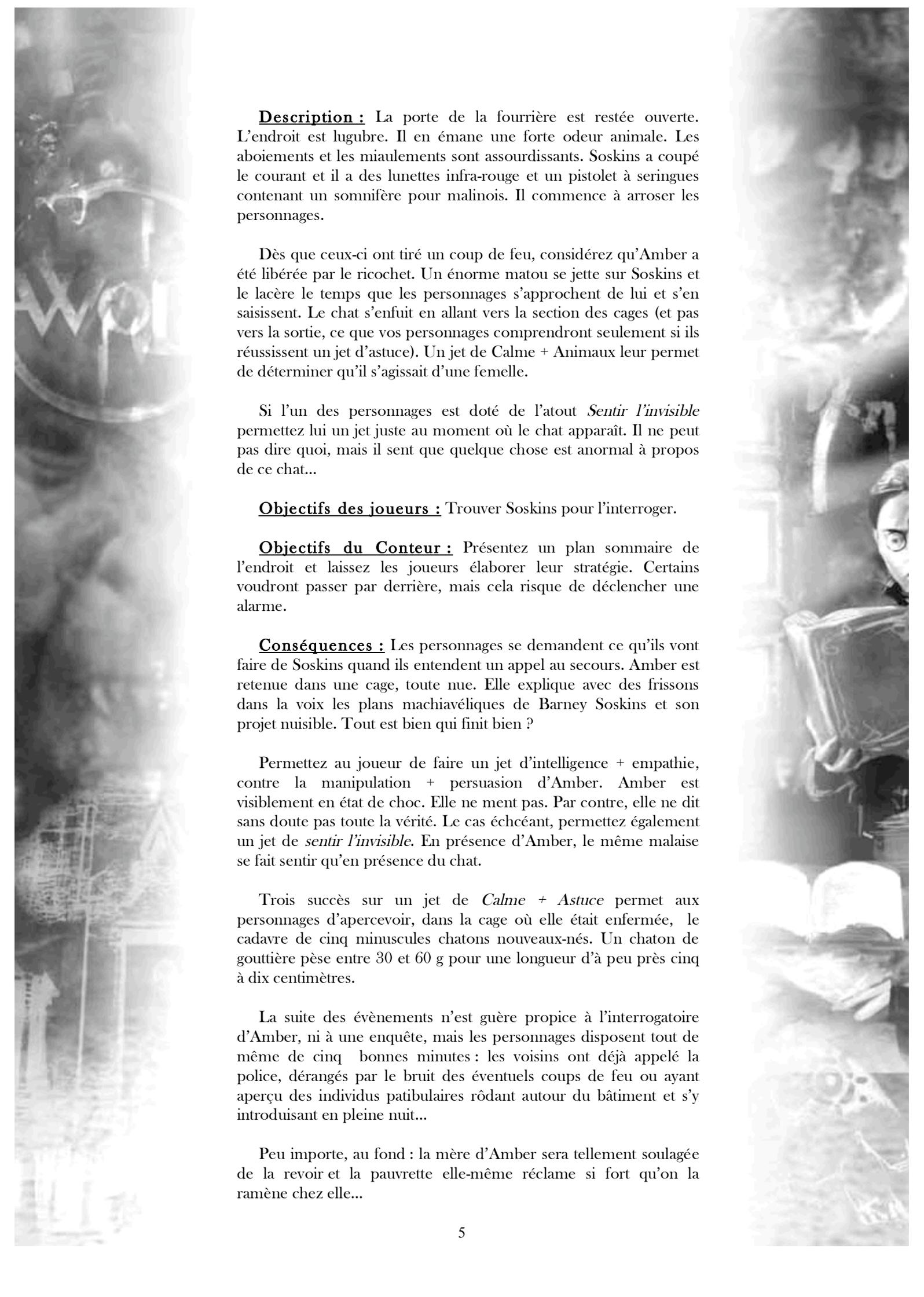
**Objectifs des joueurs :** Rattraper Forrest... Heu... Barney. Donc il va falloir s'atteler aux jets de course (dextérité + sports, prenez en compte la vitesse des personnages, etc...)

**Objectifs du Conteur :** Relisez les règles et offrez à vos joueurs une poursuite amusante. Dès qu'il arrive à sa voiture, c'est une course poursuite en voiture... Faites en sorte que Soskins les diste juste assez pour qu'ils puissent le retrouver.

**Conséquences :** Les personnages suivent Soskins jusqu'à la fourrière.

## **SCENE 3 : PATEE INDIGESTE.**

**Résumé :** Les personnages tombent dans l'embuscade tendue par Barney Soskins et se voient sauver la mise par un gros matou. Puis ils trouvent Amber, prisonnière dans une cage pour grands chiens... Toute nue...



**Description :** La porte de la fourrière est restée ouverte. L'endroit est lugubre. Il en émane une forte odeur animale. Les aboiements et les miaulements sont assourdissants. Soskins a coupé le courant et il a des lunettes infra-rouge et un pistolet à seringues contenant un somnifère pour malinois. Il commence à arroser les personnages.

Dès que ceux-ci ont tiré un coup de feu, considérez qu'Amber a été libérée par le ricochet. Un énorme matou se jette sur Soskins et le lacère le temps que les personnages s'approchent de lui et s'en saisissent. Le chat s'enfuit en allant vers la section des cages (et pas vers la sortie, ce que vos personnages comprendront seulement si ils réussissent un jet d'astuce). Un jet de Calme + Animaux leur permet de déterminer qu'il s'agissait d'une femelle.

Si l'un des personnages est doté de l'atout *Sentir l'invisible* permettez lui un jet juste au moment où le chat apparaît. Il ne peut pas dire quoi, mais il sent que quelque chose est anormal à propos de ce chat...

**Objectifs des joueurs :** Trouver Soskins pour l'interroger.

**Objectifs du Conteur :** Présentez un plan sommaire de l'endroit et laissez les joueurs élaborer leur stratégie. Certains voudront passer par derrière, mais cela risque de déclencher une alarme.

**Conséquences :** Les personnages se demandent ce qu'ils vont faire de Soskins quand ils entendent un appel au secours. Amber est retenue dans une cage, toute nue. Elle explique avec des frissons dans la voix les plans machiavéliques de Barney Soskins et son projet nuisible. Tout est bien qui finit bien ?

Permettez au joueur de faire un jet d'intelligence + empathie, contre la manipulation + persuasion d'Amber. Amber est visiblement en état de choc. Elle ne ment pas. Par contre, elle ne dit sans doute pas toute la vérité. Le cas échéant, permettez également un jet de *sentir l'invisible*. En présence d'Amber, le même malaise se fait sentir qu'en présence du chat.

Trois succès sur un jet de *Calme + Astuce* permet aux personnages d'apercevoir, dans la cage où elle était enfermée, le cadavre de cinq minuscules chatons nouveaux-nés. Un chaton de gouttière pèse entre 30 et 60 g pour une longueur d'à peu près cinq à dix centimètres.

La suite des événements n'est guère propice à l'interrogatoire d'Amber, ni à une enquête, mais les personnages disposent tout de même de cinq bonnes minutes : les voisins ont déjà appelé la police, dérangés par le bruit des éventuels coups de feu ou ayant aperçu des individus patibulaires rôdant autour du bâtiment et s'y introduisant en pleine nuit...

Peu importe, au fond : la mère d'Amber sera tellement soulagée de la revoir et la pauvre elle-même réclame si fort qu'on la ramène chez elle...

#### **SCENE 4 : TUEUSE AUX PATTES DE VELOURS.**

**Résumé :** Nourrissant des doutes quant à la véritable nature d'Amber, les personnages mènent l'enquête pour déterminer si ou non elle est normale et si elle n'est pas dangereuse. Ils découvrent que oui et comment faire pour la neutraliser...

**Description :** La police coffre immédiatement Barney Soskins. Le témoignage d'Amber et les preuves de sa culpabilité de en matière de génocide félin sont trop nombreuses pour être balayées par ses dénégations entremêlées de plaintes sur la conspiration des félins. Déclarer que les personnages sont des agents des chats et nier avoir jamais vu Amber ne l'aide pas du tout. Barney est bon pour un séjour en hôpital psychiatrique et plusieurs mois de travaux d'intérêt général. Consécration suprême : un tabloïd local fera sa une de l'assassin des félins. Mais dans un premier temps, il est emmené à l'hôpital pour se remettre de ses blessures...

Reste le cas d'Amber. Elle affirme ne pas se souvenir de ce qui lui est arrivé.

Difficile pour les personnages de prétendre qu'Amber se change en chat. Où sont les preuves ? Quel intérêt ? Celle-ci se contentera d'afficher un sourire poli si on lui pose la question de but en blanc : « Vous êtes vraiment prêts à avaler beaucoup de choses... » Elle continuera à afficher des photos de chatons dans sa chambre... « Ils sont si mignons. »

Des joueurs paranos (juste ce qu'il faut) voudront mener une surveillance de la jeune fille, mais au bout de quarante-huit heures, ils recevront un coup de téléphone de la mère d'Amber qui les menace d'un procès s'ils ne la lâchent pas. Le lendemain elle appelle la police.

En attendant Amber est effectivement capable de se changer en chatte, à condition de trouver une portée de chatons, ce qui ne saurait tarder - c'est pas ce qui manque. Et sa première impulsion une fois changée à nouveau sera d'aller tuer Soskins dans sa chambre d'hôpital. Au troisième soir, prise de cette impulsion, elle sortira de chez elle, ira dans le jardin de la voisine où une chatte sauvage vient de mettre bas. S'ils arrivent à s'approcher assez près, ils entendront les petits miaulements, et Amber qui couine à voix basse : « Ils sont si mignons. » Puis ils la verront s'affairer. Plus de miaulements et elle se passe quelque chose, un collier sans doute, autour du cou. Considérez que les personnages ont deux dès de malus pour la suivre discrètement et voir ce qui se passe. Un succès exceptionnel leur permet de voir que ce qu'elle se passe autour du cou est effectivement un collier : un collier de chatons.

Et puis Amber se change en chatte et entreprend de faire les quatre kilomètres qui la sépare de l'hôpital en sautant par dessus les murs, les parapets et en se faufilant sous les haies...

A vous de voir ce que font les personnages si ils ont pu être témoins de la transformation d'Amber... Penser à fouiller sa chambre peut s'avérer une bonne idée : son ordinateur est toujours connecté sur la page web d'informations locale qui annonce que

Barney sera transféré depuis l'hôpital dans une institution plus adaptée le lendemain matin. Elle a écrit plusieurs fois « Assassin » sur son bloc note à côté du clavier...

Pour arrêter Amber, guère d'autre choix que la confrontation physique... ensuite il faut la restreindre pour la faire parler. Le hic est qu'elle n'a guère d'explication à fournir : le jour de sa disparition, elle enquêtait sur Barney, elle a trouvé une chatte en train d'accoucher. Les petits étaient tous morts. Elle les a pris dans ses mains et ensuite elle était une chatte. Elle sait que la chatte qui lui a donné ses premiers petits était malade à cause du poison que Barney laissait traîner et que c'est pour ça que les petits sont morts. Elle le sait parce que elle, elle été une chatte...

**Objectifs des joueurs :** Découvrir la vérité concernant Amber Falcone et lui permettre de retrouver une vie normale. Naturellement, certains personnages pourraient ne pas se sentir concernés. « Bon, elle est fan des chatons et elle peut se changer en minette à volonté... Et alors ? » Oui, mais... Dans les jours qui suivent, Amber mettra ses plans à exécution et, sous forme féline, assassinera à l'aide d'un véritable essaim de chats et chatons le malheureux Barney Soskin. Et ce n'est que le début...

Moins de deux mois après la mort de Barney, Amber disparaît pour de bon et entame une carrière de *serial killer* contre tous ceux qu'elle perçoit comme étant des ennemis de la gent féline - mais pas les chiens. Curieusement, tout investigateur qui se sera un peu trop intéressé à elle est en tête de cette liste, juste après les deux premières victimes : son professeur de maths, la voisine d'en face qui fait dégriffer ses chats pour protéger son canapé en cuir, et un employé de la fourrière municipale...

Marrant, de se voir agressé par un chaton tout mignon alors qu'on sort de sa douche, jusqu'au moment où il se transforme en une sauvage adolescente griffue nue comme un ver qui vous feule des insultes à la figure avant de vous mordre et de vous lacérer les entrailles...

**Objectifs du Conteur :** Ne soyez pas directif en ce qui concerne cette partie de l'aventure. En fait, il s'agit juste pour les personnages de se rendre compte (ou pas) qu'Amber est très dangereuse.

C'est un virage difficile à négocier : on était dans la pure farce et d'un coup... Slap ! Et voilà un collier de chatons... A vous de faire en sorte que ça ne vire pas à l'éclat de rire - le meilleur moyen étant de faire attaquer Amber dès qu'elle a achevé sa transformation et d'enchaîner sur la course poursuite.

**Conséquences :** Pour achever cette scène/phase, les personnages doivent avoir la certitude qu'Amber se change en chatte, et disposer au minimum de sa coopération...

## **SCENE 5 : GARFIELD ! SORS DE CE CORPS !**

**Résumé :** Les personnages cherchent et trouvent le moyen de

libérer Amber de la malédiction du félin si mignon, au moins en apparence...

**Description :** La fin de ce scénario est très ouverte. Est-il possible ou non de sauver Amber ? A vous de décider. A moins que vos personnages ne connaissent un vrai Mage, ou un sorcier vraiment capable, la chose est quasiment impossible. L'esprit qui a conféré ses pouvoirs à Amber s'est sacrifié et, au fond d'elle-même, Amber ne veut pas s'en défaire. Elle aime être une chatte et elle aime avoir un *pouvoir*. Mettez-vous à sa place : jusque-là elle n'était qu'une jeune banlieusarde un peu oie blanche, témoins des horreurs du monde entier et incapable de faire quelque chose. Sa santé mentale et son humanité lui paraissent un petit prix à payer...

Si vos joueurs ont des contacts chez les occultistes, on les aiguillera chez un type un peu sérieux (Monsieur Crane) qui aura éventuellement un rituel à proposer : apaiser l'esprit du chat dans le quartier d'Amber. Je vous laisse maître de ce haut moment de Role Playing, mais organiser un lâcher de rat à des points stratégiques du quartier garantira aux félins suffisamment de nourriture pour assurer le repeuplement félin. Au moins pour un temps, les choses sembleront se tasser : aucune chatte ne viendra proposer à Amber ses petits morts-nés pendant plusieurs semaines.

Mais le *don* existe toujours - même si Amber jure ses grands dieux, et on ne peut plus sérieusement, que tout est fini.

N'oublions pas madame Falcone, car elle-même a sans doute son mot à dire sur le traitement qu'on veut faire subir à sa fille en la gardant dans le flou : c'est pas une mère démissionnaire et si elle a le sentiment que les personnages harcèlent sa fille, elle y mettra le holà en montrant les crocs et les griffes.

**Objectifs des joueurs :** Au fond l'objectif des joueurs est de faire en sorte qu'Amber ne devienne pas une tueuse sans merci et c'est relativement facile à obtenir en parlant avec elle : est-ce qu'elle veut vraiment tuer Barney Soskins ? A quoi ça servira ? Sa vie est foutue, de toute façon... Le meurtre, c'était sa solution à lui. Est-ce que parce qu'elle se change en chatte elle doit renoncer à toutes les limites humaines ? En quoi améliore-t-elle le monde alors ? Un jet de Présence + Empathie par ci, un autre de Manipulation + Persuasion par là, avec quelques bonus en fonction des arguments déployés par vos joueurs feront plus que force ni que rage.

Sinon, il faut reconnaître que tuer Amber, ça marche aussi... Mais alors il faut faire un jet de moralité et avoir un sacré bon alibi.

**Objectifs du Conteur :** Votre objectif est de faire comprendre aux joueurs qu'ils doivent agir pour le mieux. Comme vous l'avez lu plus haut, le thème de cette aventure était la bêtise. Et comment peut-elle reculer, sinon par le dialogue et la compréhension de l'autre ?

**Conséquences :** Au terme soit d'un bon sermon, soit d'une cérémonie absurde, Amber fond en larmes. Elle a compris. Mon Dieu ! C'est horrible ce qu'elle s'appropriait à faire... Chacun peut rentrer chez soi et nourrir son chat...

**Conclusion :** Difficile de dire ce qui arrivera ensuite à Amber Falcone... Si vous avez lu comme moi le supplément *Skinchangers* vous savez que le fond du problème de la jeune fille est qu'elle a *choisi* d'accepter le don qui lui a été fait et que cela la rend inmanquablement cinglée. La dégénérescence ne sera pas trop rapide, si les personnages réussissent à calmer ses ardeurs meurtrières. Il se pourrait même qu'elle devienne une alliée, mais attention : les chattes ne viennent pas offrir leurs petits pour rien...

En tous cas, il ne sera plus jamais question d'empoisonner les chats du quartier.

## « Ils sont trop mignons ! »

### Appendice.

#### Les Personnages non joueurs.

##### **Barney Soskins.**

**Description :** Un jeune homme d'une vingtaine d'années, aux cheveux mal peignés et aux joues couvertes de traces d'acné.

**Conseils d'Interprétation :** Barney est un garçon timide, un peu sauvage et beaucoup trop crédule. Les personnages n'auront guère l'occasion de discuter avec lui, mais si ils y parviennent, il leur expliquera que les chats complotent la perte de l'humanité et s'apprentent à nous détruire tous. Tout le monde fait l'impasse sur cette info capitale, selon lui, sauf certains membres de la Rose Croix qui sont au courant. Il va lui falloir beaucoup de petites boules roses avant d'aller mieux...

**Attributs:** Intelligence 1, Astuce 3, Résolution 4, Force 3, Dexterité 3, Vigueur 3, Présence 1, Manipulation 2, Calme 3

**Compétences :** Armes à Feu 1, Bagarre 2, Conduite 2, Connaissance de la Rue 2, Furtivité 2, Informatique 1, Larcins 2, Médecine (vétérinaire) 1, Sports (Saut de haie) 3

**Atouts :** Pied Léger 5

**Volonté :** 7

**Moralité:** 5

**Vertu :** Tempérance / Patience.

**Vice:** Paresse.

**Initiative:** 6

**Défense:** 3

**Vitesse :** 16

**Niveaux de Santé :** 10

##### **Amber Falcone.**

**Description :** Une adolescente très typée, aux cheveux blonds tirant vers le platine et aux yeux d'un bleu profond. Elle se déplace avec une grâce tout à fait féline.

**Conseils d'Interprétation :** Amber est une jeune fille sensée et agréable, très impliquée dans le suivi par internet des œuvres humanitaires et la propagation des photos de chatons... Elle a tendance à voir le monde d'une façon très manichéenne, comme il convient à une adolescente de son âge. Elle est très jolie mais surtout assez sensuelle - ce qu'elle a hérité de sa capacité à se transformer. Il lui reste beaucoup à apprendre sur le monde et les personnages ont, avec elle, une vraie chance de former une créature efficace dans son œuvre.

**Attributs:** Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 2, Force 2 (1), Dexterité 3 (5), Vigueur 2 (3), Présence 3, Manipulation 2, Calme 3

**Compétences :** Animaux (félins) 2, Bagarre 1, Connaissance de la Rue 1, Erudition (internet) 3, Empathie 2, Furtivité 3, Informatique 2, Larcins (vol à l'étalage) 2, Sports 3

**Atouts :** Contacts (Groupes de discussion) 2, Beauté Frappante,

**Aspects :** Spécimen Extraordinaire,



Moisson Miséricordieuse (quand son talisman est hors d'usage, une chatte vient lui apporter une portée de chatons morts-nés, elle n'a pas à les tuer), Langage Animal 2,, Instincts puissants, Dépeçage rapide (il suffit à Amber de faire un collier avec les chatons pour pouvoir se transformer).

**Volonté :** 5

**Moralité:** 6

**Essence :** 3

**Vertu :** Espoir.

**Vice:** Orgueil.

**Taille :** 5 (2)

**Initiative:** 5

**Défense:** 2

**Vitesse :** 10

Niveaux de Santé : 7 (5)

*N.B. : Vous pouvez considérer qu'à l'issue de ce scénario, Amber a acquis l'Aspect Conscience de Soi, qui lui permet de se souvenir de sa nature humaine quand elle est sous forme animale.*

Pour prendre sa forme animale, Amber doit dépenser un point de volonté, mais elle peut reprendre forme humaine en réussissant un et de Réoslution + Calme.

*Les règles concernant les voleurs de peaux sont, bien sûr dans le supplément **Skinchangers**.*

*Ce scénario est dédié au Chaton Ryan et à Toute l'équipe de Cats : La Mascarade.*

*Un scénario conçu par Arthis Jolimont  
([vincentgin@hotmail.com](mailto:vincentgin@hotmail.com))*

