

LA NUIT AU MUSÉE FÉLIN

UN SCÉNARIO ONE-SHOT POUR CATS! LA MASCARADE

LE SCENARIO	4
INTRODUCTION	5
LES ÉTAGES	7
REZ-DE-CHAUSSÉE GALERIE DES ANCÊTRES	8
1ER ÉTAGE SALLE DES ARTEFACTS ATLANTES	9
2E ÉTAGE JARDIN SUSPENDU	10
3E ÉTAGE BIBLIOTHÈQUE DES SECRETS	11
4E ÉTAGE RIEN DU TOUT	12
5E ÉTAGE LABORATOIRE PSYCHIQUE	12
LES DANGERS	13
LE BOUCLIER PSYCHIQUE INSTABLE	14
LE CHAT GRIBOUILLE	14
LE SPHINX ÉVEILLÉ*	15
STEPHEN SQUEAKING LA SOURIS	16
L'ATTAQUE DES ROSE-CROIX	17
LES OUVRIERS CURIEUX (TOM, BILL ET MICHEL)*	18
RON L'ENCHANTEUR LE CHAT DE MERLIN*	18
LA STATUE DU CHAT CHANCEUX D'OR*	19
M'RAOW LE CHEF DU CONSEIL*	19
CONCLUSION	20
SELON LE DEGRÉ DE RÉUSSITE DES JOUEURS	21
OUTILS DU MJ	22
LES ACCROCHES	23
DÉRAPAGES DES POUVOIRS FÉLINS	24



Plongez vos joueurs dans une nuit de chaos organisé au cœur d'un Musée sous le Louvre !

Ce scénario modulaire vous offre une boîte à outils remplie de menaces à orchestrer selon votre style et le rythme de vos joueurs : un chat normal qui fait des bêtises, une souris géniale équipée comme dans Mission Impossible, des ouvriers qui percent au mauvais endroit, des agents secrets humains...

Attention cependant : ce n'est pas un scénario linéaire à suivre à la lettre, mais plutôt un terrain de jeu qui demande un MJ à l'aise avec l'improvisation et capable de jongler avec les événements. Chaque danger dispose de son propre compteur de progression, vous permettant d'introduire ou d'abandonner des éléments selon les actions de vos joueurs et l'ambiance que vous souhaitez créer.

Les cinq étages du Musée Félin sont autant de décors que vous pouvez exploiter ou ignorer selon vos besoins. Ne vous sentez pas obligé d'utiliser tous les éléments proposés - certains dangers sont même marqués comme optionnels. L'important est de créer une expérience dynamique qui corresponde à votre groupe. Le timing et l'adaptation sont les maîtres-mots : à vous de piocher dans les menaces disponibles pour créer des situations sur mesure, que ce soit une course-poursuite effrénée avec la souris super-intelligente ou une mission d'infiltration plus posée face aux Rose-Croix.

C'est un scénario riche qui récompensera les MJs prêts à s'approprier son contenu et à rebondir sur les initiatives de leurs joueurs !

LE SCENARIO



CONTEXTE

Le Conseil Félin de Paris est en état d'alerte maximale. Une brèche dangereuse s'est formée dans le champ psychique qui protège et dissimule le Musée du Chat, situé secrètement sous le Louvre. Cette brèche menace de révéler l'existence du musée et, par extension, le secret millénaire des chats super-intelligents. La situation est d'autant plus critique que cette nuit coïncide avec le Grand Alignement Félin, un événement cosmique rare qui se produit tous les 99 ans. Cet alignement amplifie les pouvoirs psychiques des chats, mais fragilise également les barrières magiques protégeant leurs secrets.

LA MISSION

- ◆ Nos héros félins sont convoqués d'urgence par le Conseil. Leur mission est cruciale :
- ◆ Infiltrer le Louvre avant la fermeture
- ◆ Localiser et réparer la brèche dans le champ psychique
- ◆ Contenir les effets du Grand Alignement sur les artefacts du musée
- ◆ Maintenir la Mascarade intacte jusqu'à l'aube

POURQUOI EUX ?

- ◆ Les agents habituellement en charge de la sécurité du musée ont été déployés pour distraire les Rose-Croix, qui semblent particulièrement actifs cette nuit.
- ◆ Nos héros sont les seuls agents disponibles à court préavis.
- ◆ Leurs compétences uniques et leur capacité d'adaptation seront mises à l'épreuve dans cette mission critique.
- ◆ L'ensemble du Conseil est occupé partout dans la ville pour régler tous les problèmes dû au Grand Alignement.

LE PIÈGE

Ce que nos héros ignorent, c'est que cette nuit va être bien plus mouvementée que prévu. De nombreux événements (intrusion d'un chat dégénéré, souris super intelligente, etc.) vont se produire les uns après les autres, mettant à rude épreuve leurs compétences et leur capacité à maintenir la Mascarade. Mais surtout, les Rose-Croix ont aussi remarqué ce changement et savent qu'il y a le Grand Alignement. Ils comptent bien en profiter pour mettre la main sur tous les artefacts du Musée.

INTRODUCTION



SCÈNE 1 : CONVOCATION URGENTE

Les joueurs reçoivent un message télépathique urgent du Conseil Félin de Paris.

Ils doivent se rendre immédiatement au point de rendez-vous secret (par exemple, une statue de chat dans un parc).

En chemin, ils peuvent remarquer des phénomènes étranges liés au début de l'alignement (chats errants agités, oiseaux volant en formations inhabituelles, quelques rares personnes qui se retournent sur leur passage de manière curieuse).

SCÈNE 2 : BRIEFING DE MISSION

Au point de rendez-vous, un chat âgé et distingué du Conseil les accueille : M'Raow, le Chef du Conseil. Il semble très inquiet et agité.

Il explique la situation d'urgence :

- ◆ Le champ psychique qui protège et dissimule le Musée Félin sous le Louvre est en train de se fragiliser rapidement.
- ◆ Cette brèche dans la Mascarade est causée par le Grand Alignement Félin, un événement rare qui se produit une fois tous les 99 ans.
- ◆ Le Commutateur Quantique de Pensées Localisées est une télécommande qui permet de renforcer la barrière psychique et de protéger le Musée. Il faut l'utiliser au 5e étage.
- ◆ Si la brèche n'est pas colmatée avant l'aube, le musée et tous ses secrets risquent d'être exposés aux humains.
- ◆ Les agents habituellement en charge de la sécurité du musée ont été envoyés en mission d'urgence ailleurs. De plus, le Conseil est occupé dans tout Paris pour régler les problèmes que va poser le Grand Alignement. Il espère pouvoir passer dans le courant de la nuit pour venir aux nouvelles.

PUISSANCE PSYCHIQUE ACCRUE :

Pendant le Grand Alignement, les pouvoirs psychiques des chats sont amplifiés, ce qui pourrait fragiliser la Mascarade si un chat perd le contrôle.

RÉVEIL DES ARTEFACTS :

Certains artefacts anciens dans le musée s'activent pendant l'alignement, émettant une énergie détectable par les êtres sensibles (comme la souris super intelligente).

AFFAIBLISSEMENT DES BARRIÈRES :

Les protections magiques du musée sont temporairement affaiblies, rendant plus facile l'intrusion d'éléments extérieurs (comme le chat dégénéré).

CURIOSITÉ HUMAINE ACCRUE :

L'alignement provoque des phénomènes subtils que même les humains peuvent ressentir, augmentant leur curiosité et leur tendance à explorer des zones habituellement ignorées.

ACTIVITÉ ROSE-CROIX :

Les Rose-Croix sont au courant de cet alignement et intensifient leurs recherches cette nuit-là, espérant percer le mystère qu'ils traquent depuis des siècles.

M'Raow leur fournit un plan du Louvre avec l'emplacement de l'entrée secrète du Musée du Chat : dans les collections du sous-sol, il y a une fresque égyptienne en rénovation avec des hiéroglyphes et un chat. Il faut utiliser un pouvoir sur le chat et elle s'ouvrira. Il leur indique également 3 autres entrées et le point où les ou-

vriers pourraient casser un mur et dévoiler le musée.

M'Raow leur fournit également le Commutateur Quantique de Pensées Localisées (un grosse télécommande sur un collier).

M'Raow résume leur mission :

- 1 Infiltrer le Louvre avant la fermeture.
- 2 Localiser et réparer la brèche dans le champ psychique grâce au Commutateur Quantique de Pensées Localisées.
- 3 Empêcher toute découverte accidentelle du musée par les ouvriers ou d'autres intrus.
- 4 Contenir les effets du Grand Alignement sur les artefacts du musée.
- 5 Maintenir la Mascarade à tout prix jusqu'à l'aube.

SCÈNE 3 : INFILTRATION DU LOUVRE

Enter dans le Louvre n'est pas si compliqué mais les joueurs trouveront toujours une façon de compliquer les choses. Laissez-les faire !

Quelques idées si les joueurs ne trouvent pas d'eux-mêmes :

- ◆ Passer par la porte d'entrée avec quelques pouvoirs et/ou diversions
- ◆ Passer par le toit où se trouvent des fenêtres
- ◆ Suivre un employé pour passer par la porte de service

Dans tous les cas, faites en sorte que ça ne dure **pas trop longtemps**. Les défis dans le Musée en prendront bien assez.

SCÈNE 4 : ENTRÉE DANS LE MUSÉE FÉLIN

Puis indiquez leur rapidement comment ils trouvent la porte d'entrée du Musée des Félin : la fresque égyptienne qui semble en rénovation, avec un chat sur un trône.

Il faut utiliser un de ses pouvoirs. Attention, à cause du Grand Alignement, ils doivent lancer 1d10 pour chaque utilisation d'un sort. Si le score est de 1 ou 2, il se passe quelque chose

d'aléatoire (voir le tableau des Conséquences Inattendues des Pouvoirs Félin)

Puis lisez leur le texte suivant. Le cœur du scénario commence...

« **V**ous glissez un à un à travers l'ouverture de la fresque, vos moustaches frémissant au passage d'un léger courant d'air. Sur le côté de l'entrée, vous remarquez un grattoir intégré, ses fibres scintillantes vous invitant à y aiguïser vos griffes. Une fois à l'intérieur, la porte se referme silencieusement derrière vous, et vous vous retrouvez dans l'accueil du Musée Félin.

Vos pattes s'enfoncent dans un tapis incroyablement moelleux qui étouffe le bruit de vos pas. La pièce est baignée dans une douce lueur bleutée émanant de globes lumineux flottants. Au centre de l'accueil trône une imposante statue de chat en or (celui de la chance, qui secoue inlassablement sa patte), ses yeux d'émeraude semblant suivre vos mouvements.

Juste à côté de la statue, un grand panneau attire votre attention. Il indique les cinq étages du musée :

- ◆ - Rez-de-chaussée : Accueil et Galerie des Ancêtres
- ◆ - 1er étage : Salle des Artefacts Atlantes
- ◆ - 2ème étage : Jardin Suspendu
- ◆ - 3ème étage : Bibliothèque des Secrets
- ◆ - 4ème étage : Rien du tout
- ◆ - 5ème étage : Laboratoire Psychique

Un ascenseur aux portes dorées, juste assez grand pour accueillir confortablement deux chat, semble être le moyen principal de se déplacer entre les étages. À côté, un escalier en colimaçon offre une alternative pour les félin plus athlétiques. Enfin, sur la droite, une porte s'ouvre sur une autre pièce.



LES ÉTAGES



Pour vous aider à gérer facilement les lieux du musée, chaque étage suit une structure identique. Vous trouverez d'abord une description d'ambiance en italique, parfaite pour planter le décor. Les "Aspects" vous donnent les mots-clés essentiels de la zone et peuvent servir de bonus ou malus aux actions de vos joueurs selon leur utilisation (comme "Lumière tamisée" qui pourrait aider à se cacher mais gêner pour lire). Les "Points d'intérêt" listent ce qui est visible immédiatement, tandis que les éléments "cachés" et les "Indices" vous permettent de récompenser l'exploration de vos joueurs. Cette organisation vous permet de maîtriser rapidement chaque espace et d'improviser facilement à partir des éléments fournis.

REZ-DE-CHAUSSÉE GALERIE DES ANCÊTRES



« UNE VASTE SALLE CIRCULAIRE AUX MURS TAPISSÉS DE VELOURS BLEU NUIT. DES PORTRAITS DE CHATS ILLUSTRÉS S'ALIGNENT SUR LES MURS, LEURS YEUX SEMBLANT SUIVRE VOS MOUVEMENTS. L'AIR EST CHARGÉ D'UNE ÉNERGIE MYSTÉRIEUSE, VIBRANT AU RYTHME DU GRAND ALIGNEMENT. UN LÉGER RONRONNEMENT RÉSONNE DANS L'ATMOSPHÈRE, COMME SI LE MUSÉE LUI-MÊME ÉTAIT VIVANT.

ASPECTS

- ◆ Tapis moelleux
- ◆ Lumière tamisée

POINTS D'INTÉRÊT

- ◆ Statue dorée de chat chanceux chinois au centre de la pièce
- ◆ Ascenseur aux portes dorées
- ◆ Escalier en colimaçon
- ◆ Panneau d'information sur les étages
- ◆ Portraits animés des chats ancêtres

POINTS D'INTÉRÊT CACHÉS

- ◆ La statue centrale est un conduit d'énergie psychique et va se réveiller

LES 10 PORTRAITS DE LA GALERIE DES ANCÊTRES

1 Cléopawtra (-50 av. J.-C. / -30 av. J.-C.) - Une chatte siamoise élégante, allongée sur une barge. Élégante - Feignante - Maline / **But** : Unifier l'Égypte et Rome sous le règne félin / **Secret** : Elle sait calmer le sphinx et sait répondre à ses énigmes. Elle porte d'ailleurs un *Uræus*

2 Whiskers le Navigateur (1451 - 1506) Un chat de gouttière avec un bandana, assis sur la proue d'un navire. Aventurier - Curieux - Tenace / **But** : Découvrir de nouvelles terres pour les chats

3 Miaouchiavel (1469 - 1527) Un chat noir à l'air rusé, entouré de livres et de parchemins. Rusé - Manipulateur - Érudit / **But** : Établir une société dirigée secrètement par les chats / **Secret** : Il sait que l'*Uræus* sacré est

dissimulé dans sa pierre de mémoire personnelle à la Bibliothèque des Secrets (3e étage)

4 Lady Pawdington (1730 - 1805) Une chatte british shorthair avec un petit chapeau. Raffinée - Diplomate - Gourmande / **But** : Créer une tradition permettant aux chats de se reposer chaque après-midi

5 Général Miaou Zedong (1893 - 1976) Un chat roux à l'air déterminé, debout sur la Grande Muraille. Révolutionnaire - Visionnaire - Obstiné / **But** : Unifier la Chine sous le contrôle félin

6 Docteur Whiskenstein (1879 - 1955) Un chat gris ébouriffé dans un laboratoire chaotique. Génial - Distract - Excentrique / **But** : Découvrir les secrets de l'univers pour le compte des chats / **Secret** : il sait comment arrêter le vaisseau spatial si le compte à rebours est enclenché

7 Bastet la Persuasive (-2686 av. J.-C. / -2613 av. J.-C.) Une chatte égyptienne élégante avec des bijoux en or. Persuasive - Mystique - Ambitieuse / **But** : Faire des chats les dieux de l'Égypte ancienne / **Secret** : Elle sait calmer le sphinx et sait répondre à ses énigmes

1ER ÉTAGE SALLE DES ARTEFACTS ATLANTES



« UNE VASTE SALLE CIRCULAIRE AUX MURS DE PIERRE POLIE, SCINTILLANT D'UN BLEU PROFOND COMME LES EAUX DE L'OcéAN. DES ÉTAGÈRES EN CRISTAL FLOTTENT DANS L'AIR, CONTENANT UNE VARIÉTÉ D'OBJETS ÉTRANGES ET MERVEILLEUX. AU CENTRE DE LA PIÈCE TRÔNE UNE IMPOSANTE STATUE DE SPHINX. L'AIR VIBRE D'UNE ÉNERGIE ANCIENNE ET PUISSANTE, ET DES REFLETS AQUATIQUES DANSENT SUR LES MURS.

ASPECTS

- ◆ Lumière bleutée et ondulante
- ◆ Sensation de flottement et d'apesanteur
- ◆ Objets anciens Atlantes

POINTS D'INTÉRÊT

- ◆ Statue de sphinx au centre de la salle qui semble suivre des yeux
- ◆ Étagères de verre flottantes portant divers artefacts

INDICES DE SAVOIR FÉLIN

- ◆ Le sphinx est un gardien ancestral qui va se réveiller à cause du Grand Alignement
- ◆ Certains artefacts ont des pouvoirs puissants

ARTEFACTS ATLANTES

- 1 Coussin de Lévitación Éternelle** - Apparence : Un coussin en soie dorée qui flotte constamment à 30 cm du sol - Particularité : Change de couleur en fonction de l'humeur du chat qui l'utilise.
- 2 Boule de laine Infinie** - Apparence : Une petite boule de fil qui ne semble jamais se démêler complètement - Pouvoir : Crée des ponts, des échelles ou des filets de fils solides sur commande psychique.
- 3 Collier de beauté Féline** - Apparence : Un collier en or avec une pierre précieuse magnifique - Pouvoir : Améliore la beauté de celui qui le porte (Coussinet +2)
- 4 Bol de Lait Perpétuel** - Apparence : Un bol en cristal qui se remplit magiquement de lait frais
- 5 Bâton de Merlin l'Enchanteur** - Apparence :

Un vieux bâton noueux au reflet violet - Pouvoir : Personne ne sait comment l'utiliser mais il vibre d'une magie puissante - Secret : Dedans se trouve l'âme de Ron, le chat de Merlin assoiffé de connaissance

6 Miroir des Réalités Alternatives -

Apparence : Un miroir ovale dans un cadre en argent avec des inscriptions atlantes - Pouvoir : Montre des versions alternatives du présent ou du futur

7 Souris Mécanique - Apparence : Une souris en métal avec des engrenages visibles, des yeux en cristal et une clef pour la remonter - Particularité : Se déplace aléatoirement pour jouer avec

8 Maquette de l'Atlantide - Apparence : Une reproduction miniature détaillée de la cité atlante en or et pierres précieuses - Importance : Seule représentation connue de l'agencement original de la cité perdue - Particularité : Certains bâtiments peuvent être ouverts, révélant leur structure interne

9 Vase Miauleur - Apparence : Un vase en céramique bleu nuit, décoré de motifs félins dorés qui semblent se mouvoir subtilement - Particularité : Peut enregistrer et traduire les paroles dites à côté en miaulements de chat compréhensibles.

2E ÉTAGE JARDIN SUSPENDU



« UN VASTE ESPACE OUVERT REMPLI D'UNE VÉGÉTATION LUXURIANTE ET MYSTIQUE. DES ARBRES AUX FEUILLES ARGENTÉES S'ÉLÈVENT VERS UN PLAFOND DE VERRE QUI LAISSE ENTREVOIR UN CIEL ÉTOILÉ ARTIFICIEL. DES FONTAINES EN FORME DE CHATS CRACHENT DE L'EAU CRISTALLINE, ET DES PLANTES GRIMPANTES AUX FLEURS PHOSPHORESCENTES S'ENROULENT AUTOUR DE COLONNES ANTIQUES. L'AIR EST CHARGÉ D'UN PARFUM ENIVRANT ET DE PARTICULES LUMINEUSES FLOTTANTES.

ASPECTS

- ◆ Brume légère et mystérieuse au niveau du sol
- ◆ Sons apaisants de l'eau et bruissements de feuilles
- ◆ Après le réveil : Végétation inconnue et en mouvement constant

POINTS D'INTÉRÊT

- ◆ Labyrinthe végétal va se réveiller à cause du Grand Alignement et devenir changeant
- ◆ Fontaines félines aux eaux scintillantes
- ◆ Arche ancienne couverte de symboles atlantes
- ◆ Clairière centrale avec un bassin réfléchissant

LES PLANTES

- ◆ Le jardin est une reproduction miniature de l'écosystème de l'Atlantide féline et est donc inconnue aux personnages sauf par de vague souvenir provenant de la transmission psychique des souvenirs entre chats
- ◆ Les plantes, buissons et fleurs forment un labyrinthe dans lequel il peut être difficile de se retrouver
- ◆ Certaines fleurs s'ouvrent et se ferment au rythme d'une mélodie silencieuse
- ◆ Des fruits étranges aux propriétés magiques poussent sur certains arbres
- ◆ Les plantes semblent réagir à la présence et aux émotions des chats

POINTS D'INTÉRÊT CACHÉS

- ◆ Un léger courant d'air inhabituel dans le Jardin Suspendu (dû au trou des Rose-Croix)
- ◆ Trou percé par les Rose-Croix dissimulée derrière un buisson au fond de l'étage
- ◆ De minuscules empreintes de pas et des traces de câbles sur le sol des Jardins Suspendus (celles de la souris)



3E ÉTAGE BIBLIOTHÈQUE DES SECRETS



« UNE IMMENSE SALLE DONT ON NE VOIT PAS LE BOUT S'ÉLEVANT SUR PLUSIEURS NIVEAUX, REMPLIE D'ÉTAGÈRES EN BOIS PRÉCIEUX QUI SEMBLent S'ÉTENDRE À L'INFINI. DES ÉCHELLES DORÉES GLISSent SILENCIEUSEMENT LE LONG DES RAYONNAGES. MAIS EN LIEU ET PLACE DE LIVRES, C'EST UNE MULTITUDE DE PIERRES SCINTILLANTES QUI SONT RANGÉES-LÀ : DES PIERRES MÉMORIELLES. DES GLOBES LUMINEUX FLOTTANTS ÉCLAIREnt DOUCEMENT LA PIÈCE, PROJETANT DES OMBRES DAN-
SANTES.

ASPECTS

- ◆ Sensation de connaissance ancienne et de secrets enfouis
- ◆ Rangement chaotique
- ◆ Immensité labyrinthique

POINTS D'INTÉRÊT CACHÉS

- ◆ Pierre mémorielle plus grosse, violette et veinée d'or. Elle contient les souvenirs de Miaowchiavel perturbé par quelques images de l'*Uræus*.
- ◆ Des traces de pattes félines qui ne correspondent pas à celles des personnages (elles sont à Gribouille)

INDICES DE SAVOIR FÉLIN

- ◆ Le savoir des félins n'est pas dans des livres mais dans des pierres qui contiennent la mémoire de certains chats
- ◆ Selon ce que les chats cherchent et selon le temps qu'ils prennent, vous pouvez leur donner des avantages concernant certains sujets : culture générale, connaissance sur la plomberie, conduire un vaisseau spatial, etc.
- ◆ Il faut cependant faire un jet pour réussir à lire une pierre.
- ◆ Le savoir contenu ici est protégé par des enchantements puissants (coup électrique, mur invisible, oubli partiel, etc)

ORGANISATION DE LA BIBLIOTHÈQUE

- 1 Bleues : Sciences et technologie
- 2 Vertes : Histoire et civilisations
- 3 Rouges : Combat et stratégie
- 4 Dorées : Arts et culture
- 5 Violettes : Magie et mystères
- 6 Noires : Secrets dangereux

4E ÉTAGE RIEN DU TOUT



« UNE VASTE SALLE CIRCULAIRE, COMPLÈTEMENT VIDE ET D'UN BLANC IMMACULÉ. LES MURS, LE SOL ET LE PLAFOND SEMBLENT FUSIONNER, DONNANT UNE IMPRESSION D'ESPACE INFINI. AU CENTRE EXACT DE LA PIÈCE SE DRESSE UN PIÉDESTAL NOIR SUR LEQUEL REPOSE UN ÉNORME BOUTON ROUGE. UNE INSCRIPTION CLAIRE ET NETTE AU-DESSUS DU BOUTON INDIQUE : "NE PAS UTILISER".

ASPECTS

- ◆ Silence absolu, presque assourdissant
- ◆ Lumière uniforme sans source apparente

POINTS D'INTÉRÊT

- ◆ Énorme bouton rouge au centre
- ◆ Inscription "NE PAS UTILISER"
- ◆ Piédestal noir contrastant avec le blanc de la salle

DÉTAILS

- ◆ La salle est en réalité le poste de contrôle d'un vaisseau spatial félin
- ◆ Le musée tout entier est construit à l'intérieur de ce vaisseau
- ◆ Le bouton est lié à un ancien protocole de retour à l'Atlantide
- ◆ L'activation du vaisseau pourrait avoir des conséquences catastrophiques pour le Louvre et ses environs
- ◆ Si quelqu'un appuie sur le bouton, l'ensemble du musée se met à vibrer, le moteur allumé, prêt au décollage. Un compte à rebours apparaît : 10:00 minutes

NOTES IMPORTANTES

Si les joueurs pensent à ré-appuyer directement sur le bouton pour éteindre, considérez que c'est inefficace et qu'ils doivent demander des calculs complexes au Docteur Whisenstein pour les entrer dans l'ordinateur du 5e étage. S'ils ne le font pas de suite, dans ce cas, la solution de ré-appuyer sur le bouton sera tout à fait valable.

5E ÉTAGE LABORATOIRE PSYCHIQUE



« UNE SALLE HEXAGONALE HIGH-TECH, BAINÉE D'UNE LUMIÈRE VIOLETTE PULSANTE. DES APPAREILS ÉTRANGES ET FUTURISTES BORDENT LES MURS, ÉMETTANT DES BIPS ET DES RONNEMENTS DOUX. AU CENTRE, UNE PLATE-FORME CIRCULAIRE SURÉLEVÉE EST ENTOURÉE DE SIX PYLÔNES CRISTALLINS QUI PROJettent DES HOLOGRAMMES DE CERVEAUX FÉLINS. L'AIR CRÉPITE D'ÉNERGIE PSYCHIQUE, FAISANT DRESSER LES POILS ET VIBRER LES MOUSTACHES.

ASPECTS

- ◆ Atmosphère chargée d'électricité statique
- ◆ Fioles partout

POINTS D'INTÉRÊT

- ◆ Console de contrôle principale avec écrans holographiques et un ordinateur puissant
- ◆ Générateur du champ de force psychique du musée instable (qui nécessite le Commutateur Quantique de Pensées Localisées pour être réparé)

INDICES DES APPAREILS

- ◆ Certains écrans montrent des fluctuations anormales dues au Grand Alignement
- ◆ Le générateur du champ de force émet des pulsations irrégulières dont une brèche
- ◆ Optionnel : Un des pylônes cristallins montre des fissures inquiétantes qu'il faudrait réparer

INDICES DE SAVOIR FÉLIN

- ◆ Le laboratoire est le cœur psychique du musée et de la Mascarade
- ◆ Les expériences menées ici ont permis de développer les pouvoirs psychiques félin
- ◆ Le système fonctionne grâce à la puissance de certain grand cerveau félin d'antant

PUIS...

Lorsque le Commutateur Quantique de Pensées Localisées est utilisé, le générateur semble se réparer petit à petit. Mission accomplie donc ! ... sauf que, une queue rousse passe rapidement dans la cage d'escalier...

LES DANGERS



Les dangers représentent les différentes menaces auxquelles les personnages devront faire face durant leur mission. Il peut s'agir d'intrus aux objectifs particuliers (comme la souris super-intelligente), de dysfonctionnements (comme le bouclier psychique instable), ou d'éléments du musée qui s'animent (comme le sphinx).

Chaque danger est accompagné d'un "counter", une série d'étapes qui s'enchaînent automatiquement si les joueurs n'interviennent pas. Plus le temps passe, plus la situation empire, jusqu'à une conclusion souvent catastrophique. N'hésitez pas à rendre visible cette progression pour que vos joueurs sentent la pression monter !

L'intérêt du scénario réside dans la superposition des menaces plutôt que leur enchaînement linéaire. Avoir 2 ou 3 dangers actifs simultanément crée des situations plus dynamiques et force vos joueurs à faire des choix intéressants : doivent-ils poursuivre le chat qui fait des bêtises ou s'occuper du sphinx qui menace de tout détruire ?

Attention cependant à ne pas vouloir tout utiliser : enchaîner l'ensemble des dangers transformerait la partie en marathon épuisant. Certains dangers sont marqués d'une étoile (*) pour indiquer leur caractère optionnel. Choisissez ceux qui correspondent le mieux à votre groupe et au temps dont vous disposez.

LE BOUCLIER PSYCHIQUE INSTABLE



LE MUSÉE EST PROTÉGÉ PAR UN BOUCLIER PSYCHIQUE COMPLEXE QUI DÉTOURNE SUBTILEMENT L'ATTENTION DES HUMAINS ET DES ANIMAUX. CEPENDANT, LE GRAND ALIGNEMENT A DÉSTABILISÉ CE SYSTÈME, NÉCESSITANT UN RECALIBRAGE URGENT VIA LE COMMUTATEUR QUANTIQUE DE PENSÉES LOCALISÉES. SANS INTERVENTION RAPIDE, LE BOUCLIER RISQUE DE S'ÉMIETTER PUIS DE SE FRACTURER, EXPOSANT LES SECRETS DU MUSÉE AU MONDE EXTÉRIEUR.

ACCROCHES

- ◆ Des fluctuations visibles dans l'air, comme des ondulations de chaleur
- ◆ Des moments où les sons extérieurs deviennent soudainement audibles dans le musée

COUNTER

- 1 Le bouclier commence à montrer des signes de faiblesse (fait)
- 2 Les Félines ressentent une fracture dans l'air autour d'eux
- 3 Le bouclier commence à s'émietter par endroits ce qui est visible sur les murs du musée par des fissures roses
- 4 Une vague psychique donne un coup dans l'esprit des Félines : des brèches plus importantes s'ouvrent attirant l'attention des ouvriers et des gardiens du Louvre
- 5 Le bouclier s'effondre complètement, exposant le musée, en donnant un coup psychique à tous les Félines

COMPLICATIONS POTENTIELLES

- ◆ Le recalibrage nécessite une séquence complexe d'actions plutôt qu'un simple bouton

LE CHAT GRIBOUILLE



UN CHAT DÉGÉNÉRÉ ("NORMAL") (GRIBOUILLE) A ÉTÉ ATTIRÉ PAR LA BRÈCHE ET IL A RÉUSSI À S'INFILTRER PAR UN CONDUIT D'AÉRATION. IL SEMBLE BIEN DÉCIDÉ À FAIRE LES BÊTISES HABITUELLES DES CHATS : POUSSER DES TRUCS ET LES CASSER.

ACCROCHES

- ◆ Les personnages voient passer une queue rousse derrière un couloir en direction du 1er étage
- ◆ Gribouille se trouve sur un comptoir au 1er étage et veut jouer avec un objet.

COUNTER

- 1 Gribouille découvre l'entrée d'une bouche d'aération, attiré malgré lui à cause du Grand Alignement (fait)
- 2 Gribouille arrive au 5ème étage et commence à se balader de cristal en cristal
- 3 Gribouille trouve les escaliers et monte vers le 1er étage
- 4 Gribouille commence à toucher à tout, mettant en péril certain artefact
- 5 Gribouille décide de pousser leeeeentement la sphère de navigation et la casse
- 6 Gribouille continue à pousser les différents artefact un à un pour tous les casser

GRIBOUILLE

TRAITS			
CURIEUX ET JOUEUR / FACILEMENT EFFRAYÉ / ATTIRÉ PAR LES OBJETS BRILLANTS			
GRIFFE	POIL	QUEUE	ŒIL
3	3	5	4
RONRON.	CARESSE	VIBRISSE	COUSS.
2	3	4	2
CHANCE			
1			
COMPÉTENCES			
ESCALADE			8
SAUT			8
CHASSE			4

LE SPHINX ÉVEILLÉ*

DANS LA SALLE DES ARTEFACTS, UNE STATUE DE SPHINX S'EST ÉVEILLÉE À CAUSE DU GRAND ALIGNEMENT. ELLE EST MÉCONTENTE CAR ON LUI A DÉROBÉ QUELQUE CHOSE, SON URÆUS SACRÉ. SI ON NE FAIT RIEN, ELLE RISQUE DE TOUT CASSER DANS SA QUÊTE POUR RETROUVER L'OBJET MANQUANT. LE SPHINX NE COMMUNIQUE QUE PAR ÉNIGMES, CE QUI COMPLIQUE LES INTERACTIONS AVEC LUI.

ACCROCHES

- ◆ Un grondement sourd provenant de la salle des

COUNTER

- 1 Le sphinx s'éveille et prend conscience de son environnement (au milieu de la soirée)
- 2 Il commence à inspecter la salle, à la recherche de l'Uræus Sacré
- 3 Le sphinx pose des énigmes aux artefacts de la salle, sans réponse
- 4 Il devient de plus en plus agité, bousculant des présentoirs
- 5 Le sphinx menace de détruire un artefact précieux si on ne répond pas à ses énigmes
- 6 Il détruit tous les artefacts
- 7 Il commence cause des dégâts dans d'autres parties du musée
- 8 Il finit par s'échapper du musée et ravage le Louvre

COMPLICATIONS POTENTIELLES

- ◆ Le sphinx pourrait être attiré par la puissance de Ron
- ◆ Certains portraits (comme ceux de Bastet ou Cléopâtre) peuvent avoir des indices sur l'objet manquant
- ◆ Le sphinx pourrait confondre un des personnages avec le voleur de son objet

POSSIBILITÉS POUR LE CALMER OU LE SATISFAIRE

- ◆ Résoudre ses énigmes pour gagner sa confiance
- ◆ Retrouver et lui rendre l'objet manquant

(laissez les joueurs être créatif pour séparer l'Uræus et la pierre, soyez souple)

- ◆ Convaincre le sphinx que l'objet a été déplacé pour sa protection
- ◆ Utiliser des pouvoirs psychiques pour communiquer plus efficacement avec lui
- ◆ Faire appel à l'autorité des portraits des anciens chats égyptiens
- ◆ Il apprécie aussi une bonne énigme !

ÉNIGMES DU SPHINX

- ◆ Les portraits sont capables de répondre aux énigmes et de calmer le sphinx.
- ◆ "Je couronne les rois, je guide les sages, je brille au front des pharaons. Qui suis-je ?" (Réponse : L'Uræus)
- ◆ "Quatre pattes le matin, deux le midi, trois le soir, mais toujours avec une couronne dorée. Qui suis-je ?" (Réponse : Un homme avec une couronne : le Pharaon)
- ◆ "Dans la bibliothèque des secrets, un prince félin me garde. Qui suis-je ?" (Réponse : L'Uræus, gardé par le livre de Miaouchiavel)

SPHINX			
TRAITS			
PARLE PAR ÉNIGMES / GARDIEN LOYAL / FACILEMENT IRRITABLE / RESPECT POUR L'AUTORITÉ DES ANCIENS CHATS			
GRIFFE	POIL	QUEUE	ŒIL
6	6	4	5
RONRON.	CARESSE	VIBRISSE	COUSS.
5	5	6	3
CHANCE			
4			
COMPÉTENCES			
COMBAT GRIFFU			7
REPÉRER/TROUVER			8
CULTURE GÉNÉRALE			9

STEPHEN SQUEAKING LA SOURIS



SUIVANT LA BRÈCHE OUVERTE PAR LES ROSE-CROIX, UNE SOURIS DOTÉE D'UNE INTELLIGENCE EXCEPTIONNELLE (STEPHEN SQUEAKING) S'EST INFILTRÉE DANS LE MUSÉE. ÉQUIPÉE DE LUNETTES DE VISION NOCTURNE STYLE SPLINTER CELL ET D'UN SAC À DOS CONTENANT UN ORDINATEUR SOPHISTIQUÉ, ELLE CHERCHE À COMPRENDRE ET S'APPROPRIER LA TECHNOLOGIE DERRIÈRE LE BOUCLIER PSYCHIQUE. SON OBJECTIF ULTIME : CONQUÉRIR LE MONDE !

ACCROCHES

- ◆ De minuscules empreintes de pas et des traces de câbles sur le sol des Jardins Suspendus
- ◆ Des bips électroniques discrets provenant de recoins sombres
- ◆ Un reflet verdâtre de lunettes de vision nocturne aperçu furtivement

COUNTER

- 1 La souris analyse la brèche dans le bouclier psychique après avoir suivi les agents Rose-Croix (fait)
- 2 Elle s'infiltrer discrètement derrière le robot sentinelle
- 3 La souris prend des photos des artefacts du 1er étage puis s'empare de la Boule de Yarn
- 4 La souris communique avec les tableaux et arrivent à les amadouer pour localiser le Laboratoire Psychique
- 5 La souris atteint le Laboratoire
- 6 Elle commence à télécharger des données sensibles sur son ordinateur
- 7 La souris tente de manipuler le Générateur de Protection Psychique
- 8 Elle essaie de créer sa propre version miniature du bouclier psychique
- 9 La souris acquiert des pouvoirs psychiques puissants mais détruit toutes les pierres de mémoire

COMPLICATIONS POTENTIELLES

- ◆ La souris pourrait accidentellement activer des artefacts dangereux
- ◆ Ses activités pourraient interférer avec les efforts des joueurs pour réparer la brèche

- ◆ Elle pourrait entrer en conflit ou s'allier temporairement avec Gribouille
- ◆ La souris pourrait utiliser sa technologie pour contrôler temporairement certains systèmes du musée

LA CONVAINCRE OU LA DÉTOURNER

- ◆ Appel à la raison scientifique : Démontrer que la technologie du musée est trop dangereuse pour être utilisée sans précaution.
- ◆ Offre de collaboration : Proposer un partenariat pour étudier la technologie de manière éthique et sécurisée.
- ◆ Défi intellectuel : Engager Stephen dans un débat ou un puzzle complexe pour le distraire de son objectif.
- ◆ Sabotage technologique : Perturber son équipement pour limiter ses capacités.
- ◆ Alliance temporaire : Convaincre Stephen d'aider à contrer la menace des Rose-Croix avant de poursuivre ses propres objectifs.



L'ATTAQUE DES ROSE-CROIX



LES ROSE-CROIX, SOCIÉTÉ SECRÈTE HUMAINE, ONT DÉCIDÉ DE PASSER À L'ACTION. ILS ONT RÉUSSI À CREUSER UN TROU ET À FAIRE UNE OUVERTURE AU SECOND ÉTAGE, BIEN CACHÉE DEPUIS UNE BOUCHE DE MÉTRO. LEUR OBJECTIF EST DE S'EMPARER DES SECRETS DU MUSÉE POUR DÉCOUVRIR LA VÉRITÉ SUR LES MANIPULATEURS DE L'HUMANITÉ.

ATTENTION

les Agents sont puissants, méchants et dangereux. Il est crucial que les personnages comprennent bien le danger de se faire voir et de les attaquer de front.

COMPLICATIONS POTENTIELLES

- ◆ Les Rose-Croix peuvent déclencher accidentellement des pièges ou des systèmes de sécurité du musée
- ◆ Ils peuvent entrer en conflit avec d'autres intrus (comme la souris super intelligente)
- ◆ Les agents peuvent prendre un des artefacts et l'utiliser pour eux

ACCROCHES

- ◆ Une petite caméra robot qui observe furtivement les environs
- ◆ Des bruits métalliques discrets provenant d'un coin reculé du 2e étage

COUNTER

- 1 Les Rose-Croix connaissent l'atout du Grand Alignement et savent que quelque chose se cache sous le Louvre. Ils s'organisent et passent à l'action le jour J (fait)
- 2 Un petit robot sentinelle entre par l'ouverture et commence à observer et cartographier le musée
- 3 Le robot continue sa surveillance, collectant des données sur l'environnement
- 4 L'ouverture s'agrandit progressivement, permettant le passage d'équipements plus volumineux
- 5 Une équipe d'infiltration de 3 agents Rose-Croix pénètre dans le musée
- 6 Les agents prennent en photo les artefacts
- 7 Les agents tombent sur le gros bouton rouge et appuie dessus
- 8 Inquiets, les agents fuient avec leurs preuves vers leur sortie
- 9 Les agents quittent le bâtiment avec les preuves compromettantes

AGENT ROSE-CROIX

TRAITS			
DÉTERMINÉS / BIEN INFORMÉS / MÉFIANTS ENVERS LE SURNATUREL / N'HÉSITENT PAS À UTILISER LA FORCE SI NÉCESSAIRE			
GRIFFE	POIL	QUEUE	ŒIL
3 (8)	3 (8)	3	4
RONRON.	CARESSE	VIBRISSE	COUSS.
4	4	3	2
CHANCE			
2			
ÉQUIPEMENT			
COMBINAISON FURTIVE, COMMUNICATEUR, SCANNER PORTABLE, PISTOLET, FUSIL			
COMPÉTENCES			
DISCRÉTION			6
TECHNOLOGIE			7
ART MARTIAL			5
ARMES BLANCHES			7
ARMES À FEU			7

LES OUVRIERS CURIEUX (TOM, BILL ET MICHEL) *

RON L'ENCHANTEUR LE CHAT DE MERLIN *

DES OUVRIERS SONT VENUS POUR DES TRAVAUX DE MAINTENANCE DANS LES SOUS-SOLS DU LOUVRE SUITE À UNE RÉCENTE INONDATION. LEUR MISSION INITIALE EST SIMPLE : REBOUCHER UN TROU ET ASPIRER L'EAU INFILTRÉE. CEPENDANT, LEUR CURIOSITÉ LES Pousse À CHERCHER L'ORIGINE DE L'INFILTRATION, LES AMENANT DANGEREUSEMENT PRÈS DE DÉCOUVRIR L'EXISTENCE DU MUSÉE FÉLIN.

ACCROCHES

- ◆ Bruits de marteaux et de perceuses qui se rapprochent progressivement
- ◆ Conversations étouffées sur des "structures étranges" derrière les murs
- ◆ Vibrations inhabituelles dans le sol du musée

COUNTER

- 1 Les ouvriers commencent les travaux de réparation initiaux (fait)
- 2 Ils remarquent des anomalies dans la structure du bâtiment
- 3 Les ouvriers décident d'investiguer l'origine de l'infiltration d'eau
- 4 Ils commencent à creuser dans une direction qui les rapproche de l'accueil du Musée
- 5 Le bruit du perçage se rapproche petit à petit de l'accueil
- 6 Ils sont sur le point de percer accidentellement dans l'espace du Musée et le bruit se fait particulièrement entendre
- 7 Les ouvriers découvrent le Musée et mettent en danger la Mascarade

COMPLICATIONS POTENTIELLES

- ◆ Le bruit pourrait attirer l'attention d'autres intrus (Rose-Croix, Stephen Squeaking)
- ◆ Les ouvriers pourraient accidentellement faire tomber un des tableaux

OUVRIER

TRAITS

CURIEUX / MÉTHODIQUES / SCEPTIQUES FACE À L'INEXPLIQUÉ

ÉQUIPEMENTS

OUTILS DE CONSTRUCTION, ÉQUIPEMENT DE SÉCURITÉ, PLANS DU BÂTIMENT (INCOMPLETS)

DANS LE MUSÉE SE TROUVE LE BÂTON DE MERLIN L'ENCHANTEUR, QUI CONTIENT SON CHAT, RON. LE GRAND ALIGNEMENT A ENFIN PERMIS À RON DE SORTIR DU BÂTON. ASSOIFFÉ DE CONNAISSANCES APRÈS DES SIÈCLES D'EMPRISSONNEMENT, IL SE DIRIGE VERS LA BIBLIOTHÈQUE DES SECRETS, DÉTERMINÉ À S'EMPARER DE TOUT LE SAVOIR QUI S'Y TROUVE.

ACCROCHES

- ◆ Un éclair de lumière provenant du bâton de Merlin
- ◆ Un grand bruit électrique provenant de la Bibliothèque
- ◆ Des livres et objets flottant mystérieusement dans les couloirs

COUNTER

- 1 Ron émerge du bâton de Merlin, désorienté mais curieux
- 2 Il va à la Bibliothèque des Secrets
- 3 Il fait léviter les pierres de mémoire pour les examiner
- 4 Il tente d'absorber le contenu de plusieurs pierres à la fois
- 5 La magie de Ron commence à altérer la gravité et le temps dans la bibliothèque
- 6 La réalité est chamboulée ainsi que les lois de la nature. Tout est sens dessus-dessous.
- 7 L'accident s'étend aux autres salles tandis que Ron est une tornade de magie et de savoir
- 8 L'accident s'étend à la ville entière

COMPLICATIONS POTENTIELLES

- ◆ L'absorption rapide de connaissances pourrait rendre Ron temporairement instable ou fou
- ◆ L'utilisation excessive de magie pourrait attirer l'attention des Rose-Croix ou d'autres menaces

RON

TRAITS

CURIEUX INSATIABLE / PUISSANT MAGICIEN / DÉSORIENTÉ TEMPORELLEMENT / LOYAL À MERLIN

LA STATUE DU CHAT CHANCEUX D'OR*



À L'ACCUEIL SE TROUVE UNE GRANDE STATUE DORÉE D'UN MANEKI-NEKO. BIEN QU'IL SEMBLE ÊTRE UNE SIMPLE DÉCORATION, ELLE EST EN RÉALITÉ UN CONDENSATEUR D'ÉNERGIE QUI ASPIRE L'ÉNERGIE AMBIANTE ET LA RETRANSMET DIRECTEMENT AU BOUCLIER PSYCHIQUE, MALHEUREUSEMENT, LE GRAND ALIGNEMENT A PROVOQUÉ SON ÉVEIL, ET ELLE A DÉCIDÉ D'ARRÊTER SON TRAVAIL PAR FLEMME, METTANT EN PÉRIL LA PROTECTION DU MUSÉE.

ACCROCHES

- ◆ La patte de la statue s'arrête soudainement de bouger
- ◆ Un léger ronronnement émane de la statue, comme si elle dormait
- ◆ L'éclairage du musée fluctue légèrement, indiquant une perturbation énergétique

COUNTER

- 1 La statue s'anime et s'étire paresseusement
- 2 Elle décide de faire une sieste, cessant complètement son mouvement
- 3 Le niveau d'énergie du Générateur de Protection Psychique commence à baisser et le counter du Bouclier se relance ou s'empire
- 4 La protection psychique du musée s'affaiblit, rendant la Mascarade plus vulnérable : le counter du Bouclier s'empire
- 5 Le bouclier continue à s'effondrer petit à petit jusqu'à sa destruction complète

COMPLICATIONS POTENTIELLES

- ◆ La statue pourrait demander des offrandes en échange de son retour au travail (comme une pelote de laine ou du lait)
- ◆ D'autres artefacts pourraient commencer à dysfonctionner à cause du manque d'énergie
- ◆ Possibilités pour la convaincre ou la réactiver
- ◆ Négocier un "contrat de travail" plus avantageux avec des pauses régulières
- ◆ Utiliser des pouvoirs psychiques pour la motiver ou la manipuler subtilement

MANEKI-NEKO

TRAITS

PARESSEUX / GOURMAND / MANIPULATEUR / SENSIBLE AUX FLATTERIES

M'RAOW LE CHEF DU CONSEIL*



M'RAOW, LE CHEF DU CONSEIL FÉLIN, PASSE COMME PROMIS POUR VÉRIFIER LA SITUATION AU MUSÉE. LES PERSONNAGES DOIVENT GÉRER CETTE VISITE TOUT EN ESSAYANT DE DISSIMULER LES NOMBREUX DANGERS EN COURS. M'RAOW EST PRESSÉ ET PRÉOCCUPÉ PAR D'AUTRES PROBLÈMES URGENTS À L'EXTÉRIEUR, CE QUI PEUT JOUER EN FAVEUR DES PERSONNAGES, MAIS AUSSI LES METTRE SOUS PRESSION.

ACCROCHES

- ◆ Un message télépathique annonçant l'arrivée imminente de M'Raow
- ◆ Le bruit caractéristique de la porte secrète du musée qui s'ouvre

COUNTER

- 1 M'Raow arrive et demande un rapport de la situation
- 2 Il effectue une brève inspection visuelle de l'entrée du musée
- 3 M'Raow pose des questions spécifiques sur certains artefacts ou zones du musée
- 4 Il remarque de petites anomalies et demande des explications
- 5 M'Raow insiste pour visiter une zone particulièrement problématique
- 6 Il commence à soupçonner que quelque chose ne va pas et menace d'approfondir son inspection

ACTIONS POTENTIELLES

- ◆ Un bruit suspect provenant d'une autre partie du musée pendant la visite
- ◆ L'apparition soudaine de Gribouille ou d'un autre intrus
- ◆ Une fluctuation visible du champ de protection psychique
- ◆ M'Raow reçoit un appel urgent qui l'oblige à partir

CONCLUSION



L'aube se lève sur Paris, baignant le Louvre d'une douce lumière dorée. Au sein du Musée Félin, caché aux yeux du monde, le calme revient progressivement après une nuit mouvementée.

M'Raow arrive, l'air épuisé mais soulagé. La Mascarade semble avoir tenu bon, malgré les défis exceptionnels de cette nuit du Grand Alignement. Il est accompagné de plusieurs membres éminents du Conseil Félin, tous impatients de constater l'état du Musée et d'entendre le récit des événements.

SELON LE DEGRÉ DE RÉUSSITE DES JOUEURS



RÉUSSITE EXCEPTIONNELLE

- ◆ Le Musée est intact, tous les dangers maîtrisés
- ◆ Récompenses : médaille d'honneur, promotion, vacances all-inclusive
- ◆ Accès à des artefacts rares

RÉUSSITE SATISFAISANTE

- ◆ Quelques dégâts mineurs, situation sous contrôle
- ◆ Récompenses : félicitations officielles, prime, deux semaines de congés
- ◆ Accès privilégié à certaines zones du Musée

RÉUSSITE DE JUSTESSE

- ◆ Dégâts importants mais l'essentiel est préservé
- ◆ Récompenses : remerciements, quelques jours de repos
- ◆ Promesse de soutien pour les futures missions

ÉCHEC

- ◆ Dégâts majeurs au Musée, secrets exposés ou volés
- ◆ Conséquences : enquête du Conseil, possible rétrogradation
- ◆ Nécessité de participer à une mission de damage control

Dans les cas de réussite, M'Raow félicite les joueurs en privé, soulignant l'importance de leurs actions.

En cas d'échec, M'Raow exprime sa déception mais reconnaît la difficulté exceptionnelle de la situation. Il informe les joueurs qu'une enquête approfondie sera menée et qu'ils devront participer aux efforts de réparation et de dissimulation dans les jours à venir.

Quelle que soit l'issue, cette nuit au Musée Félin restera gravée dans les mémoires de tous les chats impliqués, pour le meilleur ou pour le pire.

CONSÉQUENCES

- ◆ Si la Mascarade est sérieusement mise en péril, le Conseil va envoyer tous ses agents pour rattraper la situation, laissant de nombreuses autres missions vacantes.
- ◆ Si la Souris a réussi à s'enfuir... eh bien voilà un ennemi tout trouvé pour la suite des aventures
- ◆ Si le Louvre ou le Musée a été détruit, le Conseil fera en sorte que l'ensemble de la ville pense qu'il y a eu une explosion grave. Cependant, ce sera une tragédie pour l'ensemble du pays et du monde félin

OUTILS DU MJ



LES ACCROCHES

- ◆ Utilisez ces accroches pour introduire ou rappeler la présence d'un danger spécifique.
- ◆ Ces éléments peuvent être présentés progressivement pour créer une montée de la tension.
- ◆ N'hésitez pas à combiner plusieurs accroches si la situation s'y prête.



DANGERS	ACCROCHES
Le Bouclier Psychique instable	Des fluctuations visibles dans l'air, comme des ondulations de chaleur Des moments où les sons extérieurs deviennent soudainement audibles dans le musée
L'attaque des Rose-Croix	Une petite caméra robot qui observe furtivement les environs Des bruits métalliques discrets provenant d'un coin reculé du 2e étage
Le chat Gribouille	Les personnages voient passer une queue rousse derrière un couloir en direction du 1er étage Gribouille se trouve sur un comptoir au 1er étage et regarde les personnages en commençant à pousser petit à petit un objet
La souris super intelligente	De minuscules empreintes de pas et des traces de câbles sur le sol des Jardins Suspendus Des bips électroniques discrets provenant de recoins sombres Un reflet verdâtre de lunettes de vision nocturne aperçu furtivement
Les ouvriers curieux	Bruits de marteaux et de perceuses qui se rapprochent progressivement Conversations étouffées sur des "structures étranges" derrière les murs Vibrations inhabituelles dans le sol du musée
Le Sphinx éveillé	Un grondement sourd provenant de la salle des artefacts
La statue du chat chanceux d'or	La patte de la statue s'arrête soudainement de bouger Un léger ronronnement émane de la statue, comme si elle dormait L'éclairage du musée fluctue légèrement, indiquant une perturbation énergétique
Ron l'enchanteur, le chat de Merlin	Un éclair de lumière provenant du bâton de Merlin Un grand bruit électrique provenant de la Bibliothèque Des livres et objets flottant mystérieusement dans les couloirs
M'Raow, le chef du Conseil	Un message télépathique annonçant l'arrivée imminente de M'Raow Le bruit caractéristique de la porte secrète du musée qui s'ouvre

DÉRAPAGES DES POUVOIRS FÉLINS

Lors du Grand Alignement Félin, chaque utilisation d'un pouvoir a une chance de provoquer un effet inattendu si un dé fait un score de 1 ou 2. Ces effets secondaires ne durent pas plus de 1 minutes. Le lanceur jette 1d4 dans le tableau ci-dessous

POUVOIR	1	2	3	4
Allergène	Épidémie d'éternuements	Allergie à lui-même	Des abeilles apparaissent	Amour inconditionnel pour les chats
Armure	Costume mascotte apparaît	Armure sur objets proches	Échange de vêtement avec quelqu'un	Protège qu'une partie du corps
Arrêt temporel	Seulement un ou 2 êtres vivants se figent	Le temps accélère pour le chat	Objets inanimés s'animent	Seul le lanceur est figé
Clairaudience	Sons = mélodies musicales	Entend le passé/ futur	Entend les pensées	Ultra-sons assourdissants
Clairvoyance	Vision cubiste	Voit à travers le temps	Aveugle	Voit les pensées
Contrôle gravitationnel	Gravité inverse pour objets	Chat flotte au plafond	Gravité aléatoire par zones	Gravité latérale
Contrôle mental	Échange personnalités	Cible imite le chat	Contrôle plusieurs personnes	Se contrôle lui-même du futur
Déplacement temporel	Revient 2 secondes en arrière	Ramène objet anachronique	Voyage avec un autre chat	Parle langue ancienne
Force	Super fort mais maladroit	Deviens très moche	Muscles visibles cartoon	Brise la 4e dimension
Hypnose	Tous dansent la macarena	Le lanceur imite un poulet	Implante souvenirs loufoques	Hypnose de masse incontrôlée
Passe-muraille	Absorbe texture du mur	Traverse dans autre pièce	Reste "2D" un moment	Objets du mur le suivent
Pesanteur	S'enfonce dans le sol	Cible devient légère comme plume	Pesanteur affecte la lumière	Zone de basse gravité
Poltergeist	Fait apparaître ballons	Sons de dessins animés	Objets dansent	Poltergeist devient visible
Prescience	Vision absurde du futur	Prévoit actions des objets	Prescience pour le passé	Visions contradictoires
Régénération	A une cinquième patte	Rajeunit en chaton	Guérit les objets cassés	Fait pousser des fleurs
Sixième sens	Danger = panneaux loufoques	Prédictions contradictoires	Sens les émotions des objets	Sixième sens pour le passé
Sommeil	Endort tout le monde	Cauchemars réels	Somnambulisme contagieux	Le corps dort mais pas l'esprit
Télékinésie	Objets chantent	Lévite au lieu des objets	Objets suivent le chat	Télékinésie incontrôlable
Télépathie	Entend pensées des objets	Projette pensées à tous	Télépathie avec plantes	Lit les pensées passées
Téléportation	Vêtements restent sur place	Arrive à l'envers	Téléporte objet proche	Clone temporaire à l'arrivée