



Donjons & Chatons

Le Jeu d'Aventures

Donjons & Chats

Le jeu d'Aventures

Crédits

Studio Deadcrows

Direction éditoriale : François Cedelle et Trickypathe

Direction artistique, illustrations, cartes, plans, couverture et chtribouibouis : Clément de Ruyter

Textes : Clément de Ruyter, Trickypathe, François Cedelle et John Grümph

3D6 Système d'après une idée originale de CROC

Relecture : Alexandra Dozière et Matthieu Chaux

Maquette : Clément de Ruyter et John Grümph

What else ? John Grümph

Production : Stephan Barat



Mentions légales

Publié pour Book in Game par le Studio Deadcrows, 2023

<https://www.deadcrows.net>

6 rue Henri René 34000 Montpellier

Imprimé en Union Européenne, Lituanie par STANDART IMPRESSA

Remerciements

Le Grümph, Tricky et Félix sans qui je n'aurais jamais pu faire tout ça !

Merci à Lucy de m'avoir toujours encouragé et
qui a largement participé à l'élaboration de cette mignonnerie.

Ju, Diane et Lucy, les véritables Chatons Cosmiques !

Axel Tentacle et toute l'équipe de JeudiJDR, tant de bons souvenirs de parties !

Les personnes qui sont venues jouer avec moi et échanger sur les internets.

Et bien sûr à ma famille et mes ami.e.s que j'ai bassinés
avec mes histoires de Chatons pendant des années...

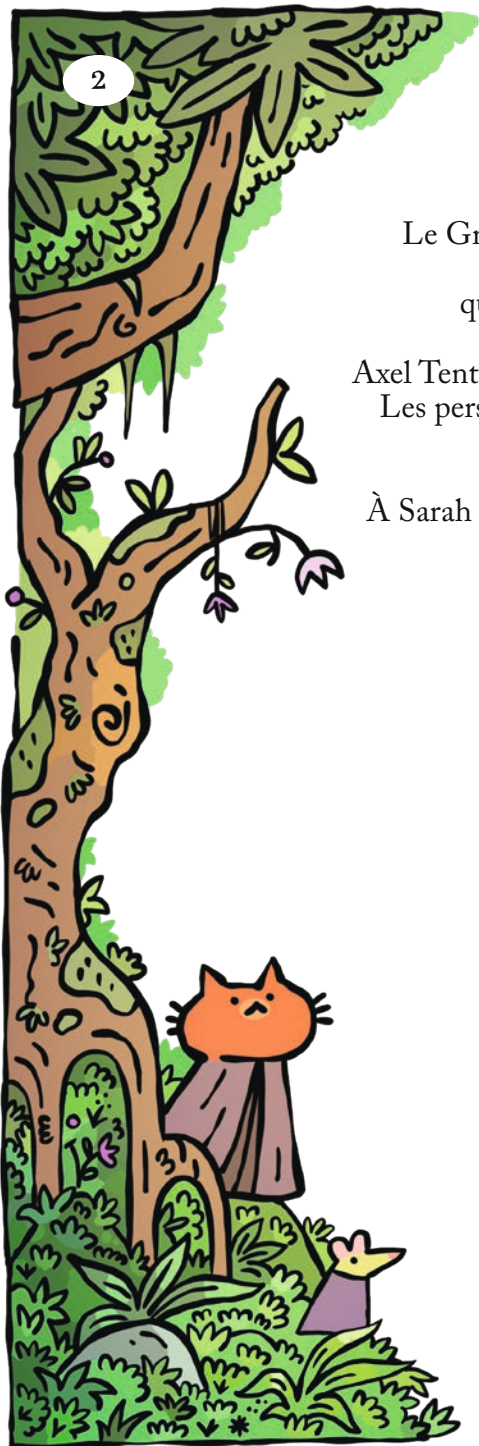
À Sarah & Ritha, enfin : j'espère que vous aimerez le jeu que tonton a conçu.

Merci aux Chatons bêta testeurs, j'espère ne pas en oublier
trop : Lucy, Ju, Diane, Hadrien, Melvyn, Hugo, Gaspard,
Gaultier, Axel, Axelle, Nerimen, Ange, Bérengère, Amaury,
Nathan, Laetitia, Romain, Loris et les gens de Xilam <3

Aucun chat n'a été blessé durant l'élaboration de ce livre.
Merci à eux : Miléna, Riri, Jojo, Walter, Mini-Moi, Bibi et
Boris d'avoir été des sources d'inspirations permanentes.

Comment lire ce livre ? **Donjons et Chatons**

*est un jeu complet et tu trouveras tout ce dont tu as besoin
dans ce livre. L'introduction, les règles du jeu et de création
du Chaton et le grand livre de la joueuse peuvent être lus
par tout le monde. En revanche, ce qui suit – l'univers, le
grand livre de la Conteuse et les aventures – doivent être
réservés à la Conteuse. **Donjons et Chatons** n'est
pas particulièrement un jeu à secrets, et on peut jouer avec
plusieurs Conteuses qui se donnent la main, mais c'est plus
amusant de découvrir certaines choses au cours des aventures...*







Donjons et Chatons est un jeu de rôle et d'aventure qui se déroule dans un univers mêlant contes animaliers, Moyen-Âge fantastique et monde post-apocalyptique. On y suit les pérégrinations d'une compagnie de **Chatons**, chassés de leur royaume natal par une loi inepte et les caprices d'un tyran.

La nature a repris ses droits sur le monde – peut-être était-elle lasse des balafres de béton, des mares aux eaux acides et des pluies trop rares. Les humains ont disparu de la planète, laissant derrière eux quelques vestiges perdus au milieu d'une végétation de nouveau luxuriante. Nul ne sait ce qui leur est arrivé. Des rumeurs circulent qui parlent de « gros-tout-nus », de géants sans pelage qui vivent seuls et cachés. Mais rares sont ceux qui disent les avoir aperçus. Peut-être n'est-ce qu'une légende de plus.

Les humains ont toutefois laissé un don aux animaux : **le don de la parole** et de l'imagination, la capacité d'anticiper et de prévoir, le pouvoir d'inventer. Toutes les créatures n'ont pas accepté ce don. On trouve donc des **animaux**, qui parlent, marchent et emploient des objets et des outils ; et des **bêtes**, frustes et farouches, qui ont conservé leur nature originelle.

Il existe une loi universelle que tout le monde respecte, toujours et tout le temps : « **un animal qui parle ne mange pas un animal qui parle.** » Pour le reste, les bêtes fournissent le cuir, le lait, la viande aux animaux qui en ont besoin – tous ne mangent pas des fruits et des racines.

Les animaux ont fini par constituer des sociétés aux technologies rudimentaires et empreintes de magie. En copiant d'anciennes images, ils se sont affublés de vêtements étranges et colorés ; ils ont investi quelques-unes des ruines humaines, mais ont aussi commencé à construire leurs propres demeures.

Est-ce un effet du don que les humains ont laissé aux animaux ? Certains d'entre eux ont commencé à se comporter aussi mal que les anciens maîtres de la planète. Ils sont cupides, violents et avides de pouvoir. Nos courageux Chatons pourront-ils les convaincre de leurs errements ou les chasser ?

Donjons et Chatons
est un jeu de rôle
et d'aventures.

C'est un jeu de société avec des joueuses et dont l'objet
est de raconter des histoires à plusieurs.
Le mieux c'est d'être entre 4 et 6.

L'une des joueuses
est la Conteuse.

"Hello !"

*"Mon rôle est de faire vivre le monde
de D&C, d'incarner ses habitants
et d'arbitrer la partie."*

*"Nous, on va jouer les Chatons
chassés de chez eux par le méchant Walter,
on est les héros des aventures..."*

*"... et eux, ce sont les personnages
qu'on a imaginés."*

Tout se passe autour d'une table
en dialoguant et en lançant des dés.

Le plus important : il n'y a pas de
gagnant ou de perdant. On joue pour
vivre une aventure ensemble !



Le plus simple pour imaginer comment on joue, c'est de penser à un petit programme.

La Conteuse présente une situation :

"Vous arrivez dans un bosquet d'arbres étranges, sombres, avec une drôle d'odeur et une sorte de grincement qui se répète..."

1 Les joueuses posent des questions...

... ou elles disent ce que font leurs personnages.

"C'est quoi comme odeur? Il vient d'où ce grincement?"

"Moi je sors un foulard pour m'en faire un masque et j'allume une torche!" 

Ou elle dit ce qui se passe...

2 La Conteuse répond aux questions :

"L'odeur est celle du pain d'épices caramélisé".

"Quand tu allumes ta torche tu as l'impression que les arbres reculent".

Et on recommence en 1.

Quand la Conteuse et les joueuses ne savent pas comment avancer (ou revenir en 1)...

... elles peuvent utiliser les règles et les conseils de ce livre !



Pourquoi jouer à Donjons et Chatons ?

Vous allez jouer à **Donjons et Chatons** parce que :

- ❖ Vous avez envie de partager un temps convivial, amusant et passionnant, avec des camarades.
- ❖ Vous aimez les chats, les chiens et vous avez trente millions d'amis.
- ❖ Vous voulez explorer un univers à la fois familier et particulièrement exotique, avec un point de vue intrigant.
- ❖ Vous avez le goût de l'aventure, des rebondissements, du danger et des péripéties – tout en appréciant de rester chez vous, bien calé dans votre fauteuil.
- ❖ Vous voulez raconter une histoire, écrire un conte avec vos camarades, afin de découvrir les secrets d'un monde chamboulé.

De l'usage du féminin et du masculin

Dans **Donjons et Chatons**, on utilise à la fois le féminin et le masculin pour désigner les choses. D'une manière générale, on va employer le féminin pour désigner tous ceux et toutes celles qui sont autour de la table et qui mangent des petits gâteaux en discutant : les joueuses et la Conteuse. Et on va utiliser le masculin pour désigner tous ceux qui crapahutent et périplent dans l'univers de jeu : les Chatons et les figurants. Pourquoi ce choix ? Tout simplement pour éviter de confondre les uns et les autres quand on rédige les règles du jeu – c'est beaucoup plus simple de s'y retrouver. Par exemple, quand la joueuse décrit les actions de son Chaton : c'est lui qui agit, mais c'est elle qui lance les dés.

Pourtant, est-il besoin de le dire : un Chaton peut être un petit mâle ou une petite femelle et une joueuse peut être un garçon, une fille ou tout ce qu'elle veut bien être.



Inspirations et lectures

Mes (re)lectures lors de la réalisation du jeu :

Bilbo le Hobbit de J.R.R. Tolkien

Brambly Hedge (les Souris des Quatre Saisons) de Jill Barklem

La Famille Souris de Kazuo Iwamura

Okilélé de Claude Ponti

Les films et séries à (re)voir pour l'inspiration :

Alice de Jan Svankmajer

Cat soup (Nekojiru-sou) de Tatsuo Satō

Over the Garden Wall de Patrick McHale

Les jeux de rôle qui ont inspiré Donjons et Chatons :

Beyond the Walls And Other Adventures de John Cocking et Peter S. Williams

Dragon de Poche de John Grümph

Gnomes de Olivier Legrand

Libreté de Vivien Feasson

Mouse Guard de David Petersen, Luke Crane

Pits and Perils de James & Robyn George

Ryuutama de Jérôme « Brand » Larré, Ryûtarô Matsukawa, Takuya Nakashiro, Atsuhiro Okada

Sur les frontières de Melville Tilh-Pluñvenn

Tail of Equestria d'Alessio Cavatore

Et évidemment le grand ancien **Donjons et Dragons** sous ses diverses éditions et adaptations.





Le Chaton

Le **Chaton** est l'avatar de la joueuse dans l'univers du jeu. C'est lui qui agit, mais c'est elle qui lance les dés.

La création des **Chatons** des joueuses est le point de départ de toutes les aventures, mais avant cela, commençons par comprendre ce qu'il y a sur la feuille de personnage et comment on lance les dés.

*Pour jouer à **Donjons et Chatons**, chaque joueuse et la Conteuse doivent se munir de quatre **dés à six faces** (notés d6), ainsi que divers petits matériels comme des crayons, des gommes, des feuilles de papier et, bien sûr, une feuille de personnage pour chacune.*



Chaton

Joueuse
Enfance
Caractère
Don de naissance

Grimoire

Qualités



Costaud



Malin



Mignon



Coeur



Amitié

Talents

- | | |
|---|--|
| ☐ Bouger son popotin | ☐ Herboriser |
| ☐ Bricoler des trucs et des machins | ☐ Lire et écrire |
| ☐ Connaître les lois et les légendes | ☐ Lire le ciel et les étoiles |
| ☐ Connaître les pays et les peuples | ☐ Observer et fouiller |
| ☐ Convaincre et baratiner | ☐ Rester calme et impassible |
| ☐ Cueillir et chasser | ☐ S'occuper des bêtes |
| ☐ Cuisiner | ☐ Se cacher dans les ombres |
| ☐ Dessiner et peindre | ☐ Se déplacer en silence |
| ☐ Faire de la musique | ☐ Séduire et charmer |
| ☐ Faire les poches | ☐ Soigner blessures et maladies |
| ☐ Feuler et menacer | ☐ Trouver son chemin |
| ☐ Griffier | ☐ Trouver une information |

Agir : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est un succès
Seuil de difficulté : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4

Triple : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit quelque chose à son action
Talent : donne un Avantage. Avantage : lancer 4d6. Désavantage : lancer 2d6
Objets : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas

Caractère : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié

Sac de voyage

une couverture en laine, un couteau de poche,
une cuillère en bois, un petit caquelon de fonte,
une grande gourde en cuir, un briquet à amadou,
des morceaux de chandelle, un morceau de savon,
une brosse, un paquet de croquettes de route.

Expérience

Actuelle

Totale

1. Le nom du Chaton

Toujours très important d'avoir un nom cool.

2. L'enfance du Chaton

D'où vient-il ? Comment a-t-il été élevé ? Qu'a-t-il appris ? (cf. page 25).

3. Les qualités du Chaton

Elles mesurent ses points forts et ses points faibles (cf. page 15).

4. Les points de cœur

L'aplomb et la santé du Chaton (cf. pages 18 et 53).

5. Les points d'amitié

Le moral et la chance du Chaton (cf. pages 18 et 54).

6. Les talents du Chaton

Ce qu'il a appris durant son enfance (cf. page 19).

7. La miagie

Les sorts qu'il connaît (cf. page 37).

8. Les dons

Les capacités spéciales du Chaton (cf. page 22).

9. L'équipement

Tout ce qu'il y a dans le sac du Chaton (cf. page 23).

10. Le trait de caractère

Quel Chaton n'a pas son caractère bien affirmé ? (cf. page 24).

*Toutes les informations pour créer un Chaton
se trouvent à partir de la page 14.*

*Des Chatons prêts à jouer
sont disponibles à la fin du livre.*



Créer un Chaton

Pour créer son Chaton :

- ❖ La joueuse doit choisir **une enfance**, parmi les dix-huit proposées, puis noter **les dons** du Chaton et **les objets** qu'il emporte dans son sac.
- ❖ Elle répartit ensuite 8 points entre **Costaud**, **Malin** et **Mignon**, avec un minimum de 1 et un maximum de 5.
- ❖ Elle choisit deux **talents** pour son Chaton.
- ❖ Elle choisit deux **sorts** de n'importe quelle voie de magie et de n'importe quelle puissance. Ce sont les deux sorts que le Chaton a appris quand il était petit.
- ❖ Il suffit enfin de calculer ses **points de cœur** et ses **points d'amitié**, puis de choisir un **trait de caractère** au Chaton.

Le Chaton et ses compagnons

Avant de créer leurs Chatons, les joueuses devraient se réunir avec la Conteuse pour décider de l'ambiance qu'elles veulent obtenir à la table de jeu. Le plus simple consiste à ne choisir que des Chatons du Royaume – il y a moins de variété, moins de bizarreries, mais les aventures seront plus faciles à écrire pour la Conteuse. Les Bizarres apportent une touche plus fantastique, étrange, mystérieuse à l'univers – la Conteuse peut vouloir les réserver à des figurants, à moins que les joueuses ne veuillent jouer une portée de Chatons magiciens et magiciennes parcourant le monde à la recherche d'objets enchantés. Enfin, il ne devrait y avoir qu'un seul animal qui ne soit pas un Chaton autour de la table – sauf si les joueuses souhaitent incarner une troupe de saltimbanques d'espèces disparates qui va de ville en ville présenter son spectacle de cirque.



Décrire un Chaton

Les qualités

Un Chaton est **Costaud**, **Malin** et **Mignon**. Il est évident que certains Chatons sont parfois plus costauds que malins ou plus mignons que costauds – aucun Chaton n'est semblable à un autre.

Costaud, Malin et Mignon sont les trois **qualités** d'un Chaton. Elles sont définies par un score compris entre 1 et 5. Plus le score est élevé, plus le Chaton est doué. Un score de 1 indique qu'il n'est pas très bon du tout – et même qu'il est mauvais. Un score de 5 indique qu'il est l'un des meilleurs de la portée.



Costaud est la qualité des Chatons physiques et téméraires. Ils sont plus rapides, plus forts, plus agiles. Les Chatons possédant un score élevé dans cette qualité sont souvent un peu bourrins et tête-dure, mais aussi pleins de bravoure et d'abnégation.



Malin est la qualité des Chatons débrouillards et savants. Ils sont vigilants, concentrés, inventifs et réfléchis. Ces Chatons-là semblent toujours savoir tout sur tout. C'est insupportable ! Mais ils ont des nerfs d'acier et trouvent des solutions à presque tous les problèmes.



Mignon est la qualité des Chatons adorables et charmeurs. Ils sont subtils et attentifs, diplomates et rusés. Ils sont souvent sans vergogne, ronronnant et roulant des yeux pour séduire et convaincre, mais ce sont d'habiles négociateurs qui obtiennent ce qu'ils désirent.



Mécaniques : Agir

Avant d'aller plus loin dans la description du Chaton, voyons à quoi tous ces nombres servent et comment les joueuses lancent les dés.

Quand un Chaton tente d'accomplir quelque chose, la Conteuse doit décider des conséquences.

La plupart du temps, c'est très facile pour elle : soit la tâche est assez simple pour que la réussite soit automatique (parler à quelqu'un, faire son sac le matin, marcher le long d'un sentier et ainsi de suite) ; soit la tâche est impossible à accomplir (soulever un rocher de plusieurs tonnes seul et sans machine, détourner le cours d'une rivière en soufflant dessus, vider la mer avec un seau et toutes ces sortes de choses).

Le reste du temps, quand la réussite ou l'échec d'une tâche dépend des qualités du Chaton, de ses talents, de circonstances difficiles à mesurer (en bien ou en mal) ou encore de la chance, la Conteuse peut demander à la joueuse de lancer les dés.

La joueuse lance trois d6. Le résultat de chaque dé est comparé à une qualité. Si le résultat est égal ou inférieur au score de la qualité, c'est un **succès**.

Il existe plusieurs autres petites mécaniques que nous expliquerons plus loin (à partir de la page 45).

Ficelle veut poursuivre une pie-voleuse et déclare : « je monte à l'arbre et saute de branche en branche pour la rattraper et récupérer ma casserole fétiche. » La conteuse demande à Diane, la joueuse qui incarne Ficelle, un jet de Coïtaud pour y parvenir. Ficelle a un score de 3 en Coïtaud et Diane obtient 4, 4 et 6 sur les dés. Aucun succès pour Diane et Ficelle voit l'oiseau s'éloigner. « Oiseau de malheur ! » dit-elle, essoufflée.

Miouche tente de distraire un caniche appartenant aux Chiens de la Casse afin que ses amis puissent s'échapper discrètement. Miouche évoque l'importance du toilettage quand on a le pelage aussi frisé... Miouche a un score de 3 en Mignon et Lucie, sa joueuse, obtient 3, 2 et 6 sur les dés. Cela fait deux succès ! Le caniche écoute religieusement les conseils du petit Miouche en matière de shampoing et ne se rend pas compte de ce qui se trame derrière lui...

Bib, Loup-miaou de son état, tente de retrouver la piste de ses amis enlevés plus tôt dans la journée. Le museau en l'air, il cherche les résidus de parfum du shampoing de Miouche : cannelle et vanille ! Bib a un score de 2 en Malin. Gaspard, sa joueuse, lance les trois d6 et obtient 1, 2 et 2. Quelle chance incroyable ! Trois succès ! Les perceptions de Loup-miaou de Bib s'intensifient et lui font voir un mince filet doré dans les airs : c'est la trace olfactive de Miouche. Bib s'élance à la poursuite de ses amis.



Les points de cœur

Les **points de cœur** mesurent l'aplomb et l'état de santé du Chaton :

- ❖ Il perd des points de cœur quand il se fatigue, quand il est stressé ou agressé, quand il perd espoir.
- ❖ Il regagne des points de cœur quand il se repose, quand on s'occupe de lui, quand il bénéficie d'un peu de tendresse ou d'amitié.

Les points de cœur maximums d'un Chaton sont égaux à la somme de **Costaud** et **Malin**.

*On trouvera plus d'informations sur les points de cœur,
comment les perdre et les retrouver, page 53.*

Les points d'amitié

Chaque Chaton possède une réserve de **points d'amitié**, égale à son score de **Mignon**. Ces points mesurent, en quelque sorte, son moral, sa bonne humeur et sa chance.

*On trouvera plus d'informations sur les points d'amitié,
comment les perdre et les retrouver, page 54.*



Les talents

Au cours de leur enfance, les Chatons ont tous appris divers **talents** utiles – et ils en apprendront bien plus au cours de leurs aventures, en gagnant de l'expérience ou en trouvant des professeurs.

Le Chaton possède un talent ou il ne le possède pas – les talents n'ont pas de score. Quand le Chaton doit agir et que l'un de ses talents peut l'aider à faire mieux, plus vite ou plus facilement, alors la joueuse bénéficie d'un *avantage* sur le jet de dés (cf. page 46).

Bouger son popotin. Le talent des Chatons athlétiques et acrobates, pour grimper dans les arbres, courir vite et longtemps, sauter loin et haut et même nager (si, si !)

Bricoler des trucs et des machins. Le talent des Chatons débrouillards, habiles de leurs pattes, capables de fabriquer, réparer, trifouiller, modifier, inventer des tas de choses.

Connaître les lois et les légendes. Le talent des Chatons qui ont bien écouté les anciens pendant les veillées et qui savent plein de choses sur plein de sujets.

Connaître les pays et les peuples. Le talent des Chatons qui ont un peu bourlingué et qui ont traîné dans bien des auberges à écouter les voyageurs venus de lieux inconnus.



Convaincre et baratiner.

Le talent des Chatons hâbleurs et bavards, qui n'ont pas leur langue dans la poche et ne manquent jamais de mots savants et de formules bien troussées.

Cueillir et chasser. Le talent des Chatons à l'aise dans la nature, qui connaissent les fruits et les baies, les insectes comestibles, les champignons dangereux et les mousses délicates.

Cuisiner. Le talent des Chatons gastronomes, qui peuvent faire de n'importe quels ingrédients un plat de roi, roboratif et délicieux, qui régale tous leurs amis.

Dessiner et peindre. Le talent des Chatons observateurs et artistes qui n'oublie jamais d'emporter crayons, aquarelles et papier pour dessiner tout ce qu'ils voient.

Faire de la musique. Le talent des Chatons chanteurs et musiciens, qui connaissent tous les airs populaires, les danses et les plaintes, les musiques pour la guerre et celles pour la fête.

Faire les poches. Le talent des Chatons prestidigitateurs, qu'ils soient seulement espiègles ou de fiefés coquins, toujours capables de faire disparaître des petits objets entre leurs doigts.



Feuler et menacer. Le talent des Chatons bagarreurs, qui hérissent le poil, montrent les crocs, grognent et insultent pour intimider leurs adversaires sans jamais les toucher.

Griffer. Le talent des Chatons batailleurs qui n'hésitent pas à sortir les griffes et les armes, à faire couler le sang et même à blesser et à tuer (quelle violence !)

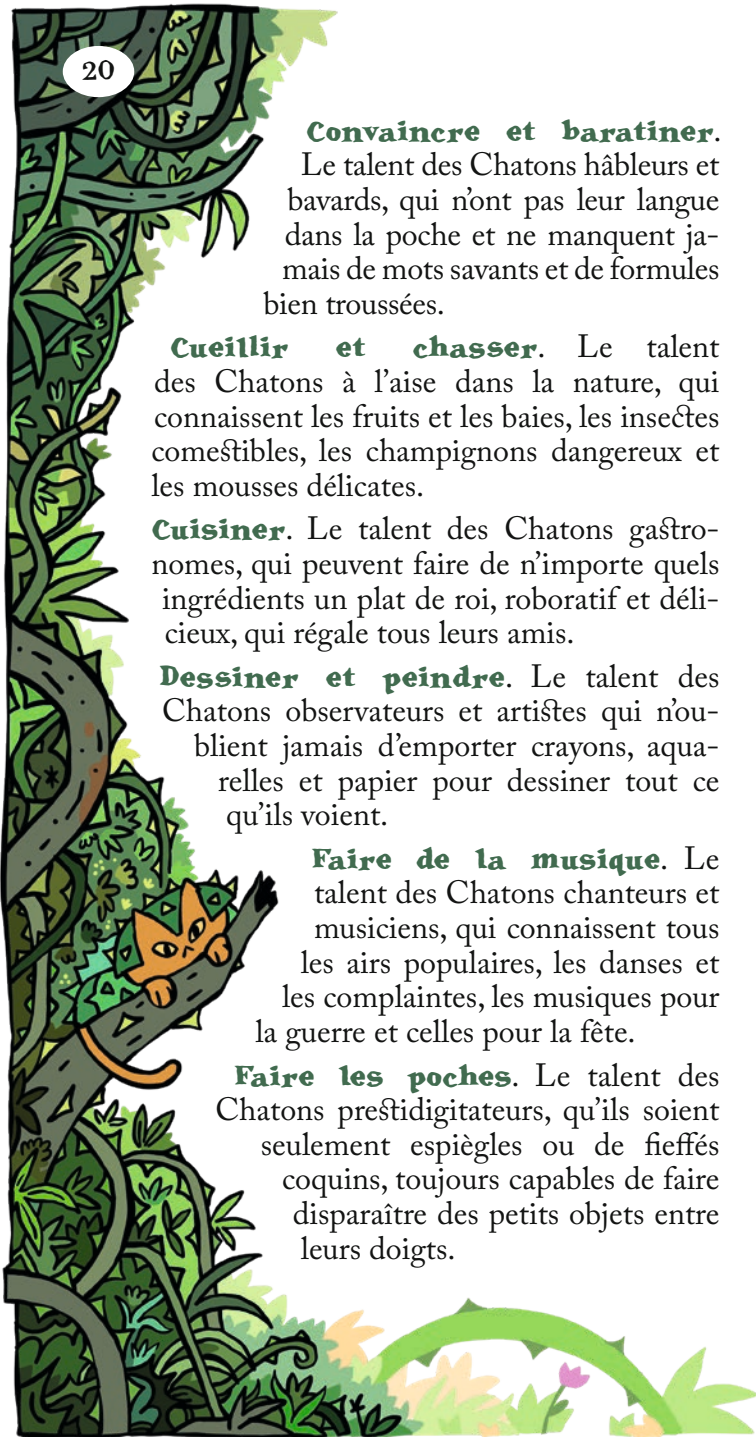
Herboriser. Le talent des Chatons un peu sorciers, un peu alchimistes, qui connaissent les plantes étranges, les cailloux bizarres et toutes sortes de manières de les utiliser.

Lire, écrire et compter. Le talent des Chatons érudits qui ont appris à lire, à écrire et à compter couramment – pas seulement signer leur nom d'une patoune incertaine.

Lire le ciel et les étoiles. Le talent des Chatons la truffe en l'air, qui savent s'orienter, prévoir le temps à venir et même trouver les réponses à quelques questions sibyllines.

Observer et fouiller. Le talent des Chatons toujours en éveil, toujours attentifs, les yeux, les oreilles et la truffe grands ouverts.

Rester calme et impassible. Le talent des Chatons courageux, volontaires, patients et endurants, qui savent résister à la douleur et aux pressions sans rien montrer.



S'occuper des bêtes. Le talent des Chatons qui aiment les bêtes, savent les soigner et les dresser, et leur trouver toute sorte d'utilités et d'intérêt.

Se cacher dans les ombres. Le talent des Chatons invisibles et discrets, qui savent rester immobiles, avancer très lentement d'une ombre à une autre ou patienter sans fin.

Se déplacer en silence. Le talent des Chatons matois et sournois, qui se déplacent entre les herbes et les cailloux sans faire de bruit et sans attirer l'attention sur eux.

Séduire et charmer. Le talent des Chatons plein de mignonitude, qui arrivent à leurs fins par les ronrons et les caresses plutôt qu'en grognant et en feulant.

Soigner blessures et maladies. Le talent des Chatons médecins et guérisseurs, qui savent préparer des brouets simples et recoudre des plaies vives.

Trouver son chemin. Le talent des Chatons aventuriers qui se frayent un chemin dans la nature sauvage, trouvent passages et raccourcis et même savent suivre les pistes laissées par d'autres.

Trouver une information. Le talent des Chatons urbains qui trouvent leur chemin en ville, dénichent les bonnes affaires et obtiennent les renseignements dont ils ont besoin.





Les dons

Les **dons** sont des capacités spéciales uniques liées à l'enfance du Chaton, qui lui permettent d'accomplir (plus ou moins bien) des actions extraordinaires.

Le don, c'est un peu le couteau suisse pour la joueuse comme pour la Conteuse. Il n'y a pas vraiment de règles pour son utilisation : parfois, il est impossible de faire quelque chose si le Chaton n'a pas le don ; d'autres fois, le don permet de réussir automatiquement une action sans lancer les dés ; le don peut aussi accorder une relance ou un avantage. Tout dépend des circonstances.

La Conteuse doit seulement s'appuyer sur ses impressions et son jugement, mais, dans tous les cas, le don d'un Chaton est quelque chose d'un peu extraordinaire, d'un peu magique, que la joueuse peut tordre ou plier pour forcer certaines décisions, agir sur la narration ou même tricher avec la réalité – l'esprit du don compte beaucoup plus que sa lettre. Et si besoin, la Conteuse peut toujours demander la dépense d'un point d'amitié pour les effets les plus bizarres ou les plus puissants.

La magie

Tous les Chatons pratiquent un peu de **magie** et connaissent des sorts (cf. page 37).



Le sac

Lorsque les Chatons sont exilés du Royaume par Walter, ils partent chacun avec un petit sac contenant leurs possessions :

Une couverture en laine feutrée pour dormir au chaud et à l'abri de l'humidité, un couteau de poche bien aiguisé, une cuillère en bois, un petit caquelon de fonte, une grande gourde en cuir, un briquet à amadou, quelques morceaux de chandelle, un morceau de savon, une brosse, un paquet de croquettes de route.

Ils emportent aussi **cinq objets importants**. Ces objets sont tellement importants que les Chatons n'en ont que cinq à la fois – au cours de leurs aventures, ils peuvent les perdre ou en trouver d'autres qu'ils préfèrent, mais jamais plus de cinq. À la création du personnage, ces cinq objets importants sont indiqués par l'enfance du Chaton. Il pourra en changer plus tard s'il le désire.

À chaque fois qu'un objet important peut servir à une action, la joueuse obtient une relance (voir page 47).



Les Chatons ne peuvent jamais emporter plus de cinq objets importants. Que faire des objets surnuméraires ?

■ On peut vendre un objet important à un marchand qui en proposera le plus souvent une demi-pièce d'or. On peut acheter un tel objet pour le prix moyen d'une pièce d'or.

■ On peut échanger un objet contre un autre, si quelqu'un est intéressé par la transaction.

■ Si les Chatons le peuvent, il y a toujours la possibilité d'installer un grand coffre quelque part – dans leur refuge ou chez une personne de confiance. On y range tous les objets qui ne servent pas, mais qu'on pourra réutiliser plus tard.

■ Enfin, il reste le moyen le plus simple : jeter l'objet en trop, l'abandonner sur le bord de la route ou même en faire don à quelqu'un !

■ Dernier conseil : n'oubliez pas que les Chatons peuvent aussi s'échanger ou se prêter les objets pour une action particulière.



Les traits de caractère

Tous les Chatons possèdent un petit **trait de caractère**, parfois utile, parfois embêtant :

- Une fois par séance de jeu, le Chaton peut utiliser son trait de caractère de manière positive. Il gagne un avantage à un jet de dés, comme s'il utilisait un talent.
- Une fois par séance de jeu, le Chaton peut laisser son trait de caractère le mettre dans les embrouilles ou l'empêcher d'agir. Quand la scène est réglée, il offre un point d'amitié à l'un de ses camarades.

Barbouille est un Chaton peureux. Un jour, il utilise son trait de caractère pour l'aider à fuir une situation dangereuse : il obtient un avantage sur un jet de Coûtaud pour courir le plus vite possible. Un autre jour, il reste paralysé durant une querelle de crocs un peu vive et laisse ses compagnons régler la situation. À la fin du conflit, l'un d'entre eux vient le réconforter et reçoit un point d'amitié en échange.

1d6	1-2	3-4	5-6
1	Amoureux	Incertain	Péremptoire
2	Bruyant	Mal élevé	Peureux
3	Colérique	Mélancolique	Téméraire
4	Frileux	Naïf	Tête-en-l'air
5	Gourmand	Orgueilleux	Têtu
6	Hautain	Paresseux	Timide



L'enfance d'un Chaton définit ce qu'il est, la manière dont il a grandi, ce qu'il a appris et ce qu'il sait faire. Les enfances proposées ci-dessous ont été classées en trois grandes catégories.

- ❖ **Les Chatons du Royaume** sont les enfants des artisans, des fermiers, des gardes et des nobles du Royaume : des Chatons tout à fait normaux, pleins de ressources et de courage, qui seront bientôt exilés à cause des lois iniques du tyran Walter.
- ❖ **Les Bizarres** sont des Chatons aux origines et aux pouvoirs tout à fait uniques qui vivent aux franges de la société. Ils sont très rares (il ne devrait pas y avoir plus d'un Chaton bizarre dans un groupe normal), très mystérieux et ils ont des comportements toujours très... bizarres.
- ❖ **Les autres animaux** permettent aux joueuses d'incarner autre chose qu'un Chaton – plutôt un petit d'une autre espèce. Ce n'est pas inhabituel, non bien sûr... Mais le jeu s'appelle **Donjons et Chatons**, n'est-ce pas ? Pas *Donjons et Choupiissons* ou *Donjons et Bichons*...

1d6 1-4 Les Chatons du Royaume			5 Les Bizarres	6 Les autres animaux
1	Jeune noble		Miage	Chiot
2	Chaton de la campagne		Chaton-Huant	Moinillon
3	Chaton marchand		Loup-miaou	Raton
4	Enfant de soldat		Miaoumie	Ourson
5	Chapprenti		Chat-teigne	Poisson-Chaton
6	Chaton abandonné	★	Chaton du futur	Choupisson



Jeune noble

Le Chaton est né avec une croquette en argent dans la bouche. Dès sa naissance, il a appris tous les codes de l'étiquette et de l'éloquence. Malgré son jeune âge, il possède une assurance que seule accorde une haute naissance. Mais cela ne l'a pas protégé de la loi de Walter et il doit maintenant quitter le Royaume.

Viatique familial. Au début de chaque séance de jeu, un animal (pigeon voyageur, taupe tunnelière ou tortue migratrice) apporte au Chaton une pièce d'or frappée à l'effigie de Walter – une véritable fortune sur la route et la preuve que ses parents ne l'ont pas oublié.

Le Chaton a mis dans son sac : *des vêtements chics, un sham-poing spécial pelage délicat, une canne de marche finement sculptée, des épices fines et parfumées, un objet particulièrement « bling-bling » à définir.*



Chaton de la campagne

Véritable Chaton de ferme, robuste et débrouillard, le Chaton est sans doute le mieux préparé au long voyage qui l'attend. Il connaît les saisons et les arbres, ce qui se mange et ce qui est poison. Et même s'il ne possède aucune des bonnes manières de la ville, dormir à la belle étoile ne lui fait pas peur.

Petit compagnon. Le Chaton est accompagné par une bête de son choix qui lui est loyale et amicale. Elle est un peu plus intelligente que les autres bêtes ; elle peut aider le Chaton, répondre à quelques ordres simples et même prendre des initiatives – attention, c'est un ami, pas un servant. C'est peut-être une araignée aux doux yeux, un dindon géant ou un gros lézard coloré.

Le Chaton a mis dans son sac : *un appeau qui imite le chant des oiseaux, des barres de céréales, un grand chapeau, un bâton de marche, la nourriture préférée de son compagnon animal.*



Chaton marchand

Le Chaton a grandi au milieu des caravanes et des souks, les narines emplies de l'odeur des épices et les yeux pleins des merveilles venues du monde entier. Il a appris la valeur des marchandises, comment les choisir et les négocier. En le chassant, Walter lui a interdit de rester auprès de ses parents, mais il fera fortune autrement !

Contact facile. Quand il arrive quelque part, le Chaton apprend rapidement à qui il doit s'adresser pour faire des affaires, de qui il doit se méfier, qui exerce le véritable pouvoir et où il pourra trouver ce qu'il cherche. Il suffit de quelques questions, d'un s'il-vous-plaît, d'un merci et d'un sourire amical.

Le Chaton a mis dans son sac : *une étole de soie parfumée, des breloques à échanger ou à offrir, une petite balance et ses poids, une boussole de caravanier, une machine à deviner le temps.*



Enfant de soldat

Les soldats de Walter sont trop souvent des brutes, attentives au moindre mouvement dans les ombres de la ville. Le Chaton a grandi au sein d'une caserne, apprenant le maniement des armes et copiant l'attitude belliqueuse de ses aînés. Mais c'est sans pitié qu'il a été rejeté et banni par ses propres parents sur ordre de Walter.

Graîne de héros. Le Chaton est l'enfant de héros du Royaume. Les ennemis de ses parents ont peur d'eux ; leurs amis leur doivent bien souvent la vie et la fortune. Pas toujours facile de rester à la hauteur d'une telle réputation familiale, mais ça peut avoir ses avantages, pour trouver des alliés ou intimider des adversaires.

Le Chaton a mis dans son sac : *une armure, une lance de garde, des baumes cicatrisants pour guérir plus vite, une pipe et de l'herbe à pipe (volée au vieux sergent), de la sauce forte pour mettre sur ses plats.*





Chapprenti

Le Chaton a appris la rigueur et la précision. Passionné par les objets, les matériaux et les machines, il commençait tout juste à maîtriser les nombreuses techniques nécessaires à un artisan quand il a été banni. Sur la route, sans atelier, il paraît bien démuni. Mais c'est sans compter sa créativité et ses folles idées.

As de la bricole. Le Chaton semble pouvoir tout fabriquer ou réparer, même les objets les plus étranges ou les plus farfelus. Le plus souvent, il faut surtout beaucoup de temps, des outils appropriés et des matériaux adéquats.

Le Chaton a mis dans son sac : une clef de 75, une loupe grossissante d'orfèvre, un tablier en cuir, une burette d'huile, du savon noir.

Chaton abandonné

Tous les Chatons ne sont pas nés avec un collier plaqué or autour du cou. Beaucoup sont simplement abandonnés par leurs parents. Ils vont rejoindre les orphelins qui hantent les rues du Royaume et qui apprennent à se débrouiller pour survivre – en recourant parfois à des expédients plus ou moins criminels.

Vivre caché. Il suffit d'un instant d'inattention pour que le Chaton échappe aux perceptions de ceux qui le cherchent. Il se glisse d'ombre en ombre, se pelotonne derrière une plante ou une roche, hérisse sa fourrure pour en changer la couleur, grimpe en hauteur, se trouve un terrier où se dissimuler rapidement.

Le Chaton a mis dans son

sac : une capuche sombre, une corde légère et un grappin, quelques outils dépareillés mais bien pratiques, une collection de mouchoirs volés aux bourgeois du Royaume, un bon couteau bien aiguisé.



Miage

Les Chatons qui possèdent le don de miagie suivent de longues études au sein de la plus prestigieuse des écoles de miagie (même si c'est la seule du Royaume). Ils y vivent à l'écart du monde, entre eux, sans jamais vraiment sortir – sauf quand Walter décide d'en bannir un ou une, pour l'exemple.

Mentor avisé. Le fantôme d'un ancien professeur de l'académie de miagie a décidé d'accompagner le Chaton – un aussi jeune élève ne peut pas partir sur les routes sans un adulte. Le fantôme est certes de bon conseil et plein d'érudition, mais il ne peut jamais intervenir physiquement – et puis il a des idées très arrêtées sur les bonnes manières, la prudence de rigueur et les heures d'étude.

Le Miage a mis dans son sac : un petit grimoire de miagie (avec deux sorts supplémentaires), une baguette miagique, un grand chapeau couvert de symboles bizarres, un balai un peu bizarre qui lui sert de bâton de marche, un service à thé en porcelaine.



Chaton-Huant

Malgré leur très grand âge, les Chatons-Huants sont atteints d'une étrange affliction qui les empêche de grandir et de vieillir. Ils vivent à la campagne, dans de grands manoirs isolés, et inspirent toutes sortes de rumeurs et d'angoisses. Pourtant, il n'y a pas plus gentils et aimables qu'eux, même s'ils ne sortent que la nuit le plus souvent.

Mystérieux. Le Chaton-Huant possède de nombreux pouvoirs, mais ils ne fonctionnent que la nuit : il peut se transformer en chouette ; il reflète la lumière de la lune et peut éclairer autour de lui comme s'il portait une lampe ; il peut marcher sur l'eau ; et quand il tire le tarot, il obtient parfois des réponses surprenantes.

Le Chaton-Huant a mis dans son sac : une

longue cape sombre, des lunettes de soleil, une grande flûte en os, un paquet de cartes de tarot, un petit miroir incassable.





Loup-miaou

Les Loup-miaous sont des Chatons appartenant à une très ancienne lignée de chats – on raconte que ce sont les premiers de tous les animaux à avoir reçu le don de la parole. Apparemment, ça ne s'est pas très bien passé : ces Chatons font d'étranges

rêves et possèdent un sale caractère, bougon et colérique, qui les tiennent à l'écart des villes et de leurs habitants.

Surexcité ! Les Loup-miaous sont toujours très rapides : ils se déplacent aussi vite que le vent, il leur faut moitié moins de temps pour accomplir une tâche ou un travail et ils peuvent agir même quand ça n'est pas normalement leur tour. Quand ils sont effrayés, en colère ou très excités, ils se transforment en une sorte d'étrange créature un peu canine, un peu féline, qui peut faire très peur.

Le Loup-miaou a mis dans son sac : une brosse pour se recoiffer en permanence, des bottes épaisses, chaudes et imperméables, un masque en bois représentant une tête de chat souriant (mais un peu inquiétant) qu'il porte quand il est saisi par ses émotions, un gros grelot attaché autour du cou par une chaîne en argent, un long couteau de cuisinier.

Miaoumie

Dans l'antiquité des humains, les Chatons étaient vénérés comme des dieux et ensevelis aux côtés de leurs rois. Quand les humains ont disparu, les Miaoumies se sont réveillées. Ces Chatons sans poil ont une étrange apparence et ont tendance à se prendre pour de grands seigneurs, mais ils sont aussi mignons qu'à l'époque de leur règne divin.

Enfant du soleil. Les Miaoumies n'ont pas besoin de manger, de boire ou de dormir. Elles ne craignent ni le chaud, ni le froid. Nul travail ne les fatigue jamais. Le soleil les met de bonne humeur et les rend plus belles et plus admirables. Par contre, elles détestent se mouiller et, quand ça arrive, à cause de la pluie ou parce qu'elles tombent à l'eau, elles n'arrivent plus à parler et se sentent bien misérables.

La Miaoumie a mis dans son sac : un beau pectoral en or avec des pierres précieuses incrustées, des pinceaux et des pigments pour peindre, un coussin brodé confortable pour s'asseoir, un fouet, une petite statuette en bois représentant un étrange chat avec une tête de chien.



Chat-teigne

Certains Chatons naissent avec des marques ou des difformités qui effraient terriblement Walter. Aussi sont-ils exilés dès leur sevrage. Ils apprennent à se débrouiller par eux-mêmes, errant parfois jusqu'aux frontières du Royaume pour observer les autres Chatons et jouer à leur ressembler un peu.

Déguisement. Les Chats-teignes développent un curieux don du déguisement à force d'observer les chats de loin. Ils deviennent capables de prendre presque n'importe quelle apparence, avec des chiffons de couleur, des vieux vêtements, un peu de boue collée dans les poils. Ils deviennent Chaton, Chiens de la Casse, cochons débonnaires ou même le grand monstre gluant du marais !

Le Chat-teigne a mis dans son sac : des glands durcis par l'hiver, une armure de bogues, une cape de feuilles, un arc et des flèches, un grand chaudron noir plein de chiffons et de rubans.



Chaton du futur

Certains Chatons disent venir du futur. Ils sont revenus dans le temps pour changer le passé et partager un peu de la sagesse de l'époque d'où ils viennent. Mais leurs machines ne sont pas très au point et ils souffrent souvent de problèmes de mémoire, de confusion et de grands vides. Ils pourraient mentir sans doute, mais qu'en est-il de leur étrange équipement ?

Anticipation. Le Chaton du futur semble parfois anticiper les événements ou prévoir les catastrophes. Il ne peut jamais être surpris. Ses poches sont bourrées de micro-gadgets dont il ne se rappelle pas toujours le fonctionnement exact, mais qui pourraient bien se révéler fort utiles dans de nombreuses circonstances (la joueuse est invitée à inventer tout le charabia techno-futuriste dont elle est capable pour décrire ces gadgets à la Conteuse).

Le Chaton du futur a mis dans son sac : un analyseur multifonctions pas toujours bien calibré, des jumelles à très fort grossissement, un casque intégral avec visière et respirateur, la photo d'une bien étrange maison avec des chats habillés bizarrement devant, un communicateur longue-distance (mais personne ne répond jamais).



Chiot

Beaucoup plus joueur et actif que les Chatons, toujours en mouvement, toujours joyeux, incapable de s'arrêter, le Chiot est un compagnon fatigant, mais il n'y a pas plus loyal et amical que lui, ni plus protecteur. Ses aboiements puissants portent beaucoup plus loin que les miaulements des Chatons et tiennent ses adversaires à l'écart.

Gardien. En grandissant et en jouant avec les Chatons, le Chiot s'est toujours un peu considéré comme le grand frère protecteur ou le bon copain toujours présent. À chaque fois que l'un de ses compagnons se met en danger ou dans une situation impossible, le Chiot peut prendre sa place en le mettant à l'abri et en subissant les conséquences des problèmes.

Le Chiot a mis dans son sac :

un collier avec une plaque à son nom, une brosse pour se dénouer les poils, un vieux mange-disque et quelques 45 tours, un ballon de foot, des clefs de mécanicien.



Moinillon

Les petits Moineaux sont à peine sortis du nid et commencent tout juste à maîtriser leurs ailes. Discrets et curieux, ce sont des compagnons de route agréables, mais un peu bavards. Ils font d'excellents éclaireurs, même si voler les fatigue vite et qu'ils apprécient qu'on les porte le reste du temps.

Imitation. Le Moinillon a un don certain pour l'imitation des voix et des bruits. Il peut parler avec n'importe quel accent ou intonation, de la plus caverneuse à la plus aigüe, imiter une personne qu'il a pu entendre parler quelques instants et effectuer tous les bruitages naturels ou artificiels auxquels il peut penser.

Le Moinillon a mis dans son sac :
de la crème pour ses plumes fragiles, une paire de lunettes d'aviateur, une bonbonne de fumigènes colorés (qui semble se recharger toute seule), une boussole, une carte de la région.



Raton

Les Chatons appellent comme cela – avec un peu de dérision – tous les enfants des rats, souris, campagnols, loirs, lérots et autres petits animaux des champs et des haies que leurs ancêtres chassaient. Aujourd'hui, tous ces animaux s'entendent beaucoup mieux et il n'est pas rare qu'un Raton accompagne un groupe de Chatons partant en exil.

Petit. Les Ratons sont tellement petits et tellement rapides qu'ils peuvent se glisser n'importe où, à travers n'importe quel trou, dans la végétation la plus épaisse. Il est presque impossible de les attraper, de les saisir ou de les immobiliser. Cette rapidité ne les rend pas plus discrets, mais certainement plus mobiles.

Le Raton a mis dans son sac : *une cape indéchirable à la couleur passe-partout, une longue corde en soie d'araignée, une bonne pince coupe-tout, un petit tapis épais et confortable, un rouleau d'adhésif de réparation.*



Ourson

Les plus grands et les plus imposants des animaux qui accompagnent parfois les Chatons en exil, les Oursons proviennent presque tous de familles de saltimbanques ou de bûcherons, selon qu'ils viennent de la ville ou des campagnes. Déjà massifs et puissants, les Oursons sont courageux et infatigables, et ils ont le cœur gros comme ça !

Fort des halles. L'Ourson emporte deux objets importants de plus !

L'Ourson a mis dans son sac : *un monocycle, une hache de bûcheron, un imperméable jaune en plastique, un appareil à fumée pour endormir les abeilles, un oreiller (et deux objets de ton choix).*

Poisson-Chaton

Bien qu'ils aient besoin de passer une partie de la journée dans l'eau (surtout quand ils dorment), les Poissons-Chatons peuvent vivre sur la terre ferme grâce à la magie et se déplacent sur de solides nageoires. Calmes, patients et silencieux, ils rappellent volontiers aux Chatons qu'il faut être prudent en toutes circonstances. Pourtant, rien ne les excite plus que de grimper aux arbres.

Même pas peur. Naturellement, les Poissons-Chatons respirent sous l'eau et nagent comme des loutres. Surtout, ils n'ont jamais peur de rien ni de personne. Chercher à les intimider ne marche jamais et ils ne reculent devant aucun danger (ce qui est dangereux parfois).

Le Poisson-Chaton a mis dans

son sac : *un vieil hameçon de belle taille, une corde solide, une grande outre d'eau (pour se rafraîchir), une chambre à air à regonfler en cas de besoin, le phare d'une voiture (branché sur une dynamo à main et qui éclaire très loin).*

Choupisson

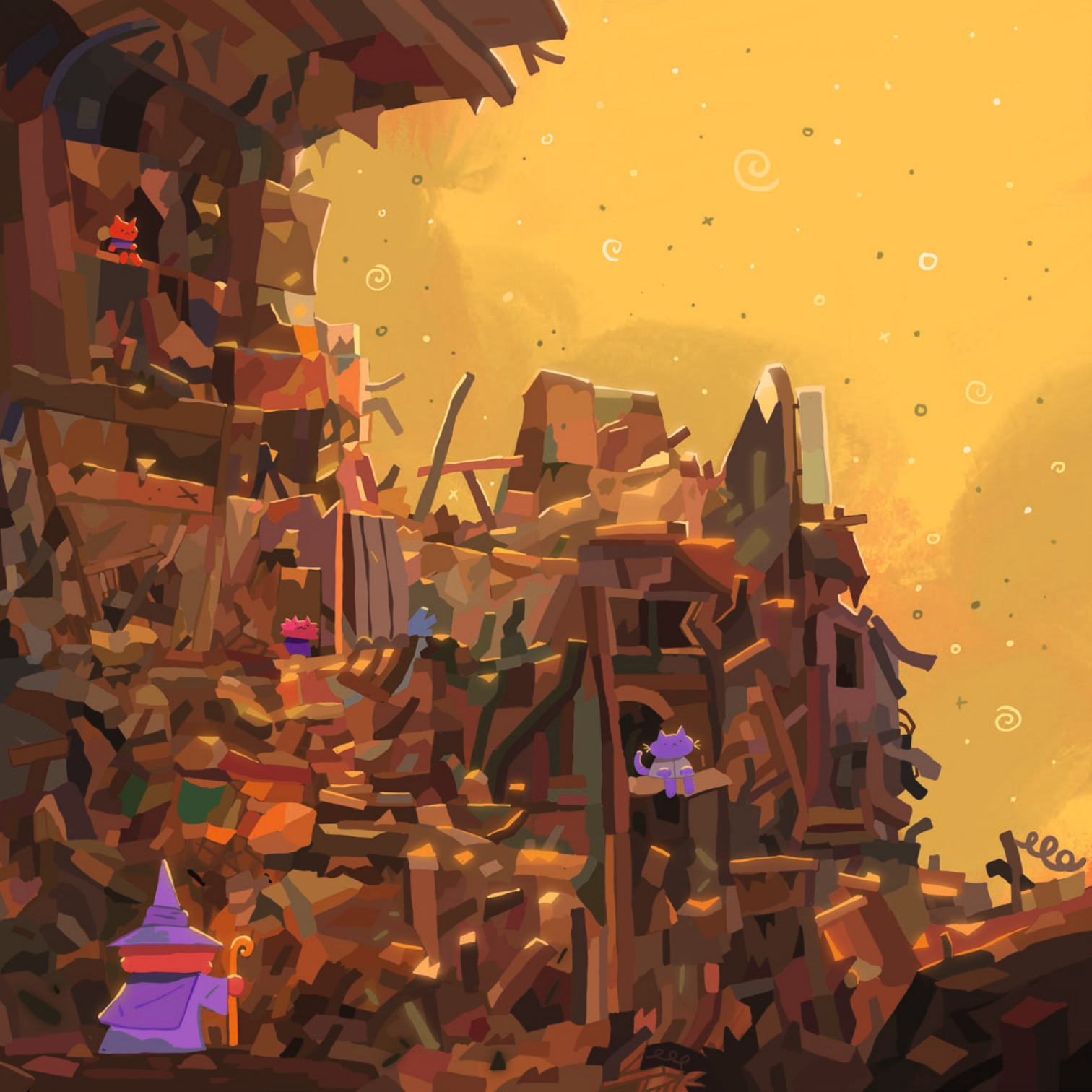
Un peu myopes, un peu têtes en l'air, toujours affamés, les petits des hérissons sont habituellement de bonne composition, d'humeur égale et pleins de bonne volonté. Mais qui s'y frotte s'y pique !

Il ne faut pas leur chercher noises, car il n'y a pas plus bagarreurs et hargneux – et rancuniers avec ça. On raconte qu'ils gardent un gran'livre avec les noms de tous ceux qui les ont jamais embêtés.

Copain parfait. À force de faire attention à ne pas mettre ses piquants n'importe où, le Choupisson a appris à aider ses camarades de la plus efficace des manières. Il se rend aisément utile, anticipe les besoins de ses copains et, d'une manière générale, se trouve toujours là où il doit être pour que les choses se fassent.

Le Choupisson a mis dans son sac : *un carnet de notes pour prendre les noms de ceux qui l'embêtent (et ceux qui l'ont aidé), de l'huile de cuisine parfumée, une paire de lunettes, une clef universelle passe-partout, un jeu de fléchettes.*





La miagie

Les chats du Royaume ont développé, il y a fort longtemps, une forme particulière d'enchantements : la **miagie** du Royaume. Tous les Chatons apprennent quelques sorts au cours de leur éducation, même les plus sauvages d'entre eux. Les plus doués rejoignent l'Académie de miagie et approfondissent encore leur étude du sujet.

La **miagie** est difficile à maîtriser et a des effets pas toujours faciles à quantifier – c'est surnaturel, étrange, bizarre ; ça marche quand ça veut, rarement de la manière attendue, mais c'est certainement efficace et utile en toutes circonstances.

Sortilèges

Les sortilèges sont classés en **voies de miagie** :

- ❧ La **miagie des tours** et la **miagie des grand'salles**, que favorisent les chats les plus costauds et sont souvent employées par les soldats, les gardes, les mercenaires ou les nobles du Royaume.

- ❧ La **miagie des ateliers** et la **miagie des champs**, qu'utilisent les chats les plus malins et qui servent à ceux qui travaillent et œuvrent.

- ❧ La **miagie des villes** et la **miagie des caravanes**, enfin, que les chats les plus mignons apprécient et qui sont toujours bien pratiques au quotidien.



Lancer un sort

Pour lancer un sort, le Chaton doit l'avoir appris et le connaître par cœur. La joueuse effectue un jet de la qualité associée – Coûtaud pour un sort de la *miagie des tours*, par exemple. Elle doit obtenir un nombre de succès égal à la difficulté du sort – 2 succès pour *Premiers secours*, par exemple.



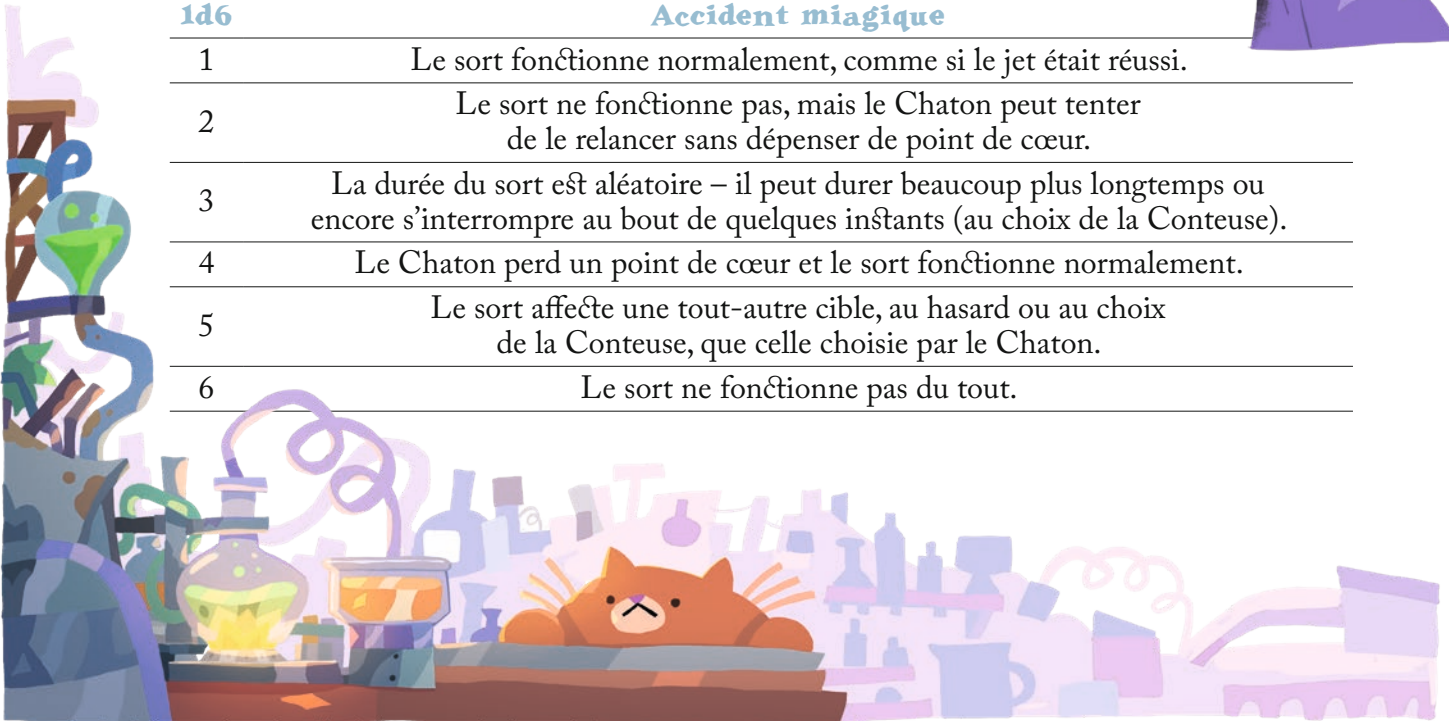
- ☛ Si le jet est réussi, le sort fonctionne comme prévu.
- ☛ Si le jet est raté, le Chaton a deux choix : soit il veut que le sort fonctionne quoi qu'il arrive et il doit alors effectuer un jet d'accident miagique qui ajoute des effets bizarres et peut-être désagréables ; soit il accepte que le sort ne fonctionne pas du tout.

Réussi ou raté, une fois qu'un sort a été lancé, le Chaton n'a plus l'énergie de le relancer avant le lendemain matin et une bonne nuit de repos. Il peut toutefois le recharger à n'importe quel moment en dépensant un point de cœur !


1d6

Accident miagique

- | | |
|---|--|
| 1 | Le sort fonctionne normalement, comme si le jet était réussi. |
| 2 | Le sort ne fonctionne pas, mais le Chaton peut tenter de le relancer sans dépenser de point de cœur. |
| 3 | La durée du sort est aléatoire – il peut durer beaucoup plus longtemps ou encore s'interrompre au bout de quelques instants (au choix de la Conteuse). |
| 4 | Le Chaton perd un point de cœur et le sort fonctionne normalement. |
| 5 | Le sort affecte une tout-autre cible, au hasard ou au choix de la Conteuse, que celle choisie par le Chaton. |
| 6 | Le sort ne fonctionne pas du tout. |



Magie des tours (Costaud)

1 Patrouille en chaussons

Fusqu'àu prochain crépuscule, le Chaton et ses compagnons peuvent marcher et courir sans avoir mal aux pattes, se blesser les coussinets ou se tordre la cheville.

1 Motte de terre

En quelques coups de patte, le Chaton creuse un terrier pour se cacher ou dresse une butte de terre pour se protéger du vent, de la pluie ou de ses ennemis.

1 Porte-voix

La voix du Chaton devient énorme, terriblement forte, et elle peut être entendue à plusieurs centaines de mètres (et au-delà), sans beaucoup d'effort de sa part.

2 Pattenrond

Le Chaton trouve un endroit protégé, caché, confortable, abrité et chaud où il peut passer la nuit et roupiller tranquillement sans que rien ne le dérange.

2 Premiers secours

En plein conflit, le Chaton rend un point de cœur à l'un de ses camarades.

3 Longue nuit

Alerte et vigilant, le Chaton ne dort pas de toute la nuit, à part quelques minutes un peu après l'aube, mais il est parfaitement reposé le lendemain.

Magie des grand'salles (Costaud)

1 Bénédiction d'honneur

Fusqu'à la prochaine aube, le Chaton ne peut pas être surpris ou attaqué par derrière ou en traître. L'effet du sort s'interrompt s'il agit lui-même de manière déloyale.

1 Hardiesse

Fusqu'à la prochaine aube, le Chaton n'a peur de rien ni de personne. S'il dépense un point d'amitié, son sort affecte tous ses alliés en vue.

1 Talisman de cœur

Le Chaton confectionne un petit talisman qu'il peut garder ou offrir et qui accorde un point de cœur à son porteur jusqu'à la prochaine aube.

2 Parole de sagesse

En posant une question à la Conteuse, le Chaton sait instinctivement ce qu'il faut dire ou faire dans une situation compliquée et qu'il ne comprend pas très bien.

2 Gosier sans fond

Fusqu'à la prochaine aube, le Chaton peut manger absolument n'importe quoi et en toutes quantités sans risquer de s'empoisonner ou de se rendre malade.

3 Sentir la malveillance

Le Chaton sait si un interlocuteur lui ment, lui veut du mal ou lui dissimule des intentions malveillantes et il comprend les motivations de cette attitude.

Miagie des ateliers (Malin)

1 Tablier de cuir

Jusqu'à la prochaine aube, les vêtements du Chaton le protègent complètement du chaud et du froid, du feu et des substances dangereuses comme les acides.

1 Tranche et pique

Jusqu'à la prochaine aube, tous les outils d'un atelier ou d'un sac fonctionnent parfaitement. Ils sont huilés, affûtés, propres et sûrs, prêts à l'emploi.

1 Travail sans danger

Jusqu'à la prochaine aube, le Chaton protège un lieu de tout danger de blessure, occasionnée par des outils, des manœuvres ou du travail en équilibre précaire.

2 Invocation d'outils

Le Chaton fait apparaître un sac plein d'outils utiles pour la tâche à venir et qu'il peut utiliser jusqu'à complétion du travail. Ils disparaissent ensuite.

2 Réparations rapides

Le Chaton répare un petit objet cassé (de la taille d'une chaise). Chaque succès supplémentaire permet de réparer un objet plus gros (armoire puis chariot).

3 Objets vivants

Jusqu'à la prochaine aube, le Chaton anime un objet (de la taille d'une table au maximum) qui peut alors se déplacer, obéir à des ordres simples et même le défendre.

Miagie des champs (Malin)

1 Couleur des herbes

Jusqu'à la prochaine aube ou le prochain crépuscule, la fourrure du Chaton s'adapte lentement à la couleur de son environnement et le cache de ses ennemis.

1 Soin des bêtes

Le Chaton soigne complètement une bête malade ou blessée, la débarrasse de ses parasites et lui rend le poil, les plumes ou les écailles brillantes.

1 Passage sans trace

Jusqu'à la prochaine aube, le Chaton brouille sa piste et efface ses empreintes. Il devient très difficile à pister et à suivre, sauf par miagie.

2 Vif comme le vent

Jusqu'à la prochaine aube ou au prochain crépuscule, le Chaton peut courir deux fois plus vite et trois fois plus longtemps, sans se fatiguer outre mesure.

2 Nuée d'insecte

Jusqu'à la prochaine aube, le Chaton contrôle les insectes proches, pour les éloigner de lui ou encore pour les envoyer embêter quelqu'un en vue.

3 Parler avec les arbres

En posant sa main sur son écorce, le Chaton peut engager un dialogue avec un arbre. Plus celui-ci est vieux, plus il est intelligent et plus sa mémoire est importante.

Magie des villes (Mignon)

1 Propre et rangé

Le Chaton range et nettoie une pièce (grande ou petite) – le temps que cela prend dépend du désordre et de la salissure, mais ça va habituellement assez vite.

1 Mille yeux

Jusqu'à la prochaine aube, le Chaton a les yeux partout et remarque les détails. Il devient très difficile de lui faire les poches ou de le prendre en filature.

1 Son et lumière

Le Chaton crée des sons, de la musique et des lumières autour de lui pour se mettre en scène et se donner en spectacle.

2 Voix enchanteresse

La voix du Chaton devient incroyablement douce et profonde, capable de calmer et d'endormir ou d'éveiller de vives émotions quand il raconte une histoire.

2 Chat de gouttière

Jusqu'à la prochaine aube, le Chaton ne peut pas perdre l'équilibre, glisser dans la boue ou sur la neige, tomber d'un toit ou d'un arbre.

3 Soins

Pendant une pause, le Chaton dépense un point d'amitié et rend un point de cœur à chacun de ses camarades présents.

Magie des caravanes (Mignon)

1 Conservation des ressources

Jusqu'à la prochaine aube, le Chaton protège la nourriture, les herbes ou le matériel de tout risque de détérioration ou de pourriture.

1 Respirer sous l'eau

Jusqu'à la prochaine aube ou le prochain crépuscule, le Chaton respire aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme.

1 Parler aux bêtes

Jusqu'à la prochaine aube, le Chaton peut échanger quelques paroles avec les bêtes et leur donner des ordres simples (auxquels elles obéissent ou pas).

2 Voir au loin

Jusqu'à la prochaine aube, le Chaton voit parfaitement au loin comme s'il utilisait des jumelles ou une longue-vue.

2 Dissimulation d'objets

Le Chaton cache de menus objets (de la taille de son poing) dans les replis de ses poils, les rendant très difficiles à trouver, même en le fouillant soigneusement.

3 Sentir la route

En posant sa main sur le chemin, le Chaton sait si des créatures y voyagent ou se cachent dans ses abords. Il en connaît le nombre, mais pas la nature exacte.



Expérience

À la fin de chaque séance de jeu, les Chatons gagnent **un point d'expérience**. Ils gagnent un point d'expérience de plus s'ils finissent une aventure complète ou atteignent l'un de leurs objectifs.

La joueuse peut dépenser les points d'expérience pour améliorer son Chaton et lui apprendre de nouvelles choses. Voici le barème. Quand les qualités augmentent, il en est de même des points de cœur ou d'amitié.

Qualités	Un point d'expérience par rang de qualité à atteindre
Talents	Deux points d'expérience par talent
Sorts	Deux points d'expérience par sort
Un objet important de plus dans le sac	Cinq points d'expérience

Akira	Cuillère	Kokoro	Nougat	Satan
Apocalypse	Curry	Lardon	Oreo	Savonette
Aquarium	Dédé	Léone	Oursin	Schrödinger
Aristide	Dé-Vingt	Licorne	Papi	Serpette
Baba'orhum	Dobi	Lilas	Paprika	Sgt Pepper
Barnabé	Ellébore	Lilith	Patacaisse	Shakira
Baron	Felix	Loulou	Patate	Sir Bizouxx
Be-bop	Fenouil	Lucifer	Patoune	Soja
Bib	Ficelle	Machintruc	Pêcheur	Sushi
Bibu	Filou	Marmite	Pelotte	Tank
Bichette	Flan	Médor	Pendule	Tartine
Biclou	Flocon	Ménéloup	Pépère	Tatami
Bidule	Forge-poil	Merguez	Pešto	Ténébreux
Binocle	Gazomètre	Miagou	Pistache	Terrible
Biscotte	Gédéon	Michelle	Pizza	Tigrou
Blondie	Geko	Mildiou	Platon	Tire-fesses
Bloody Mary	Gérard	Milena	Poêle-à-frire	Tofu
Bobby	Glifosfate	Mimi	Pomme-Chagrin	Toto
Bobine	Graminée	Miouch	Ponpon	Touffe
Bonux	Grassouille	Mistigri	Poupouille	Touffu
Bonzai	Gribouille	Modulo	Praline	Tourne-Broche
Bosondehiggs	Grisette	Momoche	Président	Tourniquette
Bouillon	Guillaume	Mon-Général	Princesse	Turbulle
Boulette	Horace	Mouche	Pudding	Typhon
Breloque	Idole	Mouf	Ratafia	Varlope
Cajou	Ingénieur	Mousse	Raviolli	Ventilateur
Caramel	Jambon	Mr Moustache	Raymond	Ventillo
Caviar	Jipeg	Musashi	Risotto	Vermine
Champion	Jojo	Musette	Rocket	Virgule
Chipo	Jonquille	Namašté	Ron	Vision
Cicéron	Julius	Neige	Rorschach	Walter
Coquillette	Kamoulox	Néo	Rose	Wifi
Coriandre	Ketchup	Noisette	Samovar	Worcestershire
Côtelette	Kiwi	Noodle	Sankukaii	Yoshi



Les mécaniques

Agir

Rappel

Quand un Chaton veut accomplir une action qui peut échouer et ainsi changer le cours de l'aventure, sa joueuse lance trois d6. Elle compare le résultat de chacun des dés avec la qualité du Chaton indiquée par la Conteuse – Costaud pour jouer de ses muscles, Malin pour jouer de son intelligence ou Mignon pour jouer de son charme. Chaque dé dont le résultat est égal ou inférieur à la valeur de la qualité est **un succès** – et plus la joueuse obtient de succès et mieux c'est !



Avantages et désavantages

Dans quelques cas particuliers, un Chaton peut bénéficier d'un avantage ou subir un désavantage.

- **Un avantage**, c'est quand les circonstances sont favorables, que le Chaton est bien positionné pour agir, qu'il reçoit de l'aide de ses amis ou encore quand il possède un talent approprié. Au lieu de lancer trois d6, la joueuse lance quatre d6 !
- **Un désavantage**, c'est quand les circonstances sont particulièrement défavorables, quand le Chaton est blessé ou empoisonné, quand le terrain est glissant, quand il est gêné par l'obscurité, la pluie ou le froid. Au lieu de lancer trois d6, la joueuse n'en lance que deux !

Quoi qu'il arrive, la joueuse ne lance jamais plus de quatre dés, ni moins de deux. Si plusieurs avantages s'appliquent, on ne gagne qu'un seul dé ; de même, si plusieurs désavantages s'appliquent, on ne perd qu'un seul dé. Si, au cours d'une même action, un ou plusieurs avantages sont contrebalancés par un ou plusieurs désavantages, on annule tout et la joueuse lance trois d6 et rien de plus ou de moins.

Fine s'est aventurée dans l'arrière-boutique d'un marchand qu'elle soupçonne de recel et qui pourrait bien être en possession d'un objet qu'elle recherche. Elle tente d'être discrète (c'est un jet de Malin) et, comme elle possède le talent Se déplacer en silence, elle bénéficie d'un avantage sur le jet. La joueuse peut lancer quatre d6.

Soudain, quelque chose tombe sur le dos de Fine ! C'est le gros crapaud-gardien de la boutique. Elle tente d'esquiver la masse du batracien qui pourrait bien l'écraser au sol. C'est un jet de CoStaud. Toutefois, Fine subit un désavantage parce qu'elle a été surprise. La joueuse ne lance que deux d6.

Fine tente de fuir la boutique, poursuivie par le batracien. Celui-ci est gros et lourd (ce qui donne un avantage à Fine), mais il connaît beaucoup mieux la boutique, ses couloirs, ses portes et ses passages (ce qui donne un désavantage à Fine). Au final, la joueuse de Fine peut donc effectuer un jet de CoStaud avec trois d6 – l'avantage et le désavantage s'annulent simplement.



Exemples d'avantages : le Chaton reçoit de l'aide, il trouve une bonne position par rapport à ses adversaires, il surprend tout le monde, il bénéficie de recommandations ou de sa réputation, et ainsi de suite...

Exemples de désavantages : la luminosité est mauvaise (nuit, brouillard, éblouissement...), le terrain est glissant, le Chaton est sonné ou surpris, affamé ou assoiffé, il a une mauvaise réputation, il est sale ou hirsute, il est gêné par quelqu'un ou manque d'informations pour agir, et ainsi de suite...

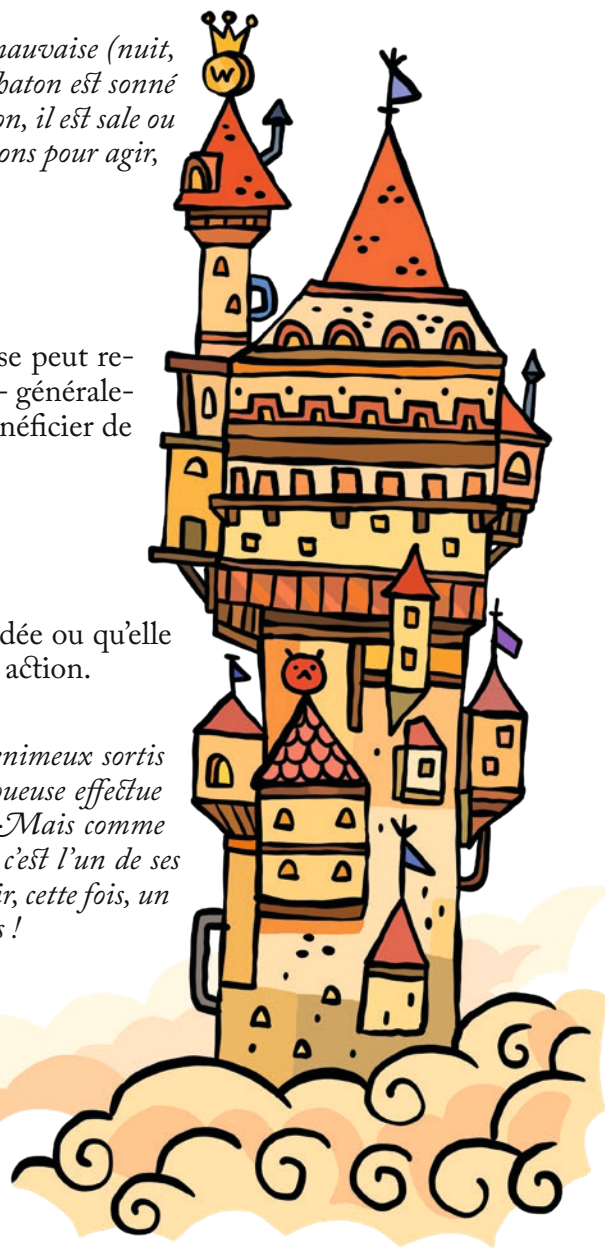
Relance

Quand son Chaton bénéficie d'une **relance**, la joueuse peut relancer un dé de son choix dont le résultat ne lui plaît pas – généralement un dé qui n'affiche pas de succès. La joueuse peut bénéficier de plusieurs relances sur un même jet.

Un Chaton profite d'une relance quand :

- ♥ Il utilise un objet important de son sac.
- ♥ Un don se révèle utile à une action.
- ♥ La Conteuse estime que la joueuse a eu une bonne idée ou qu'elle a trouvé une solution ingénieuse pour accomplir une action.

Biberon essaie d'échapper à trois gros crapauds venimeux sortis des marais et se cache dans un épais buisson. La joueuse effectue un jet de Malin : 2, 4 et 6. Déjà deux succès ! Mais comme Biberon porte une capuche couleur des bois et que c'est l'un de ses objets importants, elle peut relancer le 6 pour obtenir, cette fois, un 3... Un nouveau succès pour un total de trois succès !



Niveau de difficulté

Les actions que veulent réaliser les Chatons sont plus ou moins compliquées à réaliser et il leur faudra obtenir d'autant plus de succès que la tâche est difficile : c'est le niveau de difficulté.

✎ **Action facile** – il faut obtenir au moins **1 succès**

– conduire un radeau par temps calme, observer le comportement étrange d'un oiseau, grimper à un arbre, obtenir une petite remise de la part d'un marchand ambulant, convaincre un garde de parler à son supérieur...

✎ **Action moyenne** – il faut obtenir au moins **2 succès**

– tenir en équilibre sur une branche humide et moussue, suivre une trace, repérer un espion au milieu des branchages, convaincre un Chien de la Casse de passer sur la route...

✎ **Action difficile** – il faut obtenir au moins **3 succès**

– échapper à un ours affamé, décrypter la langue humaine sur une vieille notice, rentrer discrètement dans la ville de Walter pour voir ses parents, calmer un Chien de la Casse très énervé...

✎ **Action légendaire** – il faut obtenir au moins **4 succès**

– chevaucher un ours affamé, plonger depuis une haute falaise dans les eaux tumultueuses d'un torrent, courir une journée et une nuit pour délivrer un message, obtenir aide et protection d'un Chien de la Casse... Ces effets sont rarissimes !



Réussir et rater

Les conséquences d'une action sont déterminées par la Conteuse en comparant le nombre de succès obtenus par la joueuse et la difficulté de l'action.

- **Autant ou plus de succès que la difficulté** – l'action est réussie exactement comme l'entendait le Chaton. Bravo !
- **Moins de succès que la difficulté** – la joueuse peut choisir si son Chaton échoue à accomplir son action, mais sans conséquences négatives supplémentaires ; ou si son Chaton réussit quand même, mais en payant le coût de cette réussite par des complications.
- **Aucun succès** – c'est un échec ! L'action est complètement ratée.

Tourniquet tente de voler des pommes sur l'étal d'un marchand pour ramener un peu de nourriture à une camarade blessée. C'est une action moyenne – difficulté 2. Tourniquet obtient 3 succès. C'est donc une réussite. Il parvient à voler quelques pommes sans que le marchand ne s'aperçoive de rien.



Fidèle tente de fabriquer un harnais pour pouvoir descendre au plus profond d'un gouffre, accrochée à une corde. C'est une action difficile – difficulté 3. Fidèle n'obtient que 2 succès. La Conteuse propose à la joueuse de choisir entre deux conséquences : Fidèle se rend compte que le harnais ne sera pas assez solide et elle va devoir trouver une autre solution pour descendre dans le gouffre ; ou Fidèle parvient à descendre, mais le harnais casse quelques pas au-dessus du fond et il est inutilisable pour remonter. La joueuse peut ainsi déterminer ce qui est le plus important pour son Chaton : rester en sécurité ou atteindre le fond du gouffre.

Houspille essaie de négocier l'usage d'un petit pont avec un Chien de la Casse. Normalement, un gros morceau de fromage ou un panier de fruits permet de payer le passage. Le chien est particulièrement de mauvaise humeur, mais ça reste une action facile – difficulté 1. La joueuse rate complètement son jet de dés ! Aucun succès. C'est un échec. Le chien ne veut rien savoir et Houspille va devoir faire un long détour ou se mouiller les poils...



Les actions ouvertes

Certaines actions ne possèdent pas de difficultés préalables. Le Chaton tente de **faire pour le mieux** et advienne que pourra. La joueuse effectue un jet de la qualité appropriée et essaie d'obtenir le plus de succès possible. La Conteuse évalue ensuite la réussite générale de l'action en fonction des circonstances et de la tâche.

Cadence a sorti son luth de son sac et elle s'apprête à donner un petit concert à ses hôtes pour les remercier. La joueuse effectue un jet de Mignon/jouer de la musique. Elle lance quatre dés pour un résultat de 2, 4, 5 et 5. Un seul succès pour le moment. Cadence bénéficie toutefois d'une relance parce qu'elle a son luth, un de ses objets importants : la joueuse relance un 5 et obtient un autre 2. Deux succès au final. La Conteuse estime que Cadence a plutôt bien joué, mais qu'elle a eu quelques trous de mémoire un peu gênants sur les passages les plus compliqués de ses morceaux. Quoi qu'il en soit, tout le monde est bien content de la soirée.

Les actions en opposition

Quand le Chaton s'oppose directement à un adversaire pour savoir **qui est le meilleur** – une course à pied, un concours du plus gros mangeur ou dans un match de pelote de laine – chacun effectue un jet de la qualité appropriée. Celui qui obtient le plus de succès l'emporte ! En cas d'égalité, la Conteuse peut demander un nouveau jet ou déclarer un match nul. Dans certains cas, on peut jouer une telle opposition en deux ou trois manches gagnantes.

Véronique essaie de battre de vitesse Bonzaï l'écureuil en escaladant l'un des arbres les plus hauts de la forêt. La joueuse lance Coïtaud/Bouger son popotin tandis que la Conteuse effectue un jet pour Bonzaï. Deux succès pour Véronique, mais trois pour Bonzaï qui arrive au sommet de l'arbre avec une très courte avance.



Les tâches longues

Certaines tâches sont longues à réaliser et pourtant **le temps manque** – réparer un vieux monte-charge pour aller sauver un ami dans les profondeurs d’une mine, récolter des fruits dans un verger avant que les Chiens de la Casse ne reviennent, fouiller toutes les boîtes d’un entrepôt avant la nuit tombée. La Conteuse doit décider :

- ❑ Du nombre de succès à obtenir pour finir la tâche : généralement 4 pour une tâche relativement rapide et jusqu’à 16 ou 20 pour une tâche longue et éreintante.
- ❑ Du temps nécessaire pour effectuer un jet : d’un jet par minute de travail jusqu’à un jet par heure ou même par demi-journée.
- ❑ Si nécessaire, la Conteuse peut aussi définir le temps maximum disponible pour réunir le nombre de succès ou les conséquences de la période qui s’écoule.

Certaines de ces tâches peuvent être réalisées par tous les Chatons ensemble : ils accumulent les succès de tous les jets. D’autres fois, seul un Chaton à la fois peut travailler (mais ils peuvent se relayer).

Myrtille, Bricolo et Vengeur doivent fabriquer un radeau de fortune avec des matériaux de récupération. C’est un jet de Malin/Bricoler des trucs et des machins. Chaque Chaton peut effectuer un jet toutes les heures de travail et il faut réunir au moins 12 succès pour aller au bout. Mais chaque heure qui passe augmente le risque de voir arriver la bande de surmulots géants qui les traquent.

Petit-Poëlon essaie de dégager aussi vite que possible la gallerie qui s’est effondrée sur le petit groupe – sous les gravats se trouve son amie Ampouline. Il doit réunir six succès en effectuant un jet chaque minute qui passe tandis qu’Ampouline perd un point de cœur à chaque fois.



Les actions de groupe

Certaines fois, tous les Chatons accomplissent **une action en commun**, en s'entraïdant les uns les autres – escalader une falaise, progresser sans bruit dans la forêt et ainsi de suite. Quand c'est le cas, toutes les joueuses effectuent un jet avec la qualité appropriée contre la difficulté fixée par la Conteuse.

Si la majorité des Chatons réussissent, alors tout le monde réussit ensemble.

Filou, Brouette et Mistichou font assaut d'élégance pour le bal du soir en fouillant dans les boîtes à costume du vieux théâtre. L'objectif est d'être assez bien habillé pour que les gardes les laissent passer. La Conteuse fixe la difficulté à 2. Filou et Mistichou parviennent sans souci à s'habiller selon la mode en vigueur, mais Brouette a plus de mal. Heureusement, comme c'est une action de groupe, ses deux amis l'aident et lui trouvent des frusques à sa taille. Tout le monde va pouvoir aller danser.

Triples

Quand un jet affiche **trois dés identiques**, que l'action soit réussie ou ratée, il se passe toujours quelque chose de positif pour le Chaton, un petit quelque chose qui améliore une réussite ou qui adoucit les conséquences d'un échec. Et peut-être qu'il s'agit d'un élément en plus qui n'a aucun rapport avec l'action elle-même, mais fait avancer l'histoire un petit peu.



Les points de cœur

Les points de cœur mesurent l'état de santé d'un Chaton – sa fatigue, son stress ou ses blessures...

Il perd des **points de cœur** quand :

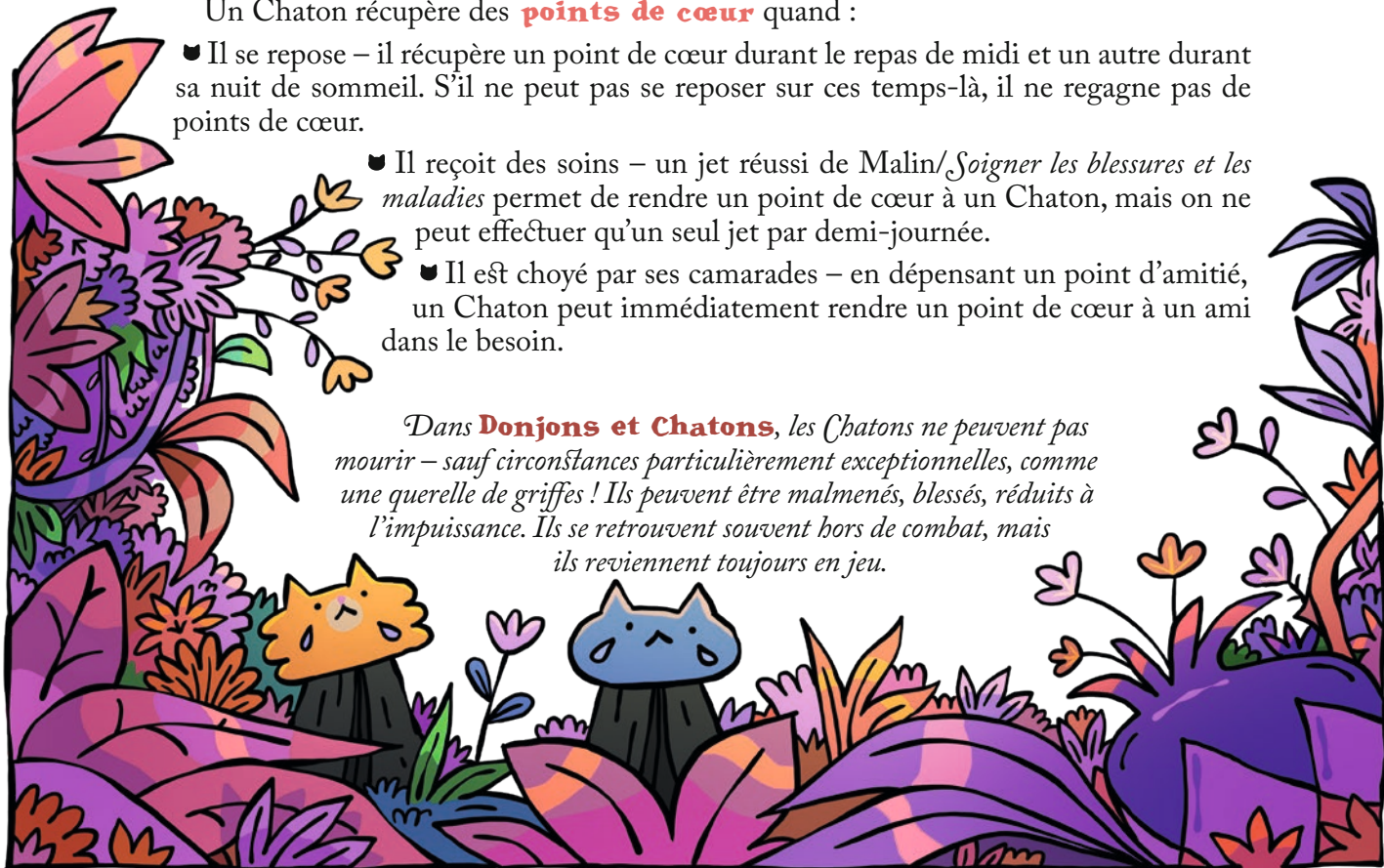
- Il subit des rebuffades au cours d'une querelle de crocs (cf. page 59) ou des blessures lors d'une querelle de griffes.
- Il décide d'alimenter un sortilège qu'il a déjà utilisé le même jour (cf. page 38).

Quand les points de cœur d'un Chaton tombent à zéro, il est hors-jeu jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce qu'il ait pu se reposer ou recevoir des soins – peut-être qu'il a été assommé, qu'il a dû quitter les lieux, qu'il a eu peur, qu'il est immobilisé : dans tous les cas, il ne peut plus agir pour le moment.

Un Chaton récupère des **points de cœur** quand :

- Il se repose – il récupère un point de cœur durant le repas de midi et un autre durant sa nuit de sommeil. S'il ne peut pas se reposer sur ces temps-là, il ne regagne pas de points de cœur.
- Il reçoit des soins – un jet réussi de Malin/*Soigner les blessures et les maladies* permet de rendre un point de cœur à un Chaton, mais on ne peut effectuer qu'un seul jet par demi-journée.
- Il est choyé par ses camarades – en dépensant un point d'amitié, un Chaton peut immédiatement rendre un point de cœur à un ami dans le besoin.

*Dans **Donjons et Chatons**, les Chatons ne peuvent pas mourir – sauf circonstances particulièrement exceptionnelles, comme une querelle de griffes ! Ils peuvent être malmenés, blessés, réduits à l'impuissance. Ils se retrouvent souvent hors de combat, mais ils reviennent toujours en jeu.*



Les points d'amitié

Les **points d'amitié** mesurent le moral et l'allégresse du Chaton, son plaisir d'être bien entouré par ses camarades et de vivre beunaise sa vie de Chaton (même si c'est sur les routes et loin de la maison).

La joueuse peut dépenser ces points pour obtenir certains effets :

- Un point d'amitié donne un succès automatique lors d'un jet. En comptant les succès obtenus sur les dés, la joueuse ne peut pas obtenir plus de quatre succès au total de cette manière. La joueuse peut dépenser le point d'amitié sur un jet pour son Chaton ou pour aider l'action d'un autre Chaton.
- Un point d'amitié permet à un Chaton de rendre un point de cœur à un autre Chaton, simplement en lui faisant un gros câlin et en ronronnant à ses oreilles.
- S'engager dans une querelle de griffes entraîne toujours la perte d'un point d'amitié (cf. page 56).

Toutefois, un Chaton ne récupère pas de **points d'amitié** simplement en se reposant ou en laissant le temps passer. Ils ne reviennent pas non plus à leur maximum au début d'une séance de jeu ! Pour récupérer un point d'amitié, voici ce qu'il faut faire :

- Passer une nuit tranquille, dans un lieu sécurisé et confortable, loin des soucis de l'aventure, en compagnie de ses compagnons de route, les autres Chatons. Il faut pouvoir faire patte-en-rond et oublier les dangers qui menacent les voyageurs.
- Passer une soirée agréable en compagnie d'amis, nouveaux ou anciens, à se raconter des histoires, à manger à sa faim, à partager un peu de chaleur et de bonheur ensemble. Ça ne marche pas si les Chatons passent leur temps à se chamailler ou n'arrivent jamais à se mettre d'accord.
- Assister à un spectacle intéressant, amusant, excitant, émouvant, en compagnie de ses amis. Il peut s'agir d'un concert ou d'une comédie jouée par des saltimbanques ou d'un magnifique coucher de soleil au-dessus d'un paysage à couper le souffle.
- Lorsqu'un Chaton se met dans les embrouilles à cause de son trait de caractère, il permet à l'un de ses compagnons de récupérer un point d'amitié.





Les querelles

Malheureusement, la vie d'un Chaton n'est pas uniquement constituée de ces moments agréables et sereins en compagnie de ses amis et amies. Parfois, un Chaton doit se défendre ou lutter pour imposer sa volonté : ce sont **les querelles**.

Il existe deux types de querelles :

- ❖ La plus commune chez les animaux est appelée **querelle de crocs** (parce qu'on montre les crocs). On hérissé le poil, on couche les oreilles, on feule et on grogne, on insulte, on argumente, on bombe le torse, on se tient droit ou on fait le dos rond. Dans une querelle de crocs, on ne cherche jamais à blesser physiquement un adversaire, seulement à lui faire peur, à l'impressionner, à l'intimider, à le convaincre et le forcer à abandonner la partie.
- ❖ La plus violente et la plus rare est appelée **querelle de griffes** (parce qu'on griffe jusqu'au sang). Ici, on sort les griffes, les couteaux et les épées. On cherche à blesser et même à tuer son adversaire ! Bien peu d'animaux se mêlent de querelles de griffes – la plupart fuient immédiatement dès que la situation menace de dégénérer. À chaque fois qu'un Chaton entre dans une querelle de griffes, le stress est tellement important qu'il perd immédiatement un point d'amitié – s'il n'en a plus ou s'il ne veut pas se battre, il doit fuir !

Les querelles de crocs et les querelles de griffes utilisent les mêmes mécaniques, mais les conséquences sont très différentes.



D'une manière générale, les animaux n'emploient presque jamais les querelles de griffes, à moins d'être animés d'une grande colère, de beaucoup de haine ou d'être habités par une immense violence. Quand un animal devient assez enragé pour chercher une querelle de griffes, les animaux présents fuient le plus vite possible ou, s'ils sont assez nombreux, se mettent tous sur lui, amis et ennemis, pour l'immobiliser et le calmer – on voit ainsi de drôles de renversements de situation. Les prédateurs, c'est autre chose : ce sont des monstres qui cherchent à manger les animaux et ils attaquent sans se poser de question : il faut fuir ou se défendre !

Une querelle peut toujours évoluer vers le pire quand l'un des participants décide de hausser les enjeux : une simple dispute sur la route devient un combat à mort. Quand c'est l'un des Chatons, il doit dépenser un point d'amitié. Ses camarades peuvent alors choisir de le soutenir, de le laisser seul et de sortir de la querelle ou de lui sauter dessus pour l'immobiliser – tous perdent un point d'amitié, mais leur poids combiné peut suffire à l'empêcher de commettre l'irréparable.



Initiative

Quand une querelle éclate, c'est vite le grand n'importe quoi entre les Chatons et leurs adversaires ! Mais à la table de jeu, il faut que ce soit un peu plus ordonné afin que toutes les joueuses puissent parler à leur tour. On appelle ça **l'initiative**.

C'est toujours un Chaton qui agit en premier (sauf si tous les Chatons ont été surpris). Il peut effectuer une action de son choix et même se déplacer un peu.

- Si c'est **une action offensive** – c'est-à-dire une action qui vise directement un adversaire, la joueuse doit ensuite passer la parole à la Conteuse qui fait jouer l'un des ennemis.
- Si c'est **une action non offensive** – c'est-à-dire une action qui permet d'aider un allié, de se déplacer d'un long mouvement ou d'accomplir quelque chose qui ne menace pas les adversaires, la joueuse peut passer la parole à une autre joueuse.
- C'est la même chose pour les adversaires – selon leurs actions, la Conteuse peut garder la main ou elle doit la passer aux joueuses.

Un tour s'achève quand toutes les joueuses et tous leurs adversaires ont pu agir.

Actions tactiques

Le nombre d'actions possibles durant une querelle est impossible à mesurer – tout peut arriver. Il existe toutefois une petite série d'actions très communes. Pas besoin d'en apprendre la liste par cœur et, de toute façon, ces actions utilisent les mêmes mécaniques que nous avons déjà vues ensemble.

- **Aider**. C'est une action non offensive. Le but est d'utiliser son action pour offrir un avantage à un camarade sur un jet. L'action est automatiquement réussie.
- **Gêner**. C'est une action offensive. Le but est d'infliger un désavantage à un adversaire. Généralement, il suffit d'obtenir au moins un succès sur un jet approprié, selon la méthode que l'on emploie. S'ils ne peuvent infliger la perte de points de cœur, certains sorts peuvent être employés pour gêner ses adversaires.



- ❖ **Attaquer.** C'est une action offensive. Le but est d'infliger une perte de points de cœur à l'adversaire pour le forcer à abandonner ou pour le mettre hors d'état d'agir. Chaque succès sur un jet inflige la perte d'un point de cœur à l'adversaire.

Dans **une querelle de crocs**, la joueuse peut effectuer un jet de Costaud ou de Mignon. Presque tous les talents peuvent être employés selon les circonstances : *Feuler et menacer*, *Séduire et charmer*, *Bouger son popotin*, *Convaincre et baratiner*, *Rester calme et impassible*...

Dans **une querelle de griffes**, la joueuse peut effectuer un jet de Costaud ou de Malin. Le talent est toujours *Griffer*. Les armes, si elles font partie des objets importants, offrent des relances.

- ❖ **Défendre.** C'est une action non offensive. Le Chaton tente de se défendre ou de défendre ses camarades. Il effectue un jet de Costaud ou de Malin/*Rester calme et impassible* ou *Bouger son popotin*. Il peut utiliser les succès obtenus pour annuler des succès adverses, sur n'importe quelle attaque du tour.
- ❖ **Interagir.** C'est une action non offensive. Le Chaton interagit avec le décor ou même d'autres créatures, sans chercher à agresser quiconque. Il peut parler, crocheter une serrure, soigner un camarade et ainsi de suite.
- ❖ **Se déplacer.** C'est une action non offensive. Le Chaton effectue un grand mouvement, peut-être quelques acrobaties ou cascades, passe un obstacle sérieux. Parfois il faudra même effectuer un jet de Costaud ou de Malin/*Bouger son popotin*. Cette action permet aussi de se cacher ou même de se déplacer en silence, en utilisant pourquoi pas les talents appropriés.

Attitudes

À n'importe quel moment d'une querelle de crocs, un Chaton peut lever les pattes en l'air et **concéder la victoire** à l'adversaire – ces derniers peuvent aussi faire de même. Sortir d'une querelle de crocs interdit qu'on puisse y revenir, après des soins par exemple. D'une manière générale, concéder la victoire permet toutefois de limiter les conséquences d'une défaite totale (zéro point de cœur) : l'adversaire est magnanime et il est possible de négocier certains arrangements.

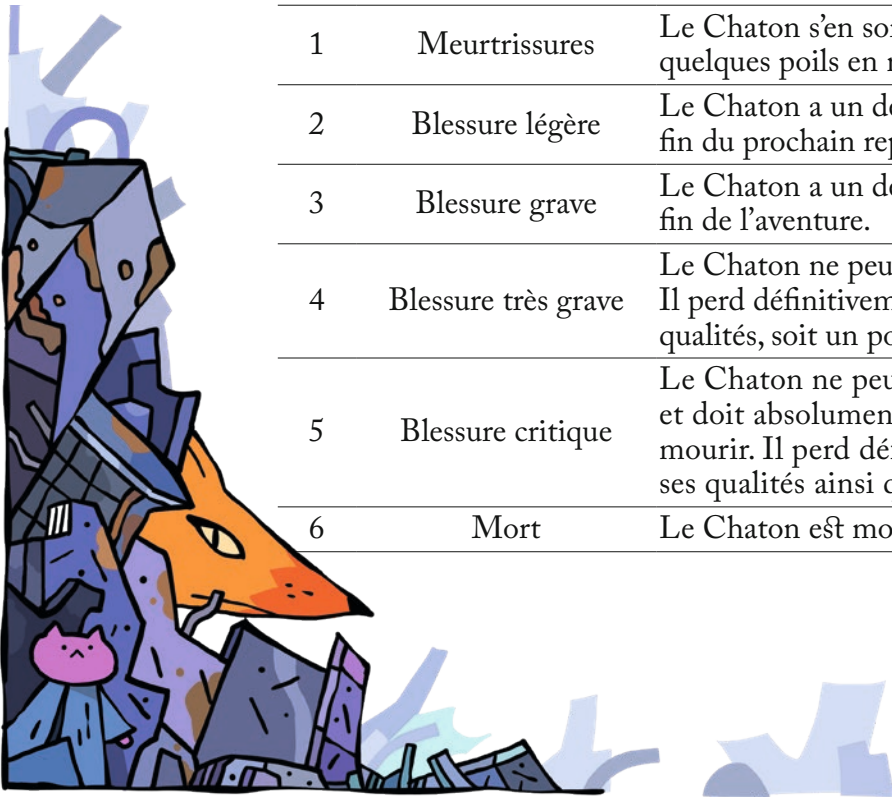
La seule manière de se retirer d'une querelle de griffes est soit de fuir, soit de lever les pattes en l'air. Généralement, il faut réussir un jet de Malin/*Bouger son popotin* pour fuir ou un jet de Mignon/*Séduire et charmer* pour se rendre sans risque.

Les conséquences

Quand une créature tombe à zéro point de cœur au cours d’une querelle, voici ce qui se passe :

- Dans **une querelle de crocs**, elle lève les pattes en l’air, met la queue entre les jambes ou s’enfuit. Quoi qu’il arrive, elle accepte la victoire de l’adversaire, ici et maintenant, et ne peut plus agir au moins jusqu’à la fin de la scène. C’est un langage universel : quand on perd une querelle de crocs, on accepte la défaite, mais on sait aussi que l’adversaire ne cherchera pas à en profiter au-delà du sujet de la querelle. Si on se querelle pour savoir qui passe en premier sur un pont, pas question quand on gagne d’en profiter en plus pour voler l’argent des perdants ou les faire prisonniers.
- Dans **une querelle de griffes**, les conséquences sont beaucoup plus dramatiques. Une créature qui tombe à zéro point de cœur est gravement blessée ou peut être tuée ! Un Chaton qui tombe à zéro point de cœur tire une blessure dans le tableau ci-dessous :

1d6	Conséquence	
1	Meurtrissures	Le Chaton s’en sort avec seulement des estafilades et quelques poils en moins.
2	Blessure légère	Le Chaton a un désavantage à tous ses jets jusqu’à la fin du prochain repos.
3	Blessure grave	Le Chaton a un désavantage à tous ses jets jusqu’à la fin de l’aventure.
4	Blessure très grave	Le Chaton ne peut plus agir pendant plusieurs jours. Il perd définitivement soit un point dans l’une de ses qualités, soit un point de cœur.
5	Blessure critique	Le Chaton ne peut plus agir pendant plusieurs jours et doit absolument recevoir des soins pour ne pas mourir. Il perd définitivement un point dans l’une de ses qualités ainsi qu’un point de cœur.
6	Mort	Le Chaton est mort.





Jacoppo, Tourne-Broche et Vireline sont trois Chatons exilés par Walter il y a quelques semaines. Après quelques péripéties, ils se retrouvent à Clarine, la cité des moutons, grande productrice de vêtements et de couvertures en laine. Ils flânent sur le marché quand ils aperçoivent un autre petit groupe d'exilés – Jacoppo, le jeune noble, reconnaît parmi eux Rubis-Rubis, un Chaton noble de l'Arbrachat. Jacoppo peste un peu : Rubis-Rubis, plus âgé que lui, avait l'habitude de le harceler et de le bousculer. Tourne-Broche, la fille d'un artisan des Hacheries, se rend rapidement compte que les autres exilés semblent intimider et voler les marchands moutons de la place ! Vireline, la fille de Vizir le Froid, l'officier chargé de la foire de l'Arbrachat, voit rouge. C'est indigne de Chatons de se comporter comme cela et elle se précipite pour mettre un terme à ces agissements.

**C'est ainsi que
commence une querelle
de crocs !**



Voici nos héros, les personnages des joueuses !

Jacoppo, jeune noble // Coſtaud 1 / Malin 3 / Mignon 4 // Cœur 4 // Amitié 4 // Observer et fouiller, Séduire et charmer // Mille yeux (1), Voix enchanteresse (2)

Tourne-Broche, fille et petit-fille de cuisinier // Coſtaud 2 / Malin 3 / Mignon 3 // Cœur 5 // Amitié 3 // Cuisiner, S'occuper des bêtes // Tablier de cuir (1), Respirer sous l'eau (1)

Vireline, fille d'officier // Coſtaud 4 / Malin 1 / Mignon 2 // Cœur 4 // Amitié 4 // Bouger son popotin, Feuler et menacer // Hardiesse (1), Premiers secours (2)

Et voici les mauvais garçons et les méchantes filles de la bande de Rubis-Rubis, joués par la Conteuse...

Rubis-Rubis, noble arrogant et brutal // Coſtaud 2 / Malin 1 / Mignon 3 // Cœur 3

Flandrin, lérôt vulgaire et soupe-au-lait // Coſtaud 2 / Malin 2 / Mignon 4 // Cœur 4 // Feuler et menacer

Point-Virgule, petite chatte aux moqueries agressives // Coſtaud 3 / Malin 1 / Mignon 2 // Cœur 4

Fournaise, gros hérisson aux épines rousses // Coſtaud 3 / Malin 2 / Mignon 3 // Cœur 5 // Rester calme et impassible

Initiative ! Les joueuses agissent en premier et c'est Jaccopo qui est chargé d'ouvrir les hostilités. Il interpelle Rubis-Rubis : « Ce sont pas des méthodes de façon qui sont des manières, Rubis-Rubis ! Tu devrais avoir honte ! » // C'est un jet de Mignon... trois succès ! Rubis-Rubis perd immédiatement trois points de cœur et recule, surpris et humilié par l'apostrophe – pour le moment, il est hors-jeu !

Comme Jaccopo a effectué une action offensive, c'est au tour de la Conteuse de faire agir ses figurants. Elle décide que c'est Flandrin qui va répondre. Le lérot a un poil sur la langue, mais ça ne l'empêche pas d'être particulièrement incisif : « Passsque tu crois que t'as quekque cshoz' à dire, le va-nu-pied ? Va't'laver, laideron ! » // C'est aussi un jet de Mignon pour Flandrin, mais il bénéficie d'un avantage grâce à son talent Feuler et menacer. Toutefois, sur quatre dés et malgré un score de Mignon de 4, il n'obtient qu'un seul succès. C'est pathétique... Jaccopo perd tout de même un point de cœur.

C'est de nouveau aux joueuses d'agir. Vireline se met en avant et gonfle le poitrail, derrière son plastron de cuir, pour impressionner les camarades de Rubis-Rubis. Elle effectue une défense. // C'est un jet de Costaud, avec un avantage puisqu'elle possède le talent Bouger son popotin et une relance possible grâce à son armure de cuir (un de ses objets importants). Extraordinaire, Vireline obtient quatre succès et foudroie ses adversaires d'un regard noir, comme pour les défier de dire quoi que ce soit.

Comme c'était une action non offensive, c'est encore aux joueuses d'agir et il reste Tourne-Broche, indignée et fumante. Elle tourne son attention vers le lérot. « Vraiment ? Se laver ? Et toi, tu veux du savon pour te nettoyer la langue ? Ou tu préfères un peigne et de la gominina ? » // C'est un jet de Mignon, tout simple, sans avantage ni relance. Vraiment, les joueuses ont beaucoup de chance : trois succès sur les trois dés ! Flandrin perd trois points de cœur, quand le rouge monte à ses joues sous le coup de l'insulte.

Les deux derniers vauriens, Point-Virgule et Fournaise, vont pouvoir agir et finir le premier tour de la querelle... Fournaise dresse ses épines sur son dos, sans vraiment bouger, calme et sûr de lui, les yeux dans ceux de Vireline. // C'est un jet de Costaud avec un avantage grâce à son talent Rester calme et impassible. Il obtient deux succès, qui viennent réduire la défense de la jeune soldate mais n'infligent aucun dommage à son moral.



Point-Virgule s'en prend à Tourne-Broche, s'approchant d'elle en roulant des mécaniques et en hérissant ses vibrisses et les poils de sa queue. « Dégage de là, queue-de-morue. Retourne trier des lentilles ! » // C'est un jet de Costaud, tout simple. Elle n'obtient qu'un seul succès qui est, lui aussi, absorbé par la défense de Vireline.

Nouveau tour. Jaccopo prend l'initiative et se tourne, souriant, vers Flandrin et ses camarades : « Je suis sûr que Rubis-Rubis vous a promis bains chauds, parfums capiteux et une place à ses côtés à l'Arbrachat. Vous devriez savoir qu'il n'est plus le bienvenu là-bas, depuis qu'il a volé des gâteaux à Walter... Métonnerait qu'il ne revoie jamais la capitale, et vous non plus. » // C'est un jet de Mignon, avec le talent Séduire et Charmer et une relance, peut-être, grâce aux douces odeurs du shampoing spécial fourrure de Jaccopo. Trois succès sur le premier jet, mais la relance en amène un quatrième. Flandrin est éliminé à son tour quand il tombe à zéro point de cœur et qu'il se tourne, peu amène, vers Rubis-Rubis. Point-Virgule perd les trois points de cœur qui restent, douchée par la révélation de la forfaiture de l'autre Chaton.

Fournaise lève les pattes en l'air, foudroie du regard le marchand de laine mouton (avec la promesse implicite d'un retour prochain) et entraîne le reste de la bande avec lui, vers la sortie du marché. La tension retombe brutalement et Jaccopo s'assoie brusquement pour reprendre son souffle. Le marchand de laine lui tend alors une grande tasse de lait chaud et le remercie d'un grand sourire.



Les figurants

Les figurants et les monstres sont construits un peu comme les Chatons, de manière simplifiée. On les présente comme ceci :

Tiramisu. *Grand chat tigré, patron du Relais du Carrefour de la Croquette, intimidant et généreux // Coûtaud 5 / Malin 3 / Mignon 4 // Cœur 8 // Connaître les pays et les peuples, Cuisiner, Feuler et menacer, Trouver une information // Conservation des ressources (1), Propre et rangé (1), Tranche et pique (1) // Grand couteau de boucher, tablier solide, boîte à épices.*

D'abord **le nom**. Ensuite une petite ligne de **description** – le physique et le caractère. Le figurant obtient des relances si cette description s'applique à une action. Puis les **qualités**, les **points de cœur**, les **talents**, les **sorts** et les **objets importants**. Certains figurants possèdent aussi l'équivalent de dons ou de capacités spéciales.

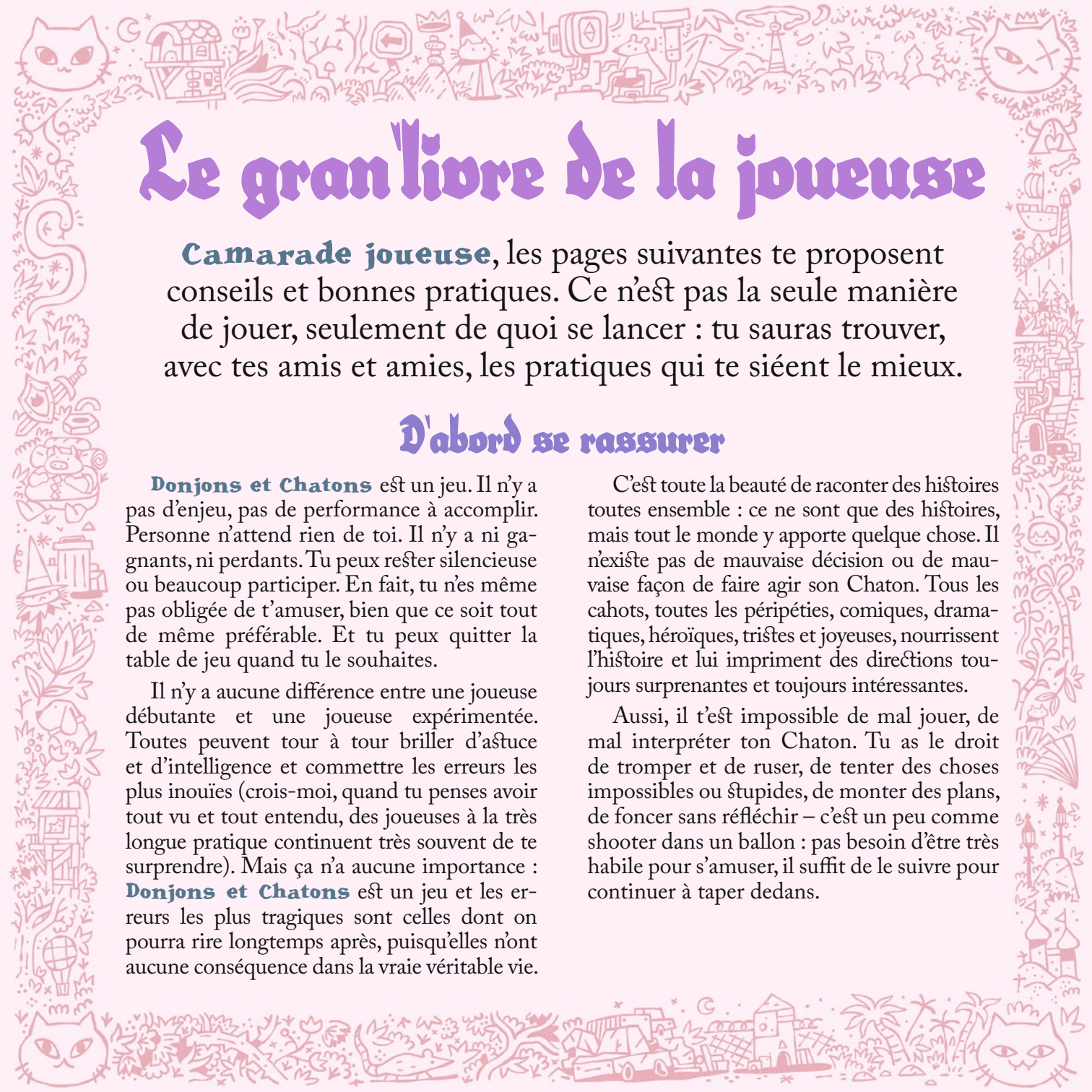
Les mêmes règles s'appliquent aux figurants : la manière de jeter les dés, les avantages et désavantages, les relances et ainsi de suite.

Tous les figurants et les créatures présentés dans ce livre sont construits en suivant le modèle suivant :

Figurant	Qualités	Talents	Sorts	Objets importants
Faible	6 points	1	0	1
Moyen	8 points	2	1 ou 2	2 ou 3
Fort	10 points	3	2 ou 3	3 ou 4
Très fort	12 points	4	3 ou plus	4 ou 5







Le grand livre de la joueuse

Camarade joueuse, les pages suivantes te proposent conseils et bonnes pratiques. Ce n'est pas la seule manière de jouer, seulement de quoi se lancer : tu sauras trouver, avec tes amis et amies, les pratiques qui te siéent le mieux.

D'abord se rassurer

Donjons et Chatons est un jeu. Il n'y a pas d'enjeu, pas de performance à accomplir. Personne n'attend rien de toi. Il n'y a ni gagnants, ni perdants. Tu peux rester silencieuse ou beaucoup participer. En fait, tu n'es même pas obligée de t'amuser, bien que ce soit tout de même préférable. Et tu peux quitter la table de jeu quand tu le souhaites.

Il n'y a aucune différence entre une joueuse débutante et une joueuse expérimentée. Toutes peuvent tour à tour briller d'astuce et d'intelligence et commettre les erreurs les plus inouïes (crois-moi, quand tu penses avoir tout vu et tout entendu, des joueuses à la très longue pratique continuent très souvent de te surprendre). Mais ça n'a aucune importance : **Donjons et Chatons** est un jeu et les erreurs les plus tragiques sont celles dont on pourra rire longtemps après, puisqu'elles n'ont aucune conséquence dans la vraie véritable vie.

C'est toute la beauté de raconter des histoires toutes ensemble : ce ne sont que des histoires, mais tout le monde y apporte quelque chose. Il n'existe pas de mauvaise décision ou de mauvaise façon de faire agir son Chaton. Tous les cahots, toutes les péripéties, comiques, dramatiques, héroïques, tristes et joyeuses, nourrissent l'histoire et lui impriment des directions toujours surprenantes et toujours intéressantes.

Aussi, il t'est impossible de mal jouer, de mal interpréter ton Chaton. Tu as le droit de tromper et de ruser, de tenter des choses impossibles ou stupides, de monter des plans, de foncer sans réfléchir – c'est un peu comme shooter dans un ballon : pas besoin d'être très habile pour s'amuser, il suffit de le suivre pour continuer à taper dedans.

Ensuite un peu d'étiquette

Toutefois, si **Donjons et Chatons** est un jeu et si tout est possible pour les personnages, ça ne veut pas dire que les joueuses puissent faire n'importe quoi, n'importe comment. Il est strictement interdit de se comporter en gros gougnafier autour d'une table de jeu !

Une partie de **Donjons et Chatons** est un moment convivial, entre personnes de bonne compagnie. Tous les comportements mal vus en société – se moquer de ses camarades ou les insulter, choisir une tête de turc, harceler les filles (ou les garçons), se moucher dans la nappe, se curer les ongles des pieds, ne pas respecter la Conteuse et ainsi de suite – tout ça, c'est à proscrire absolument.

De même, on peut rire avec quelqu'un, mais on ne doit jamais rire de quelqu'un ! Certaines personnes sont sensibles et tu devrais toujours faire attention à ce que tes camarades ne rient pas jaune à tes plaisanteries – sans compter que les plus courtes sont toujours les meilleures.

Après tout, **Donjons et Chatons**, c'est la promesse d'un bon moment et de beaucoup de plaisir, que ce soit avec des amis à la maison ou avec des inconnus durant une convention ou sur internet. Comportons-nous simplement comme on aimerait que les autres le fassent vis-à-vis de nous.

Bien sûr, tout est ensuite une question de caractère et d'habitudes – ce qui passe bien à une table pourra être très mal vu à une autre. Aussi, les joueuses auront à cœur, quand elles se découvrent, de faire attention aux autres, de ne pas chercher à marquer leur territoire en faisant pipi partout ou à imposer leur point de vue en bousculant tout le monde. Et aussi, présente-toi aux personnes que tu ne connais pas – c'est toujours plus agréable de savoir le prénom (et pourquoi pas l'adresse de genre) de ses voisins de table.

Et si une joueuse se comporte vraiment mal et après des avertissements suffisants, il est tout à fait normal de l'exclure de la table et de ne plus jouer avec elle.

Bref : comporte-toi normalement, fais attention à tes sœurs et à tes frères humains et tout ira pour le mieux.



La joueuse et son Chaton

Corollaire de ce qui vient d'être dit : la joueuse n'est pas son Chaton et le Chaton n'est pas la joueuse. Ça peut paraître une évidence, mais ça ne l'est pas du tout. Dans la dynamique d'une partie, alors qu'on interprète son personnage, on se prend rapidement au jeu et il arrive fréquemment qu'on ressente soi-même les émotions de son Chaton.

Après tout, si les aventures et les histoires sont imaginaires, si le Chaton est un personnage de fiction, le temps que tu passes autour de la table, c'est du vrai temps et certaines des expériences que tu y vis sont aussi réelles pour ton cerveau que si tu étais le Chaton lui-même. Et c'est très bien.

Toutefois, n'oublie pas que les autres joueuses ne sont pas leurs Chatons, que la Conteuse n'est pas les figurants qu'elle fait vivre. Un Chaton peut faire des bêtises, se

comporter terriblement et avoir les manières d'un hippopotame mal luné ; les figurants peuvent être agressifs, insultants, cruels et méchants. Tout ça, c'est dans l'histoire.

Il ne faut jamais le prendre pour soi, même au moment le plus intense. On a vu des joueuses se fâcher après avoir pris la mouche sur une parole malheureuse à destination de leur Chaton. Un peu d'humour et de détachement, un peu de second degré et d'ironie dramatique, font beaucoup pour jouer sainement et tranquillement : on peut alors laisser monter les émotions et les sentiments et en même temps garder une sorte de regard critique sur les événements. C'est comme à la lecture d'un bon livre ou devant un bon film capable de vous emporter : une petite larme à l'œil, mais un grand sourire de contentement et de plaisir à la fin.





Jouer en sécurité

Parfois, cependant, toutes ces précautions ne sont pas suffisantes et les joueuses devraient toujours être prêtes à faire un effort supplémentaire pour s'assurer que tout le monde passe un bon moment.

Il est certaines situations dans le jeu qui peuvent toucher une corde sensible ou provoquer des émotions soudaines chez une joueuse : tu ne sais pas à l'avance quelles situations peuvent déclencher un tel malaise. Au plus courant, on trouve diverses phobies : ce n'est jamais une bonne idée de faire sortir des araignées géantes des bois quand une joueuse est arachnophobe au dernier degré. Mais il y a aussi tous les petits et grands drames de la vie, les mauvais souvenirs, les expériences désastreuses, les deuils ou les traumatismes, qui

peuvent ressurgir au détour d'une scène.

Quand cela arrive, il n'y a pas d'alternative : il faut que la joueuse le signale immédiatement à la table ou, quand elle n'ose pas, que les autres joueuses soient suffisamment attentives pour réagir. Il faut arrêter la scène, virer les éléments problématiques du jeu, faire une pause et boire un coup, parler d'autre chose et évacuer le malaise – comme on le fait d'un mauvais cauchemar en se réveillant et en s'occupant l'esprit durant quelques instants.

Il n'est pas question de chochotterie, d'ultrasensibilité ou de n'importe quelle autre excuse idiote : si une joueuse ne se sent pas bien, c'est grave, c'est sérieux, et il est de la responsabilité de tout le monde d'arranger les choses.

Choisir son jeu

En vérité, ça va même un peu plus loin que ça. **Donjons et Chatons** permet de créer toutes sortes d'histoires, avec des ambiances bien différentes, mais les joueuses n'aiment pas forcément toutes les mêmes choses – ou pas dans les mêmes proportions : un peu de drame, un peu d'action, un peu de mystère, un peu d'horreur, un peu d'enquête, un peu de romance, des frissons, des rires, des sujets sérieux et ainsi de suite.

Il n'est pas aisé de se mettre d'accord à l'avance sur le genre que l'on veut privilégier – il est difficile d'anticiper la manière dont l'histoire peut évoluer et on perçoit plus facilement les choses dont on ne veut pas que les choses que l'on désire.

Aussi est-il important que chacune fasse attention aux autres, ne prenne pas de décisions définitives et unilatérales, seule dans son coin et sans demander leur avis à ses

de situation. Sinon, c'est juste une manière de briser l'harmonie.

Encore une fois, comme tu peux le constater, il est surtout question de faire attention à ses camarades afin de prendre plaisir, toutes ensemble, au même jeu.

Le temps de la parole

Jouer à **Donjons et Chatons** prend la forme d'une sorte de longue conversation entre les joueuses et la Conteuse. On parle donc beaucoup.

Toutefois, prenons un exemple : une Conteuse et quatre joueuses qui jouent un samedi après-midi pendant quatre heures. En supposant qu'il n'y ait pas d'interruption du jeu pour aller se chauffer un chocolat chaud ou piller la réserve de chips dans le placard, la Conteuse va sans doute parler pendant la moitié du temps : elle doit décrire les situations et les décors, s'exprimer au nom des figurants, répondre aux questions des joueuses, gérer les mécaniques des règles et ainsi de suite. Il reste donc deux heures de temps de parole à partager entre les quatre joueuses, soit une demi-heure pour chacune.

Donjons et Chats est un jeu où, en vérité, on écoute beaucoup plus qu'on ne parle. Toutefois, écouter, ça ne signifie pas rester passive, bien au contraire.

Pour commencer, tu peux prendre des notes. C'est important les notes : les noms des figurants et des lieux, la chronologie des évènements, les détails de l'histoire et les indices de l'enquête, pourquoi pas les pensées de ton Chaton, les traits d'esprit de tes camarades, les reparties drôles ou les lapsus hilarants. Tout ça finit par constituer une mémoire des parties qui est bien utile quand tu joues régulièrement.

Ensuite, tu peux préparer les actions de ton Chaton, réfléchir aux options qui se présentent, aux objectifs que tu veux lui donner, aux moyens qu'il peut mobiliser pour atteindre ses buts et ainsi de suite. Ainsi, quand la Conteuse te donne la parole et te demande ce que ton Chaton veut faire, tu peux immédiatement réagir : tu sais les questions que tu veux poser, tu as déjà décidé des actions à accomplir. C'est du temps gagné pour tout le monde et le jeu est rapide et dynamique – la parole tourne rapidement.





Prendre la parole

C'est généralement la Conteuse qui est chargée de distribuer la parole autour de la table – c'est une bonne pratique dont nous parlerons dans le chapitre qui lui est consacré. Cependant, ça ne signifie pas que chaque joueuse n'est pas responsable à la fois de la discipline nécessaire et de la dynamique attendue.

Fort heureusement, dans **Donjons et Chatons**, ce n'est pas parler une demi-heure en continu et se taire le reste du temps. Le jeu est organisé sous la forme d'un dialogue : la parole passe constamment de la Conteuse aux joueuses et entre les joueuses elles-mêmes.

D'une manière générale, attends que la Conteuse te donne la parole. Elle fait des tours de table rapides et s'adresse successivement à chacun. C'est d'autant plus important quand tous les Chatons ont quelque chose à faire. Ça assure que les grandes gueules n'écrasent pas les joueuses les plus timides ou celles qui n'aiment pas la confrontation pour la prise de parole. Et puis, le jeu est plus rapide, plus serré, plus énergique quand chacun peut parler à son tour sans hésitation ou interruption.

Mais n'hésite pas non plus à signaler quand tu veux intervenir, proposer une idée ou une alternative, poser une question ou demander une précision. La Conteuse te donnera la parole si ça n'interrompt pas une autre joueuse ou la situation qu'elle décrit.

Tu peux bien sûr commenter, plaisanter, avoir des mots d'esprit ou des reparties qui ponctuent les actions des Chatons, mais il ne faut pas que ça encombre le jeu ou que ça tombe à contretemps. Évite aussi les digressions qui n'ont rien à voir avec le jeu – parler des puces de ton chat avec ta voisine de table quand une autre joueuse a la parole ou discuter de la dernière série à la mode.

Petite précaution utile, car c'est un comportement que l'on voit régulièrement et qui est bien souvent involontaire : quand la Conteuse vient de te donner la parole et qu'elle passe à une autre joueuse pour continuer le tour de table, ne l'interromps pas en voulant ajouter de nouvelles questions ou actions ! C'est assez impoli et, de toute manière, la Conteuse reviendra vers toi dans pas longtemps. Réfrène tes ardeurs et attends ton tour...

Tout ça est valable quand c'est la joueuse qui s'exprime. Quand c'est le Chaton qui parle et discute avec des figurants, les choses sont un peu différentes : c'est une discussion à bâtons rompus, tout le monde participe librement, intervient quand il le veut, coupe la parole à ses voisins et ainsi de suite. Tout ce qui est dit autour de la table est effectivement dans la bouche des Chatons. Attention aux impairs, aux maladroresses, aux erreurs d'étiquette, au manque de civilité ou de politesse ! Ce qui est dit est dit !



Des choix et des décisions

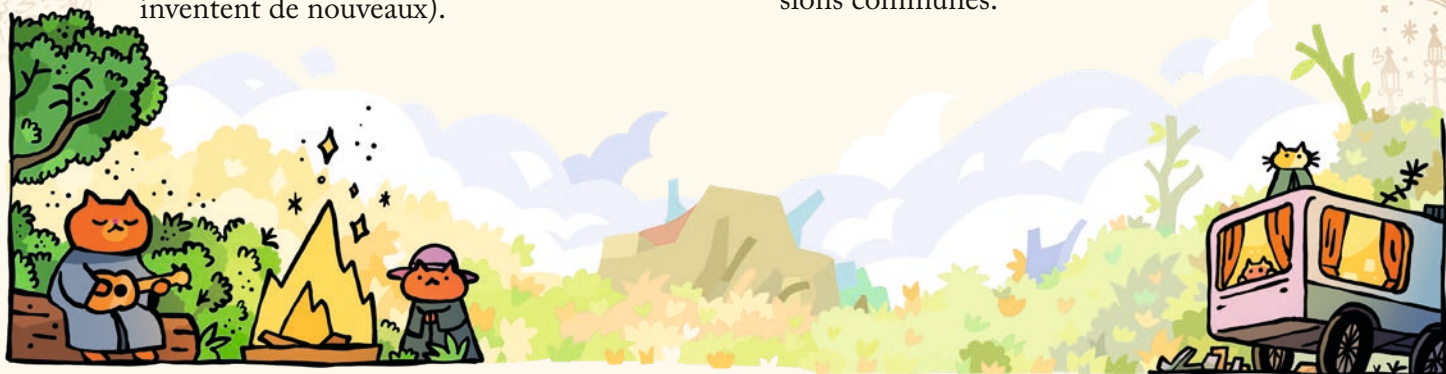
Dans **Donjons et Chatons**, l'histoire avance parce que les joueuses font des choix et prennent des décisions et parce que leurs Chatons agissent. De fait, cette notion de choix et de décision est carrément au cœur du jeu et de ses mécaniques.

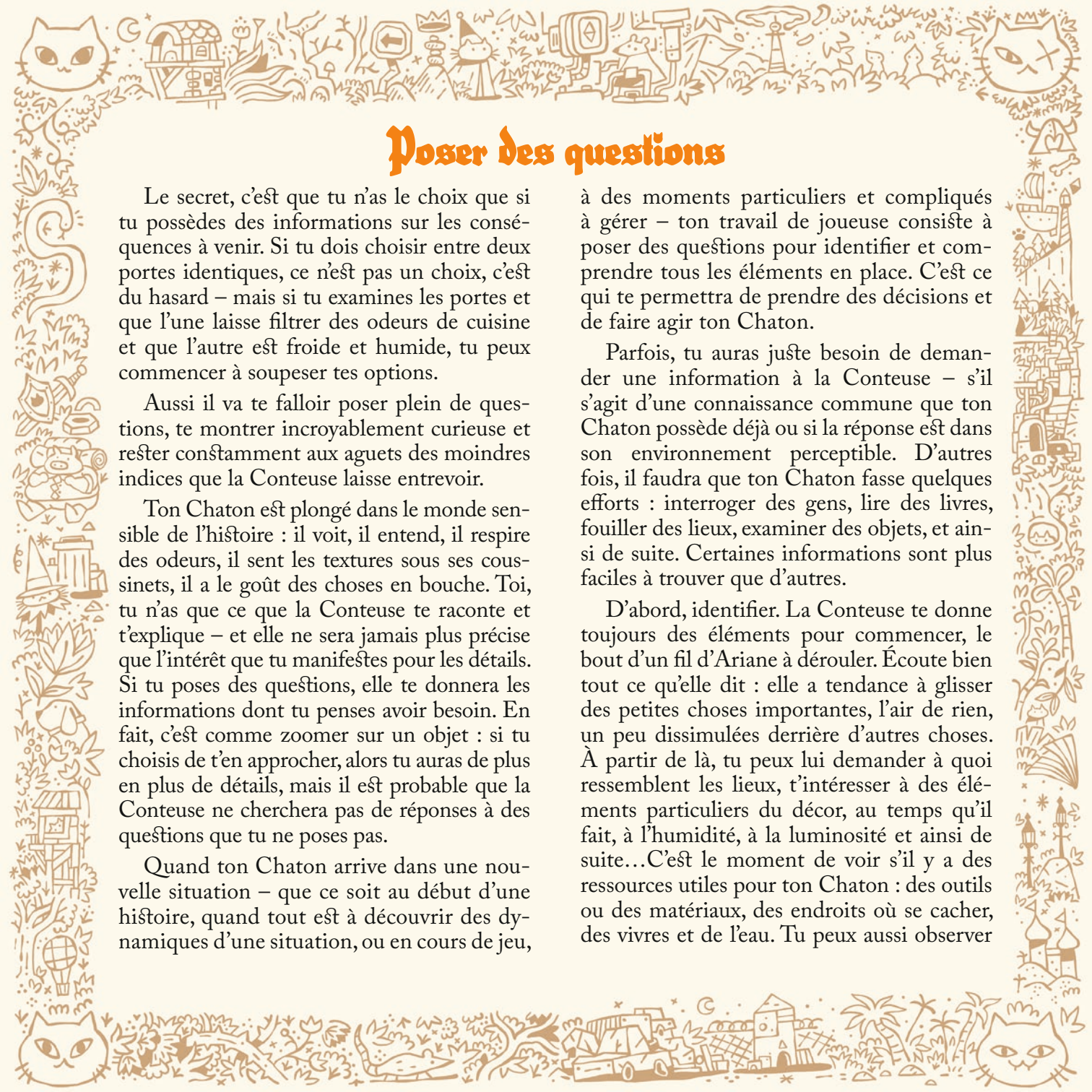
Une histoire est une sorte de serpent qui avance en permanence au milieu d'un labyrinthe et sans jamais pouvoir revenir en arrière. C'est un labyrinthe qui a autant de sorties possibles (la fin de l'histoire) que de chemins que l'on peut parcourir. Le serpent de l'histoire choisit son chemin en grande partie grâce aux choix et aux décisions des joueuses (et un peu à cause du résultat des jets de dés).

La Conteuse, comme les joueuses, ne peut pas savoir à l'avance quel va être le chemin du serpent ni quelle sortie il va emprunter – c'est tout l'intérêt de jouer ensemble autour de la table au lieu de lire un roman ou de regarder une série. À chaque fois que le serpent arrive à une bifurcation, les joueuses choisissent l'un des chemins qui s'offrent à elles (ou en inventent de nouveaux).

Doit-on couper par la forêt (mais il y a des araignées géantes) ou emprunter la vieille route (mais il faudra négocier avec les Chiens de la Casse au passage du Vieux Pont) ? A-t-on le temps d'aider la mère Renarde qui doit nourrir ses petits ou faut-il absolument arriver au village avant la nuit tombée pour parler au mécanicien de la Grande Horloge ? Doit-on rester caché de la troupe de mercenaires blaireaux qui remontent la route ou peut-on leur demander de faire un bout de chemin avec eux ? Comment désamorcer ce piège terriblement dangereux sans se blesser ? Comment obtenir une information cruciale auprès de la bande de voleurs installée à l'auberge du Satellite ?

Un choix a ceci d'intéressant qu'il a toujours des conséquences, bonnes ou mauvaises, et que ce sont ces conséquences qui font avancer l'histoire. Réfléchis avant de prendre une décision, mais sois décisive et volontaire ! Et puis n'oublie pas que vous avez plusieurs cerveaux autour de la table pour en discuter, peser le pour et le contre et prendre des décisions communes.





Poser des questions

Le secret, c'est que tu n'as le choix que si tu possèdes des informations sur les conséquences à venir. Si tu dois choisir entre deux portes identiques, ce n'est pas un choix, c'est du hasard – mais si tu examines les portes et que l'une laisse filtrer des odeurs de cuisine et que l'autre est froide et humide, tu peux commencer à soupeser tes options.

Aussi il va te falloir poser plein de questions, te montrer incroyablement curieuse et rester constamment aux aguets des moindres indices que la Conteuse laisse entrevoir.

Ton Chaton est plongé dans le monde sensible de l'histoire : il voit, il entend, il respire des odeurs, il sent les textures sous ses coussinets, il a le goût des choses en bouche. Toi, tu n'as que ce que la Conteuse te raconte et t'explique – et elle ne sera jamais plus précise que l'intérêt que tu manifestes pour les détails. Si tu poses des questions, elle te donnera les informations dont tu penses avoir besoin. En fait, c'est comme zoomer sur un objet : si tu choisis de t'en approcher, alors tu auras de plus en plus de détails, mais il est probable que la Conteuse ne cherchera pas de réponses à des questions que tu ne poses pas.

Quand ton Chaton arrive dans une nouvelle situation – que ce soit au début d'une histoire, quand tout est à découvrir des dynamiques d'une situation, ou en cours de jeu,

à des moments particuliers et compliqués à gérer – ton travail de joueuse consiste à poser des questions pour identifier et comprendre tous les éléments en place. C'est ce qui te permettra de prendre des décisions et de faire agir ton Chaton.

Parfois, tu auras juste besoin de demander une information à la Conteuse – s'il s'agit d'une connaissance commune que ton Chaton possède déjà ou si la réponse est dans son environnement perceptible. D'autres fois, il faudra que ton Chaton fasse quelques efforts : interroger des gens, lire des livres, fouiller des lieux, examiner des objets, et ainsi de suite. Certaines informations sont plus faciles à trouver que d'autres.

D'abord, identifier. La Conteuse te donne toujours des éléments pour commencer, le bout d'un fil d'Ariane à dérouler. Écoute bien tout ce qu'elle dit : elle a tendance à glisser des petites choses importantes, l'air de rien, un peu dissimulées derrière d'autres choses. À partir de là, tu peux lui demander à quoi ressemblent les lieux, t'intéresser à des éléments particuliers du décor, au temps qu'il fait, à l'humidité, à la luminosité et ainsi de suite... C'est le moment de voir s'il y a des ressources utiles pour ton Chaton : des outils ou des matériaux, des endroits où se cacher, des vivres et de l'eau. Tu peux aussi observer

les figurants et les créatures que tu rencontres, essayer de lire leur état d'esprit ou leurs émotions, leur attitude corporelle et les mots qu'ils emploient. Tout ça, tu ne l'obtiendras que si tu poses des questions à la Conteuse.

Ensuite, comprendre. Armée de toutes ces informations initiales, tu peux maintenant essayer de comprendre les tenants et les aboutissants. Là encore, il te faut poser des questions à la Conteuse. Compare ces informations à ce que toi, joueuse, tu sais déjà et à ce que tu as appris jusqu'à présent

(c'est le moment de relire tes notes). Tu peux aussi faire appel aux connaissances de ton Chaton : il sait plein de choses que toi tu ne sais pas encore. Demande à la Conteuse. Tu peux déduire de tout ça les motivations des figurants, le plan d'ensemble d'un lieu, les petites histoires et les grands secrets. Tu peux apprendre quels leviers utiliser pour négocier, comment arranger les choses, comment t'adresser à certains figurants susceptibles mais que ton Chaton doit séduire.



A decorative horizontal border at the bottom of the page. It features a stylized landscape with a car, a house, palm trees, and a cat. The car is on the left, followed by a house, palm trees, and a cat on the right. The entire border is rendered in a simple, line-art style.

A vertical strip of a hand-drawn illustration. At the top is a cat's face with a crown and a cross on its forehead. Below it is a small boat with a sail, a castle with a flag, a volcano with smoke, a girl with a flower, and a cat's face at the bottom. The drawing is done in a simple, sketchy style with various symbols and patterns.

A vertical strip of a hand-drawn illustration. At the top is a cat's face with a crown and a cross on its forehead. Below it is a small boat with a sail, a castle with a flag, a volcano with smoke, a girl with a flower, and a cat's face at the bottom. The drawing is done in a simple, sketchy style with various symbols and patterns.

A vertical strip of a hand-drawn illustration. At the top is a cat's face with a crown and a cross on its forehead. Below it is a small boat with a sail, a castle with a flag, a volcano with smoke, a girl with a flower, and a cat's face at the bottom. The drawing is done in a simple, sketchy style with various symbols and patterns.

Proposer et inventer

Ce qui nous mène à un élément important : la Conteuse dit son monde de **Donjons et Chatons** et elle est responsable de sa cohérence, mais cela ne signifie pas que tu ne peux pas inventer des choses et amener des éléments à l'univers de jeu.

En fait, c'est tout le contraire. Tu as un grand pouvoir d'invention si tu le désires. Tu te rappelles que la Conteuse est les yeux et les oreilles de ton Chaton : c'est elle qui décrit le décor. Oui, mais si elle avait oublié des détails ? Et si tu les rajoutais toi-même ?

Quand ton Chaton a besoin de quelque chose pour l'aider à réaliser une action, tu peux très bien faire des propositions précises. Imagine que, perdu au milieu des champs, ton Chaton a besoin de réparer un objet. La Conteuse va certainement te dire que c'est impossible ou très difficile. Rien ne t'empêche de lui demander si ton Chaton ne pourrait pas utiliser des pièces prises sur la vieille voiture qui rouille sur les bords, près de la haie. Jamais la Conteuse n'a parlé de cette carcasse tout abîmée, mais rien n'empêche qu'elle soit là si la Conteuse l'accepte. Peut-être attend-elle qu'on lui souffle l'idée.

Et si tu veux t'assurer que la Conteuse soit d'accord, explique-lui comment la carcasse est prise dans un énorme roncier qu'il va falloir dégager et parle-lui de l'impression étrange que ton Chaton ressent, comme si quelque chose de bizarre vivait à l'intérieur.

D'un seul coup, tu trouves des pièces détachées pour la réparation que doit effectuer ton Chaton et tu donnes le motif d'une péripétie à la Conteuse ! Tout le monde est content. Et puis te voilà face à un nouveau choix : tant pis pour l'objet cassé ou faut-il prendre le risque d'explorer le roncier et la vieille voiture ?

Bien entendu, tout cela fonctionne tant que tu respectes les canons de l'univers et que tu n'inventes pas des choses fantaisistes, impossibles, absurdes, bêtes ou délirantes... Le secret ? Mets la Conteuse et les autres joueuses de ton côté.





Interpréter son Chaton

On a beaucoup parlé de la parole de la joueuse dans **Donjons et Chatons**, mais qu'en est-il de la parole de son Chaton ? Comment peux-tu l'interpréter, parler à sa place et exprimer ses émotions ?

Tu as plein de manières de t'y prendre : tu peux parler de lui à la troisième personne (« Mon Chaton escalade le plus grand arbre sur les bords du champ pour voir au loin, en faisant très attention et en s'aidant de sa corde... ») ; tu peux parler à la première

personne (« Je me précipite derrière le Chien de la Casse pour le rattraper et lui arracher le sac qu'il vient de voler ! ») Tu peux passer d'un registre à un autre selon les circonstances et tes envies.

D'une manière générale, quand c'est ton Chaton qui parle, tout ce qu'il dit est prononcé à haute voix dans l'univers de jeu. S'il y a des figurants qui l'écoutent, il vaut mieux savoir tenir sa langue ou accepter les conséquences. On ne revient jamais en arrière.

Jouer un Chaton, ce n'est pas faire du théâtre. Même si l'histoire est légère et si les joueuses plaisantent beaucoup, les paroles et les actions du Chaton sont des choses sérieuses qui ont des conséquences. On n'a pas besoin d'hiéroglyphes. Il est souvent plus facile

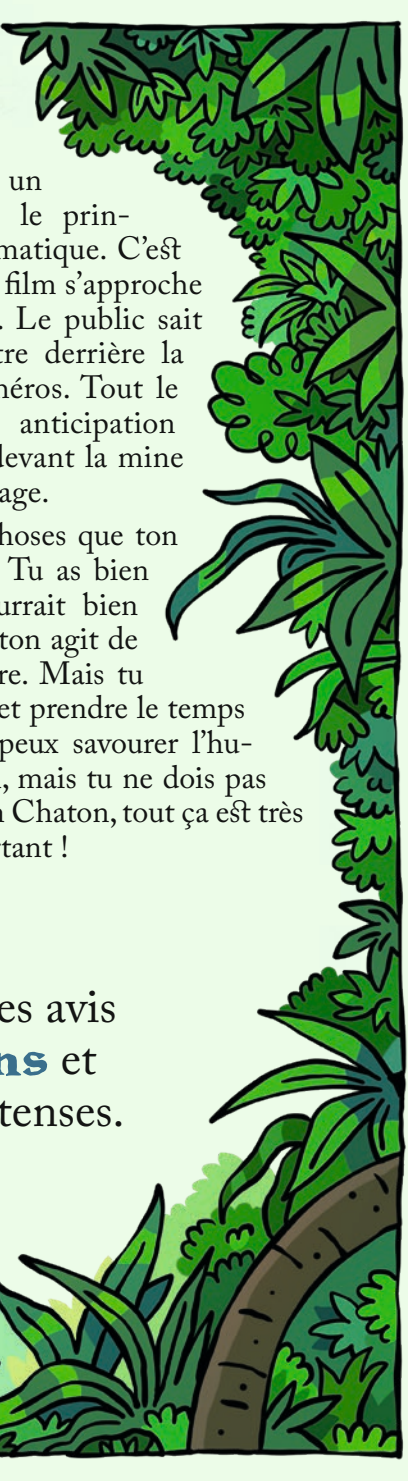


de décrire les larmes qui coulent sur les joues du Chaton que de renifler bruyamment à la table en sanglotant de manière imbécile.

De même, tu devrais toujours essayer de penser à la vie de ton Chaton comme à la vie d'une personne normale (comme toi) : bien sûr, c'est un aventurier et il prend des risques que tu ne prendrais jamais. Cependant, il y a des comportements que tu n'aurais jamais dans la vraie vie et tu peux te demander ce qui pourrait pousser ton Chaton à les avoir en jeu. Et si tu penses que ton Chaton doit agir de telle ou telle manière, tu dois être prête à aller jusqu'au bout et à en assumer les suites.

Cette notion de sérieux est importante : **Donjons et Chatons** est un jeu et les joueuses s'amuse, mais leurs Chatons sont plongés dans des histoires parfois sombres et compliquées et il faut tenter de conserver une mesure de *gravitas* pour maintenir l'ambiance de l'histoire.

Voilà, on espère que tous ces conseils et ces avis t'aideront à jouer à **Donjons et Chatons** et rendront tes parties plus agréables et plus intenses.



Toutefois, tu as un énorme avantage : le principe de l'ironie dramatique. C'est quand le héros d'un film s'approche d'une porte fermée. Le public sait qu'il y a un monstre derrière la porte, mais pas le héros. Tout le monde frémit par anticipation ou s'apprête à rire devant la mine surprise du personnage.

Toi, tu sais des choses que ton Chaton ne sait pas. Tu as bien compris ce qui pourrait bien se passer si ton Chaton agit de telle ou telle manière. Mais tu peux encore choisir et prendre le temps de la réflexion. Tu peux savourer l'humour de la situation, mais tu ne dois pas oublier que, pour ton Chaton, tout ça est très sérieux et très important !



Le Royaume des Chats

*Le roi tout gras
Ne veut pas partager ses croquettes
De l'Arbrachat
Il agite toutes les clochettes*

*Les Chatons doivent dégager
— Pas de toi, on ne veut pas de toi !
Un trésor ils doivent trouver
— Pour le roi et seul'ment pour le roi !*

*Maman Papa
C'est pas drôle ils ne sont pas à la fête
Mais un jour moi
Bott'rait le roi cul par-dessus tête*

*Le gros roi doit s'en aller
— Pas de toi, on ne veut pas de toi !
Ses repas il doit sauter
— Pour le roi et seul'ment pour le roi !*





Les Chats s'imaginent
au centre du monde. Et
ils n'ont pas vraiment
tort ! **Le Royaume
des Chats** est à la pointe
des études miagiques, de
la production agricole
et du développement
technologique.

Profitant d'un climat tempéré et de terres préservées des pollutions humaines, l'essor des chats est rapide et semble impossible à freiner. Aussi, tous les regards sont tournés vers **l'Arbrachat**, la capitale du Royaume où siège le roi Walter.

Du haut de son perchoir, le roi Walter administre ses terres et ses sujets : c'est-à-dire qu'il passe ses journées à observer le ballet incessant des animaux qui triment afin de l'enrichir et de le nourrir de plats toujours plus somptueux. Cette bedaine royale, ce ventre insatiable, est l'héritier d'une longue lignée de gros matous fainéants qui, par des promesses trompeuses, se sont inventés un trône et établis tyrans.

La majorité des animaux vivant au royaume sont des chats, mais il n'est pas rare d'y croiser des marchands furets, des chiens vagabonds ou bien encore des mouffettes ménestrels... Cependant, les rongeurs restent rares. Si les chats vivent des produits de la terre et respectent absolument la loi commune – *un animal qui parle ne mange pas un animal qui parle* – l'ancestrale défiance dresse un mur entre anciennes proies et anciens prédateurs.

La magie et le quotidien

Le Royaume des Chats vibre et s'agite au son du battage des outils dans les ateliers artisanaux, au chant des faux dans les campagnes et au cliquetis des épées dans la cour de la garde royale. **La magie** amplifie encore cette mélodie quotidienne. Elle n'est pas réservée aux vieux archimiages dans leur tour, même s'ils sont les seuls à en maîtriser les arcanes. Elle est partout et partout utile : assurant la patte du couturier, cicatrisant les bobos du quotidien et aidant à ranger les chambres des Chatons les plus désordonnés !





L'Exil des Chatons

Tout royaume a son souverain et on peut dire que les chats ne sont pas gâtés. **Le roi Walter** est gras, colérique, injuste, idiot et toujours oisif – sauf quand il s'agit d'intriguer et de comploter ! Il a accédé au trône par la triche et par la ruse et, depuis, se maintient au pouvoir à l'aide d'une garde royale fidèle et totalement endoctrinée. Pour être certain qu'il ne manquera de rien, il règne par la peur. Les taxes sont lourdes et vexatoires, la garde toute puissante et la justice expéditive.

La loi la plus injuste de Walter est certainement **l'Exil des Chatons**. Sous le prétexte absurde d'une quête initiatique, c'est en réalité

une punition pour les familles et un péril pour chaque enfant ainsi éloigné. Suivant un calendrier qu'il est le seul à comprendre, Walter organise un tirage au sort (que tout le monde sait truqué) afin de savoir quels Chatons seront mis à la porte. S'ensuit une parodie de célébration lors de laquelle une quête leur est assignée. Et ensuite, bon débarras !

Les Chatons ont pour mission de revenir avec un trésor – et un truc qui claque, pas de la camelote – s'ils veulent revoir leurs proches et continuer à grandir dans la relative sécurité du royaume. Malheureusement, les directives données par Walter sont souvent imprécises, incomplètes, voire mensongères...

Aussi n'est-il pas rare de voir de jeunes chats grandir en exil, au sein du monde sauvage, ayant définitivement renoncé à accomplir la quête royale.

Par la menace de voir ses enfants ou petits-enfants exilés au moindre signe de protestation, Walter a instauré un climat de peur afin de n'être jamais remis en question. Son confort, et celui des membres de sa cour, aux privilèges acquis dès la naissance, est à ce prix. Le reste du royaume doit s'y soumettre, d'accord ou pas.

Toutefois, sa bassesse ne s'arrête pas à l'usage de l'Exil. **Walter complète** également avec les chiens de la Casse afin d'entretenir des ennemis utiles – une autre menace qu'il peut agiter pour museler ses sujets...





L'Arbrachat

La capitale du Royaume des Chats est affectueusement nommée **l'Arbrachat** – mais c'est d'abord le nom de la gigantesque forteresse de Walter : une immense ville verticale où l'étage que l'on occupe indique directement sa position sociale – les chats les plus riches et les plus puissants cherchant à se placer toujours plus haut, pour dominer les autres familles nobles : pour ces chats, l'ascenseur social fonctionne donc à plein régime... Les pauvres et les roturiers, quant à eux, ne sont pas acceptés dans la tour et doivent vivre dans **ses faubourgs**, les quartiers qui s'étalent à ses pieds.

Dans **la tour**, le luxe est omniprésent et, malgré son étroitesse relative, chaque étage est aménagé avec soin et dans une certaine idée de grandeur. Les élévateurs mécaniques passent au travers de divers **microcosmes** tous plus étranges les uns que les autres, rivalisant d'ingéniosité et d'excentricité.

Six étages en dessous – les cachots. Si un Chaton se fait pincer à voler du pain sur le marché, il risque de finir quelques jours au cachot, reste à trouver une solution pour sortir ou à attendre le bon vouloir des gardes ou de Walter...

22^{ème} étage – le marché des épices fines, embaumant dans toute la cage d'escalier. Un peu isolée des autres magasins de la tour, la boutique occupe tout l'étage sous la direction d'un mystérieux chat nu appelé Corkupélès.

34^{ème} étage – la bibliothèque. Sachant l'heure du départ proche, certains Chatons voudront peut-être en apprendre plus sur le monde extérieur quitte à « emprunter » des cartes, atlas et autres livres de sorts... Gare à la bibliothécaire, Lamia : elle veille au grain.

40^{ème} étage – les bains et les thermes, un labyrinthe de salles d'eau et de piscines, de tuyaux et de chaudières. Les chats s'y croisent à toute heure, en peignoir et une serviette sous le bras, et un aéropage de masseurs et d'esthéticiennes les accueillent pour les toiletter et leur faire les griffes.



43^{ème} étage – l'école est réservée aux nobles. On y apprend les arts, la musique, le calcul, l'éloquence et ainsi de suite. Évidemment les Chatons préfèrent la récréation. D'ailleurs, il y a souvent des Chatons de l'extérieur qui viennent s'incruster dans les batailles de billes et de balles au prisonnier.

51^{ème} étage – l'académie de danse, fréquentée par tous les Chatons de l'Arbrachat. La connaissance et la pratique des danses savantes est certainement ce qui différencie les chats de la noblesse des habitants des faubourgs (qui se contentent de virevolter en folles tarentelles).

62^{ème} étage – la grande serre des plantes exotiques, toutes chargées de fruits étranges. Ce sont les miages de Château-haut qui en assurent l'entretien et y maintiennent les hautes températures.

75^{ème} étage – la galerie des glaces, des centaines et des centaines de miroirs, de toutes les tailles, en verre ou en argent, encadrés ou pas, accrochés dans le plus grand désordre aux murs de tout l'étage.

Autour du 80^{ème} étage – les Hauteurs est le nom donné aux étages de la grande tour de l'Arbrachat, constituées de palais, de restaurants fastueux et de magasins d'objets précieux (sans parler de la Bobine, le magasin de jouets). Les Chatons des faubourgs adorent traîner là-bas, même si la garde ne l'entend pas de cette oreille.

100^{ème} étage (et au-dessus) – les appartements de Walter, dont le public ne verra, de façon exceptionnelle, que la première salle, celle du trône. Loin des yeux du peuple et même de ses courtisans, Walter possède un vrai garde-manger rempli à ras bord, de discrets gardes du corps relevés toutes les trois heures et un élévateur privé qui lui permet d'accueillir secrètement les plus vils individus du Royaume des Chats.



Rencontres dans les étages supérieurs

Les Hauteurs de l'Arbrachat sont réservées à la noblesse du Royaume des Chats, les courtisans de Walter, mais c'est aussi **le terrain de jeu préféré des Chatons** : la vue est superbe, on y trouve plein de recoins et de verticalités, de salles majestueuses et interdites au public et de gourmandises à chaparder. Bref c'est un paradis pour tous Chatons un minimum aventureux. Évidemment, la garde royale essaye de les avoir à l'œil et de les chasser, mais cela fait partie du jeu.

1d6 Au détour des couloirs, les Chatons peuvent trouver :

- 1 Walter complotant avec une figure encapuchonnée dans une alcôve.
- 2 Une troupe de gardes relevant une ronde sur les remparts.
- 3 Le laboratoire d'un miage, provisoirement abandonné.
- 4 La pâtisserie fine préférée de Walter, interdite au public!
- 5 Une galerie des glaces pleine de miroirs déformants.
- 6 Les coulisses d'un opéra-théâtre où se joue la dernière pièce à la mode.



Régisse, membre de la garde royale

Régisse est entré dans la garde royale alors qu'il n'était encore qu'un Chaton, tout comme son père avant lui et ses sept frères et sœurs de portée. On ne plaisante pas avec le service dans la famille! Porter l'uniforme de la garde royale est un honneur qui se mérite et Régisse en est très fier. Il respecte avec ferveur les valeurs de la garde : honnêteté et fidélité – mais qu'il est difficile parfois de faire concorder les deux au service de Walter.

*Costaud 5 / Malin 3 / Mignon 2 // Cœur 8
// Bouger son popotin, Feuler et menacer,
Griffer, Trouver des informations // Mille
yeux (1), Chat de gouttière (2) // Une lourde
épée, un uniforme immaculé, une corde plom-
bée, une trousse de premiers secours.*

Lamia, la bibliothécaire

Lamia est une élégante et jeune Chatte, passionnée par les livres anciens, les cartes, les parchemins et autres vieilleries. Elle s'est donnée pour mission de tout connaître sur tout – et pour ce faire, elle lit tout ce que contient la bibliothèque, en commençant par la lettre A. Elle n'aime pas prêter ses livres, préférant les garder précieusement par-devers elle, mais si l'on arrive à la convaincre de sa passion pour les vieux écrits, elle daignera faire une exception.

Coïtaud 1 / Malin 5 / Mignon 2 // Cœur 6 // Connaître les lois et les légendes, Connaître les pays et les peuples, Lire, écrire et compter // Parole de sagesse (2), Talisman de cœur (1) // Une paire de lunettes, une lampe électrique solaire.



Taro, du magasin de jouets La Bobine

Taro est un vieux Chat gris portant toujours une redingote à carreaux colorée le faisant ressembler à un Arlequin. Quand sa femme le surveille, il tente de faire peur aux Chatons qui traînent trop longtemps dans les rayons de sa vénérable boutique, mais en vérité il les adore. Dès qu'elle n'est plus dans ses pattes, il leur offre des bonbons et les laisse jouer à leur guise.

Coïtaud 2 / Malin 2 / Mignon 4 // Cœur 4 // Convaincre et baratiner, Observer et fouiller // Mille yeux (1), Invocation d'outils (2) // Un yoyo coloré, un paquet de sucreries, un crayon de bois et un carnet de notes.

Les faubourgs

Au pied de la forteresse de Walter s'entassent des petites maisons et des cabanes qui constituent **les faubourgs populaires** de la capitale. C'est là que vivent les petits commerçants, les ouvriers et les artisans. C'est le cœur vibrant du royaume – on y joue, miaule et chante, loin du silence des appartements cossus tout au-dessus. Cependant, même les faubourgs sont la proie de la gloutonnerie de Walter. Les taxes y sont sévères ; on y détruit régulièrement des maisons et des habitations pour consolider et étendre la base de la tour ou créer des usines fumantes et odorantes d'où sortent des machines explosives.

De fait, depuis plusieurs années maintenant, Walter a durci son régime (pas alimentaire, mais politique), sous prétexte d'améliorer la sécurité et la défense. **Le Royaume s'arme**, décidé à s'étendre. Les artisans de tous les corps – couturiers, horlogers, menuisiers, maçons – sont brimés, taxés et contraints de rejoindre les usines afin de préparer une guerre de conquête qui ne dit pas encore son nom. La pression augmente sur les habitants des faubourgs ; les inégalités sont de plus en plus flagrantes.

Il existe trois grands quartiers dans les faubourgs de l'Arbrachat : **le Marché**, **les Hacheries** et le **Quartier de la Suie**.



Le Marché

Le Marché de l'Arbrachat est un faubourg lumineux et ouvert, plein de belles demeures aux pignons couverts de vigne vierge. En rez-de-chaussée, toutes les maisons possèdent des arcades couvertes où s'alignent boutiques et magasins consacrés à la vente de toutes sortes d'objets utiles ou précieux : tissus et voilages, poteries et casseroles, sacs et paniers, bijoux, accessoires de toilette et savons parfumés. En bref, tout ce qui se peut manifester dans le Royaume et au-delà. Les habitants de la région finissent inmanquablement par s'y croiser et même Walter daigne parfois y descendre faire un peu de shopping.

1d6 Quelques exemples d'objets uniques

- 1 Un vrai multitool humain pliable
- 2 Une paire de jumelles à fort grossissement
- 3 Une photo représentant un gros-tout-nu (mais habillé) avec un chat sur les genoux
- 4 Une corde en soie d'araignée d'une solidité à toute épreuve
- 5 Une petite pieuvre domestique dans un grand bocal plein d'eau
- 6 Un diadème en plastique avec des pierres précieuses brillantes (super précieux !)

La foire

Au centre du Marché s'étend la vaste **place de foire**, là où trône la statue (régulièrement défigurée) de Walter. La foire accueille tous les marchands itinérants du Royaume et d'ailleurs, ceux qui ne possèdent pas une boutique dans le quartier, mais viennent de loin vendre et échanger leurs marchandises. La plupart du temps, il n'y a pas plus de deux ou trois colporteurs de passage, mais une fois par mois, durant trois jours, les négociants affluent de partout et la place est noire de monde, encombrée de chariots et de camelots. C'est le bon moment pour mettre la patte sur des objets un peu exceptionnels ou remplir ses poches. Les Chatons en exil peuvent même profiter de la complicité de certains marchands pour entrer en ville incognito, cachés dans les malles et les cartons à l'arrière des chariots.



Vizir le Froid

Vizir le Froid est l'officier royal chargé d'organiser la foire, d'installer les marchands, de leur indiquer leurs emplacements, de régler les querelles, de faire appliquer les bonnes lois commerciales, de défendre les clients contre les escrocs et de percevoir les taxes de vente et d'octroi. Vizir le Froid était jadis un chat énergique et loyal. Depuis que sa fille a été exilée par Walter – peut-être au prétexte que Vizir n'est jamais parvenu à empêcher les dégradations sur la statue royale – il ne met plus autant d'entrain et d'allant dans son travail. Il s'arrête un peu trop souvent dans les cabarets qui entourent la place et il laisse passer des délits qu'il n'aurait jamais ignorés auparavant. Celui qui serait capable de lui donner des nouvelles de sa fille pourrait bien s'attirer ses bonnes grâces.

*Coïtaud 3 / Malin 4 / Mignon 3
// Cœur 7 // Connaître les lois
et les légendes, Lire, écrire et
compter, Rester calme et
impassible // Mille yeux
(1), Sentir la mal-
veillance (3), Porte-
voix (1) // Calculatrice de l'ancien
temps à panneau
solaire, flasque
d'alcool fort.*



Le bazar de Ptolemnos

Il y a les choses de valeur, les objets précieux et utiles, beaux ou nécessaires, rares et recherchés. Et puis, il y a tout le reste : les piles de tasses ébréchées, les liasses de vieux papiers jaunies, les tiroirs pleins de chaussettes dépareillées, les boutons de toutes les couleurs et de toutes les tailles (mais jamais deux fois le même), les boîtes de clous pliés, les moignons de vieux crayons de bois – en somme, tout ce qui se jette et s'oublie, rien qui ne puisse plus vraiment servir. Pourtant, tout est là, bien rangé, bien entassé dans cette boutique nichée au sein d'une ruelle du Marché. Elle paraît plus petite de l'extérieur – avec son fronton étroit à la peinture délavée – que de l'intérieur, profonde, avec de nombreux niveaux et demi-niveaux. Le visiteur ne trouvera rien d'intéressant ou de très utile ici et sortira avec l'impression d'avoir perdu son temps et son énergie : c'est vraiment **une brocante** sans intérêt aucun.

Ptolemnos

Ptolemnos est un vieux chat au poil soyeux et aux yeux cachés derrière d'épaisses lunettes. C'est un bien piètre marchand, bien que sa boutique soit ouverte depuis de nombreuses années, mais c'est un excellent espion. C'est même l'Espion en Chef de Walter, celui qui s'occupe de réunir des informations sur toutes les puissances de la région – Sélénee, Tourne-Bouchon, Grand'Roue, Embrasse, et ainsi de suite – et de fomenter troubles et difficultés sur les routes du Royaume. Il est à la tête d'un vaste réseau **de mauvais garçons et de méchantes filles** qui agissent sur ses ordres – attaquant une caravane marchande ici, inscrivant des graffitis anti-Walter là (pour faire accuser les locaux), terrorisant les animaux du royaume par mille et un actes d'incivilités et petits délits... Rien de jamais grave, seulement de quoi maintenir l'insécurité, la peur des uns et des autres (surtout des Chatons en exil, accusés des pires maux) et l'obéissance à la figure royale de Walter.

*Costaud 3 / Malin 5 / Mignon 4 //
Cœur 8 // Séduire et charmer, Connaître le
pays et les peuples, Se cacher dans les ombres,
Trouver une information // Sentir la route
(3), Couleur des herbes (1), Passage sans
trace (1) // Une cape sombre, un trousseau
de fausses clefs et de rossignols, une montre.*



Les Hacheries

Les Hacheries sont le centre de la production frumentaire du Royaume. Toutes les productions agricoles convergent ici et font l'objet de multiples transformations pour en faire des croquettes et du pâté qui sont ensuite exportés dans le monde entier. D'innombrables éleveurs et cultivateurs passent le pont chaque matin pour apporter leurs produits et les proposer aux halles. Les patrons et les patronnes des conserveries familiales viennent y faire leur marché et s'arrachent les meilleurs produits (ou les moins bons, pour ceux qui se sont spécialisés dans le tout-venant à destination des petites bourses). Ensuite, on hache, on pile, on mélange et on cuit pour produire des pots, des conserves et des sacs. Certaines maisons sont très réputées et, pour les Chatons en exil, trouver une boîte de pâté loin de chez soi, c'est toujours comme un petit pansement sur le cœur...



La Maison Patenron

La Maison Patenron a certainement l'une des meilleures réputations du Royaume. Sa production est modeste, mais ses pâtés et ses croquettes sont partout réputés : pâté de volaille aux herbes tendres, pâté de termites au piment, pâté royal au foie de grenouille, croquettes de grillons, croquettes d'écrevisses façon Madame et ainsi de suite. C'est une entreprise familiale et quatre générations de Patenron s'affairent entre les bureaux et les fourneaux, le marché agricole et la distribution, sous la direction de la matriarche et de la fondatrice de la maison, **Géneviève Patenron**.

La Maison Patenron a aussi ses œuvres sociales et une petite partie de sa production est destinée aux vieux Chats de la ville qui n'ont plus de ressources (et qui ne sont guère aidés par Walter : heureusement qu'ils ne mangent

plus autant, sinon Walter pourrait bien commencer à exiler les vieillards !) C'est

l'occasion trois ou quatre fois par semaine pour

Géneviève et sa petite-fille **Simonie** de parcourir la ville et de rencontrer des gens.

Géneviève et Simonie Patenron

La grand-mère et sa petite-fille ont organisé, avec l'aide de **Mamie Omelette** (cf. page 207), un réseau postal permettant aux Chatons exilés de correspondre avec leurs familles. Mamie Omelette possède quelques faux œufs en bois tourné, de la bonne taille et de la bonne couleur, qui peuvent se dissimuler au milieu des paniers d'œufs qu'elle emporte au Pont de l'Arbrachat chaque semaine. Les œufs en bois sont creux et il suffit de les dévisser pour y glisser les lettres. La principale et seule cliente de Mamie Omelette est, bien entendu, la Maison Patenron, qui lui achète toute sa production. Il suffit ensuite à Géneviève et Simonie de les distribuer aux familles en profitant de leur tournée caritative : d'une pierre deux coups !

Géneviève – Coïtaud 1 / Malin 4 / Mignon 3 // Cœur 5 // Cuisiner, Soigner blessures et maladies, Rester calme et impassible // Tranche et pique (1) // Une petite trousse de soins, une écritoire portable.

Simonie – Coïtaud 3 / Malin 2 / Mignon 3 // Cœur 5 // Cuisiner, Feuler et menacer // Vif comme le vent (2), Propre et rangé (1) // Un grand foulard, des chaussures de course.





L'orphelinat Sainte-Vibrisse

Tous les Chatons abandonnés ou orphelins ne finissent pas à la rue. Certains ont la chance d'être recueillis à l'orphelinat Sainte-Vibrisse, établissement ancien et bien considéré. Les Chatons reçoivent une solide éducation morale et intellectuelle, mais aussi technique et beaucoup trouvent plus tard un emploi dans les ateliers de la ville. D'autres disparaissent – Mère Barbechou raconte toujours aux Chatons qu'ils ont été adoptés et qu'ils sont partis vivre à la campagne dans une ferme accueillante.

La vérité est que **Mère Barbechou** est une affreuse personne. Elle choisit les Chatons les plus mignons (jamais les plus malins) et les vend à un trafiquant de Tourne-Bouchon, l'ignoble Ferenzi Rince-Cochon, qui les emmène au-delà de la mer, dans un pays lointain et ensoleillé. Comme il est impossible de prouver le trafic – il est bien normal qu'un orphelin adopté ne donne plus de nouvelles – personne ne s'est encore aperçu de la supercherie.

Mère Barbechou

La vieille Chatte est certainement cupide et sans beaucoup d'affection pour les Chatons qu'elle vend à Ferenzi, mais elle a une bonne réputation dans le quartier. Sans doute parce qu'elle s'occupe bien des autres pensionnaires de son institution : elle les nourrit correctement, les éduque, n'emploie pas les châtiments corporels ni la peur pour se faire obéir. Elle est assez gentille avec tout le monde et même les Chatons qu'elle vend, elle ne leur veut pas vraiment du mal. Mais elle est cupide. **Son trésor** est désormais tout à fait remarquable. Elle a même des difficultés à lui trouver une place – il n'y a plus d'espace sous le parquet de sa chambre.

Coïtaud 4 / Malin 3 / Mignon 3 //
Cœur 7 // Soigner blessures et ma-
ladies, Convaincre et baratiner,
Trouver une information //
Pattenrond (2), Hardiesse
(1) // Un sac à broder,
des mouchoirs colorés,
de la crème pour les
bobos.





Le quartier de la Suie

Le quartier de la Suie, autrefois vivant et festif, est désormais un ghetto où survivent ceux qui n'ont plus rien. Les visages sont tristes et fermés, les pelages ternes, les rideaux tirés. On y entend plus souvent pleurer que rire. Jadis, on appelait l'endroit « les Établis », c'était le cœur industriel

et artisanal de la cité. C'est encore le cas, quelque part, mais les usines ont remplacé les ateliers et leurs grandes cheminées rejettent des nuages noirs qui colorent désormais les maisons. Le roi Walter s'est lancé dans une grande industrialisation de sa cité et de son royaume : il faut produire, produire et produire encore. Des machines, des armes, du matériel, des véhicules, des boutons de culotte

pour les uniformes et des boucles pour les baudriers... Alors tout le monde trime dans des conditions infernales. La présence des gardes royaux qui surveillent tout et traquent les espions, et la mise en place d'un couvre-feu, n'ont pas amélioré la vie quotidienne des ouvriers et de leurs familles.

La taverne du Chat qui Fume

Pourtant situé dans le quartier de la Suie, l'un des quartiers les plus pauvres de la capitale du Royaume des Chats, il est un lieu atypique qui attire des visiteurs de loin, y compris une bonne partie de la noblesse de l'Arbrachat. **Le Chat qui Fume** est une taverne modeste qui sert toutes sortes de légumes et de fruits rôtis et braisés – la nourriture est succulente, mais c'est peut-être son cadre et son propriétaire qui attirent les gens.

Ignace, le patron, ne fait pas de différence entre ses clients – nécessiteux ou nobles, il les traite de la même manière et tous mangent à leur faim, quel que soit leur budget. À l'intérieur, l'ambiance est chaleureuse : les gens se mélangent volontiers autour de trois grandes tables, assis sur de longs bancs ; les grands fours tournent à plein régime durant tout le temps du service, laissant flotter des odeurs de cuisson et de braise chaude qui émoussent les papilles. Un peu à l'écart, une table est réservée aux

enfants et aux plus jeunes – plus animée, elle est entourée d'étagères pleines de jouets en bois et de quelques livres de contes.

Quand il fait beau, on tire les tables dans le jardin et les Chatons s'amuse sur des balançoires, tire-fesses et jeux de grimpe.

1d6 Plat du jour

- 1 Épis de maïs grillé et brochette de champignons à l'ail et au persil
- 2 Frites de patate douce et tranches de tomates et courgettes au barbecue
- 3 Oignon pané, palet de patates et salade d'avocat
- 4 Boulette de légumes, sauce champignon et polenta
- 5 Papillote de tomate, poivron, courgette et asperge grillée
- 6 Ratatouille très pimentée (j'ai chaud là...)



1d6 Dessert du jour

- 1 Tarte aux pommes et amandes
- 2 Sorbet de melon et menthe
- 3 Compote avec morceaux de biscuit
- 4 Cannelé et chocolat chaud
- 5 Muffin chocolat-banane
- 6 Crumble aux myrtilles et figues



Ignace

Ignace est un taver-
nier sympa mais tou-
jours affairé. Exigeant,
perfectionniste, mais
jamais hautain, c'est
l'une des personnali-
tés les plus appréciées
du quartier. Walter
lui a proposé plusieurs
fois de devenir son cui-
sinier officiel, mais il
a toujours refusé de
quitter son quartier.

Ignace connaît la
localisation des distributeurs miagiques du
royaume et y fait régulièrement le plein de
barres chocolatées, de friandises, de sachets
de bonbons colorés. Il en remplit de grandes
boîtes de métal coloré et laisse les Chatons
se servir librement. Peut-être qu'il révélera
l'emplacement de certaines d'entre elles à
des Chatons en exil, leur permettant ainsi
de trouver facilement à manger, s'ils ont été
adorables et polis avec lui. Mais attention à
ne pas en abuser.

CoStaud 2 / Malin 3 / Mignon 3 //
Cœur 5 // Cuisiner, Faire de la musique //
Conservation des ressources (1), Propre et
rangé (1) // Un livre de recettes, un guide
des champignons comestibles, une carte des-
sinée à la main des distributeurs miagiques.

L'atelier du Père Bouffarde

Depuis que Walter a lancé son pro-
gramme d'industrialisation de sa capitale, les
grandes usines et les manufactures massives
ont remplacé la myriade de petits ateliers qui
occupaient les rez-de-chaussée des maisons
et les cours du quartier. Il en reste quelques-
uns, toutefois, et le plus célèbre est peut-être
celui du **Père Bouffarde**. Depuis le début,
il résiste aux pressions du roi Walter pour
fermer son atelier, afin qu'on rase sa maison
et qu'on y fasse construire une nouvelle usine.
Il tient d'anciens papiers de propriété qui
n'autorisent pas le roi à imposer sa volonté.
Le Père Bouffarde a payé le prix de son entê-
tement : trois petits-fils et deux petites-filles
ont été exilés pour cela et la maison est bien
triste maintenant. Mais le Père Bouffarde
continue de travailler, de fabriquer des objets
utiles et beaux, de réparer de vieux trucs que
les gens lui amènent. Il prend des apprentis
aussi – avec le risque constant qu'ils soient
exilés à leur tour – mais chacun est prêt à se
mouiller dans le quartier. Petit à petit, le Père
Bouffarde devient peut-être la figure la plus
importante de la résistance contre Walter. Les
voisins se relaient pour surveiller les lieux et
éviter accidents et incendies « involontaires ».



Le Père Bouffarde

Vieux Chat silencieux et têtue, **le Père Bouffarde** déteste Walter et tout ce qu'il représente ; il hait la noblesse et voue la garde royale aux gémonies. Anarchiste et libertaire, il honnit tout ce qui représente, de près ou de loin, un symbole d'autorité. C'est bien malgré lui qu'il est devenu un symbole de la résistance contre Walter – il n'aspire en rien à devenir un meneur ou le chef d'une révolution. D'un autre côté, il a pris goût à la réflexion politique et a trouvé quelques anciens livres humains sur la question. Il forme de jeunes types plus énergiques et leur inculque éthique et morale politique pour qu'ils puissent organiser les choses le jour où Walter ne sera plus.

Coستاود 4 / Malin 4 / Mignon 2 //
Cœur 7 // Bricoler des trucs et des machins,
Rester calme et impassible, Se déplacer en
silence // Tablier de cuir (1), Invocation
d'outils (2), Travail sans danger (1) //

Un vieux sac à outil
en cuir tout déformé,
un petit livre
de maximes
anarchistes, un
multimètre
de l'ancien
temps.



L'Incruste

L'Incruste est un vieux matou borgne qui n'a plus toute sa tête. Il vit comme un mendiant dans le quartier de la Suie. Il veut toujours aider, mais n'arrive jamais à rien. Il n'est pas méchant, seulement très collant. Quand il rêve, la tête dodelinante, il parle parfois de son neveu qui l'a expulsé du trône... L'Incruste est un roi déchu, qui se sent un peu seul depuis que ses sujets l'ont oublié.

Coستاود 2 / Malin 3 / Mignon 3 //
Cœur 5 // Connaître les lois et les légendes,
Connaître les pays et les peuples // Har-
diesse (1), Sentir la malveillance (3) // Un
vieux chapeau tout mou.



Les égouts

Sous l'Arbrachat et ses faubourgs, souterrains, galeries, tunnels, tuyaux, réservoirs, passerelles, couloirs et passages forment ce que les habitants du coin appellent « **Les Égouts** ». C'est là que se déversent toutes les eaux usées de la ville, avant de disparaître dans des profondeurs insondables. En vérité, les égouts sont un tout petit bout de la Ville qui s'étend invisible sous le monde (cf. page 121).

La bande des Chevaliers d'Oreiller

Tous les Chatons exilés n'ont pas quitté l'Arbrachat. Sous la conduite d'un Chaton des rues qui connaissait bien les égouts, un petit groupe a, un jour, **simulé son départ** avant de revenir se cacher ici. Ils vivent au chaud, dans une série de petites chambres confortables et bien aménagées, avec des jouets en pagaille, d'épaisses couvertures et des livres « empruntés » à la bibliothèque.

Pour la nourriture, il suffit d'aller au pont récupérer tout ce que les paysans finissent par jeter ou donner, ou même d'aller faire la tournée des arrière-boutiques aux Hacheries. De vrais coqs en pâte, ces petits Chatons-là.

Bilou Queue-de-Souris

Bilou est un Chaton maigrelet, avec une queue presque nue qui le fait ressembler à une grosse souris – d'où son surnom. Chaton des rues condamné à l'exil, il n'était certainement pas dans ses intentions de quitter l'Arbrachat pour vadrouiller sans le sou dans l'arrière-pays. Il a entraîné les autres exilés avec lui, ainsi que plusieurs membres de sa bande, pour fonder son propre refuge juste en-dessous. Paresseux et malicieux, Bilou organise mais ne fait pas grand-chose : il mange, il joue, il dort, il lit beaucoup, dort encore plus. Toutefois, il connaît toutes les coursives et les passages secrets qui mènent jusqu'au plus haut de la tour.

Coïtaud 2 / Malin 2 / Mignon 4 // Cœur 4 // Lire, écrire et compter, Séduire et charmer // Passage sans trace (1), Dissimulation d'objets (2) // Une capuche couleur de mur, une carte des étages de l'Arbrachat.



La salle de bal

Juste sous le quartier de la Suie, il existe une vaste salle voûtée et ronde, au son parfait et complètement isolée de la surface. C'est là que Bruno, un Chat maniéré et séducteur, a trouvé un jour une drôle de machine : **un orgue de barbarie** et toute sa collection de cartons. Au début, ils n'étaient que quelques Chats et Chattes à descendre ici pour danser au son de la machine, comme un club privé. Le bouche-à-oreille s'est bientôt opéré et l'affluence est devenue de plus en plus grande. Toutefois,

Bruno, soucieux de ne pas attirer l'attention de Walter, a fini par déployer tout un mécanisme de murs coulissants et de portes secrètes pour transformer les accès du lieu en labyrinthe dont la configuration change chaque semaine. Seuls les habitants des Suies sont tenus au courant des changements et aucun noble de la tour n'est jamais venu s'encanailler ici.



Bruno

Bruno est un beau Chat, au pelage soyeux, aux yeux vifs et au sourire charmeur – il le sait et en tire parti. C'est aussi un fin musicien, qui maîtrise de nombreux instruments. Sa grande chance, alors qu'il survivait à peine de sa musique, c'est d'avoir trouvé la salle de bal et l'orgue de barbarie. Il joue des airs anciens, trouvés dans les cartons de la machine, peut-être des airs qui faisaient déjà danser les grands tout-nus. Depuis quelque temps maintenant, il glisse de nouveaux cartons dans la collection : ses propres compositions qu'il a appris à coder avec des trous. Ces nouveaux airs ont énormément de succès, mais personne ne sait encore qu'il en est l'auteur.

*Costaud 1 / Malin 2 / Mignon 5 // Cœur 3
// Faire de la musique, Séduire et charmer //
Son et lumière (1), Voix enchanteresse (2),
Porte-voix (1) // Un shamisen, un orgue de
barbarie, de la gomina pour ses poils.*

Le crocodile albinos

La visite des égouts ne serait pas complète si on ne parlait pas du **grand crocodile albinos** qui y vit. Voilà. C'est à peu près tout ce qu'on sait à son sujet.

Costaud 5 / Malin 2 / Mignon 1 //
Cœur 7 // Griffier // De bien grosses dents.

Les terrains vagues

À l'extérieur des faubourgs s'étendent **friches, petits bois maigres** et **terrains abandonnés**. C'est un lieu parfait pour qui veut construire des cabanes et jouer à cache-cache, mais il n'est pas sans danger : des trous peuvent s'ouvrir à tout moment pour précipiter les malheureux sous terre ; des créatures affreuses y vivent ; les Chiens de la Casse viennent parfois jusqu'à pour observer la cité et n'hésitent pas à repartir avec des prisonniers. Malgré tout, cela reste un chouette terrain de jeu pour des Chatons aventureux.

Les cancrelats

Plus une nuisance qu'un danger, les **cancrelats** des terrains vagues sont d'énormes insectes rampants de la taille d'une grosse tortue. Ils ne sont pas particulièrement agressifs et même plutôt peureux, mais ils laissent dans leur sillage des puanteurs indescriptibles et des sanies peu ragoûtantes.



La campagne

Au-delà des murs d'enceinte, s'étend à perte de vue **une campagne légèrement vallonnée**, aux champs et pâtures soigneusement entretenus par des générations de paysans. Loin de l'exiguïté et de la verticalité de l'Arbrachat, les Chatons de la campagne vivent au grand air au milieu des champs. Cependant leur éloignement de la capitale les rendent bien plus vulnérables aux intrusions des Chiens de la Casse.

Piou, la voyageuse

Piou n'a jamais su voler et elle en souffre beaucoup. Elle cache sa nature d'oiseau derrière une grande cape et une capuche. Elle suit les Chatons partout pour avoir des histoires à raconter à sa famille de retour de migration. Elle est collante et parfois même énervante, mais c'est avant tout parce qu'elle se sent seule.

Costaud 3 / Malin 4 /
Mignon 4 // Cœur 7 //
Cueillir et chasser, Lire le
ciel et les étoiles, Trouver
son chemin // Passage
sans traces (1), Vif
comme le vent (2) //
Une grande cape à
capuche, des petits ob-
jets précieux dans
un sac Vuitton.





Ailleurs dans le Royaume des Chats

Tout autour de l'imposant Arbrachat,
on trouve de nombreux lieux
remarquables qui sont le cadre des
premières aventures des Chatons.



L'école de Château-Haut

L'école de miagie du Royaume est construite sur un ancien château d'eau. C'est sans conteste le lieu le plus impressionnant de la région après l'Arbrachat. L'eau de **la grande citerne** a été enchantée par les miages ; à son tour, elle a transformé la flore locale en une jungle colorée et merveilleuse. Malheureusement, ce petit paradis reste sous la juridiction de Walter et ses habitants ont des comptes à rendre, même si on dit que sa directrice, **la grande archimiage Miléna**, ne porte pas le roi dans son cœur.

Pistes d'aventures

- ✪ Les Chiens de la Casse utilisent depuis peu les environs de Château-Haut comme dépôt à ordures. Des liquides fluo et répugnants se mêlent à l'eau miagique et transforment les plantes en bien étranges créatures carnivores... (cf. La Casse-Auto page 125).
- ✪ Miléna a disparu, elle est partie en direction de la forêt endormie (cf. page 131) pour apaiser Sélénée, l'esprit de la forêt. Se serait-elle perdue dans les cauchemars de la Gardienne ?
- ✪ Les peintures du château s'agitent et murmurent l'histoire de Chante-Rêve, un instrument merveilleux désormais entre les mains d'un excentrique gérant de parc d'attractions (cf. page 155).



Le manoir du Feigneur des Fénèbres

Un vieux matou au menton tremblant et aux dents cliquettantes a élu domicile dans une vieille maison grinçante. On le dit si vieux que certains le pensent immortel. **Le Feigneur des Fénèbres** est un individu mystérieux atteint d'un mal étrange (cf. Chaton-Huant page 29).

Nul ne sait s'il est lui-même un excentrique qui se donne un genre, un véritable Chat-Huant ou quelque chose de plus terrible encore. En tout cas, **il recueille** les quelques Chatons-Huants du royaume qui ne trouvent nulle part où aller.

Tous ces Chatons le considèrent comme un père et ils trouvent dans cette vieille baraque grinçante un logis pour dormir la journée, loin des rayons brûlants du soleil, et un lieu où faire la fête à la nuit tombée.

Malheureusement, la garde royale arrivera toujours à retrouver un Chaton pour l'envoyer en exil si Walter le demande, même dans ce manoir à l'écart de tout.



Le Feigneur des Fénèbres

Ce chat aux deux longues canines, les dernières qui lui restent, ne sort que la nuit, drapé dans un costume bizarre, pour se nourrir de baies rouges et sucrées. Il a effrayé nombre d'insomniaques et d'amoureux en sortant soudainement d'un buisson, le visage couvert d'une gelée de la couleur de l'hémoglobine... Walter a peur du Feigneur des Fénèbres et ne le provoque pas sans raison, mais pour une raison inconnue, le Feigneur se soumet à toutes les lois communes et ne proteste jamais.

Coïtaud 2 / Malin 5 / Mignon 5 //
Cœur 7 // Connaître les lois et les légendes,
Rester calme et impassible, Faire de la
musique, Se déplacer en silence //
Gosier sans fond (2), Longue
nuit (3), Objets vivants (3), Vif
comme le vent (2) // Un costume
étrange et violet, une grande
cape de nuit, une lampe
ultraviolette, une valise à roulettes.



Pistes d'aventures

- Le Feigneur est accusé à tort de l'enlèvement d'un Chaton. C'est en réalité un sale coup des Chiens de la Casse (cf. page 125). Il faut rapidement le libérer et lever les soupçons avant que les villageois ne sortent les piques et les torches!
- Le Feigneur doit partir en voyage avec ses protégés et quitter le Royaume pour un temps. Il demande aux Chatons de garder le Manoir pendant son absence... Diantre que cette vieille maison fait peur la nuit!
- Le Feigneur des Fénèbres a invité ses voisins à sa méga fête d'anniversaire (deux cents ans, c'est un compte rond !) Mais personne n'a répondu à ses cartons d'invitation... Les Chatons pourront-ils convaincre les villageois des bonnes intentions du Feigneur? D'ailleurs qu'ont-ils prévu comme cadeau?



Le village de caravanes

Au nord de l'Arbrachat prospère une communauté autonome installée dans **de vieilles caravanes** tracées par la miagie. Les caravaniers sont marchands et artistes itinérants – tous très appréciés à Tourne-Bouchon (cf. page 143). Toutefois, Walter n'aime pas tellement toute cette liberté. Il colporte des **rumeurs nauséabondes** sur ces nomades, les accusant des pires vices.

Les Chatons qui s'aventurent au village rencontreront des Chats festifs et chaleureux. Sous cette insouciance apparente se cache cependant une crainte permanente des représailles de Walter. C'est pour cela qu'ils sont toujours prêts à lever le camp sur le champ !



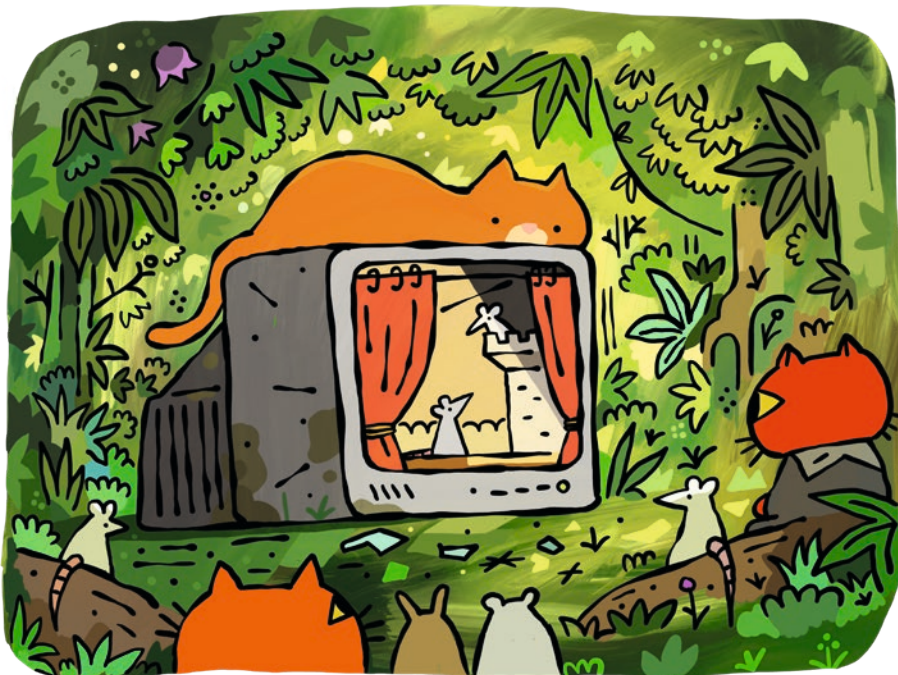
Mama, la matriarche du village

Mama est une vieille chatte à poil ras et au pelage chamarré. Son âge exact est un secret, mais on dit qu'elle a connu Walter alors qu'il n'était qu'un Chaton. Elle est souvent vêtue d'une longue robe ample et de nombreux bijoux métalliques tintant à chacun de ses pas. Elle se déplace doucement, parle lentement, mais rien ne semble pouvoir altérer sa volonté de lutter contre l'infamie de Walter.

Coïtaud 1 / Malin 5 / Mignon 4 // Cœur 6 // Connaître les lois et les légendes, Connaître les pays et les peuples, Convaincre et baratiner, Herboriser, Soigner blessures et maladies, Trouver son chemin // Soins (3), Soin des bêtes (1), Sentir la route (3) // De grandes écharpes colorées, des talismans autour du cou, un grand bâton de marche sculpté.

Pistes d'aventures

- Walter a détourné une livraison de pains sucrés destinée aux Chatons des faubourgs de l'Arbrachat et accuse les caravaniers. Les gardes royaux sont en approche du village, bien décidés à trouver des preuves du vol, quitte à les fabriquer de toutes pièces...



- Mama, la matriarche, connaît Suzanne, la voyante des marais (cf. page 137) pour lui avoir demandé conseil il y a bien longtemps. En échange d'un beau spectacle, elle donnera aux Chatons de quoi payer la vipère pour ces visions.
- Les Chatons arrivent en plein départ des caravaniers. S'ils le demandent poliment, ils pourront peut-être avoir une place dans une roulotte en direction de Tourne-Bouchon (cf. page 143), à moins qu'ils ne préfèrent voyager vers Grand'Roue (cf. page 155) ? Dans tous les cas, avec les Chiens de la Casse (cf. page 125) qui rôdent, le voyage ne sera pas de tout repos.



Le marais des Chats-Teignes

À l'ouest de l'Arbrachat, dans **une forêt humide**, vivent quelques individus originaux : les **Chats-Teignes**. Ces Chats hirsutes sont pour la plupart des Chatons exilés ayant décidé de couper tous liens avec le Royaume des Chats en s'installant dans les bois pour y vivre en ermites. Ils entretiennent peu de contact entre eux et encore moins avec l'extérieur – il est, pour ainsi dire, impossible de les dénombrer.

Toutes sortes de légendes circulent à leur sujet, mais il est difficile d'en tirer des vérités tant les Chats-Teignes sont **difficiles à trouver** dans cette forêt qu'ils connaissent si bien – c'est sans effort qu'ils s'y déplacent et s'y dissimulent aux yeux de tous. Sans compter leur capacité naturelle à ne jamais ressembler aux Chats hirsutes que l'on recherche.

Leur nom vient de leurs armures faites de cosses piquantes géantes, les faisant ressembler à de grosses **châtaignes**. L'armure et leurs poils hirsutes, collés par la boue et emmêlés de feuilles, font des Chats-Teignes de parfaits croquemitaines pour les épouvantables histoires des veillées au coin du feu.

« Si tu ne prends pas ton bain, le Chat-Teigne te traînera jusqu'au marais ! »

C'est vrai que **les Chats-Teignes font peur**, mais c'est leur caractère introverti, presque farouche, qui entretient cette réputation. Si un Chaton se montre digne de confiance, un Chat-Teigne sera le plus aimable des hôtes et le plus loyal des amis.

Bibi, le Chat-Teigne

Bibi est un impressionnant Chaton au pelage hirsute plein de boue séchée, de feuilles, de branches et probablement d'autres choses encore. Il a grandi dans le marais et ne connaît rien à la vie civilisée de l'Arbrachat. Il est mal à l'aise quand il est enfermé dans une pièce ou quand il y a plus de personnes qu'il n'en peut compter autour de lui (c'est-à-dire, pas beaucoup). Silencieux et solitaire, c'est au cœur de la forêt qu'il dévoile tous ses talents – il n'a peur de rien, trouve toujours à manger (il faut toutefois avoir l'estomac solide pour l'accompagner dans ses festins) et se déplace plus vite que les écureuils dans les branches. Et c'est un ami sur lequel on peut toujours compter!

*Coïtaud 5 / Malin 2 / Mignon 3 // Cœur 7
// Bouger son popotin, Feuler et menacer,
Cueillir et chasser // Motte de terre (1),
Tranche et pique (1) // Un grand fouet pour
s'accrocher aux branches et sauter au loin, des
bogues de châtaignes à lancer.*

Pistes d'aventures

- Un Chat-Teigne est pris au piège dans un incendie provoqué par la foudre. Il est totalement paniqué et il faut réussir à le calmer pour l'aider.
- Les villageois des alentours parlent d'une effrayante créature des marais aperçue à l'orée des bois, mais c'est probablement un Chat-Teigne qui a juste besoin d'un bon bain.
- Walter considère le marais comme une verrue, au milieu de son beau royaume. Ça devient même une idée fixe. Tôt ou tard, il tentera de le faire assécher, peu importe ceux qui y vivent.





Le village portuaire d'Embrasse

Au nord-est de l'Arbrachat se trouve un petit village troglodyte nommé **Embrasse**. Il assure l'approvisionnement de **bière salée** de l'Arbrachat. Ses habitants ont développé tout une technique de brassage qui profite des remous du bras de mer : leurs bières et limonades légèrement salées, mais rafraîchissantes, sont connues et appréciées dans tout le Royaume et jusqu'aux plus hauts étages de l'Arbrachat.

Le village possède également **un petit port** permettant d'embarquer pour Tourne-Bouchon (cf. page 143), le plus gros client de bière salée ! Certains partent aussi d'Embrasse afin d'accomplir leur quête au trésor dans des endroits dangereux comme Fieffrousse (cf. page 251).

Capitaine Capucine

Capucine aime la mer, les bateaux, les chants de marins et le poisson ! Elle est donc devenue capitaine de son navire, *Four d'été*, après l'avoir gagné à une partie de dés. Certains prétendent qu'elle aurait utilisé des dés pipés, mais personne n'ose le dire devant elle. Capucine est une femme de tête qui mène son équipage d'une main de maître, une féroce duelliste agile et roublarde, une collectionneuse d'amants, et une accro à l'aventure. Une mission périlleuse ? Une cause perdue ? Une région inexplorée ?

Des pirates
à traquer ?
C'est avec
plaisir que
la Capitaine
Capucine
vous louera ses
services !

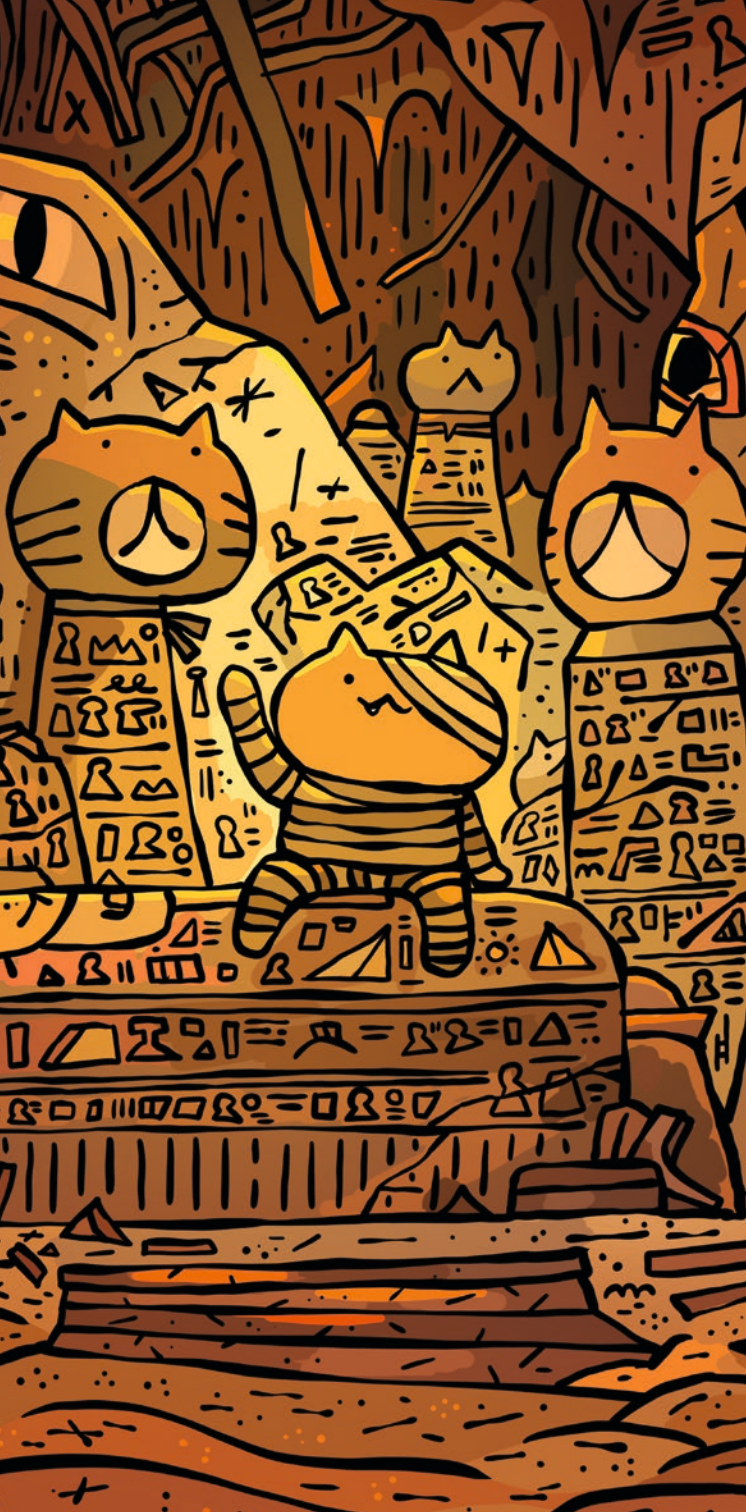


*Costaud 3
/ Malin 4
/ Mignon*

3 // Cœur 7 // Connaître les pays et les peuples, Feuler et menacer, Lire le ciel et les étoiles, Trouver une information // Respirer sous l'eau (1), Sentir la route (3), Chat de gouttière (2) // Une carte des côtes du royaume et au-delà, une longue-vue.

Piste d'aventures

- Une étrange rumeur parle d'un Poisson-Chaton lumineux qui sortirait des eaux à la nuit tombée.
- Un groupe de Chiens de la Casse a construit un sous-marin de fortune pour s'infiltrer dans les grottes inférieures d'Embrasse afin d'en voler la précieuse bière.
- Une gigantesque baleine bleue s'est échouée contre les récifs d'Embrasse. Un groupe de marins tente désespérément de la remettre à la mer.



La grande pyramide

Au sud du Royaume des Chats se trouve **une étrange pyramide de verre** entourée d'une étendue de sable ocre-rouge. Certains voyageurs racontent qu'une puissante miagie a réduit en poussière tout ce qui se trouvait ici, à l'exception de cette construction transparente.

L'édifice creux recèle un dédale de souterrains et de couloirs renfermant **d'immenses trésors**. Une grande partie de la fortune actuelle du Royaume des Chats découle du commerce de toutes les statuettes et bijoux divers que les sbires de Walter ont pu ramasser depuis quelques années – avant que quelque chose ne se révèle.

Pendant des générations, les Chats avaient craint et respecté ce lieu particulier – jusqu'à ce que la cupidité de Walter ne l'amène à **profaner l'endroit**. L'appétit de Walter s'est révélé contagieux, attirant explorateurs et aventuriers divers, jusqu'à ce que d'étranges rumeurs ne commencent à circuler concernant des créatures momifiées arpentant les profondeurs de la pyramide.

Ces Chatons morts-vivants nommés **Miaoumies** (cf. page 30) ne sont pas nombreux et la plupart restent à l'abri de la pyramide. Il arrive toutefois qu'une Miaoumie quitte son douillet sarcophage loin sous la terre, sorte et se fasse des amis.

Mimi, la Miaoumie

Mimi est une Miaoumie tout juste sortie de la pyramide. C'est la première fois que ses bandelettes voient le soleil du jour. Elle a été réveillée il y a quelques jours à peine par des pillleurs envoyés par Walter et erre depuis dans les environs. Elle s'est mise en tête de rassembler un maximum d'objets volés pour les rapporter en sécurité dans la pyramide.

Costaud 2 / Malin 2 / Mignon 2 // Cœur 4 // Faire les poches, Se déplacer en silence // Conservation des ressources (1), Voix enchanteresse (2) // Un miroir ancien, des parfums capiteux, une drôle de coiffe avec des serpents dessus, un grand sac à dos en bandelettes qui peut contenir autant de choses qu'on met dedans.

Pistes d'aventures

■ Les Miaoumies n'aiment pas qu'on dérange leur repos. Toutefois, depuis que Walter a initié une nouvelle expansion du Royaume des Chats, de drôles de machines moissonnent les champs et font vibrer les profondeurs des cryptes. Plus moyen de dormir tranquille. Les Chatons trouveront-ils une solution pour apaiser l'irritation des anciens ?

■ Les Miaoumies n'ont que peu d'occupation là-dessous. Même si elles sont un peu flippantes, elles manquent cruellement de distraction. Les Chatons pourraient leur faire un spectacle ou leur descendre leurs jeux de société favoris ?

■ Une créature de pierre à tête de chacal, nommée Anubis, erre à la surface du Royaume. Elle avait jadis été emportée, encore sous la forme d'une statue et elle cherche maintenant à retourner auprès des Miaoumies qu'elle protégeait.



La tour radio brouillée

Depuis les Hauteurs de l'Arbrachat, on distingue, loin, très loin sur une colline, une **vieille tour métallique**. Elle émet une lumière clignotante et, parfois, s'en échappe une étrange mélopée. On raconte dans les tavernes qu'à son sommet se trouve un artefact magique, « **la Boîte-à-Parlotte** ».

Toutefois, avant de mettre la main sur cet objet fabuleux, les Chatons ont une longue route jusqu'à la tour et une escalade périlleuse jusqu'au sommet !

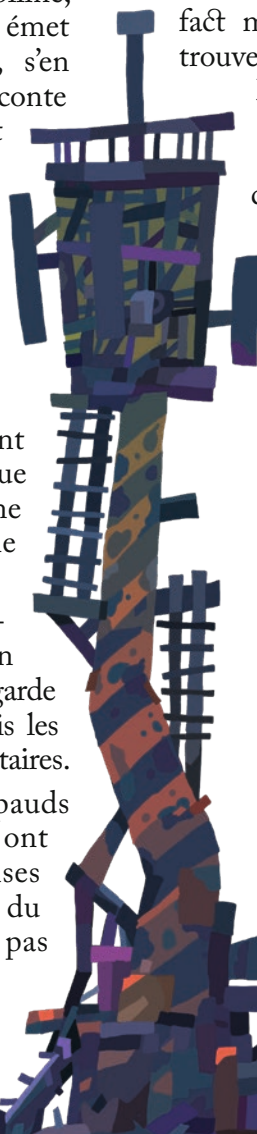
Pistes d'aventures

- Un Chaton fait un rêve récurrent dans lequel une curieuse musique l'attire vers ce lieu étrange sur une colline escarpée, il se sent comme attiré par la tour.
- Walter a entendu parler de la Boîte-à-Parlotte et il veut mettre la main dessus, mais il n'enverra pas sa garde pour autant, c'est trop risqué. Mais les Chatons pourraient se porter volontaires.
- Les Chatons ont repéré des crapauds brigands (cf. page 137). Ils ont surtout entendu leurs vantardises à propos de la future invasion du domaine. Des héros ne peuvent pas rester sans rien faire !

La boîte-à-parlotte

La **boîte-à-parlotte** est un artefact mystérieux. Quand les Chatons la trouvent pour la première fois, la Conteuse lance secrètement 1d6 ou choisit un pouvoir. Avec un peu de temps et du bricolage, les Chatons pourront débloquent plus de pouvoir.

1. La boîte amplifie la voix de façon surprenante.
2. La boîte peut enregistrer un son, un discours et le restituer à l'envi.
3. La boîte peut créer une onde qui renverse, brise des objets.
4. La boîte émet une musique envoûtante et fait danser.
5. La boîte reçoit des émissions étranges, donnant des bribes d'informations.
6. La boîte se déploie et révèle un robot parlant. Chouette !
Un nouveau familier !







Et au-delà encore

La Ville

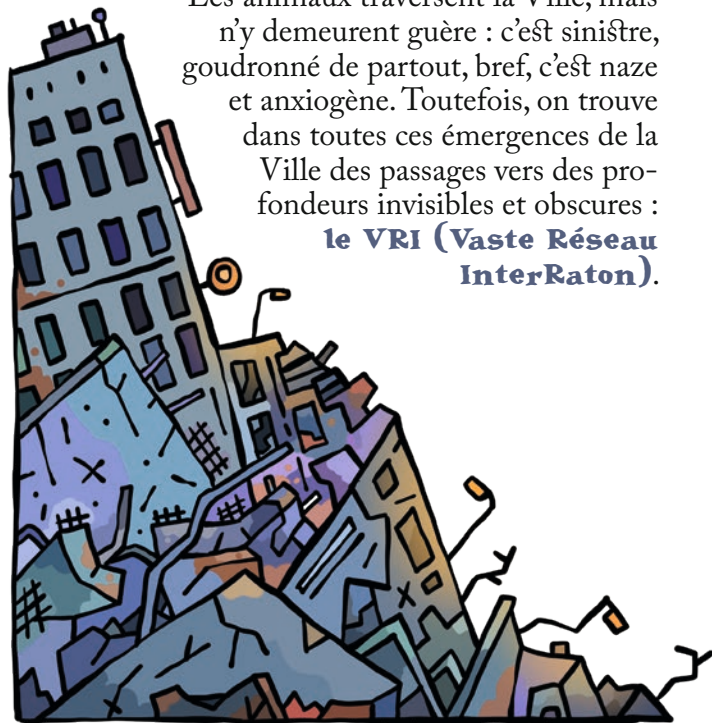
La Ville, c'est le nom que les animaux donnent aux vestiges encore debout des royaumes des grands-tout-nus : ici et là, on tombe sur des buildings de béton et d'acier, des morceaux de routes bitumées, des installations industrielles rouillant sous la pluie...

Les animaux traversent la Ville, mais n'y demeurent guère : c'est sinistre, goudronné de partout, bref, c'est naze et anxiogène. Toutefois, on trouve dans toutes ces émergences de la Ville des passages vers des profondeurs invisibles et obscures :

le VRI (Vaste Réseau InterRaton).

C'est là qu'est installé **le Royaume des Rats**, ignoré des chats du Royaume et pourtant incroyablement étendu (jusque dans les égouts de l'Arbrachat, cf. page 101). Et, contre un service ou un petit trésor, les Rats peuvent guider les Chatons d'un lieu à un autre en empruntant les tunnels et les machines qui les parcourent, d'anciennes rames de métro réhabilitées : sans se faire voir des Chiens de la Casse, il devient possible d'aller de Fieffrousse à l'Arbrachat, d'Embrasse à Tourne-Bouchon ou à Grand'Roue...

Pour la Conteuse et les joueuses, c'est le moment de mettre en scène le petit coin de ville qu'elles connaissent bien et où elles vivent – petit village perdu dans le Rural Profond ou quartier métropolitain futuristico-brutaliste !



1d6 Ce qu'on peut trouver en surface d'une Ville...

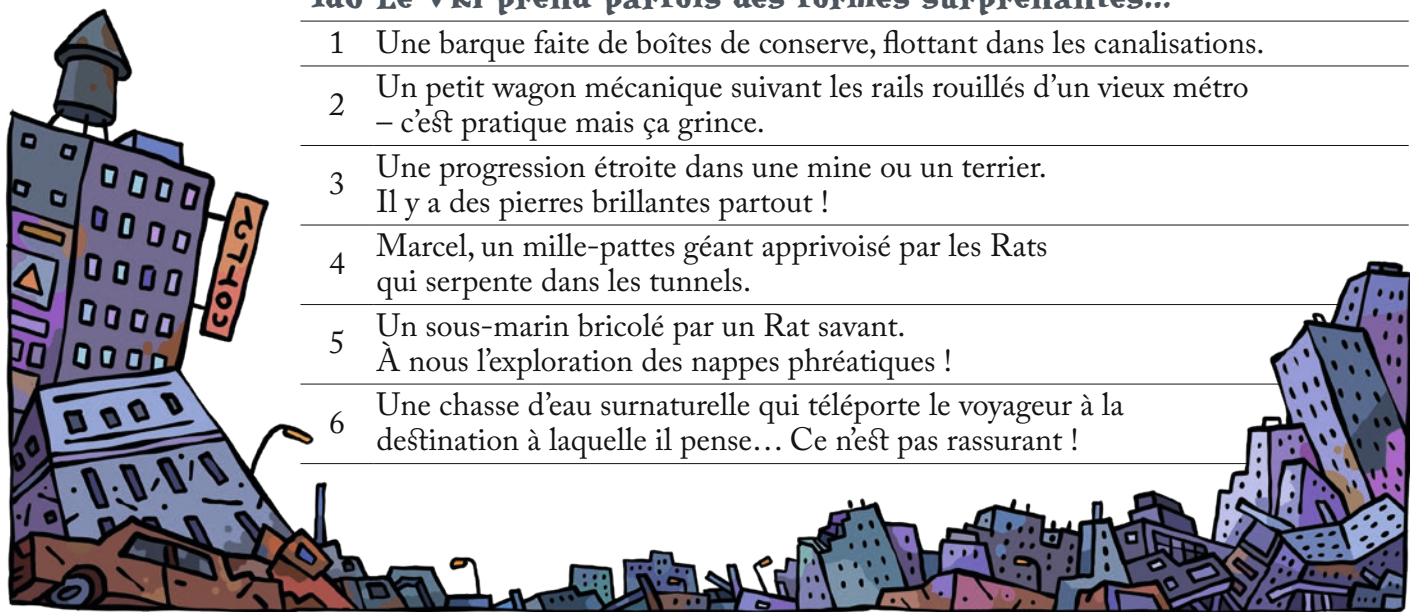
- 1 Un stade avec un gazon bien trop haut et des ballons mous et dégonflés.
- 2 La carlingue d'un avion de ligne à moitié immergé dans une piscine.
- 3 Un centre commercial de verre et d'acier rempli de trucs trop grands ou trop pourris.
- 4 Une salle de cinéma qui projette encore des films sur un écran taché.
- 5 Une station de métro un peu flippante avec un restaurant tenu par des Rats.
- 6 Un ancien zoo – bizarrement les animaux évitent l'endroit...

1d6 Au détour d'une rue, on peut rencontrer...

- 1 Une patrouille de Rats récolteurs avec des lampes frontales.
- 2 Un magnifique cerf qui traverse l'avenue, des fleurs poussant sur ses bois.
- 3 Une petite caravane de Furets marchands poussant un caddie.
- 4 Des pigeons postiers faisant une halte et racontant les derniers potins.
- 5 Un groupe d'animaux faisant une pause dans un lavomatic désaffecté.
- 6 Un Rat musicien s'essayant à toutes sortes d'instruments dans une boutique spécialisée.

1d6 Le VRI prend parfois des formes surprenantes...

- 1 Une barque faite de boîtes de conserve, flottant dans les canalisations.
- 2 Un petit wagon mécanique suivant les rails rouillés d'un vieux métro – c'est pratique mais ça grince.
- 3 Une progression étroite dans une mine ou un terrier.
Il y a des pierres brillantes partout !
- 4 Marcel, un mille-pattes géant apprivoisé par les Rats qui serpente dans les tunnels.
- 5 Un sous-marin bricolé par un Rat savant.
À nous l'exploration des nappes phréatiques !
- 6 Une chasse d'eau surnaturelle qui téléporte le voyageur à la destination à laquelle il pense... Ce n'est pas rassurant !



Le Royaume des Rats

Les ruines des villes humaines effraient la plupart des animaux. Elles sont hantées de souvenirs désagréables et encore particulièrement polluées – on n'y trouve presque rien qui pousse à travers le béton gris et, certainement, rien de mangeable.

Les rues sont silencieuses, parfois troublées par le claquement sec des sabots d'une biche sur le goudron ; encore sauvage, elle s'enfuit au moindre bruit suspect et disparaît parmi les feuillages d'un square devenu forêt. La nuit tombe et, pourtant, comme par enchantement, le néon de certaines enseignes se met soudain à crépiter, puis s'allume, donnant à ce lieu vide des airs de fête foraine abandonnée.

Tout ceci est possible grâce aux Rats. Ils étaient déjà là quand les gros-tout-nus vivaient encore et ont beaucoup appris en les observant. Depuis lors, ils entretiennent du mieux qu'ils peuvent ce que les humains ont laissé derrière eux.

Les rats considèrent les gros-tout-nus comme des demi-dieux : des créatures immenses, puissantes, craintes, mais qui assureraient l'opulence et la survie de leur peuple. Depuis leur disparition, la vie des rats est bien plus dure et compliquée. C'est pourquoi certains Rats prient tous les soirs pour le retour des humains.



Bip et Squik, les archéologues des égouts

Ces deux rats ont un look bien singulier : ils portent des lampes frontales, de gros sacs à dos et des outils d'exploration. Ce sont des ingénieurs de génie et peuvent fabriquer à peu près tout et surtout n'importe quoi avec ce qu'ils récoltent. Ils parcourent sans relâche les souterrains de la Ville et savent se repérer mieux que quiconque dans ces profondeurs.

Coïtaud 2 / Malin 3 / Mignon 3 // Cœur 5 // Observer et fouiller, Trouver son chemin // Lampe frontale, piolet et corde, bobine de ficelle, trousse de mécanicien.

Riri le Sage

Riri est un vieux sage trônant sur un vieux poste de télévision. Il organise des pièces de théâtre dans lequel des animaux jouent à l'intérieur de sa télé cassée. Chaque pièce parle des temps anciens, des humains, de catastrophe, mais aussi d'amour et d'aventures palpitantes. Tous les animaux des environs aiment assister à ces représentations.

Coïtaud 1 / Malin 5 / Mignon 4 // Cœur 6 // Connaître les lois et légendes, Convaincre et baratiner // Vieux livre de théâtre, micro débranché, quelques cassettes VHS.



La Casse-Auto

Les **chiens** étaient les meilleurs amis de l'homme, mais aujourd'hui ils sont livrés à eux-mêmes. Vagabonds, ermites ou mystiques, ils traînent leur existence en évoquant le retour du maître, celui qui donnera de nouveau sens à leur vie. Malheureusement, certains chiens cèdent à cette étrange mélancolie et ils deviennent amers et violents. Pour eux, il n'y a aucun horizon radieux dans leur futur, seulement **une vie de brigands** au sein de la Casse-Auto.

La Casse-Auto n'est un paradis pour personne, pas même pour les chiens qui y vivent. C'est juste une véritable décharge à ciel ouvert, où s'accumulent de vieilles voitures rouillées, des bidons remplis de mélasse odorante et de vieux fauteuils défoncés. Et toujours, **une sinistre fumée noire** émanant de grands feux de pneus, est visible à des kilomètres – marquant avec certitude l'emplacement de la place-forte.

Le quotidien d'un Chien de la Casse consiste à **frapper la taule** pour en faire des armes ou armures toutes moches et rouillées, mais qui en imposent.

Après une bonne matinée de travail intensif, les chiens partent en meute piller les alentours pour récupérer des matériaux ou **enlever des animaux** qu'ils feront bosser à leur place en attendant de toucher une rançon. Qu'ils se déplacent à pattes ou montés sur leurs bruyants chars à moteur, leurs venues dans les campagnes environnantes sont toujours remarquées et craintes. Quand la nuit vient, bien plus tard, on entend **des concerts d'abolements et des hurlements sauvages**, fous et tristes à la fois.

Pour les animaux exploités de force dans la Casse-Auto, les ennuis ne font que commencer. Tous doivent s'user les pattes à **bosser pour la meute** avant de s'effondrer de fatigue dans l'un des containers transformés en dortoir austère. Cependant, il n'est pas impossible de s'échapper, certains prisonniers ont bien remarqué que les graines de la discorde germent au sein même la meute des chiens. Les esclaves n'attendent que **le moment propice** pour s'enfuir et l'arrivée des Chatons mettra sans doute le feu aux poudres.





Brutus, chef du gang

Brutus est le premier chef de la bande qui n'est pas un molosse. C'est un pug un peu ridicule, mais diablement malin. Petit et mesquin, il a réussi à devenir le chef en montant les plus balaises les uns contre les autres. Depuis, il a instauré une discipline de fer et augmenté drastiquement la production d'armes et d'armures. Les raids des chiens sont mieux préparés, plus effrayants et plus audacieux que jamais.

Il pense que les chiens devraient arrêter de vivre en nomade et réclamer les terres du Royaume des Chats, mais il sait qu'ils ne sont pas encore assez nombreux. Pour le moment, il se contente de comploter avec Walter qui le laisse piller quelques miettes de son territoire.

Mais cela ne durera pas toujours, Brutus veut tout le gâteau pour lui et il voit l'Arbrachat comme une pièce montée très alléchante.

Brutus fait vivre un enfer aux animaux réduits en esclavage, mais aussi à Jazz la forgeronne labrador. En secret, Brutus vend également le fruit des pillages à Walter (en échange de quelques trésors venus de la grande pyramide) et l'aide à entretenir la peur dans le Royaume des Chats.

Ces magouilles entre Brutus et Walter pourront, si elles sont découvertes, briser la confiance que portent les chiens à leur chef de meute et mettre Walter dans une situation délicate. Certaines rumeurs racontent que des gardes royaux ont été vus commerçant avec des chiens à la nuit tombée aux portes de l'Arbrachat, ou encore de visites d'espions félins à la Casse.

Brutus n'est pas très ordonné, une fouille de ses appartements révélera de la monnaie frappée à l'effigie de Walter ainsi qu'une correspondance compromettante entre les deux comploteurs.

Costaud 5 / Malin 5 / Mignon 3 //
Cœur 10 // Feuler et menacer, Griffes,
Convaincre et baratiner, Réparer des trucs
et des machins, Connaître les lois et les
peuples // Porte-voix (1), Hardiesse (1) //
Grosse armure de plaque, fine et solide épée,
un exemplaire du « Prince » de Machiavel.



Jazz la forgeronne

Jazz la labrador noire en a vraiment ras le bol de Brutus et de ses ordres. Pour elle, la vie est encore plus pénible depuis que sa meilleure amie Luna a été chassée. Elle se ruine les pattes à forger les armures, les armes et les boucliers des Chiens de la Casse. S'ils ont l'air aussi patibulaires, c'est grâce à elle ! Elle a mauvais caractère, mais c'est surtout dû à son épuisement physique. Elle pourrait se ranger du côté des Chatons, voire créer une révolution chez les Chiens de la Casse si les Chatons gagnent sa confiance.

Coïtaud 4 / Malin 3 / Mignon 3 //
Cœur 7 // Bricoler des trucs et des machins,
Herboriser, Rester calme et impassible //
Travail sans danger (1), Invocation d'ou-
tils (2) // Grand tablier de cuir, lunettes de
soudeur, gros marteau.

Apollon, le plus beau

Apollon le caniche n'a jamais voulu de cette vie barbare, aussi moche qu'ait été son enfance, il a toujours vu la beauté partout. Son attitude dénote avec les autres chiens de la meute. Il est d'un naturel calme, prend soin de son pelage, aime les arts et le chant. Forcément, il est ignoré par ses pairs. Même s'il rêve d'un ailleurs, ses perspectives sont limitées.

Coïtaud 1 / Malin 3 / Mignon 5 //
Cœur 3 // Faire de la musique, Convaincre
et baratiner, Rester calme et impassible //
Pattenrond (2), Couleur des herbes (1) //
Peigne et brosse, gants.



Pif, Paf et Pouf, les inséparables bourrins

Ces trois molosses sont les plus fidèles alliés de Brutus. Leur statut privilégié de sous-chefs leur permet d'aboyer à loisir sur ceux qui bossent et de passer leur temps à faire de la musculation en soulevant des pneus au bout de longs essieux. Ils ne sont pas à proprement parler idiots – pris individuellement – mais l'union des trois crée une étrange alchimie de bêtise.

Coïtaud 5 / Malin 2 / Mignon 3 //
Cœur 7 // Feuler et menacer, Griffier //
Patrouille en chaussons (1), Hardiesse (1) //
Grosses armures, épieux, filet pour capturer
les gens, cordes solides.

Pistes d'aventures

Pour débiter...

- ❧ Les Chatons sont capturés lors d'une embuscade et se retrouvent aux travaux forcés.
- ❧ Sélénée, l'esprit de la forêt endormie (cf. page 131) ne peut trouver le repos à cause du vacarme et de l'exploitation du bois pour les fourneaux.
- ❧ Un ami des Chatons a été capturé par les chiens, ils doivent s'infiltrer et le libérer (parfait pour ajouter un nouveau Chaton dans le groupe).
- ❧ Les Chatons apprennent à Tourne-Bouchon que les Chiens de la Casse se sont installés non loin et sèment la pagaille, ce n'est pas bon pour le commerce.
- ❧ Les Chats du village des caravanes ont dû abandonner leurs transports suite à une attaque des chiens et se sont réfugiés à la lisière de la forêt endormie. Sans toit au-dessus de leur tête ils sont malheureux et grelottants. Que faire pour récupérer leurs caravanes avant qu'elles ne soit « recyclées » par les Chiens ?

Et si...

- ❧ Jazz la forgeronne décidait qu'elle en avait assez des horaires impossibles de Brutus, elle pourrait vouloir le renverser ?
- ❧ Apollon provoquait une diversion en libérant les prisonniers afin de profiter du chaos pour fuir ses responsabilités dans la Casse ?

- ❧ Pif, Paf et Pouf connectaient les trois neurones qu'ils ont en commun pour se rendre compte que Brutus n'est pas le plus fort ? Par contre, puisqu'il est hors de question qu'ils se mettent d'accord sur celui qui est le plus balèze de la fratrie, la bagarre est inévitable !

Et puis...

- ❧ Brutus a trouvé des alliés parmi les malfrats ayant rejoint le bouc Sombre (cf. page 163)
- ❧ Brutus force les animaux capturés à explorer le Fieffrousse (cf. page 251) et lui apporter tout objet de valeur.

Si tout va mal pour les Chatons

- ❧ Apollon pourra tenter de les libérer pour s'enfuir vers Tourne-Bouchon et vivre une vie d'artiste.
- ❧ Jazz prend la tête de la Casse, chassant Brutus et libérant les esclaves.





La forêt endormie

À la bordure du Royaume des Chats et de la Casse-Auto, s'étend **une immense forêt** que l'on dit miagique. On y trouvait, il y a encore peu de temps, quelques animaux à l'état sauvage et d'autres qui voulaient s'éloigner de la civilisation, mais depuis l'installation des Chiens de la Casse et le début de l'exploitation du bois, beaucoup ont préféré s'enfuir. **Le cœur de la forêt**, lui, n'a pas bougé : c'est le domaine des arbres et de Sélénée qui veille sur son troupeau feuillu.

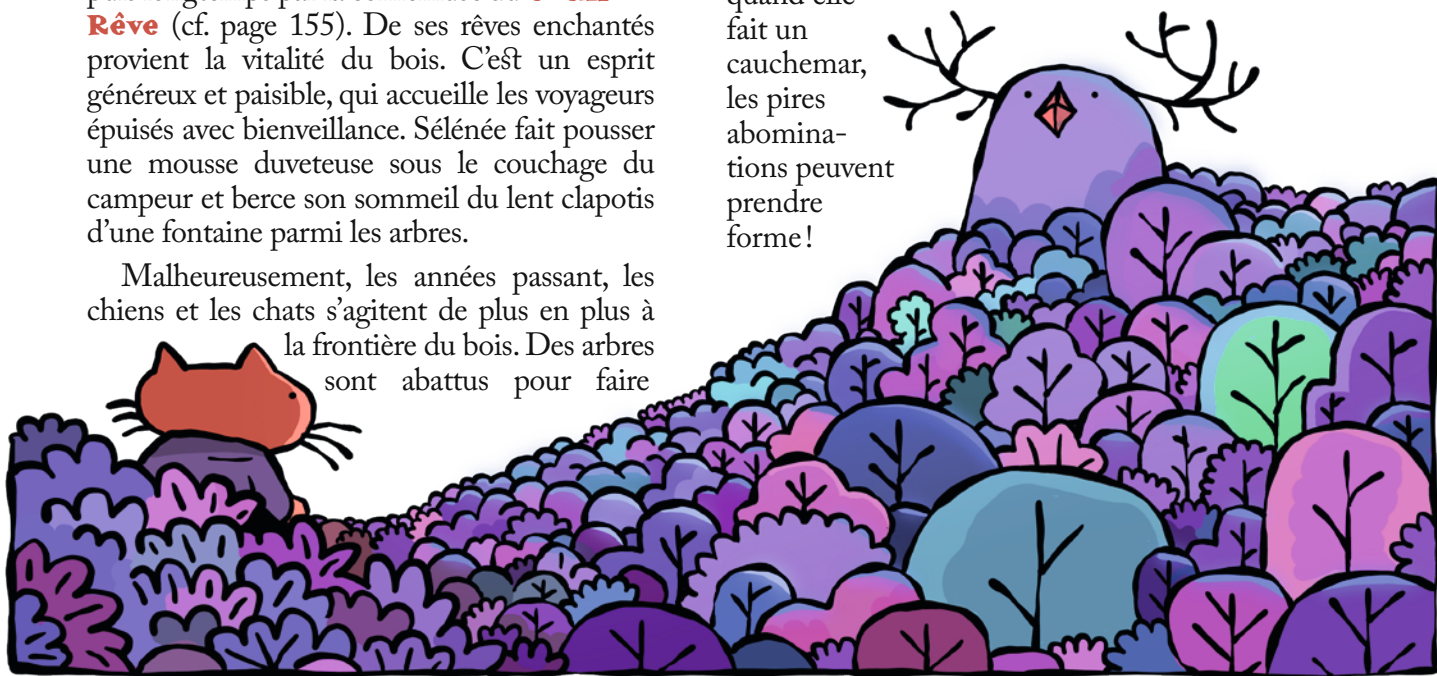
Sélénée est un esprit qui prend la forme d'une chouette immense au plumage de feuilles, portant deux immenses cornes faites de branches fleuries. Sélénée dort, bercée depuis longtemps par la cornemuse du **Chante-Rêve** (cf. page 155). De ses rêves enchantés provient la vitalité du bois. C'est un esprit généreux et paisible, qui accueille les voyageurs épuisés avec bienveillance. Sélénée fait pousser une mousse duveteuse sous le couchage du campeur et berce son sommeil du lent clapotis d'une fontaine parmi les arbres.

Malheureusement, les années passant, les chiens et les chats s'agitent de plus en plus à la frontière du bois. Des arbres sont abattus pour faire

tourner les fourneaux de la Casse et pour construire les foyers de plus en plus nombreux des chats. La jolie berceuse de Sélénée s'est alors peu à peu transformée en une musique étrange – le lent râle d'un cuivre rauque emplît dorénavant la forêt, réveillant des créatures terrifiantes.

Sélénée, l'esprit de la forêt

Sélénée est une immense chouette magique, une créature née du retour de la miagie sur terre. Elle dort en permanence, mais ses rêves se concrétisent dans le monde réel. Un double arc-en-ciel, une cascade mélodieuse, une mousse sur le tronc d'un arbre plus confortable qu'un trône de roi : ce sont tous les petits mirages dont Sélénée est capable, mais quand elle fait un cauchemar, les pires abominations peuvent prendre forme !



Luna, la Gardienne

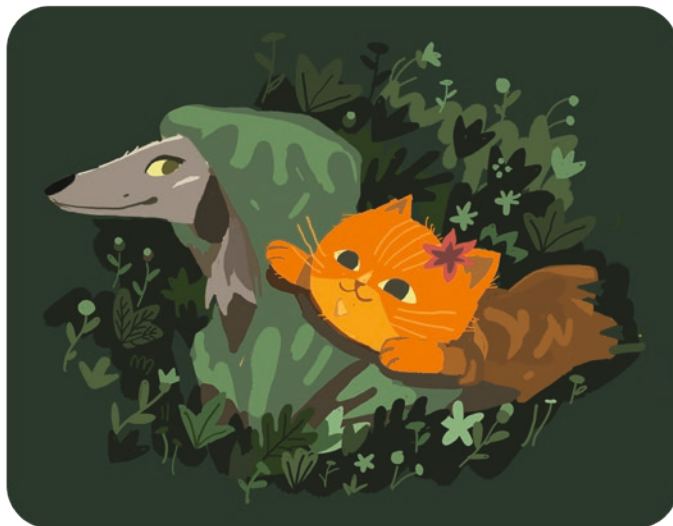
Cette mystérieuse levrette garde la forêt de Sélénée. En vérité, elle est née dans la Casse-Auto, mais elle a toujours détesté la brutalité de Brutus. Elle s'est enfuie et garde l'espoir de voir un jour la Casse démantelée et ses esclaves libérés.

Coïtaud 3 / Malin 4 / Mignon 5 // Cœur 8 // Bouger son popotin, Observer et fouiller, Trouver son chemin, Se cacher dans les ombres, Herboriser, Soigner blessures et maladies // Tablier de cuir (1), Couleur des herbes (1) // Cape couleur de forêt, marteau de forgeron.

Pistes d'aventures

Aux abords de la forêt

- ❖ Edmund est bien décidé à mettre la pagaille partout où il passe avec l'aide de Hurle-cauchemar, sa maudite trompette (cf. page 155) et sa troupe de héros de l'orage. Il a pour projet de créer une armée des ombres née des cauchemars de Sélénée.
- ❖ Des Chiens de la Casse rôdent aux abords de la forêt, coupant du bois pour la forge et cherchant au passage à kidnapper des animaux errants pour la main-d'œuvre.
- ❖ Le village des caravaniers s'est installé à la lisière de la forêt, mais entre les incursions des Chiens et les bruits étranges venant des bois à la nuit tombée, ils ne sont pas tranquilles...



Dans la forêt

- ❖ Ce matin, le jour ne s'est pas levé ; la forêt est plongée sous un dôme de nuit violacé produit par le cauchemar de Sélénée. Il faut calmer l'esprit pour que le soleil revienne enfin.
- ❖ Les cauchemars de Sélénée prennent vie sous la forme de créatures tissées de nuit, comme des ronces noires ou des araignées géantes à l'abdomen couvert de petits astres lumineux...
- ❖ La forêt s'éveille : les buissons grognent comme des ours qui hibernent, les arbres se tordent et se plient dans des craquements sinistres, les plantes bourgeonnent puis fanent à vitesse accélérée... Quelque chose voyage à travers les bois qui provoque ces phénomènes.







Les Criqueurs

Il est une étrange confrérie qui vit aux abords de la forêt endormie, composée de Chats et de Chiens qui vivent ensemble, unis par des codes particuliers, par leur haine des tyrannies et leur amour de la liberté et de la vitesse : ce sont les **Criqueurs** !

Reconnaissables à leurs épais gilets de cuir décorés de clous et de motifs colorés (et un peu effrayants), les Criqueurs ont une très mauvaise réputation – bagarreurs, fêtards, irrespectueux, voleurs, trafiquants... Bon nombre des crimes commis par les bandes de Ptolemnos (cf. page 93) leur sont imputés et

leur allure sauvage n'améliore pas la manière dont les gens les considèrent.

Les Criqueurs rassemblent des Chats ayant quitté l'Arbrachat et des Chiens ayant abandonné la Casse et la tyrannie de Brutus. Ils chevauchent d'énormes criquets bourdonnants, aux plaques de chitine décorées de motifs flamboyants, et parcourent les campagnes à fond la caisse dans un bruit d'enfer.

N'importe qui peut devenir Criqueur s'il peut passer les rites d'initiation : boire beaucoup, se bagarrer avec les plus gros de la bande et surtout aller capturer son propre criquet dans les hautes herbes au nord de la forêt. C'est une tâche dangereuse : il faut repérer un criquet, l'attraper, le monter sans se faire désarçonner, le dompter jusqu'à ce qu'il accepte la patte de son cavalier. Le tout sans se faire manger par le lézard géant qui vit aussi dans les herbes (et n'a rien contre changer de régime : du criquet tous les jours, c'est lassant).



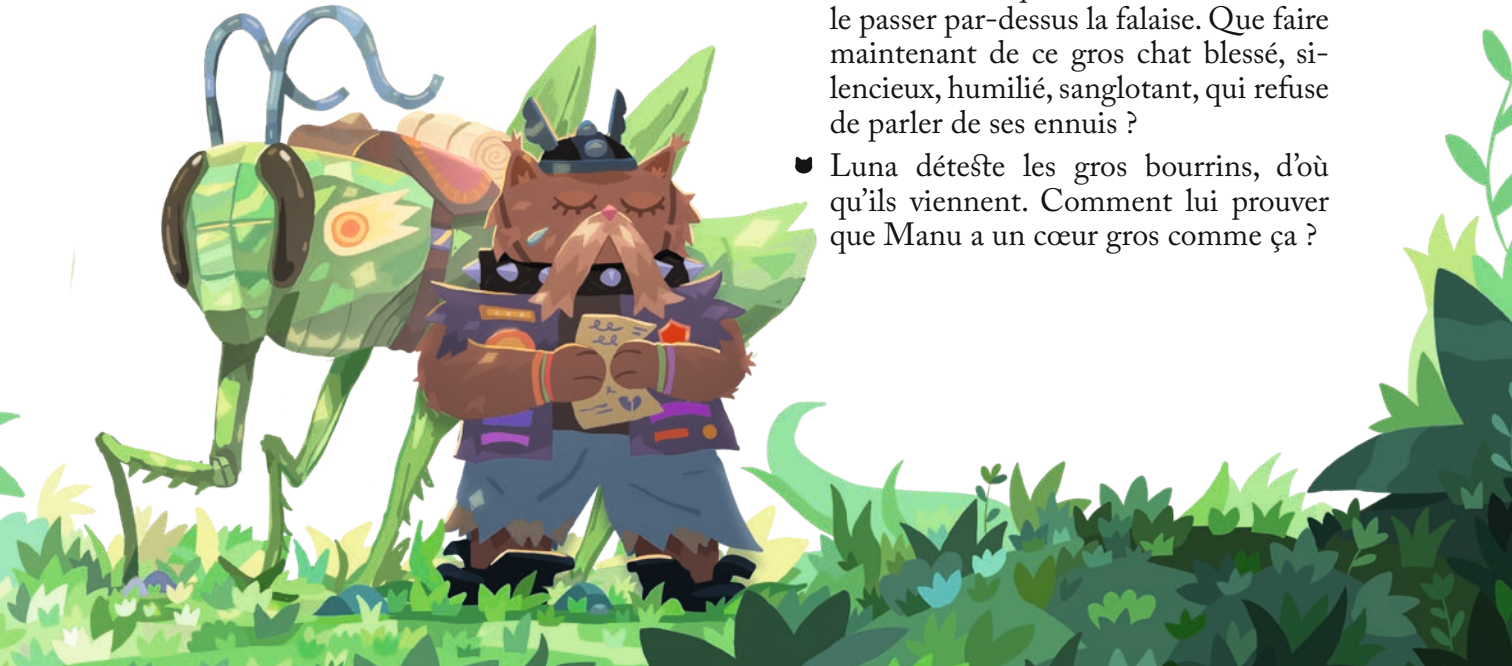
Manu

Manu est le chef du Mouvement Criqueur de la Forêt endormie. C'est un chat puissant, aux bras épais et tatoués, au poil épais et aux vibrisses tombantes. C'est le plus dur et le plus implacable des Criqueurs, ayant ouvertement déclaré son opposition à la fois à Walter et à Brutus (les deux tyrans ont mis sa tête à prix pour cela). Dernièrement pourtant, Manu ne va pas bien et a tendance à pleurer dans sa bière. C'est qu'il est tombé amoureux de Luna et que celle-ci l'a envoyé siffler sur la colline avec son petit bouquet d'églantine... Ses amis du MC tentent de lui remonter le moral en l'entraînant dans des chevauchées de plus en plus longues et sauvages, mais rien n'y fait. Il songe de plus en plus à rejoindre Tourne-Bouchon pour y noyer son chagrin avant de s'engager sur un navire en partance pour l'autre bout du monde...

Coïtaud 5 / Malin 3 / Mignon 3 // Cœur 8 // Bouger son popotin, S'occuper des bêtes, Feuler et menacer, Griffes, Convaincre et baratiner // Bénédiction d'honneur (1), Longue nuit (3), Sentir la malveillance (3) // Un criquet nommé Daytona, un gilet de cuir avec des écussons, un bandana avec des têtes de mort, une longue chaîne.

Pistes d'aventures

- Les Chatons campent au sud d'Embrasse, dans un vieux cimetière de bateau, quand ils entendent le son étrange d'un criquet géant s'arrêter au vieux phare en ruine sur la pointe rocheuse. C'est Manu, tout seul, venu se saouler avant de monter vers Tourne-Bouchon. Mais il a été suivi par des Chiens de la Casse, qui parviennent à le tabasser, à blesser son criquet et même tentent de le passer par-dessus la falaise. Que faire maintenant de ce gros chat blessé, silencieux, humilié, sanglotant, qui refuse de parler de ses ennuis ?
- Luna déteste les gros bourrins, d'où qu'ils viennent. Comment lui prouver que Manu a un cœur gros comme ça ?





Le domaine de la sorcière

Au cœur d'une petite forêt clairsemée, derrière des grilles monumentales et rouillées, au bout d'un chemin accidenté, se cache **le domaine de Suzanne**, la vipère sorcière. Cet inquiétant reptile loge dans une tour décrépite – en vérité, un ancien pigeonier – au bord d'un étang envahi de nénuphars, où flotte un immense bateau abandonné aux allures de vaisseau fantôme – ici, une vieille barque de pêcheur – qui sert de halte aux nombreux volatiles de passage.

Suzanne possède un don exceptionnel qui a donné naissance à d'innombrables rumeurs : c'est **une voyante** ! Elle discerne l'avenir et délivre d'énigmatiques prophéties, d'où son surnom de Sorcière. En paiement pour ses visions, Suzanne réclame un anneau de métal précieux. Le trésor accumulé au fil des années lui sert à confectionner des parures magnifiques dans lesquelles elle aime se lover.

Beaucoup d'animaux accomplissent **un véritable pèlerinage** pour rendre visite à la Sorcière. Ils affrontent la peur qu'elle leur inspire afin d'en apprendre plus sur les mystères du monde. Suzanne prend son rôle très au sérieux. Contrairement à ce que l'on raconte, et à ce que son attitude froide et hautaine pourrait laisser penser, Suzanne a à cœur d'aider son prochain.

Au fil du temps, plusieurs animaux, galvanisés par le don unique de la vipère, ont rejoint son service. **Cartembert**, le vieux rat musqué, s'est autoproclamé chef d'une garde dont il reste le seul membre ; **Dame Sibelle**, la pie, est l'intendante du domaine – elle accueille les visiteurs et gère avec diligence les affaires de sa *patronne* ; si Suzanne reste éloignée des réalités de ce monde, la pie est une créature pragmatique et souffre parfois d'un certain manque de reconnaissance. Enfin, les jumelles poules d'eau bavardes, **Palipette** et **Paleprenette**, s'occupent des corvées quotidiennes et tentent de garder la tour en état.

Mais le sinistre **Sarvasar** a jeté son dévolu sur le domaine sacré. Ce crapaud-buffle est une horrible brute pustuleuse et rusée. Du haut de son trône de pacotille, porté par ses sbires, il serine sa légende, celle d'un souverain injustement chassé en raison de sa trop grande bonté, un roi errant à la recherche d'un nouveau fief digne de l'accueillir. Il n'en est évidemment rien ! Sarvasar aime s'attirer la sympathie et la fidélité des animaux qu'il croise en distribuant denrées et piécettes volées. Peu à peu, grâce à ce système crapuleux et sectaire, il a rassemblé autour de lui tout **un ramassis de brutes**. Maintenant qu'il en a les moyens, il compte bien envahir la demeure de Suzanne et la chasser – à moins qu'il ne consente à en faire sa prophétesse personnelle ? L'énorme batracien veut imposer sa loi à la région : son ambition est à la hauteur de son physique impressionnant et de son abyssal appétit.

Le plan de Sarvasar

Voici les étapes de son plan pour s'emparer du domaine de Suzanne :

1. Ordonner à ses gars de rôder discrètement afin de repérer les lieux : la forêt, les abords de l'étang, l'étang puis enfin le pied de la tour – c'est à ce moment que débute l'aventure !
2. Débarquer sous un air faussement mielleux, pour mieux ensuite intimider et menacer Suzanne et les siens.
3. Si les habitants résistent (et cela sera le cas), mener un assaut impitoyable pour investir l'ancien pigeonier – d'abord en intimidant et en impressionnant, ensuite peut-être en employant des méthodes plus brutales et sanglantes.
4. Chasser la vipère ou l'asservir.

L'arrivée impromptue des Chatons est une chance pour Suzanne, car les héros pourraient bien venir mettre leur grain de poil dans toute cette sale affaire.

Suzanne, vipère sorcière

Un reptile distant qui semble perpétuellement loin de ce monde.

Costaud 4 / Malin 5 / Mignon 3 // Cœur 9 // Connaître les lois et les légendes, Herboriser, Rester calme et impassible, Séduire et charmer // Porte-Voix (1), Parole de sagesse (2), Sentir la malveillance (3), Parler avec les arbres (3), Voix enchantresse (2).



Cartembert, chef de lui-même

Un vieux rat musqué courageux, mais rat-trapé par l'âge.

*Coïtaud 3 / Malin 3 / Mignon 2 // Cœur 6
// Feuler et menacer, Griffier, Observer et
fouiller, Trouver une information // Mille
yeux (1), Hardiesse (1) // Une hallebarde,
un casque de soldat de couleur bleue.*

Dame Sibelle, intendante

Une pie organisée, mais débordée et mal considérée.

*Coïtaud 2 / Malin 3 / Mignon 3 //
Cœur 5 // Connaître les lois et les légendes,
Cuisiner, Lire, écrire et compter // Propre
et rangé (1), Conservation des ressources (1)
// Un carnet de notes et un crayon Bic, un
tablier blanc.*

Palipette et Paleprenette

Deux poules d'eau bavardes et maladroitement (difficile de les reconnaître l'une de l'autre).

*Coïtaud 3 / Malin 1 / Mignon 2 //
Cœur 4 // Bouger son popotin, Cueillir et
chasser, Cuisiner, S'occuper des bêtes // Bé-
nédictioin d'honneur (1), Soins des bêtes (1)
// Un petit couteau de cuisine, un sac à tout
ranger, une blouse colorée ornée de fleurs et
de petits motifs amusants.*



Sarvasar

Un énorme crapaud-buffle menteur, méchant et dégoûtant.

*Coïtaud 5 / Malin 4 / Mignon 3 //
Cœur 9 // Bouger son popotin, Griffier,
Connaître les lois et les légendes, Convaincre
et baratiner, Faire les poches, Feuler et me-
nacer, Séduire et charmer // Porte-voix (1),
Gosier sans fond (2) // Un anneau en or.*

Les crapauds brigands

Une bande de crapules plus moches et bêtes les unes que les autres.

Costaud 3 / Malin 1 / Mignon 2 //
Cœur 4 // Feuler et menacer, Bouger son po-
potin // Patrouille en chaussons (1), Couleur
des herbes (1) // Un lourd gourdin de bois.

Pistes d'aventures

Au commencement...

- ❖ Les Chatons sont pris sous un orage. Après un périple stressant dans la forêt (grandes grilles rouillées et grinçantes, étang où se reflète la pleine lune malgré la pluie, ombres menaçantes et ainsi de suite), ils trouvent refuge auprès de l'inquiétante Suzanne, qui se révèle plus accueillante qu'on pourrait le croire.
- ❖ Les Chatons ont entendu parler de la voyante et décident d'aller la consulter afin d'en savoir plus sur la suite de leur exil. Mais ont-ils les moyens de payer ? Où trouver un anneau précieux ?
- ❖ Les Chatons ont repéré les crapauds brigands – ils les ont surtout entendus se vanter de la future invasion du domaine. De vrais héros ne peuvent rester sans rien faire !
- ❖ Les Chatons fuient une attaque des Chiens de la Casse et se perdent dans les bois près de l'étang.
- ❖ Mama, de la bande des caravaniers, a pu évoquer, devant les Chatons, les fantastiques pouvoirs de Suzanne la voyante (cf. page 111).



Et si...

- ❖ Dame Sibelle trahissait sa patronne pour s'acoquiner avec le terrible Sarvasar qui, malgré ses airs de brute, a un certain charme... et surtout une soif de pouvoir et de richesse qui pourrait plaire à la pie. L'oiseau en a assez de tout gérer alors que sa patronne reste froide et peu reconnaissante vis-à-vis de ses efforts.
- ❖ L'immense navire de bois renfermait un mystérieux trésor : de drôles de petits poissons brillants, comme taillés dans des gemmes inconnues, qui doivent valoir une sacrée fortune (en vérité, des leurres de pêche en plastique pleins de paillettes brillantes).
- ❖ Une des crapules de Sarvasar, un certain Gobb, refusait de s'en prendre à la vipère. Ayant ouvert les yeux sur les racontars du gros crapaud, il pourrait aider les héros.

Et puis...

- ❖ Une fois Suzanne sauvée, peut-être faudrait-il convaincre d'autres animaux de lui prêter main-forte afin d'éviter d'autres invasions? Le Baron de la cité proche de Tourne-Bouchon (cf. page 143) doit bien pouvoir faire quelque chose!
- ❖ Que va annoncer la voyante aux personnages? Que signifie cette étrange vision où résonnent les serrures qui se ferment et où trône une immense roue de métal



et de
lumière (cf.
Grand'Roue

page 155) ?! Où est ce sinistre lieu
battu par les vents au bord de l'océan ?!
(cf. Fieffrousse, page 251).

- ❖ Sarvasar, une fois vaincu, ne va-t-il pas fuir pour mieux revenir avec des renforts? Ira-t-il jusqu'à passer une terrible alliance avec Sombre (cf. page 163) à moins qu'il ne paye Brutus et ses Chiens de la Casse pour mettre le feu au repaire de Suzanne (cf. page 125) ?!



Tourne-Bouchon, la ville aux mille tavernes

Tout au bout d'une péninsule rocheuse, aux confins des terres connues, il existe une cité incroyable, battue par les vents, les vagues et les embruns, protégée des invasions et des tempêtes par une puissante enceinte. Son nom ? **Tourne-Bouchon**.

Tourne-Bouchon est surpeuplée, sale, malodorante et tortueuse, mais elle est aussi cosmopolite, exotique et libre. La ville accueille tout ce que la grande bleue compte **de marins et de scélérats**. Ici se croisent perroquets borgnes, crabes tatoués et body-buildés ou encore poissons en combinaisons. Ces gaillards voyagent à travers le monde sur **des navires bigarrés** – vaisseaux toilés à la fière allure ou vieux rafiot rafistolés. Ils sont tour à tour commerçants ou pirates, explorateurs ou simples soutiers. Cette confrérie de la mer incarne **un esprit de liberté** qui a disparu du Royaume des Chats et ses membres rapportent à Tourne-Bouchon **des histoires fantastiques et des marchandises fabuleuses**.

Le port florissant de Tourne-Bouchon, au pied des murailles, est devenu au fil du temps un assemblage labyrinthe

de quais et de jetées. Des vaisseaux de toutes tailles, marchands, pêcheurs ou pirates, y mouillent en toute saison. La cité est une plaque tournante commerciale, **tout s'y achète et tout s'y vend**.

Tourne-Bouchon est aussi connue pour ses innombrables **débîts de boisson** et ses maisons typiques en forme de tonneau. Dans chaque rue, plusieurs auberges et tavernes ouvrent leur porte à longueur de journée et de nuit. Les soirées enivrées y sont légendaires. **La bière** coule à flots. Cette ambiance festive attire autant les marins que les terriens. Parmi les plus fameux établissements, on trouve *La Mouette rose*, *La Pomme à la Bouche*, *Le Gai Cochon* ou encore *Le Dernier Bar avant la Fin des Terres*.





Les Rince-Cochon

Dans la cité, la loi et la justice sont des concepts lointains. Ici, c'est le plus fort, le plus riche ou le plus gueulard qui s'impose. **Cette ambiance laxiste** attire ceux qui cherchent un endroit où mener tranquillement leurs affaires louches et ceux qui veulent se faire oublier.

À la tête de ce fatras de quais branlants et de caisses à crustacés puantes, se trouve une famille : **les Rince-Cochon**. Cette smala tentaculaire rassemble toute une parentèle de frères, sœurs, oncles, tantes, neveux, cousins et leurs belles-familles. Et derrière chacune des auberges ou tavernes de la ville, on trouve un Rince-Cochon – qu'il soit derrière le comptoir ou seulement le propriétaire déléguant la gestion à une personne de confiance.

Au sommet de ce lignage règne le **Baron**, le plus puissant des Rince Cochon, celui qui s'impose par la ruse et le tranchant de son sabre face à ses rivaux familiaux. Actuellement, c'est **le terrible Ereïb** qui a repris la charge de son oncle décédé il y a peu. Ce cochon tacheté domine à présent toute sa parentèle.

Toutefois, même si la présence des Rince-Cochon se fait sentir, ils ne sont jamais aussi envahissants et tyranniques que le gros Walter – tant qu'on ne vient pas les embêter dans leurs affaires, ils ignorent tranquillement les autres habitants de la ville et se querellent seulement entre eux. Qu'on vienne leur chatouiller les poils de la truffe et c'est toute la famille qui s'unit contre l'infortuné.

Les Groins de Fer

Les **Groins de Fer** forment la milice d'élite des Rince-Cochon. Ils surveillent les portes de la ville et patrouillent dans la cité. Ces soudards font régner la terreur et n'obéissent qu'aux ordres du Baron. Leur tâche n'est pas de maintenir l'ordre ou de faire appliquer des lois qui n'existent pas, mais de garantir les seuls intérêts des Rince-Cochon.



Les quartiers

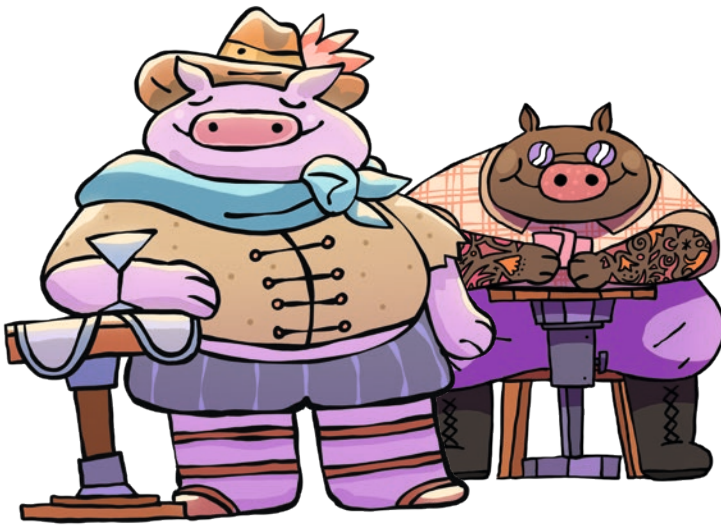
Tourne-Bouchon est un endroit haut en couleur et aux multiples possibilités d'aventures pour un groupe de Chatons courageux. En voici **les quartiers principaux** :

La muraille et la porte de Sel

Une imposante muraille, composée de brique et de broc, protège Tourne-Bouchon. Le rempart est visible de loin, qu'on arrive par la route ou par la mer. Il est constitué de bois, de pierres, mais aussi de vestiges de l'ancien temps : pneus, carcasses de véhicules, blocs de béton armé, barbelés, et ainsi de suite. Le chemin qui mène au bout de la péninsule et à la cité débouche sur une vaste arche fermée par une lourde porte grillagée et rouillée, **la porte de Sel**. Cette entrée est gardée en permanence par les Groins de Fer.

Lieux notables

- ❧ **La Fortadelle**, l'impressionnante caserne des Groins de fer.
- ❧ **La Grande Rayée**, la tour de guet branlante qui permet de surveiller les terres alentour. C'est une ancienne antenne relais rouge et blanche.
- ❧ **Le dispensaire de Madame Câline**, un bâtiment croulant, en vieilles tôles rivetées, accolé à la muraille.



L'Hameçon

Derrière la muraille s'étend **le quartier pauvre**, sordide et vétuste, où logent les petites mains de la cité : serveurs, domestiques, ouvriers de brasserie, pêcheurs, poissonniers... La saleté y est omniprésente. À la nuit tombée, il ne fait pas bon y traîner, au risque de se faire détrousser par quelque bande locale comme les rusés **Asticots** ou les **Crochets écarlates** brutaux.

Lieux notables

- ❖ **Le Dédale**, un terrain vague et dangereux, car plein de trous et de failles.
- ❖ **Ici mieux qu'en face!**, l'auberge la plus miteuse de la ville qui fait face au Dédale. L'établissement est tenu par Piquette, une mouffette au sale caractère.
- ❖ **La Baraque**, le bâtiment le plus imposant et le plus délabré du quartier où s'entassaient les familles les plus démunies.

L'Orcherie

Au centre de Tourne-Bouchon, au-dessus du quartier du port, se réunissent tous les nantis de la ville et, bien sûr, tous les Rince-Cochon. **L'Orcherie** est un havre luxueux qui contraste de manière flagrante avec le voisinage (même si la propreté à Tourne-Bouchon laisse toujours à désirer).

Lieux notables

- ❖ **Le Palais du Baron**, l'édifice le plus riche et le plus ostentatoire de la cité (du pur mauvais goût).
- ❖ **Les Jardins de boue**, un parc de terre retournée, copieusement arrosé chaque matin par une horde de serviteurs en livrées tachées. C'est un lieu de promenade très apprécié des Rince-Cochon.
- ❖ **L'Hostellerie du Sabot d'or**, l'unique et prestigieuse auberge de l'Orcherie tenue par l'énorme Tepin, le frère cadet colérique du Baron Ereib.



Le port Queue-de-terre

Plus bas vient le quartier du port, **Queue-de-terre**. C'est le quartier le plus vaste de Tourne-Bouchon. L'odeur – un mélange d'algues, de bière, d'alcool et de poisson – y est terrible! Queue-de-terre rassemble brasseries, distilleries, entrepôts maritimes, poissonneries, docks, un chantier naval, la capitainerie, mais aussi nombre de boutiques d'accastillage, liées à la navigation, à la pêche ou au voyage. Queue-de-terre est chaotique, encore plus que le reste de la cité. Les bâtiments en forme de tonneaux et les tuyaux d'alambic gigantesques rendent la circulation difficile et aléatoire. Une truie aurait du mal à y retrouver ses petits! Les auberges et tavernes sont ici encore plus nombreuses qu'ailleurs.

Lieux notables

- ❖ **La Baleine blanche**, la boutique tenue par Acab, vieil ours mal léché et ancien garde reconverti venu d'une ville lointaine, qui vend à présent les meilleurs filets et harpons.
- ❖ **La Rose des vents**, un magasin de cartes, de sextants et de lunettes. On raconte que le patron, le dauphin Charby, y vend des cartes au trésor en échange d'une part du butin.

- ❖ **La capitainerie** où le cochon albinos, Rik Rince-Cochon, perçoit les taxes et organise tant bien que mal les arrivées et départs.
- ❖ **La brasserie du vénérable Qwak Rince-Cochon**, une véritable usine à bière! (Imagine une raffinerie pétrolière, mais dédiée au houblon!)

Quelques navires célèbres et capitaines illustres

- ❖ **La Tortue**, un énorme rafiot de transport de marchandises qui cabote de cité portuaire en cité portuaire. Son capitaine albatros, Jo, est un vieux loup de mer qui connaît les côtes comme sa poche.
- ❖ **La Tempête**, un rutilant vaisseau pirate, fin et rapide. Son équipage est craint et réputé. Il est entièrement voué à son capitaine loutre de mer, la terrible Cap' Danger.
- ❖ **Le Fantôme**, un petit navire contrebandier à la coque sombre. Son capitaine, un chien borgne nommé Dutch, est un filou et un voleur. Mais, si on veut voyager discrètement ou faire transporter des marchandises louches, c'est un expert.



Rencontres

Le Baron Ereib

Ereib est un cochon tacheté qui ne paye pas de mine. Il est même maigrelet au regard de ses congénères, mais son intelligence et sa « cruauté » sont sans égal. Même les capitaines pirates ou les plus féroces patrons de navire le redoutent ! Tout ça, malgré tout, c'est beaucoup de pose, histoire de calmer sa famille et faire peur à la concurrence. En vérité, et dans le privé, il est assez aimable et a plein de projets pour sa ville et ses habitants. Si seulement ses cousins et ses frères n'étaient pas de tels crétins ! Il lui faudrait des alliés costauds, malins et mignons pour l'aider !

Costaud 1 / Malin 5 / Mignon 5 //
Cœur 6 // Trouver des informations, Convaincre et baratiner, Rester calme et impassible, Séduire et charmer // *Sentir la malveillance (3), Voix enchanteresse (2) //* *Une couronne de baron, un fin stylet dissimulé dans ses bottes, des antidotes divers contre toutes sortes de poisons.*



Groin de Fer typique

Les Groins de Fer sont une bande de mercenaires composant la milice des Rince-Cochons. Ils patrouillent dans la cité pour faire régner la terreur et garantir les intérêts des Rince-Cochons. Ils sont méchants, moches, stupides, mais bien équipés !

Costaud 4 / Malin 2 / Mignon 2 //
Cœur 6 // Bouger son popotin, Feuler et menacer // *Porte-voix (1), Hardiesse (1)*
// Un casque, une armure et une pique.



Malandrin local typique

Tourne-Bouchon est un véritable ramassis de malfrats en tout genre et de toutes espèces. Qu'ils soient de la bande des Asticots ou des Crochets écarlates, ils ont tendance à fréquenter les tavernes, les ruelles sombres, les marchés bondés... bref, ils sont partout. Ne cherchez pas les embrouilles et gare à vos bourses !

Coïtaud 3 / Malin 2 / Mignon 1 // Cœur 5 // Faire les poches, Se cacher dans les ombres, Se déplacer en silence // Une capuche qui sent le poisson.

Marin/pirate typique

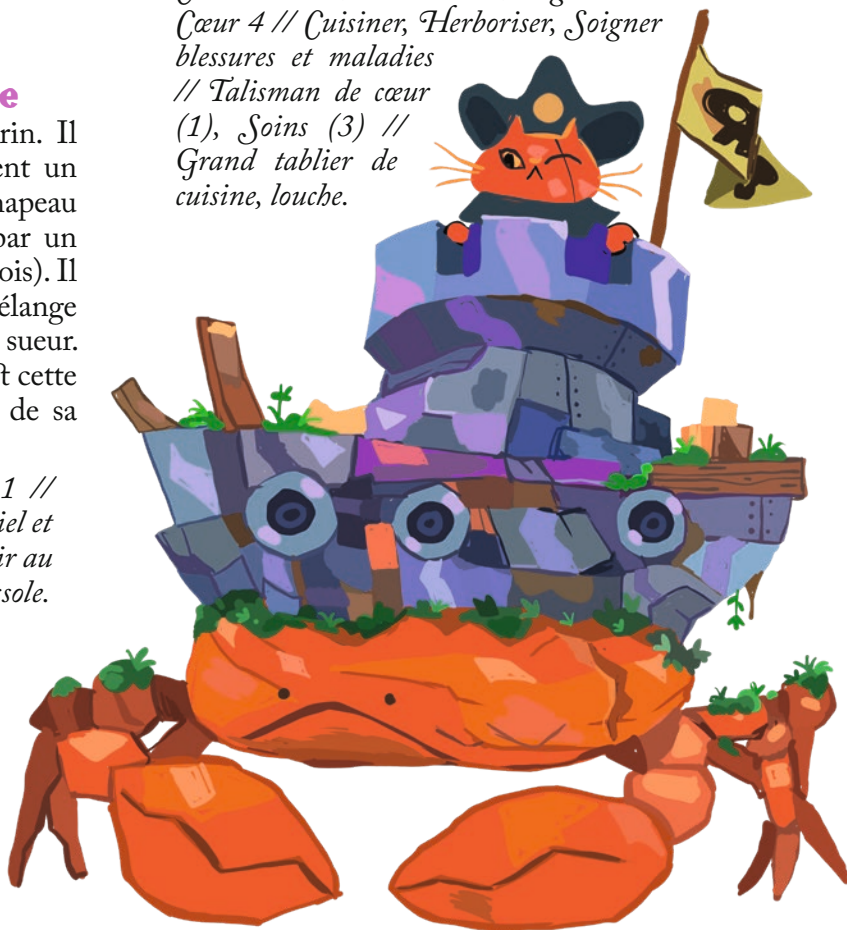
Il est facile de reconnaître un marin. Il aime faire des phrases. Il porte souvent un pantalon bouffant, un bandana ou un chapeau et il lui manque un bout (remplacé par un bandeau, un crochet ou une jambe de bois). Il y a aussi cette odeur particulière, un mélange répugnant d'embruns, de poissons et de sueur. Mais le signe qui ne trompe jamais, c'est cette étincelle dans ses yeux quand il parle de sa dernière aventure en mer...

Coïtaud 4 / Malin 3 / Mignon 1 // Cœur 7 // Bouger son popotin, Lire le ciel et les étoiles // Respirer sous l'eau (1), Voir au loin (2) // Une pipe en écume, une boussole.

Madame Câline

Cette chatte blanche au grand cœur est une rescapée à sa manière. Son mari et ses sept garçons ne sont jamais revenus de la pêche un jour de mauvais temps. Elle ne désespère pas, un jour, d'avoir des nouvelles. En attendant, elle tient un dispensaire avec les maigres ressources qu'elle arrive à récolter, afin d'apporter un abri et des soins aux plus nécessiteux qu'elle considère comme ses propres enfants.

Coïtaud 1 / Malin 3 / Mignon 4 // Cœur 4 // Cuisiner, Herboriser, Soigner blessures et maladies // Talisman de cœur (1), Soins (3) // Grand tablier de cuisine, louche.



Souquez moussaillons !

Tu constates qu'il n'y a pas de règles spécifiques pour gérer les navires et la navigation. Il n'y a pas non plus de talents dédiés à cette activité. Les histoires de **Donjons et Chatons** se passent le plus souvent sur la terre ferme, mais si d'aventure vos Chatons prenaient la mer, voici quelques conseils :

- La plupart des actions à faire sur un bateau (virer de bord, hisser la grand-voile, charger les canons...) peuvent utiliser *Bouger son popotin*. Les actions plus spécifiques à la navigation (donner le cap, éviter les récifs, prendre le vent...) peuvent utiliser *Lire le ciel et les étoiles*.
- Les voyages en bateau – et les péripéties qui s'y déroulent, y compris en cas d'abordage – se passent comme sur terre. Les Chatons devraient seulement éviter de tomber à l'eau ! D'une manière générale, à moins que l'aventure n'y mène inexorablement, les bateaux ne coulent pas si facilement quand les Chatons sont à bord !



Pistes d'aventures

Au commencement...

- Après avoir sauvé Suzanne, la vipère sorcière, les Chatons arrivent à Tourne-Bouchon pour tenter d'obtenir de l'aide afin de protéger à plus long terme le sanctuaire de l'étang.
- Les Chatons ont pris le bateau depuis Embrasse au nord-est de l'Arbrachat pour voyager plus vite. Ils débarquent à Tourne-Bouchon et découvrent la ville des Rince-Cochon.
- Les Chatons ont entendu parler de Tourne-Bouchon lors d'une halte dans une auberge sur la route. Il paraît que c'est un endroit à voir absolument ! On peut même y prendre le bateau pour voyager encore plus loin.



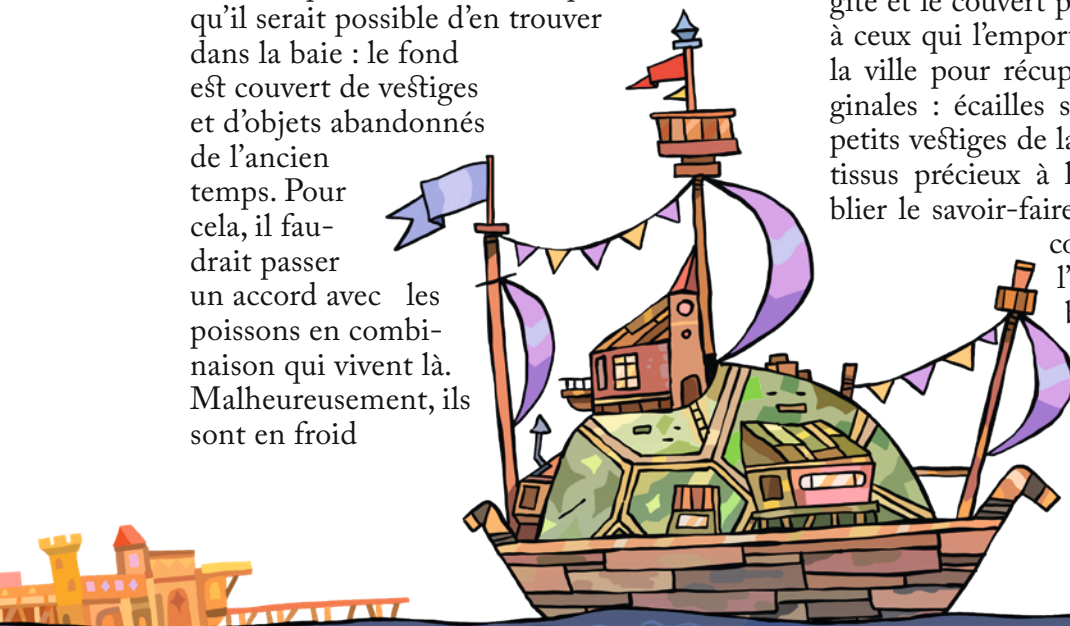
- Les Chatons fuient les Cornes noires, l'armée de Sombre.
- Les Chatons arrivent à Tourne-Bouchon en compagnie des chats de la Caravane, mais probablement avec les Chiens de la Casse aux troussees.

Et si...

- Le dispensaire de Madame Câline est menacé par les Crochets écarlates. Leur chef, le lézard Balthazar, veut racketter l'endroit. Malgré les demandes de la généreuse guérisseuse, le Baron semble se désintéresser de cette histoire. La population de l'Hameçon n'ose pas agir non plus. Sans aide, que va devenir ce refuge pour malheureux ?
- Une partie de la muraille s'est écroulée. Les autorités recherchent du matériel pour la renforcer. Il paraît qu'il serait possible d'en trouver dans la baie : le fond est couvert de vestiges et d'objets abandonnés de l'ancien temps. Pour cela, il faudrait passer un accord avec les poissons en combinaison qui vivent là. Malheureusement, ils sont en froid

avec le Baron depuis que Népa, leur chef, s'est disputé avec lui à propos d'une énième taxe sur la pêche. De fins négociateurs pourraient tirer leur épingle du jeu !

- Il paraît que des habitants de la Baraque disparaissent mystérieusement chaque nuit. La population de l'Hameçon a peur, mais les Groins de Fer s'en moquent. Herman, le vieux matou du dernier étage, est prêt à payer pour que des enquêteurs malins mènent l'enquête. Certains craignent qu'une bande de rats kidnappeurs soit venue s'installer dans les tréfonds du Dédale. Au fait, d'où vient la fortune d'Herman ?
- Zaza, la patronne Rince-Cochon de la *Mouette rose* organise un concours de costumes ! Elle est prête à offrir le gîte et le couvert pendant une semaine à ceux qui l'emporteront. Il faut courir la ville pour récupérer des pièces originales : écailles scintillantes au port, petits vestiges de la muraille, chutes de tissus précieux à l'Orcherie, sans oublier le savoir-faire de Kal, le meilleur couturier de voiles de l'Hameçon... Quelle belle occasion de visiter toute la ville !



- Le capitaine Dutch, le patron du *Fantôme*, manigance quelque chose. On l'a vu traîner la nuit sur les quais une lanterne à la main comme s'il attendait quelqu'un. Se pourrait-il qu'il organise un nouveau trafic en ville ou qu'il attende un fugitif pour l'emmener au loin ? On raconte qu'il trafique avec les Cornes noires. On dit aussi que de la bière aurait disparu des caves de certaines auberges et tavernes – et ce serait le responsable, bien sûr !
- Charby est en panique. Depuis qu'il a récupéré une étrange carte, ses nuits sont agitées. Un fantôme semble hanter sa boutique après minuit. Le dauphin recherche des héros pour le protéger et éventuellement redonner cette carte au Cap'Danger à qui il l'a achetée. Et si la loutre pirate se jouait de Charby et avait organisé tout ce traquenard ? Enquêter et se rendre à bord de *la Tempête* va demander de l'astuce et du courage.

Et puis...

- Il paraît qu'une curieuse prophétesse est installée dans une forêt non loin près d'un étang (cf. page 137). On dit qu'elle peut prédire l'avenir en échange d'un anneau précieux. Justement, Tepin offre un anneau d'or à tout groupe de travailleurs acharnés qui l'aidera à organiser l'anniversaire de son frère, le Baron.
- En longeant les côtes, on peut débarquer au pied de Fieffrousse (cf. page 251), une citadelle de l'ancien temps, aujourd'hui en ruines. On raconte que Fieffrousse renferme de sacrés trésors, mais beaucoup de ceux qui s'y sont risqués ne sont jamais revenus...
- À l'est, se tient Grand'Roue, un endroit féérique et merveilleux (cf. page 155). Il paraît qu'on s'y amuse comme des fous. Les Chatons auront certainement envie d'y aller faire un tour !
- Un autre village s'est fait attaquer ! On croise des fuyards sur les routes qui se dirigent vers Tourne-Bouchon. Les réfugiés parlent de soldats qui arborent la bannière aux deux cornes noires (cf. page 163).
- Pok, le capitaine crabe du *Dévoreur*, un bateau de pêche en haute mer, a découvert une étrange île de métal (cf. page 175). Après avoir subi une terrible tempête, son navire s'est retrouvé au pied d'immenses piliers de fer soutenant cette île hors de l'eau. Pok hésite à retourner sur place pour explorer ce territoire inconnu qui doit receler bien des richesses.
- Un « gros-tout nu » a été vu non loin de Tourne-Bouchon. Le Baron Ereib recherche de courageux aventuriers pour savoir si c'est vrai ou non. Il ne veut pas risquer ses précieux Groins de Fer ! En échange, il serait prêt à écouter toute doléance ou demande de récompense. Le géant aurait été repéré près des collines qui longent la rivière Effrontée (cf. page 168).





Grand'Roue, le pays du rire et des rêves

Fremper, le raton-laveur, a décidé de prendre toujours la vie du bon côté. Lassé du harcèlement et des chamailleries de son industrielle famille, il a tout quitté pour une vie de rire et d'insouciance. Après quelques errances, il rencontra enfin **Ernest**, le maître ours, et sa troupe de baladins, les **Facteurs d'Arc-en-Ciel**. En leur compagnie, allant de fermes en villages, et à travers les quelques cités de la région, Fremper apprit tous les métiers : conteur, chanteur, amuseur, acrobate, clown... Il devint vite la coqueluche du public et de ses camarades. Partout où Fremper se donnait en spectacle, le bonheur semblait le suivre !

Impressionné par son talent, le vieil Ernest en fit son héritier et lui confia la direction des Facteurs d'Arc-en-Ciel. Il lui offrit surtout son plus grand trésor : une étrange et **merveilleuse cornemuse magique** appelée **Chante-Rêve**.

« L'instrument passe de pattes en pattes depuis d'innombrables générations, expliqua-t-il au jeune Fremper. Son origine remonte aux temps des premiers animaux doués de parole, quand les deux premiers élèves du tout premier archimiage, jaloux l'un de l'autre, créèrent deux instruments

magiques : **Chante-Rêve**, la cornemuse, et **Hurle-Songe**, la trompette. On ne sait ce qu'il advint des deux miages, mais leurs instruments tombèrent entre les mains de deux troupes de saltimbanques également concurrentes : les **Facteurs d'Arc-en-Ciel** et les **Hérauts de l'Orage**. Le pouvoir dont tu as désormais la garde, continua le vieil ours, est celui d'affecter les rêves des gens, de leur offrir les nuits les plus agréables, de soigner leurs maux et leurs angoisses. »

Fremper et sa troupe des Facteurs d'Arc-en-ciel continuèrent longtemps à voyager à travers le pays. Bien souvent, ils se retrouvèrent empêtrés dans l'ancienne querelle qui les opposait aux Hérauts de l'Orage. Et puis, Fremper, vieillissant et un peu malade, découvrit une opportunité. Fremper acheta au Baron Ereïb de Tourne-Bouchon les ruines éloignées d'un **parc d'attractions** de l'ancien temps. À force de courage et de sueur, il réhabilita l'endroit. Le raton-laveur en a fait une



enclave libre, dédiée au divertissement. Il est même parvenu à restaurer **la majestueuse grande roue** qui trône au centre du complexe, certainement sa plus grande fierté. Aujourd'hui, le manège colossal a donné son nom au domaine.

Là, protégé des agressions des Hérauts de l'Orage, Fremper peut accueillir les gens qui ont besoin de se ressourcer, d'oublier leurs ennuis, les turpitudes et les chagrins du quotidien, les angoisses d'un monde dangereux et gouverné par des tyrans et des brigands. La joie d'un instant d'insouciance, le bonheur d'un rire, peut, selon lui, guérir les animaux des antiques schémas de la misère humaine – jalousie, méchanceté, cupidité, mesquinerie...

Des baladins, des ménestrels, des troubadours, des artistes de rue et de cirque se retrouvent tout au long de l'année à Grand'Roue et y livrent **de fabuleux spectacles** ; d'autres animaux y résident en permanence – des artistes âgés et pour qui voyager est devenu difficile, et une petite foule d'artisans et de marchands venus se réfugier là et prêter assistance à Fremper.

Le parc d'attractions reste pourtant **désert**. Les artistes itinérants l'évoquent partout où ils vont, éveillant les rêves et l'espoir des populations qu'ils visitent – c'est devenu le sujet de nombreuses conversations, mais bien peu d'animaux bravent les routes pour s'y rendre : entre les pouvoirs tyranniques qui s'étendent partout, la crainte des brigands et des monstres, les gens ont peur de s'aventurer loin de chez eux, à moins de demander un passage auprès des caravaniers.

Fremper sait que les gens viendront un jour – peut-être quand tous les méchants du monde auront enfin été vaincus et que les gens vivront en paix. Grand'Roue représente cet espoir, ce phare dans les ténèbres. Plus cette lumière sera brillante, plus vite les tyrans seront abattus !



Rencontres

Fremper

Fremper est toujours guilleret, chantant et sautillant (bien qu'il souffre terriblement de la goutte). Il s'émerveille d'un rien et a toujours une bonne blague dans sa besace. S'il est très occupé par sa charge, il essaye de garder du temps pour profiter de son parc, pour plaisanter avec les visiteurs, faire rire les enfants et s'amuser dans ses manèges. Il est facilement reconnaissable, car il porte une tenue de clown, avec d'immenses chaussures rouges, une fleur jet d'eau, un grand chapeau haut de forme surmonté d'une grosse paire de pattes applaudissant à la moindre occasion. Fremper a appris à maîtriser Chante-Rêve et l'utilise sur les visiteurs qui en font la demande.

CoStaud 2 / Malin 5 / Mignon 5 //
Cœur 7 // Bouger son popotin, Faire de la
musique, Connaître les pays et les peuples,
Dessiner et peindre,
Séduire et charmer //
Son et lumière (1),
Chat de gouttière (2),
Voir au loin (2),
Voix enchante-
resse (2) // Une
bien étrange
cornemuse.



Les Facteurs d'Arc-en-Ciel

Les Facteurs d'Arc-en-Ciel sont une bande de gaillards bon-enfant, joviaux et sympathiques. Ils sont une trentaine et on y croise à peu près toutes les espèces douées de parole. Ils sont vêtus d'un costume d'Arlequin composé de losanges de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, d'un chapeau en demi-lune et d'un loup noir sur les yeux. Leur ancienne tenue de scène, lorsqu'ils voyageaient encore de village en village, est devenue aujourd'hui leur uniforme, celui des gardes bienveillants de Grand'Roue. Ils servent fidèlement Fremper, le porteur du Chante-Rêve.

CoStaud 3 / Malin 2 / Mignon 3 //
Cœur 5 // Bouger son popotin, Faire de la
musique // Boules et quilles de jonglage,
rubans et foulards.



Edmund

Edmund est une tortue à la carapace sombre et à la peau rouge marbrée de brun, constamment vêtue d'une cape rouge sombre. Du haut de la chaise à porteurs qu'il ne quitte jamais, il crache ses ordres aux Hérauts de l'Orage qui le servent. Porteur de la trompette Hurle-Songe, qu'il joue avec un brio et une maestria hors du commun, il est pourtant triste, haineux et colérique. Il ne comprend pas pourquoi Fremper cherche constamment à éviter les bagarres qui font tout le sel de la vie et qui sont un héritage ancien qu'il faut respecter quoi qu'il arrive. En attendant, il vend l'usage de sa trompette à tous ceux qui souhaitent des nuits angoissantes à leurs ennemis.

Coïtaud 4 / Malin 4 / Mignon 4 // Cœur 8 // Feuler et menacer, Séduire et charmer, Faire de la musique, Herboriser, Connaître les lois et les légendes // Objets vivants (3), Sentir la route (3) // Une magnifique trompette argentée, une longue cape rouge sombre.

Les Hérauts de l'Orage

Les **Hérauts de l'Orage** sont une bande de vantards, fanfarons et colériques. Ils sont une trentaine et s'y croisent à peu près toutes les espèces douées de parole. Vêtus de noir, masques et chapeau compris, ils portent une longue rapière de matamore et excellent en pantomime, acrobaties et farces de toutes sortes. Bien que trop souvent humiliés et insultés par Edmund, ils servent la vieille tortue avec une loyauté frisant le fanatisme.

Coïtaud 3 / Malin 3 / Mignon 2 // Cœur 6 // Bouger son popotin, Se cacher dans les ombres // Rapière en bois, masque noir.





Pistes d'aventures

Pour commencer...

- ❧ Les Chatons ont entendu parler de Grand'Roue et, curieux, veulent découvrir cet endroit fabuleux.
- ❧ Les Chatons font un étrange rêve récurrent. Ils viennent consulter le gardien du Chante-Rêve pour en savoir plus.
- ❧ Les Chatons escortent un convoi qui doit livrer une cargaison de sucre et de cacao à Grand'Roue. Ce ravitaillement est très important, tant pour les marchands que pour Grand'Roue, mais les brigands (ou les Cornes noires de Sombre) rôdent.

- ❧ Voici une liste de rêves étranges et persistants à faire faire aux Chatons, qui pourraient les conduire à visiter Grand'Roue : le Chaton rêve qu'il devient roi à la place de Walter, il rêve qu'il vole en compagnie d'une vieille chouette, il rêve qu'il est un poisson nageant entre les quilles de navires, il rêve qu'il est invisible, il rêve qu'il écrit une histoire sans fin, il rêve qu'un bouc noir écumant de rage le poursuit pour l'encorner...

Et si...

- ❧ Suzanne la vipère a fait un terrible cauchemar : Grand'Roue était attaquée par un sinistre joueur de trompette accompagné d'une troupe de sombres bretteurs. Elle demande aux vaillants héros qui l'ont déjà sauvée de la bave de Sarvasar d'agir en son nom pour sauver le royaume du bonheur et du rire.
- ❧ Les troupes de Sombre font marche vers Tourne-Bouchon et Grand'Roue est sur leur route. Fremper ne se doute pas que les Cornes noires approchent et les Chatons doivent le prévenir. Et puis, peut-être que Chante-Rêve pourra aider à réconcilier le bouc avec son identité et son histoire, qu'il redevienne enfin Poil de Charbon.

Et puis...

- ❧ Fremper pourrait demander aux Chatons d'aller faire des achats pour lui à Tourne-Bouchon. Le raton-laveur déteste se rendre dans cette cité si mal fréquentée. Il pourrait leur demander à l'occasion d'aller à la *Mouette rose* voir si Madame Zaza n'a pas quelque nouveau talent à leur présenter.
- ❧ Les Chatons font la rencontre de Godefroy, un sanglier chercheur de trésor. Celui-ci est le dernier survivant d'une expédition qui a tourné au fiasco au cœur de Fieffrousse. Le sanglier est traumatisé. Il est venu chercher du réconfort à Grand'Roue. Finalement, après avoir partagé avec eux mille histoires, il donne à la troupe une carte gribouillée du donjon.
- ❧ Victorin, le lapin, est en route pour le repaire de Suzanne, la vipère. Il recherche de courageux aventuriers pour l'escorter. Il a entendu dire que des soudards rôdaient (les Cornes noires). Un cousin lièvre lui a même confié qu'un gros crapaud surnois avait été vu dans le coin.





Le Val aux Brumes

Le Val aux Brumes est une vallée encaissée traversée par la rivière Effrontée et dominée par un vieux barrage de l'ancien temps – tous les matins, les brumes montent du lac puis disparaissent au soleil de midi. C'est là que campent les **Cornes noires** et leur chef, le sinistre **Sombre**.

Sombre

Oyez, oyez l'histoire malheureuse et terrible de **Sombre**, le mouton qui n'était pas un mouton. **Madame Anderchen**, une madame mouton de bonne lignée, à la laine blanche et moelleuse, donna un jour naissance à un agneau noir comme le charbon, plus petit que ses frères et sœurs mais aussi plus turbulent. Il grandit bizarrement, avec une barbichette, des petites cornes et un regard bizarre. Même son papa, monsieur Anderchen, qui l'aimait beaucoup (et aimait beaucoup sa madame), le trouvait vraiment bizarre. Tout le monde avait fini par appeler ce jeune mouton Poil de Charbon et il était la risée de la contrée – et une source de honte pour monsieur son papa. À la maison, les choses allaient de plus en plus mal : ses parents se disputaient sans cesse, ses sœurs et ses frères le brutalisaient et se moquaient aussi de lui.

Poil de Charbon se résolut à partir, en espérant que tout s'arrangerait avec son départ. Errant sur les routes à la recherche d'une identité et d'un avenir, il rencontra **Gaspard**, un renard rusé et fort savant. Malgré ses arguments, le renard ne parvint jamais à convaincre son nouvel ami qu'il n'était pas un mouton, mais seulement un bouc en devenir. Jamais, jamais, sa mère mouton n'aurait pu lui mentir, lui cacher son origine ! Quelle incroyable idée. Gaspard et Poil de Charbon voyagèrent longtemps, à travers tout le pays, un peu ménestrels, un peu chapardeurs, manouvriers quand il fallait, précepteurs à chaque fois que possible.

Et puis, **la tragédie** connut son premier dénouement. Au hasard des routes, un soir d'hiver glacial, le renard et le mouton noir trouvèrent refuge dans une ferme isolée : là vivait une chèvre toute noire, son mari et ses enfants. Elle reconnut Poil de Charbon, comme l'enfant qu'elle avait abandonné dans sa pauvre jeunesse et qui avait été recueilli par madame Anderchen. Elle le pria de partir aussitôt, de ne pas déranger la vie qu'elle avait construite. Et elle lui tourna le dos.

C'est ainsi qu'un beau matin, en plein hiver, dans une ferme isolée du royaume de Walter où ils étaient venus quémander asile, Poil de charbon rencontra sa véritable mère. La chèvre avait refait sa vie. Elle était devenue quelqu'un. Elle avait un mari, des bambins, une famille...



Elle reconnut son fils au même magnifique pelage noir et brillant qu'elle. Alors, elle lui demanda de partir. Poil de Charbon ne pouvait rester ici. Sa vie à lui n'était pas sa vie à elle !

Poli de Charbon prit la fuite, les larmes aux yeux, les poings serrés. Gaspard s'élança à sa poursuite, mais la nuit, la glace, le pas trop rapide – il fit **une chute mortelle** au bas d'un abrupt. D'un seul coup, Poil de Charbon venait de perdre sa famille ovine, sa famille caprine et son meilleur ami. Plusieurs semaines, il se terra dans l'arrière-pays, au plus profond d'une décharge des gros-tout-nus, frappant les murs encore et encore de ses cornes de bouc.

Quand il reprit la route, il n'était plus le même – plus dur, plus mauvais, la colère changée en une froide rage qui brûlait en son cœur. Désormais, il se faisait appeler **Sombre**. Rusé et puissant, il devint **le mercenaire** le plus craint et le plus cruel de l'autre côté du monde, puis un capitaine mercenaire redouté, à la tête de compagnies redoutables.

Plus tard, il voyagea avec **son armée**. Mais las de servir, il voulut maintenant commander, diriger, soumettre. Après une longue absence, il revint aux portes du Royaume de Chats et s'installa dans le Val aux Brumes, avec la ferme intention de conquérir et d'asservir !

Le barrage

Le camp des Cornes noires est situé en haut du barrage, sur les rives de la zone de rétention des eaux et près de l'ancienne usine hydroélectrique en ruine qui exploitait le site autrefois. Le décor est majestueux. Cette position donne un sacré avantage à Sombre. Il pourrait décider de noyer la vallée et une éventuelle armée venue le punir. Cette perspective inquiète la communauté de castors installée en contrebas. Pollux, le patriarche se demande comment agir.

Rencontres

Sombre/Poil de Charbon

Sombre est un bouc noir comme la suie. Il arbore une magnifique paires de cornes recourbées, dont l'une s'est brisée lors d'un terrible combat. Il a le poil long et luisant et une barbiche qu'il entretient avec soin. Sombre est enragé et triste. Il en veut au monde entier et se retire souvent, seul pour ruminer sa rage dans son bastion perché au sommet du barrage.

Costaud 5 / Malin 4 / Mignon 3 // Cœur 9 // Bouger son popotin, Griffes, Feuler et menacer, Rester calme et impassible, Trouver son chemin, Trouver des informations // Longue nuit (3), Hardiesse (1), Vif comme le vent (2), Nuée d'insectes (1), Chat de gouttière (2) // Une grande épée noire qui semble lui parler, une cotte de maille de grande qualité.



Mercenaires des Cornes noires

Ces mercenaires forment une véritable petite armée sous le commandement de Sombre. Ils peuvent commettre les pires atrocités contre de l'or ou pour assouvir la rage de leur vénéré meneur. Les Cornes noires ne sont pas tous des boucs, ni même des animaux à cornes, mais ils portent tous fièrement le blason de leur compagnie sur leurs armures.

*Coïtaud 4 / Malin 2 / Mignon 2 // Cœur 6
// Bouger son popotin, Feuler et menacer,
Griffer // Armes diverses, armure, tabard
portant le symbole des Cornes noires.*

Les Anderchen

Les parents adoptifs de Sombre sont un couple de moutons sans histoire. Monsieur Anderchen en est très fier : il n'aime pas faire des histoires et préfère oublier celle-ci. Madame Anderchen s'en est toujours voulu d'avoir laissé partir Poil de Charbon. Elle l'aime comme un de ses propres enfants et serait prête à lui venir en aide. Ils n'ont aucune nouvelle de lui et ne savent pas qu'il est devenu Sombre, l'impitoyable chef de guerre. La Conteuse peut placer la petite maison des Anderchen où elle le souhaite en fonction des besoins de son intrigue. Il suffit de l'imaginer au milieu d'une prairie et le tour est joué.

*Coïtaud 2 / Malin 2 / Mignon 2 //
Cœur 4 // Herboriser, Cueillir et chasser //
Soin des bêtes (1), Invocation d'outils (2) //
Grands chapeaux.*

Madame Noirpelage

La mère biologique de Poil de Charbon vit maintenant dans une ferme cossue du Royaume des Chats et s'est mariée avec un riche agriculteur. Elle a tiré un trait sur son ancienne existence, misérable et terrifiée – une vie dont son mari et sa nouvelle famille n'ont aucune connaissance.

*Coïtaud 2 / Malin 2 / Mignon 4 //
Cœur 4 // Cuisiner, S'occuper des bêtes //
Tablier de fermière.*

Pistes d'aventures

- Et si quelques Chatons venaient rappeler à Sombre qu'il est Poil de Charbon. Il suffit souvent d'un rien, d'un peu de compassion et de compréhension, d'acceptation de soi et des autres, pour que tout change. Jusqu'à aujourd'hui, l'histoire de Sombre est tragique. Il est temps que de valeureux Chatons viennent y mettre un peu d'espoir et de sourires.

Pour commencer...

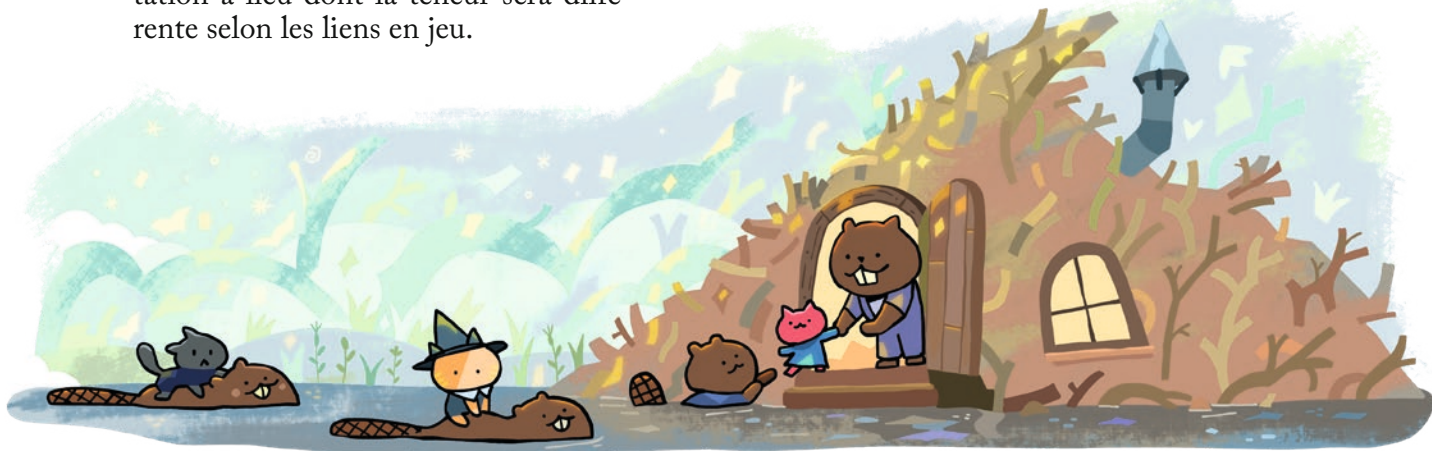
- Les Chatons se trouvent dans une auberge relais nommée *La Croisée des chemins* (une ancienne gare ferroviaire de l'ancien temps). Des mercenaires des Cornes noires débarquent et discutent de Sombre autour d'un verre. Tout le monde a peur. Et si la famille d'un des Chatons était amie avec les Anderchen, celui-ci aurait-il déjà pu croiser Poil de Charbon ?

- ❧ Les Chatons défendent une communauté contre les forces de Sombre (pourquoi pas une attaque contre Tourne-Bouchon?). Ils font un prisonnier qui leur raconte qui est son maître. Et si un des Chatons avait déjà croisé les gentils Poil de Charbon et Gaspard venus donner une représentation à la cour de Walter? Comment est-ce possible que le chevreau baladin, jadis si gentil, soit devenu un tel méchant?
- ❧ Les Chatons traversent le Val aux Brumes. Ils remarquent l'immense camp militaire et les nombreuses sentinelles. Grâce aux castors, ils entendent parler de Sombre.

Et si...

- ❧ Les Chatons finissaient par devoir se rendre dans le Val aux Brumes pour parfaire leurs informations. Sur place, ils espionnent, rencontrent les castors ou demandent à parler directement à Sombre. Ils en apprennent ainsi plus et éventuellement une première confrontation a lieu dont la teneur sera différente selon les liens en jeu.

- ❧ La solution la plus « facile » pour apaiser Sombre et arrêter toute cette folie était de trouver Madame Anderchen et Madame Noirpelage, de leur parler, de les convaincre de se rencontrer afin qu'elles aillent ensuite voir Poil de Charbon. Seul le discours commun de ses mères de cœur et de sang pourra désamorcer sa rage envers le monde et envers lui-même.
- ❧ Intervenant l'esprit de Gaspard, le renard – avec un tournant un peu plus fantastique et étrange, peut-être au travers de Sélénée. Gaspard peut être un guide rigolo ou un soutien espiègle si les joueuses et leurs Chatons patagent un peu.
- ❧ De multiples péripéties émaillaient les aventures des Chatons : attaques de mercenaires des Cornes noires, incidents au barrage, contre-attaque de la part de Tourne-Bouchon contre les forces de Sombre, capture des Chatons qui doivent s'échapper, et ainsi de suite...



Le Gros-Tout-Nu du vallon des statues

Tous les animaux savent que les humains dominaient jadis le monde. Ils étaient super-intelligents et superpuissants et tous les animaux, toutes les bêtes, les adoraient et les craignaient. C'étaient des inventeurs et des artistes, des scientifiques et des ingénieurs, des philosophes et des rêveurs. À

chaque fois qu'ils en avaient besoin, ils avaient le pouvoir de changer le monde autour d'eux, de le rendre plus sûr et plus beau. C'étaient aussi des guerriers et des querelleurs et des gaspilleurs et des égoïstes, qui ne faisaient pas toujours attention aux gens qui les entouraient ni à la nature ni au monde. Puisque tout était possible, pourquoi s'en faire ?

Un jour, tout s'est effondré. Les humains ont disparu. Ils ont laissé derrière eux un monde en friche, plein de jouets inutilisables, de villes invivables et de souvenirs aussi terrifiants que



séduisants. Et surtout, les animaux ont reçu le don de la parole. Pourquoi ? Comment ? Aucun animal n'a la réponse à cette question. Et les derniers humains non plus.

On parle de ces gros-tout-nus dans les tavernes, sur les marchés, dans les palais : des géants nus qu'on a vu errer sans but et marmonner au vent. Bien entendu, c'est toujours une histoire que l'on tient de quelqu'un qui la tient de quelqu'un... En vérité, aucun animal ne peut vraiment se vanter d'avoir jamais aperçu le moindre gros-tout-nu.

Les humains d'autrefois

Les gros-tout-nus ont perdu la mémoire et avec elle une grande partie de leur intelligence. Ils balbutient et reproduisent d'anciens gestes dans le vide, sans véritable intention : l'un tire un air d'un violon qui n'existe pas, un autre répare une voiture invisible, un autre encore défile au pas, s'arrête et salue. Ils sont comme de grands enfants ou des vieillards sans âge peut-être. Ils ne communiquent plus, boivent l'eau de la pluie et se nourrissent de pollen et de souvenirs odorants. De fait, ils sont inoffensifs – à peine plus que des éléments de décors, des vestiges mobiles de temps oubliés.

Il existerait toutefois un endroit où les gros-tout-nus se regroupent : une légendaire cité montagneuse, cachée au sein d'une vallée secrète, **Grotopia**. Les animaux affirment que cette cité utopique fut érigée par les humains avant leur chute et que là, ils ont su conserver leur intelligence et leurs sciences et qu'ils recueillent leurs cousins égarés et tout nus.



Rive-verte

Un gros-tout-nu a trouvé refuge dans un vallon retiré au long d'une rivière tumultueuse. Plusieurs marchands itinérants et autres arpenteurs à la recherche de nouvelles découvertes l'ont déjà entraperçu au loin. Il vit, hirsute et solitaire, dans les ruines d'un manoir, au milieu d'un jardin rempli de statues. Il ne fait rien de mal et ne quitte pas son petit coin, mais les rumeurs enflent et se déforment : il rôde au loin la nuit, il mange les animaux, il a de terribles pouvoirs et ainsi de suite.

Un village d'humbles pêcheurs se dresse non loin de là, sur les berges de la rivière, à l'entrée du vallon. **Rive-verte** est une étape pour les barques qui se dirigent vers la mer et Tourne-Bouchon, un endroit bucolique où il fait bon vivre. Enfin... Où il faisait bon vivre – car depuis la découverte de l'installation du gros-tout-nu par Bruno, le hamster et marchand itinérant, tout le monde a peur.

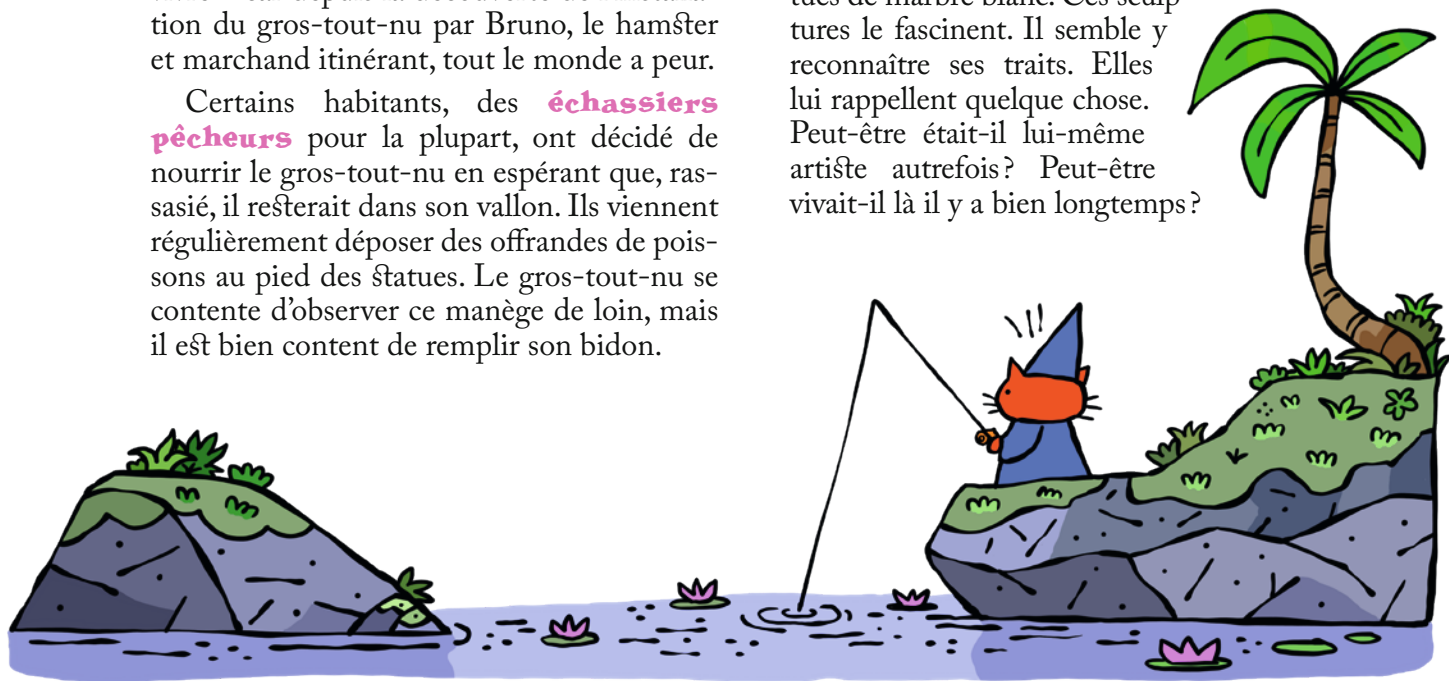
Certains habitants, des **échassiers pêcheurs** pour la plupart, ont décidé de nourrir le gros-tout-nu en espérant que, rassasié, il resterait dans son vallon. Ils viennent régulièrement déposer des offrandes de poissons au pied des statues. Le gros-tout-nu se contente d'observer ce manège de loin, mais il est bien content de remplir son bidon.

Les enfants du village ont pris l'habitude de venir se faire peur en visitant le vallon. **Bafrelin**, le jeune hérisson, est particulièrement audacieux. Il mène, avec sa petite bande, des expéditions de plus en plus osées au sein des ruines. Il a parié avec ses amis qu'il arriverait à voler une mèche de cheveux du gros-tout-nu.

Rencontres

Le gros-tout-nu

Le gros-tout-nu du vallon des statues est un égaré. Il a longtemps voyagé, plein de crainte, avant de se retrouver ici, comme attiré par les ruines du manoir et par son parc agrémenté de nombreuses statues de marbre blanc. Ces sculptures le fascinent. Il semble y reconnaître ses traits. Elles lui rappellent quelque chose. Peut-être était-il lui-même artiste autrefois ? Peut-être vivait-il là il y a bien longtemps ?



Ce gros-tout-nu entretient désormais **le jardin**. Peu à peu, ses efforts payent et le vallon se transforme en éden. Il vit d'eau fraîche, de racines, de baies et surtout de pommes issues d'un vaste verger attenant. Il loge dans les ruines les moins abîmées du manoir, une vieille aile branlante mais encore solide.

*CoStaud 5 (ou plus) / Malin 1 / Mignon 2
// Cœur 6 // Herboriser, S'occuper des bêtes.*

Ève, la bourgmestre

Ève est une pétillante renarde qui dirige la communauté de Rive-verte. Son seul désir est de protéger ses administrés et encourage tous les projets qui permettraient de repousser la menace du gros-tout-nu au plus loin de ses terres.

*CoStaud 2 / Malin 5 / Mignon 3 // Cœur 7
// Connaître les lois et les légendes, Connaître les pays et les peuples, Herboriser // Parole de sagesse (2), Talisman de cœur (1) // Chaîne de bourgmestre autour du cou.*

Rébecca, pêcheuse superstitieuse

Rébecca s'est autoproclamée la dirigeante des pêcheurs du village. C'est une femelle héron cendré ambitieuse qui veut maintenant ravir la place de bourgmestre à Ève. Très superstitieuse, elle est persuadée que le gros-tout-nu doit être vénéré et qu'il lui permettra d'arriver à ses fins.

*CoStaud 3 / Malin 3 / Mignon 2 // Cœur 6
// Connaître les lois et les légendes, Connaître les pays et les peuples, Cueillir et chasser // Talismans et médailles de protection miagique.*

Magnificus le miage

Le miage Magnificus explore le monde à la recherche de reliques. C'est un spécialiste de l'ancien temps et de ses mystères, arborant en permanence un air supérieur et un peu méprisant. Ayant entendu parler du gros-tout-nu, il compte bien le capturer pour l'étudier.

*CoStaud 3 / Malin 4 / Mignon 3 // Cœur 5
// Connaître les lois et les légendes, Feuler et menacer, Séduire et charmer // Tous les sorts // Grand chapeau, sacoche, fouet, montre-à-gousset.*



Pistes d'aventures

Pour commencer...

- Les Chatons en exil et en route pour Tourne-Bouchon passent par Rive-verte. Ils entendent parler du gros-tout-nu à l'Auberge de la Péniche dorée.
- Les Chatons sont recrutés à Tourne-Bouchon par le Baron Ereib. Ils doivent se rendre à Rive-verte pour en apprendre davantage sur cette rumeur de gros-tout-nu. Le Baron aimerait bien que les courageux héros approchent le géant pour juger de sa dangerosité.
- Perdus, par une nuit de brouillard, dans les vallons encadrant la rivière, les Chatons trouvent refuge dans les ruines du manoir. L'une des statues se met à bouger ! Comment va tourner la rencontre avec ce drôle de type ?

Et si...

- Bafrelin avait disparu ! Ses amis sont penauds. Le hérisson s'est aventuré seul dans le vallon pour prouver son courage. En vérité, l'adolescent s'est blessé en tombant dans le puits du parc. Il a été secouru par le gros-tout-nu. Mais, vu l'ambiance tendue et apeurée au village, on pourrait croire à un rapt. Comment vont réagir nos Chatons ?

- À Rive-verte, rien n'allait plus ! Certains villageois (principalement des échassiers) menés par Rébecca, le héron, s'opposent à Ève, la bourgmaître renarde. Ils clament que le gros-tout-nu doit être nourri régulièrement pour éviter sa colère. Deux camps s'opposent. L'ambitieuse Rébecca compte bien profiter de l'occasion pour renverser sa rivale et prendre le pouvoir. Après tout, Rive-verte existe grâce à la rivière qui est le domaine des oiseaux pêcheurs.
- Le miage Magnificus était en route pour explorer Fieffrousse ? Ayant entendu parler du gros-tout-nu, il a décidé de faire une halte par Rive-verte. Il débarque avec sa troupe de gros bras pour le capturer et l'étudier. Ses sbires créent du grabuge à Rive-verte ; le ton monte avec les pêcheurs. De plus, l'expédition de Magnificus a des allures de safari qui va mal tourner. Ève comme Rébecca en appellent aux Chatons, pour ramener le calme ou protéger le géant de peur que sa capture n'attire une malédiction.



Et puis...

- Le gros-tout-nu est finalement un gentil géant. Passé la première rencontre, il pourrait offrir aux Chatons un objet à peu près intact de l'ancien temps (une lampe-torche à dynamo, un puissant aimant, un appareil polaroid et ainsi de suite). Une relique sans valeur pour lui, mais qui va attirer bien des convoitises : l'attention de Sombre, la cupidité de Sarvasar, les visions de Suzanne... Et pourquoi pas la grâce de Walter ?
- Le gros-tout-nu conserve par-devers lui ce qu'il considère comme son plus grand trésor : le dessin malhabile d'une cité où plusieurs gros-tout-nus dansent ensemble. Au dos de la grande feuille de papier malpropre, on a tracé une carte grossière. Quelques repères géographiques sont identifiables (la mer, des montagnes au nord, la rivière, le barrage du Val aux Brumes et ainsi de suite). Ce pourrait-il qu'il s'agisse d'une représentation menant à la légendaire Grotopia ?
- Les Groins de Fer ont capturé le gros-tout-nu. Ils l'embarquent dans une grande carriole de fer. Le Baron Ereib compte bien débarrasser la région de cette terrible menace. Pourquoi ne pas l'exiler sur l'Île de métal ? Fremper, le propriétaire de Grand'Roue a entendu parler de l'opération. Il est prêt à négocier

ferme avec Tourne-Bouchon pour que le gros-tout-nu devienne une de ses attractions. Bien entendu, les Chatons auront un rôle à jouer dans tout cela. Le doux primitif mérite-t-il une vie en cage ? Les animaux vont-ils inverser les rôles en créant un nouveau type de zoo ou se montrer plus sages ?







L'Île de métal du Docteur Mojo

L'île de métal, au large de Tourne-Bouchon, est perdue dans la brume et les embruns. Cette bâtisse d'acier et de fonte est suspendue au-dessus de l'eau, soutenue par un embrouillamini de gigantesques piliers rouillés, une plateforme surélevée où reposent des bâtiments cubiques à l'allure sinistre. Par grand vent, la structure oscille et émet de longs et sourds grincements. Partout le sel attaque et la corrosion avance.

L'ancienne plateforme pétrolière est devenue le repaire d'un scientifique à demi-fou, le Docteur Mojo. Avec son assistant perroquet, le servile Gomery, le docteur multiplie les expériences sur des bêtes que lui fournissent quelques pirates peu scrupuleux. Son but est de leur donner la parole ! Il veut en faire des animaux capables de penser et de parler, reproduire le miracle qui s'est produit quand les gros-tout-nus ont disparu.

Pour cela, le « scientifique » applique **des méthodes peu orthodoxes** mixant ingestion de potions d'algues à heure fixe et apprentissage de la parole et du geste. L'Île

de métal est à la fois un zoo, un laboratoire et une école, conduite par la folie commune de Mojo et de Gomery. L'ambiance y est cependant plus grotesque et ridicule qu'inquiétante. Par exemple, Gomery donne des cours de poésie à des poules tandis que Mojo distribue de la soupe bleue à des cochons réticents. On peut aussi croiser Mojo tentant d'expliquer la valse à des chèvres maladroites pendant que Gomery leur jette d'étranges pilules rouges concoctées à base d'extraits de corail.

La structure aérienne de l'île vibre et oscille en permanence. C'est **un labyrinthe dangereux** de poutrelles et de tubes rouillés frappés par la mer et le vent. Des crabes et des huîtres la colonisent, tout comme d'innombrables oiseaux de mer bruyants et curieux – tout est glissant, visqueux et instable. On y trouve encore les machineries nécessaires au forage et au pompage. Une vieille grue achève de se déliter dans un coin ; des barils mal attachés roulent au hasard de la houle et du ressac. À l'intérieur, tout n'est que sas, coursives et escaliers ; les salles utiles sont rares et exiguës – dortoir, réfectoire, infirmerie, cuisine, salle de réunion et de commandement, salle des machines et de contrôle des installations...



Rencontres

Docteur Mojo

Le Docteur Mojo est une pieuvre en combinaison colorée parlant avec un accent maniéré de la haute société (bien qu'il ne fréquente pas grand monde). Il profite de l'allure sinistre de son île, des histoires mystérieuses et des rumeurs, pour effrayer les curieux et se faire respecter des pirates qui trafiquent avec lui – ça ne fait non plus de mal qu'il puisse les payer rubis sur le tentacule grâce à un trésor trouvé par hasard dans une épave proche. Mojo est persuadé que c'est sa destinée que de découvrir le secret de la parole – un projet peut-être inaccessible, mais finalement louable : faire de toute bête l'égale d'un animal ! Mojo a investi l'Île de métal puis, au cours de l'un de ses séjours à Tourne-Bouchon, il a recruté Gomery qui est devenu son assistant. Il descend en ville chaque mois pour passer des contrats avec des équipages pirates chargés de lui procurer des bêtes, de la nourriture et divers équipements scientifiques et machines. Aujourd'hui, le projet est bien engagé et les expériences vont bon train.

Costaud 2 / Malin 5 / Mignon 1 //
Cœur 7 // Bricoler des trucs et des machins,
Connaître les pays et les légendes, Lire, écrire
et compter. // Tranche et pique (1), Invo-
cation d'outils (2), Objets vivants (3) //
Combinaison de poisson.



Gomery, l'assistant zélé

Gomery est un perroquet marin, un macareux, qui aide Mojo dans ses projets fous. Gomery est secrètement amoureux de Mojo et n'ose pas lui avouer ses sentiments. Il est fasciné par l'esprit affûté du poulpe, son ambition et ses manières distinguées. Mojo ne se doute de rien et ne voit en Gomery qu'un fidèle assistant à qui il délègue les basses besognes.

Costaud 2 / Malin 4 / Mignon 2 //
Cœur 6 // Cuisiner, Herboriser, S'occuper
des bêtes // Tablier de cuir (1), Réparation
rapide (2), Soin des bêtes (1) // Des cro-
quettes et du sucre dans les poches.

Le capitaine Pince-Bleue

Le capitaine Pince-Bleue est un crabe pirate sévissant dans les eaux au large de Tourne-Bouchon. Son nom lui vient des nombreux tatouages qui recouvrent ses pinces ! Un pour chaque aventure en mer, à ce qu'il prétend. Il est sale, mal élevé et puant – à tel point qu'une colonie de moules niche sur son dos sans que cela semble le déranger. À bord de son navire, l'*Arche*, il traîne derrière lui une bande de lascars jouant les gros bras et terrorisant les pêcheurs et les habitants proches des côtes.

Costaud 5 / Malin 3 / Mignon 2 // Cœur 8 // Bouger son popotin, Feuler et menacer, Lire le ciel et les étoiles // Respirer sous l'eau (1), Voir au loin (2), Sentir la route (3) // Sabre, Longue-vue.

Pistes d'aventures

Au commencement...

- ❖ Pris dans une tempête, les Chatons échouent sur l'Île de métal !
- ❖ Les Chatons sont accueillis dans une ferme en bord de mer. La famille d'ânes Beau-sabot est fort sympathique. À la tombée de la nuit, une voile noire apparaît à l'horizon. Chez leurs hôtes, c'est le branle-bas de combat ! Depuis un certain temps, des fermes sont attaquées, toutes leurs bêtes volées par des pirates.



- À Tourne-Bouchon, les Chatons entendent de drôles de rumeurs sur une pieuvre en combinaison colorée qui traîne dans les tavernes les plus louches. On raconte que l'animal est en cheville avec les pires ruffians des mers. Pourquoi ne pas chercher à en savoir plus ?
- Les Chatons finissent par rencontrer le capitaine crabe Pok, le patron du *Dévoreur*. Il leur raconte sa découverte récente d'une mystérieuse île de fer (cf. Tourne-Bouchon, page 143) et les recrute pour une expédition à la recherche de ses trésors cachés.
- Les Chatons ont été capturés par d'affreux pirates crabes. Le capitaine Pince-Bleue est en affaires avec le Docteur Mojo. À bord de *l'Arche*, une cargaison de bêtes attend d'être livrée. Quelques petits Chatons en plus seront les bienvenus !

Et puis...

- Les Chatons peuvent s'attacher au drôle de docteur et à son assistant. Après tout, leur projet est louable et les bêtes ne sont pas maltraitées – c'est, en vérité, une ménagerie cocasse qui passe son temps à jouer mille et un tours pendables aux scientifiques excentriques. Il y a de quoi bien rigoler ! Reste le problème des pirates. Les Chatons peuvent souhaiter que le docteur continue ses expériences dans un environnement plus tranquille – par exemple, au sein de la ménagerie de Grand'Roue !
- Les Chatons peuvent décider au contraire de libérer les bêtes et de mettre fin à la douce folie ambiante. Il va falloir ruser, car le docteur ne se laissera pas faire, non plus que Gomery. Les deux scientifiques pourraient faire appel aux muscles des pirates pour chasser les Chatons.





Le Paradis blanc des enfants perdus

Le Paradis blanc est un lieu hors de l'espace et du temps dans lequel les Chatons peuvent se retrouver quand ils sont au bout du rouleau, perdus, fatigués, blessés, épuisés, sans espoir... La Conteuse peut mettre en scène cet endroit la première fois que les joueuses expriment un peu de découragement ou quand leurs Chatons ont été particulièrement malmenés par l'aventure et qu'ils ont encore des choses à faire – qu'ils sont au bout de leurs points de cœur ou d'amitié, qu'ils n'ont plus de croquettes, qu'ils ne savent plus comment résoudre les problèmes qui s'offrent à eux. Plus tard, ce sont les joueuses elles-mêmes qui pourront invoquer le Paradis blanc, au moment de leur choix.

Quand les Chatons sont au fond du trou, ils sont transportés dans **le ventre de Sola**, une raie manta géante arborant sur son ventre un mandala lumineux. Cette créature muette plane doucement dans les airs, n'apparaissant qu'aux animaux ayant perdu tout espoir.

Arrivés dans ce lieu de paix d'un blanc totalement immaculé, les animaux ne vieillissent pas, la peur s'en va et tous leurs désirs prennent vie s'ils les dessinent : ici, un Chaton esquisse une balançoire qui prend forme et se met doucement en mouvement ; là, un autre trace les formes d'un banquet fastueux qui se matérialise sous la forme de plats succulents et odorants...

Il est facile de se perdre et de s'oublier ici – plus de peine, plus de faim, plus de douleur, seulement un contentement béat et tranquille. Les Chatons épuisés retrouvent rapidement leurs points de cœur et d'amitié, soignent leurs blessures, retrouvent parfois un objet perdu... Qu'il est difficile de trouver le courage de repartir, de retrouver le monde et ses ennuis ! Beaucoup d'animaux restent là, oubliant petit à petit ce qu'était leur vie, leurs amis, leur famille, leurs projets et leurs rêves.

Ce lieu n'est pas un piège ou une illusion, mais il peut se révéler être une prison pour un Chaton qui prendrait conscience que sa tâche n'est pas terminée.

Pour sortir d'ici, il faut réussir à se secouer, à se motiver. Sola ne s'y oppose pas, elle peut même aider les Chatons en leur offrant des conseils sous la forme de questions – la Conteuse peut alors subtilement guider les joueuses, les aider à trouver des réponses et des solutions.



Bien entendu, venir se ressourcer au Paradis blanc a un coût : le temps ne s'arrête pas hors de là. Quand les Chatons sont prêts à partir, Sola peut les déposer où ils le souhaitent, mais des choses ont changé. La Conteuse est invitée à faire évoluer le monde, légèrement, juste ce qu'il faut pour que les Chatons soient obligés de composer avec de nouvelles circonstances. Peut-être que Walter a inventé de nouvelles lois plus iniques que les précédentes, à moins que Sombre ne fasse le siège de Tourne-Bouchon ou que le gros-tout-nu de Rive-verte n'ait été capturé par Brutus...

Sola, la raie manta géante

Sola ne parle pas et ne semble pas avoir de conscience. Elle ressent simplement la douleur, la tristesse et s'en nourrit, en débarrassant les Chatons. Impossible de savoir si c'est de l'altruisme ou un simple instinct. Dans tous les cas, elle veille silencieusement sur son monde intérieur blanc et paisible, sans jamais donner de conseil ou d'avis aux Chatons.

Jojo, le Chaton perdu

Jojo est un Chaton exilé par Walter. Un jour, il est tombé très malade. Devenant un poids pour ses compagnons, il s'est levé un matin, encore fiévreux, pour constater que tout le monde était parti sans lui. Grelottant, épuisé et à bout de force, il a été recueilli par Sola. Il a vu passer de nombreux Chatons et d'autres animaux, mais a toujours refusé de quitter le refuge du Paradis blanc. Il est là depuis si longtemps qu'il ne sait pas même si quelqu'un l'attend encore dehors...

Costaud 1 / Malin 2 / Mignon 3 // Cœur 3 // Dessiner et peindre, Séduire et charmer // Son et lumière (1) // Un pyjama blanc, des crayons de couleur et du papier.





Le gran'livre de la Conteuse

Félicitations et bon courage si tu as choisi de devenir
la Conteuse d'une partie de **Donjons et Chatons** !
Voici quelques conseils, réflexions et retours d'expérience
dont tu pourras certainement tirer profit.



Se rassurer encore

Devenir la Conteuse d'une partie de **Donjons et Chatons** est certainement une grande responsabilité, beaucoup de travail et beaucoup de pression. Ou pas.

N'oublie pas : **Donjons et Chatons** est un jeu. D'abord tu dois y prendre du plaisir.

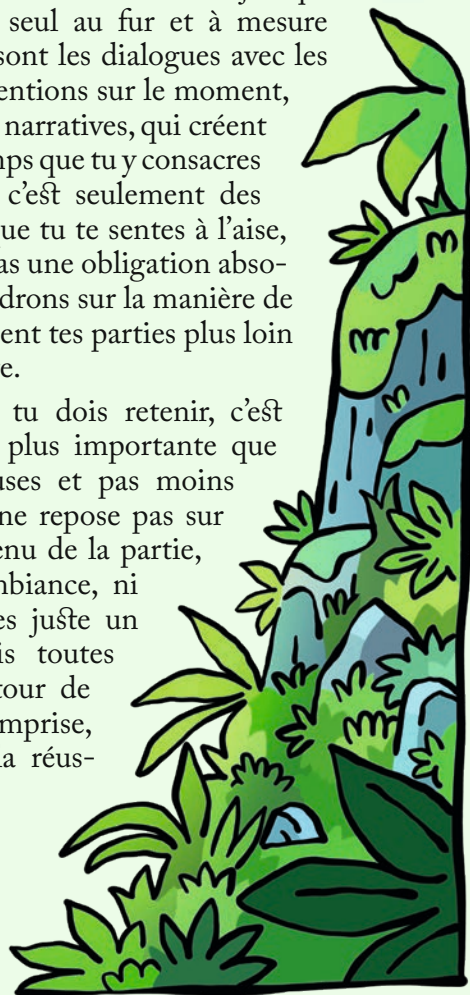
Ensuite, tu n'as rien à prouver à personne : tes joueuses sont venues pour s'amuser, mais c'est aussi leur responsabilité que tout se passe bien et que tout le monde prenne du plaisir – elles ne sont pas là pour se mettre les pieds sous la table et se comporter en divas à qui tout est dû. Si c'est le cas, tu as parfaitement le droit (et même l'obligation) de leur rappeler pourquoi tout le monde se retrouve ! Le poids du monde ne repose pas sur tes épaules.

Enfin, la quantité de travail à fournir est très relative. Tu peux arriver à la table de jeu avec dix minutes de préparation ou dix jours plein – et toujours trouver que tu n'en

as pas fait assez. L'important, en vérité, c'est seulement que tu te rappelles plus ou moins les mécaniques de jeu (elles sont résumées sur la feuille de personnage), du nom des Chatons autour de la table et des conseils de ces pages. Le reste, ça viendra tout seul, très naturellement, tant que tu ne passes pas en PLS sous le coup de la panique.

Donjons et Chatons est un jeu qui se déploie tout seul au fur et à mesure des parties : ce sont les dialogues avec les joueuses, les inventions sur le moment, les opportunités narratives, qui créent l'histoire. Le temps que tu y consacres avant la partie, c'est seulement des béquilles pour que tu te sentes à l'aise, mais en aucun cas une obligation absolue. Nous reviendrons sur la manière de préparer facilement tes parties plus loin dans ce gran'livre.

Bref, ce que tu dois retenir, c'est que tu n'es pas plus importante que les autres joueuses et pas moins non plus. Tout ne repose pas sur toi – ni le contenu de la partie, ni la bonne ambiance, ni le rythme. Tu es juste un facilitateur, mais toutes les joueuses autour de la table, toi comprise, participent de la réussite de la partie.



Dans le vif du sujet

Quelle est la dynamique d'une partie de **Donjons et Chatons** et quelle est la place de la Conteuse autour de la table ?

Dans **Donjons et Chatons**, les joueuses créent ensemble les éléments d'une histoire, en collaborant pour associer des idées et des réactions. Il y a de la littérature là-dedans et des maths aussi et toutes sortes de choses qui proviennent de la culture de chaque joueuse, du livre que tu tiens dans tes mains, des chiffres sur les feuilles de personnage et des notes que tu as prises. C'est tout un tas d'objets imaginaires posés au milieu d'une table imaginaire et que l'on assemble au fur et à mesure pour créer **une continuité temporelle qui est l'histoire**.

Tout ce qui existe **avant** que ça soit joué, ce sont **des potentiels** ; ce qui existe **une fois que c'est joué**, c'est **une fiction organisée**, avec une notion de temps qui passe, d'avant et d'après, de causes et de conséquences : une fiction que l'on peut maintenant retracer et raconter comme une histoire avec un début et une fin et autant de détails dont on veut l'agrémenter.

La machine qui permet la transformation des éléments de jeu en histoire, c'est **le dialogue** constant qui s'instaure entre toutes les joueuses – la Conteuse comprise.

Ce dialogue commence avec une présentation des Chatons par les joueuses. Ce sont les premiers éléments de la fiction : qui sont les protagonistes de l'histoire, les héros de l'aventure ? Ensuite, la Conteuse esquisse le décor et l'univers : où sont les Chatons ? Pourquoi sont-ils là ? Que se passe-t-il qui va les mettre en mouvement ?

Le dialogue continue entre les joueuses (qui posent des questions relatives aux perceptions ou aux connaissances de leurs Chatons ou qui font agir ceux-ci, pour obtenir d'autres informations, pour interagir avec le décor, les accessoires ou les figurants) et la Conteuse (qui répond aux questions ou qui dit les conséquences des actions et la manière dont l'univers de jeu évolue autour des Chatons).

Et on recommence.

C'est généralement là que la Conteuse a ses premières suées. La plupart du temps, il est aisé de répondre aux joueuses ; d'autres fois, c'est plus compliqué et, sans un peu de méthode, la Conteuse ne sait pas toujours faire face aux idées saugrenues, à l'imprévu et à la multitude des possibles.



L'arbre de décision

Voici le premier outil dont tu vas avoir besoin : quelque chose de très simple, mais qui va t'aider à déterminer facilement les conséquences des actions des Chatons.

Quand un Chaton agit, c'est ton boulot de dire **les conséquences**. Toutefois, ce n'est pas tellement répondre « c'est réussi » ou « c'est raté » que d'expliquer la manière dont l'univers de jeu est changé, les figurants transformés.

La première référence qui va t'aider à prendre une décision sur les conséquences d'une action, c'est ce que tu sais de **l'univers de jeu et de sa cohérence**. Dans **Donjons et Chatons**, si un animal lance une pierre en l'air, elle retombe ; s'il met les pattes dans l'eau, elles sont mouillées ; s'il se précipite sur sa tasse de thé, il se brûle la langue. Il lui est impossible de soulever un rocher de plusieurs tonnes tout seul et sans machine. S'il insulte un Chien de la Casse, il est peu probable qu'il obtiendra de l'aide de sa part. Il te suffit d'être logique et de regarder comment le monde de la vraie vie se comporte autour de toi.



La plupart des tâches simples sont automatiquement réussies et ne nécessitent qu'un peu de temps et quelques efforts. Leurs conséquences sont faciles à mesurer. Un Chaton n'a aucune difficulté à passer un bon coup de balai dans une cabane au fond des bois et la conséquence évidente, c'est que la cabane est propre et qu'il va être agréable d'y passer la nuit.

Cela signifie que la très grande majorité des actions des Chatons et des figurants sont résolues de manière rapide et claire, sans que tu aies besoin de beaucoup réfléchir. Un s'il-vous-plaît et un merci font beaucoup pour qu'un figurant accepte d'aider les Chatons ; l'utilisation d'un outil adapté transforme une action impossible en action automatiquement réussie (par exemple, une clef de 12 pour desserrer un écrou).

La deuxième référence pour décider des conséquences d'une action, c'est **le Chaton lui-même**. Il sait des choses, il a reçu une certaine éducation, il a des objets importants sur lui. Sa feuille de personnage contient plein d'informations pour t'aider à décider : ses qualités, ses talents, ses dons. Le plus souvent, ces éléments devraient te permettre d'ajuster ce que te dit déjà la cohérence de l'univers de jeu.

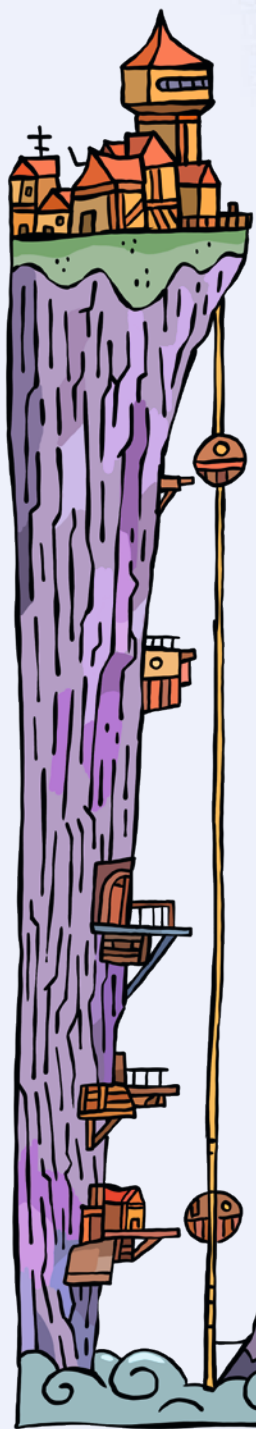
De même, la Conteuse peut décider, simplement par la logique et la cohérence, qu'une action est réussie, mais qu'un talent, un objet ou une bonne qualité en améliorent encore le

résultat et les conséquences. Un Chaton veut soulever une plaque de tôle pour dégager un camarade blessé ; elle n'est pas si lourde que ça soit une action impossible, mais un Chaton Costaud n'aura pas besoin de s'aider d'un levier pour cela. Un Chaton Mignon trouvera les mêmes informations qu'un autre Chaton en parlant à des gens dans la rue, mais il les trouvera plus vite peut-être. Le talent *Connaître les pays et les peuples* suffira à se rappeler quelques informations utiles.

Enfin, la troisième référence pour t'aider à déterminer les conséquences d'une action, ce sont **les mécaniques de jeu et les dés**. C'est seulement maintenant, si tu n'as pas déjà pris une décision logique en t'appuyant sur l'univers ou sur la feuille de personnage, que tu peux demander des jets de dés à tes joueuses.

Tu vas vite t'apercevoir que cette méthode est assez naturelle et qu'elle t'aide à prendre des décisions rapides. Au début, toutefois, prends ton temps pour faire les choses dans l'ordre et pour réfléchir avec une certaine rigueur. Tu te rendras compte que tu n'as pas besoin de demander des jets en permanence, que les paroles des joueuses et leurs explications suffisent souvent à déterminer les conséquences les plus probables d'une action, qu'il est aussi plus facile de dire « oui » que « non » et que tu peux accompagner le flot du jeu de manière très souple.





La règle d'or

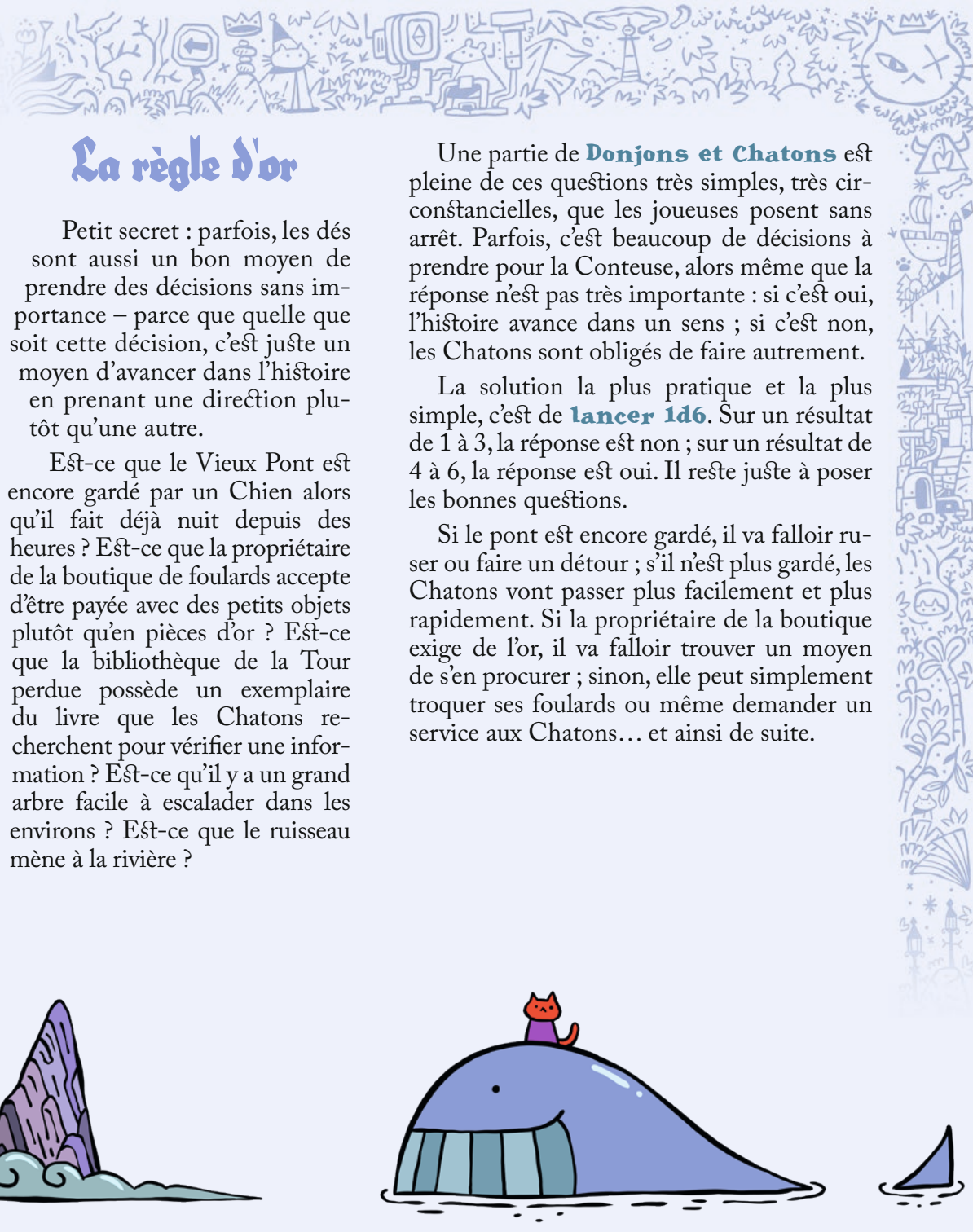
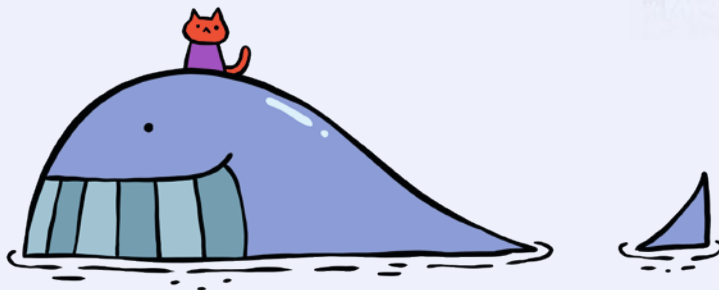
Petit secret : parfois, les dés sont aussi un bon moyen de prendre des décisions sans importance – parce que quelle que soit cette décision, c'est juste un moyen d'avancer dans l'histoire en prenant une direction plutôt qu'une autre.

Est-ce que le Vieux Pont est encore gardé par un Chien alors qu'il fait déjà nuit depuis des heures ? Est-ce que la propriétaire de la boutique de foulards accepte d'être payée avec des petits objets plutôt qu'en pièces d'or ? Est-ce que la bibliothèque de la Tour perdue possède un exemplaire du livre que les Chatons recherchent pour vérifier une information ? Est-ce qu'il y a un grand arbre facile à escalader dans les environs ? Est-ce que le ruisseau mène à la rivière ?

Une partie de **Donjons et Chatons** est pleine de ces questions très simples, très circonstanciées, que les joueuses posent sans arrêt. Parfois, c'est beaucoup de décisions à prendre pour la Conteuse, alors même que la réponse n'est pas très importante : si c'est oui, l'histoire avance dans un sens ; si c'est non, les Chatons sont obligés de faire autrement.

La solution la plus pratique et la plus simple, c'est de **lancer 1d6**. Sur un résultat de 1 à 3, la réponse est non ; sur un résultat de 4 à 6, la réponse est oui. Il reste juste à poser les bonnes questions.

Si le pont est encore gardé, il va falloir ru-ser ou faire un détour ; s'il n'est plus gardé, les Chatons vont passer plus facilement et plus rapidement. Si la propriétaire de la boutique exige de l'or, il va falloir trouver un moyen de s'en procurer ; sinon, elle peut simplement troquer ses foulards ou même demander un service aux Chatons... et ainsi de suite.



La question de l'écher

Cette idée que **l'histoire avance toujours**, d'un côté ou de l'autre, est essentielle pour bien comprendre la dynamique d'une partie et la manière dont la Conteuse dit les conséquences d'une action.

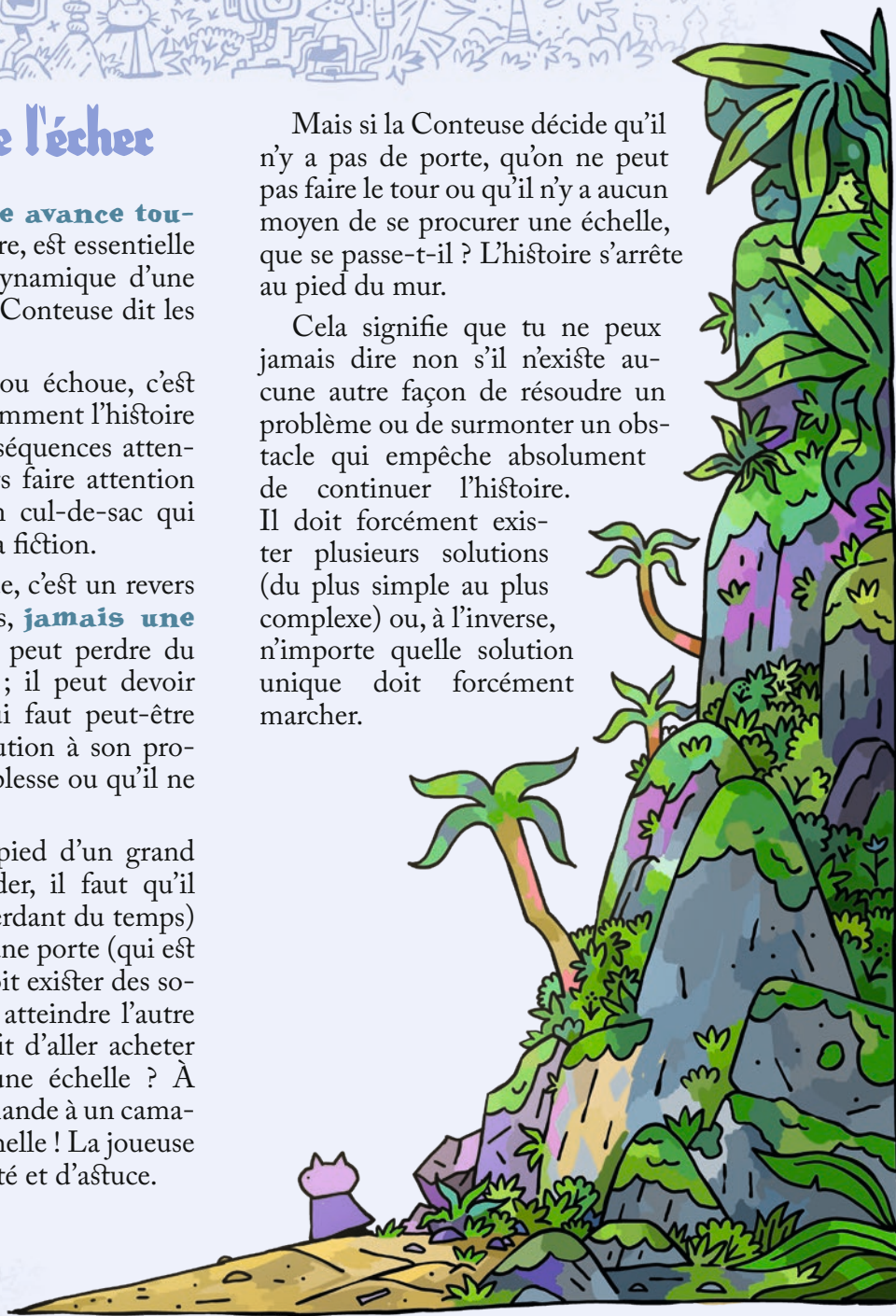
Qu'une action réussisse ou échoue, c'est juste une manière de dire comment l'histoire avance en fonction des conséquences attendues. Aussi, tu dois toujours faire attention qu'un échec ne soit pas un cul-de-sac qui empêche la progression de la fiction.

Quand un Chaton échoue, c'est un revers ou une complication, jamais, **jamais une punition**. Par exemple, il peut perdre du temps ou abîmer un outil ; il peut devoir recommencer à zéro ; il lui faut peut-être trouver une toute autre solution à son problème ; à moins qu'il ne se blesse ou qu'il ne vexe quelqu'un.

Imagine un Chaton au pied d'un grand mur. S'il échoue à l'escalader, il faut qu'il puisse en faire le tour (en perdant du temps) ou qu'il tente de passer par une porte (qui est peut-être gardée) : bref, il doit exister des solutions alternatives s'il veut atteindre l'autre côté. Peut-être qu'il lui suffit d'aller acheter une corde ou emprunter une échelle ? À moins que le Chaton ne demande à un camarade de lui faire la courte-échelle ! La joueuse peut faire preuve d'inventivité et d'astuce.

Mais si la Conteuse décide qu'il n'y a pas de porte, qu'on ne peut pas faire le tour ou qu'il n'y a aucun moyen de se procurer une échelle, que se passe-t-il ? L'histoire s'arrête au pied du mur.

Cela signifie que tu ne peux jamais dire non s'il n'existe aucune autre façon de résoudre un problème ou de surmonter un obstacle qui empêche absolument de continuer l'histoire. Il doit forcément exister plusieurs solutions (du plus simple au plus complexe) ou, à l'inverse, n'importe quelle solution unique doit forcément marcher.





Le plaisir de la réussite

Une bonne raison pour essayer de **dire oui** (ou un non qui ne ferme rien), c'est que les joueuses aiment bien réussir. Ce n'est pas tant une question de gratification immédiate que de reconnaissance des efforts qu'elles mettent dans la partie : elles tentent des choses, préparent des plans, font preuve d'astuce pour trouver des solutions et résoudre des énigmes. Et il n'y a rien de plus désagréable que d'échouer alors qu'on a autant travaillé.

D'un autre côté, la plupart des joueuses sont aussi parfaitement conscientes des moments où elles n'ont fait aucun effort, quand elles se contentent de solutions improvisées ou visiblement stupides – et l'échec n'est plus vraiment un problème pour elles dans ces conditions.

Plus sérieusement, quand une joueuse consacre des heures de jeu à résoudre une situation ou à aller au bout d'une aventure, elle sait qu'elle peut échouer parce qu'elle n'a pas compris tous les tenants et aboutissants, parce qu'elle n'a pas vu certains pièges ou parce qu'elle a été un peu légère et superficielle. Mais c'est désagréable, frustrant, d'échouer finalement sur un jet de dés ou sur une décision arbitraire de la Conteuse, sans pouvoir seulement peser sur la décision avec des arguments ou un plaidoyer.

Une aventure peut être aussi difficile et compliquée que la Conteuse le souhaite, tant que les joueuses savent qu'elles peuvent réussir quelque chose si elles s'en donnent les moyens, si elles réfléchissent, s'entraident, cherchent des soutiens chez les figurants, posent des questions.

C'est pour cela qu'il faut, autant que possible, **dire plus souvent oui que non** à ses joueuses.



Mais dire oui, ce n'est pas accepter absolument tout et n'importe quoi. Rappelle-toi : il y a d'abord la logique du monde, ensuite les capacités des Chatons, enfin les règles et les dés.

Le plus simple, dans **Donjons et Chatons**, c'est le « **oui** » **basique**. Le Chaton veut faire quelque chose et il finit par y arriver. Juste ça. Le Chaton veut sauter par-dessus un fossé, ce n'est pas automatiquement facile, il n'a pas les talents adéquats ; la joueuse lance les dés et si le jet est réussi, le Chaton est de l'autre côté. Facile et rapide.

Enfin, il y a le « **oui mais** », peut-être le oui le plus courant et le plus habituel dans **Donjons et Chatons**, un oui qui ressemble beaucoup à un non, à un « non mais ».

Le « oui mais / non mais » est l'outil le plus puissant dont dispose la Conteuse ! Il permet de dire oui quand la Conteuse devrait dire non, et il offre à la joueuse d'accepter un non quand un oui ne lui plaît pas plus que ça. Très puissant, on te dit !

Prenons un exemple : un Chaton est piégé dans un coin de la Casse. Les chiens ne l'ont pas encore aperçu, mais il n'a pas d'accès direct pour sortir. La joueuse tente plein de choses, mais aucune ne fonctionne tout à fait : la Conteuse propose une situation de « oui mais / non mais » à la joueuse. Oui, le Chaton parvient à sortir de la Casse, mais il a été vu par les chiens qui se lancent à sa poursuite... ou Non, le Chaton reste coincé dans la Casse toute la journée et jusqu'au crépuscule, mais les chiens n'ont pas décelé sa présence.

Beaucoup de choses peuvent se gérer comme cela – en suivant l’arbre de décision : à chaque fois que tu voudrais dire oui, mais qu’un truc t’en empêche, tu peux dire « oui mais » ! Ce n’est pas très compliqué, ça fait plaisir aux joueuses, ça les oblige à trouver des solutions.

La Conteuse ne dit pas non et les joueuses n'ont jamais l'impression que c'est trop facile.

Le choix

Et puis, c'est là aussi que se niche l'un des ressorts les plus puissants d'une partie de **Donjons et Chatons** : les joueuses sont amenées à effectuer des choix.

Fondamentalement, pousser les joueuses à faire des choix complexes, c'est l'objectif que toute Conteuse doit se fixer. Plus il y a de choix à faire, plus les joueuses deviennent directement responsables de l'histoire et plus les échecs et les tragédies que subissent les

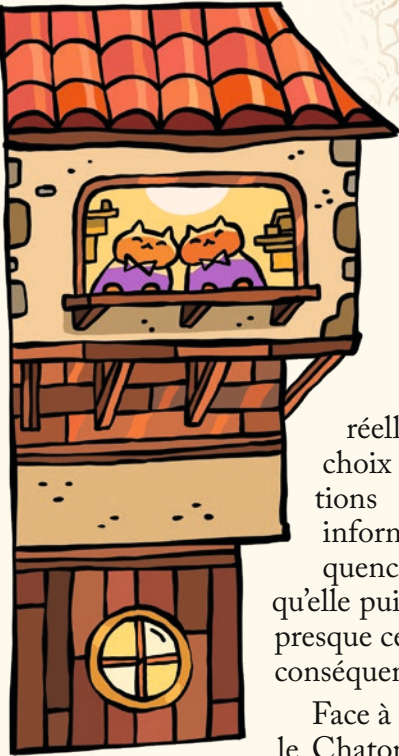
Chatons dépendent de leurs décisions et non de la Conteuse. La Conteuse n'est plus qu'une facilitatrice pour que l'histoire avance et elle n'a plus besoin de forcer à quelque rebondissement que ce soit.

Un choix, c'est un moment où l'histoire peut avancer dans des directions différentes, pas parce que le Chaton échoue ou réussit à une action selon les conséquences décidées par la Conteuse, mais parce que les joueuses elles-mêmes décident de ce qu'elles veulent réussir et de ce qu'elles peuvent rater. Ça enlève toute décision des mains de la Conteuse – la position la plus confortable et la moins stressante possible.

Un choix peut être restreint et sans grande portée : prendre le chemin de droite qui passe par les champs ou celui de gauche qui s'enfonce dans les collines. Il peut être un peu plus grave – qui tente d'ouvrir la porte piégée : le plus solide des Chatons ou le plus rapide ? Il peut devenir critique – est-ce que le Chaton sauve le précieux coffre de la marchande et il perd tous ses objets importants dans l'eau ou est-ce qu'il laisse les économies d'une vie de travail sur la route disparaître au fil de la rivière ?

La question n'est donc plus de savoir si le Chaton parvient ou non à retenir le coffre (action réussie ou ratée), mais si la joueuse accepte de tout perdre – et son personnage se fera une amie pour la vie – ou si elle tient trop aux souvenirs que le Chaton garde de ses parents dans son sac.





Information et prédictabilité

Une joueuse ne peut réellement effectuer de choix que sous deux conditions : qu'elle possède des informations sur les conséquences de ses choix ou qu'elle puisse prévoir, de manière presque certaine, quelles sont ces conséquences.

Face à deux portes identiques, le Chaton ne fait pas un choix quand il doit ouvrir l'une d'entre elle. C'est juste du hasard. Si l'une des portes est en métal, avec des renforts et des serrures, et que l'autre est en bois léger avec un petit signe familier, la joueuse commence à avoir quelques informations. Imagine que le Chaton pose son oreille contre chaque porte : la porte en métal est froide et il y a des bruits sourds et des grognements de l'autre côté ; la porte en bois est chaude et elle sent les épices et les aromates. Encore plus d'informations. **Le choix émerge** quand chaque porte est différente et que la joueuse accède à ces informations.

Les informations peuvent venir des Chatons (grâce à leur naissance ou leurs talents), des questions qu'ils posent et des recherches qu'ils mènent ou encore des renseignements fournis par les figurants. Parfois, c'est la Conteuse qui leur fournit le contexte dans lequel faire un choix, d'autres fois c'est la somme de toutes les connaissances que les joueuses ont accumulées au cours des aventures.

Quoi qu'il en soit, la Conteuse doit toujours faire attention à ce que les joueuses possèdent les **informations pertinentes** quand elle leur propose d'effectuer un choix.

L'autre condition pour que les joueuses puissent faire des choix signifiants, c'est qu'elles puissent d'elles-mêmes en déterminer **les conséquences les plus probables**. Cela veut dire que deux choix quasi identiques opérés dans des conditions quasi identiques ont des conséquences quasi identiques. Si le résultat est aléatoire, il n'y a pas de choix, seulement du hasard. Si le Chaton lance un caillou en l'air, il doit toujours redescendre – il ne peut pas se mettre à voler au hasard ou disparaître dans un nuage ou continuer à monter jusqu'aux étoiles. Sinon, la joueuse ne peut plus déterminer à l'avance l'issue normale d'une action ou d'un choix d'action.

En tant que Conteuse, tu dois donc faire attention d'être cohérente et constante, sauf à pouvoir justifier un changement surprenant.

Questions et réponses

Prolongement des outils et conseils précédents, à chaque fois qu'une joueuse pose **une question**, la Conteuse doit lui apporter **une réponse**.

Cette réponse doit obligatoirement apporter quelque chose au jeu. Ça ne peut jamais être un refus de répondre ou une réponse neutre et sans intérêt. La Conteuse ne doit pas non plus mentir – seuls les figurants ont le droit et la possibilité de mentir. La réponse peut être incomplète ou, éventuellement, ambiguë ou à double-sens. Jamais un pur mensonge.

Si le Chaton n'est pas en mesure d'avoir des informations claires et directes, tu dois *a minima* lui donner des idées sur la manière de se les procurer. Il peut s'agir d'une direction – « *tu chauffes, tu refroidis* ».

Ce jeu de questions et de réponses est particulièrement important quand les Chatons mènent une enquête ou cherchent à comprendre les tenants et les aboutissants d'une situation. Les joueuses sont face à un puzzle dont elles ne connaissent ni le motif (toutes les pièces sont à l'envers), ni la taille, ni le nombre de pièces. Et parfois il y a plusieurs puzzles mélangés.

La Conteuse ne peut pas, en plus, cacher des pièces. C'est injuste et frustrant et les joueuses finissent par abandonner le jeu ou par faire n'importe quoi, par pur désespoir. Toi, tu sais ce que représente le puzzle, tu sais comment les pièces s'assemblent. Si tu veux que les Chatons aillent au bout de l'aventure, tu dois aider les joueuses : si elles posent des questions, donne-leur des réponses. Toujours. Tout le temps.

Tu as le droit de leur donner trop de réponses. Tu peux mélanger l'ordre des réponses. Tu peux répondre par des énigmes. Tu peux faire cavalier les Chatons pour qu'ils trouvent les réponses. **Mais toujours tu dois répondre.** Tu ne peux rien cacher et tu ne peux pas mentir.



La parole doit circuler

Tu sais maintenant comment favoriser la naissance d'une bonne histoire autour de la table en faisant attention aux mots des joueuses et aux actions des Chatons. Justement, comment organiser la parole pour qu'elle soit facile et fluide pour tout le monde ?

Toutes les joueuses ne sont pas égales face à **la prise de parole**. Il y a les timides et les tumultueuses, les véhémentes et les taiseuses, les volubiles et les lapidaires. Mais c'est ton travail que de leur permettre à toutes de s'exprimer. Tu as deux outils pour cela.

Ton premier outil est **ton doigt**. C'est à toi de désigner qui parle et qui se tait. Tu dois absolument et sans réserve faire respecter ce tour de parole. Une joueuse timide sait qu'elle n'aura pas besoin de se battre pour obtenir son temps de parole ; la joueuse volubile sait que, quoi qu'il arrive, elle aura son tour, même en laissant les autres parler.

Le plus souvent, il suffit de faire des tours de table : un coup par la droite, un coup par la gauche. Un coup de menton ou un coup d'œil permet de passer de l'un à l'autre. Tu peux répondre à chaque joueuse à son tour ou attendre que tout le monde parle avant de répondre – histoire de réunir les thèmes.

Le deuxième outil, c'est **l'unité d'action et de lieu**. Quand tu donnes la parole à une joueuse, c'est toujours dans un contexte précis – et c'est le même contexte pour toutes les joueuses et pour le tour de table à venir. « Que font vos Chatons dans la minute qui vient ? Le quart d'heure ? L'heure ? La demi-journée ? Qu'est-ce qu'ils font ici et maintenant ? Arrivés au village ? Avant de passer le pont ? » Et ainsi de suite.

Chaque joueuse répond dans ce cadre temporel ou spatial précis et énonce une action ou un ensemble d'actions cohérentes. Quand toutes les joueuses ont parlé, il t'est facile de résoudre l'ensemble des conséquences des actions et surtout, surtout, chaque joueuse a pu prendre la parole sans bagarre, ni empoignade !



Rencontres et discussions

Les choses se passent un peu différemment quand ce sont **les Chatons qui s'expriment** et non les joueuses. Une discussion à bâtons rompus ne peut pas être disciplinée, planifiée, organisée : tous les Chatons peuvent s'exprimer librement autour de la table, par la bouche de leurs joueuses. Ça peut devenir rapidement un peu chaotique, comme une vraie discussion dans la vraie vie.

En tant que Conteuse, tu dois faire attention à deux choses en particulier :

- ❧ Tout ce qui est dit par les joueuses est bel et bien dit par les Chatons ! Les blagues stupides, les insolences, les insultes, les bonnes et les mauvaises idées, les apartés et ainsi de suite. Au début, les joueuses vont protester : « Mais non, mon Chaton n'a pas dit ça, il n'est pas stupide ! » Ta réponse doit être : « Certainement. La prochaine fois, il fera attention à ce qu'il dit ! » Juste cette petite habitude devrait te permettre de conserver un semblant d'ordre autour de la table, quand la moitié des joueuses sont sérieuses et l'autre moitié se contente de dire des bêtises.
- ❧ Les figurants sont des gens normaux

avec des réactions normales : si une bande de Chatons leur crie dans les oreilles, il y a fort à parier que les figurants vont s'en aller ou enguirlander les Chatons. Si les Chatons sont irrespectueux ou insolents, les figurants refuseront de les aider ou de leur parler. Si les Chatons se comportent normalement, comme on le fait tous les jours de notre vie, alors les figurants réagiront le plus souvent avec calme, attention et un véritable désir de rendre service.



Décor et mise en scène

Pour finir sur cette série de remarques concernant les trucs et astuces de la Conteuse, parlons un peu de **la mise en scène**. La Conteuse plante le décor et définit le cadre des aventures. Les joueuses peuvent donner des directions – « Nos Chatons vont passer par la route de la forêt et vont éviter les collines herbeuses. » – mais c’est la Conteuse qui décrit la route de la forêt ou les collines herbeuses.

Une bonne description n’est pas forcément un long monologue littéraire, avec des mots compliqués et poétiques (même si c’est parfois intéressant). C’est d’abord une manière de dire aux joueuses : voilà l’ambiance générale des lieux, voilà les dangers éventuels, voilà les ressources que vous pouvez utiliser, voilà des éléments pour anticiper rencontres et obstacles possibles, qu’allez-vous faire de tout ça ? Que pouvez-vous en tirer pour vos Chatons ?

La Conteuse n’est certainement pas la seule à pouvoir **décrire les choses**. Elle peut poser des questions à ses joueuses. À quoi ressemble le chemin que vous empruntez ? Où se dresse le pont qui traverse la rivière et dans quel état est-il ? Qui sont les clients du boui-boui où vous vous arrêtez pour la nuit ? Et ainsi de suite.

Quand les Chatons rentrent dans un nouveau paysage (la forêt, les plaines herbeuses et ainsi de suite), la Conteuse peut faire un tour de table : vous avez entendu des rumeurs et des histoires à propos de cet endroit. Quelles sont-elles ? On ne sait pas encore si ces rumeurs sont vraies ou fausses, mais les joueuses seront bien contentes de donner leur avis sur la question (et la Conteuse d’avoir du matériel intéressant pour poser le décor).



Rythme, continuité et ellipses

Le cadre est spatial, mais il est aussi temporel. C'est le rôle de la Conteuse que d'établir un certain rythme dans l'histoire.

- **Des fois, l'histoire doit prendre son temps.** Il faut jouer au fur et à mesure, tous les petits événements de la journée, les pauses et les arrêts, les petites et grandes choses – cueillir des fleurs aussi bien que se quereller avec une bande de voyageurs injurieux. C'est l'addition de tous ces minuscules moments qui crée la poésie du voyage et de l'histoire, qui en fait tout l'intérêt – on n'est pas toujours obligé de raconter de grandes tragédies monumentales après tout. Quelques fois, jouer lentement permet aussi de développer des réflexions, des stratégies, de mener des enquêtes subtiles et ainsi de suite. C'est souvent dans ce genre de circonstances que les discussions les plus longues et les plus profondes ont lieu entre les Chatons et les figurants, qu'on en apprend plus sur le monde, ses histoires et sa géographie.



- **Des fois, l'histoire doit avancer à grands pas** et ne s'intéresser qu'aux événements importants. La Conteuse fait l'impasse sur les choses triviales et divise le temps en moments forts et signifiants. Les discussions sont plus courtes, le plus souvent à la troisième personne – « Mon Chaton va voir le garde et lui donne toutes les informations possibles sur le groupe de vauriens que l'on poursuit. » Les joueuses sont invitées à agir de manière résolue, sur des points précis et directement pertinents.
- **Des fois, enfin, la Conteuse doit apprendre à faire des ellipses** – sauter complètement un long moment, ne l'évoquer que de manière floue. « Quelques heures plus tard, vos Chatons arrivent en vue du village de Saute-Bosselles-Frisous. » C'est particulièrement utile lorsque la séance de jeu n'est pas bien longue et qu'il faut avancer. Rien n'empêche d'y revenir plus tard : « Oh, vous vous rappelez le voyage vers Saute-Bosselles-Frisous... On n'en avait pas tellement parlé, mais il vous est quand même arrivé un drôle de truc en route. »

En mélangeant ces divers rythmes, y compris durant une même séance de jeu, la Conteuse peut maintenir l'attention de ses joueuses et la tension des histoires. C'est surtout une question de feeling, de sentir les choses et d'essayer de répondre aux nécessités de la narration.

Voilà. Tu sais à peu près tout ce que tu as à savoir pour te lancer dans le rôle de la Conteuse. Avant tout, fais-toi confiance. Personne ne viendra te dire que tu es tellement nulle qu'on devrait t'interdire de jouer ! (Et sinon, donne-nous son adresse !)

Tu as le droit à l'erreur et, quoi qu'il arrive, tu ne peux que t'améliorer en pratiquant. Et puis, on a tous nos jours avec et nos jours sans et jamais tes joueuses ne te le reprocheront. En revanche, elles te reprocheront l'arbitraire, les « non » injustifiés et les histoires incohérentes. Mais pour ça, tu as tous les outils !

Bon jeu, camarade !







Aventures

Tout le contenu des chapitres précédents – les mécaniques et les règles, la description de l'univers, les conseils aux joueuses et à la maîtresse de jeu – finit par prendre forme autour de la table de jeu grâce aux **aventures** !

Si tu joues seulement de temps en temps, pour occuper une soirée avec tes amis, les aventures peuvent être un peu décousues. Il suffit d'un lieu et d'une idée. Si tu joues de manière plus régulière, sous forme de campagne, en enchaînant les aventures avec les mêmes joueuses et les mêmes Chatons, il te faudra un peu plus de structure.

C'est de tout cela dont nous allons parler dans ce chapitre, avec plusieurs exemples d'aventures, écrites selon des formats un peu différents les uns des autres, et aussi des conseils pour les mener et en écrire d'autres par toi-même, inspirées par toutes les informations des chapitres précédents.





Jouer en campagne

Une campagne est une suite d'aventures, jouées sur plusieurs séances de jeu, avec les mêmes joueuses et les mêmes Chatons. Une campagne est généralement constituée d'un fil rouge et d'épisodes plus ou moins indépendants.

Dans **Donjons et Chatons**, le fil rouge d'une campagne est la relation des Chatons avec Walter : vont-ils tenter de lui ramener un trésor ? Vont-ils essayer de trouver des alliés pour le détrôner ? Vont-ils faire leur vie sans lui, au loin de leurs

familles ? Le fil rouge sert à relier les épisodes entre eux et à leur donner une direction générale – mais les Chatons peuvent aussi se contenter de visiter le monde, de rencontrer ses habitants et de s'intéresser à toutes les histoires qui s'y déroulent.

La Conteuse est invitée à utiliser tout le matériel des pages précédentes pour mettre en place ses propres aventures – et aussi à inventer ses propres histoires. Toutefois, dans les pages suivantes, tu trouveras quatre aventures particulières.



- ❧ La première, **Mamie Omelette a disparu**, peut servir d'introduction aux Chatons – c'est leur première nuit d'Exil loin de l'Arbrachat et déjà l'occasion de se faire des amis et d'affronter des méchants. C'est une bonne manière de mettre les Chatons sur la route.
- ❧ La deuxième, **Trois petits cochons**, est à jouer plus tard, après quelques pérégrinations du goût de la Conteuse, quand les Chatons arrivent enfin à Tourne-Bouchon. C'est, éventuellement, un moment charnière dans la campagne. Si tout se passe bien, à la fin de l'aventure, les Chatons ont trouvé un mécène, un allié de poids et une base d'opération – en tout cas, s'ils décident d'affronter Walter et de chasser le tyran !
- ❧ La troisième aventure est une sorte d'évènement récurrent que les Chatons peuvent provoquer par eux-mêmes ou qu'ils peuvent découvrir par accident, selon les circonstances.

Le Cauchemar de Sélénée est une aventure onirique – les Chatons sont projetés dans les rêves de l'esprit de la forêt et doivent tout faire pour y ramener le calme. Il faudra sans doute y retourner plusieurs fois pour en chasser définitivement les mauvaises pensées – ou dans l'espoir d'en ramener des trésors utiles.

- ❧ La dernière aventure est le gros donjon qui donne son nom au jeu : **Fieffrousse**. C'est un endroit étrange, très dangereux, où les Chatons pourront trouver des réponses à leurs questions et des révélations sur les secrets du monde. À chaque fois qu'ils ont un doute sur ce qu'il faut faire ou qu'ils ne savent pas comment résoudre une situation, les Chatons peuvent voyager jusqu'à Fieffrousse en utilisant, par exemple, les passages secrets du VRI. Là, en explorant les lieux, ils sont assurés de trouver toutes les réponses dont ils ont besoin... à condition de survivre au donjon !



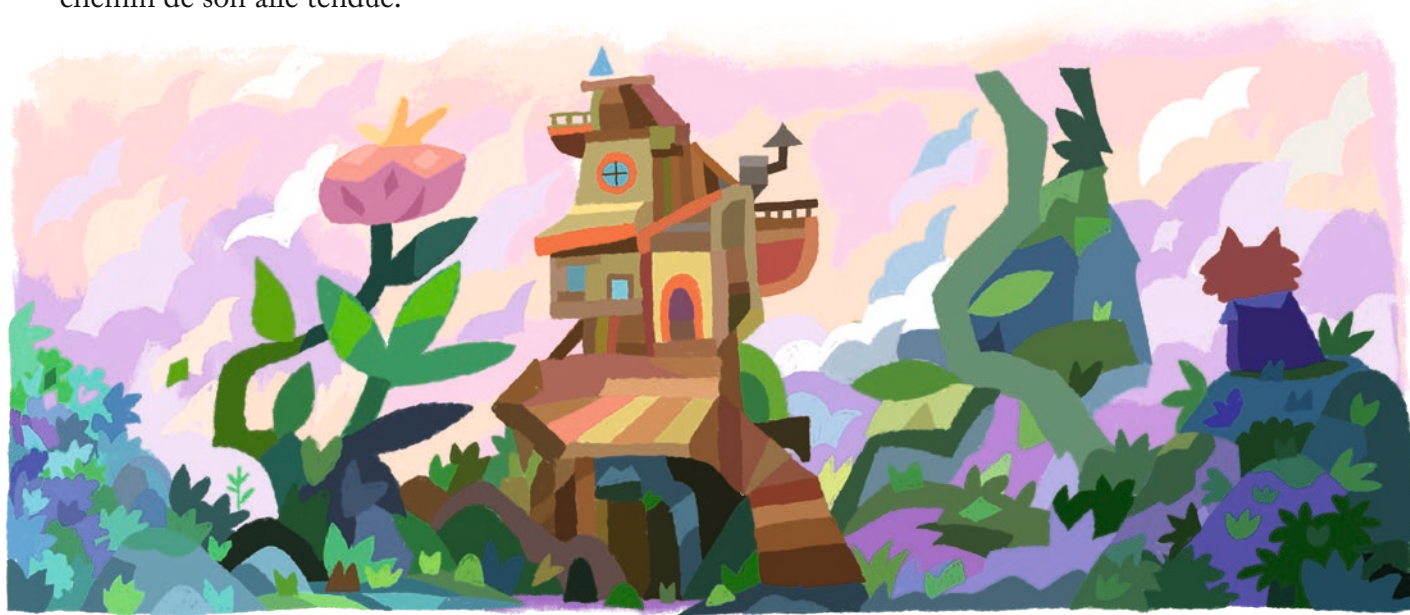


Mamie Omelette a disparu

Sur la route de l'exil

Comme plein de Chatons avant eux, les héros de nos aventures ont été bannis par le roi Walter. C'est tristement qu'ils quittent leurs familles, leurs amis, leurs maisons. Heureusement, il y a un secret qui se transmet de génération en génération parmi les Chatons : le premier soir de leur exil, s'ils choisissent la route de la vieille forêt, ils peuvent s'arrêter chez Mamie Omelette et y trouver refuge et conseils. Les Chatons se sont enfoncés dans la forêt, ils suivent la vieille route et là, à un petit croisement presque invisible, il y a une drôle de statue de bois en forme de poule qui indique un petit chemin de son aile tendue.

Mamie Omelette est une vieille chatte qui habite une grande cabane dans la forêt, entourée de centaines de poules qui vivent dans des poulaillers tous plus rococos les uns que les autres, construits avec d'innombrables matériaux de récupération – une fois par semaine, Mamie Omelette vend ses œufs au pont de l'Arbrachat (cf. page 86). Les poules semblent inquiètes. Personne n'est venu remplir les mangeoires et les abreuvoirs. La cabane elle-même est toute simple et très fonctionnelle. Mais ce soir, la porte est ouverte et le feu est éteint. Un grand désordre règne à l'intérieur. Tout est sans dessus dessous. Mamie Omelette a disparu.





Scène 1

Les indices (que l'on peut trouver avec des tests de Malin ou quelques questions bien posées) :

- ✪ Des gens sont entrés et ont attaqué Mamie Omelette. Il y a des traces de lutte, des objets renversés ou repoussés, des touffes de poils arrachées ! Une querelle de griffes certainement !
- ✪ Des traces d'une petite bande de quatre individus lourdement chargés s'enfoncent dans la forêt – il n'y a pas que des traces de chat. L'un des individus est très gros ; un autre est sans doute une chatte.
- ✪ Il manque une chaise dans la maison et il y a des fibres de corde par terre – Mamie Omelette a été attachée !
- ✪ Une paire de pinces coupantes a été perdue sous un meuble par l'un des assaillants et porte une petite marque gravée sur le métal : une lune sous laquelle est attachée une sorte de caisse – c'est la marque de Monsieur de la Lune, un célèbre contrebandier dont la tête est mise à prix par Walter.

Ce qui s'est vraiment passé : Mamie Omelette a fait un malaise. C'est une vieille chatte maintenant et elle est un peu malade. Quelques courageuses poules se sont lancées dans la forêt pour aller chercher de l'aide auprès d'un vieil ami de Mamie, Monsieur de la Lune. Celui-ci est venu le plus vite possible et a emmené la vieille chatte avec lui – dans la précipitation et sous le coup de l'émotion, sa petite équipe a un peu tout renversé.

Scène 2

Supposons que les Chatons suivent les traces – mais la rencontre suivante peut aussi se dérouler à la cabane s'ils décident d'y rester pour la nuit.

Alors qu'ils avancent dans la forêt, une voix les interpelle : « *Alors, mes Chatons, on se promène à cette heure ? Vous avez besoin d'aide ? Je peux vous guider si vous le désirez. Je connais cette région comme ma poche.* »

L'offre provient d'une fouine à l'aspect un peu douteux, les canines jaunes, l'œil droit blanc et traversé d'une cicatrice ancienne, une capeline fatiguée sur les épaules et une sorte de gros tranchoir attaché à la ceinture. Il est accompagné d'un énorme Chat-Teigne silencieux, aussi bête qu'il est puissant, au pelage fauve couvert de feuilles et de buissons épineux, portant en bandoulière un grand chaudron noir.

Leurs noms sont **Patte-d'oie** et **Grassouille**. Et si Mamie Omelette avait accueilli les Chatons ce soir, elle leur aurait dit de se méfier de ces deux-là !

Patte-d'oie, la fouine, est un agent occasionnel de Walter qui surveille les bois et le prévient quand des Chatons reviennent traîner près du Royaume. Patte-d'oie déteste Monsieur de la Lune qui parvient toujours à lui échapper.





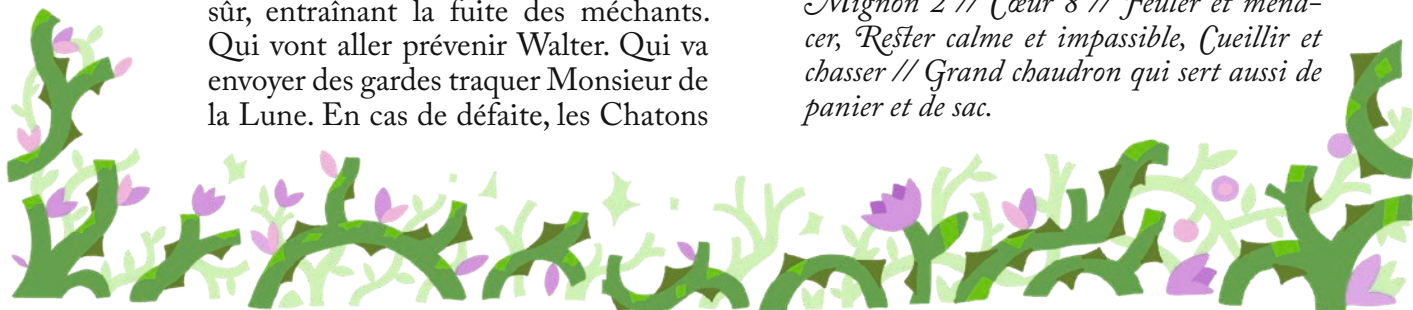
Sauf que ce soir, Monsieur de la Lune a laissé des traces bien trop visibles.

- ♣ Dans l'idéal, une querelle de crocs devrait éclater entre les Chatons et les deux sinistres individus qui veulent les emmener jusqu'à un endroit où des complices pourraient les capturer et les envoyer sur la côte pour les forcer à travailler sur les bateaux.
- ♣ Les Chatons devraient l'emporter bien sûr, entraînant la fuite des méchants. Qui vont aller prévenir Walter. Qui va envoyer des gardes traquer Monsieur de la Lune. En cas de défaite, les Chatons

vont devoir fuir dans la forêt pour éviter la capture – et ils tomberont peut-être sur le camp de Monsieur de la Lune.

Patte-d'oe // Fouine douteuse, espion de Walter // Coïtaud 2 / Malin 3 / Mignon 2 // Cœur 5 // Convaincre et baratiner, Observer et fouiller // Gros tranchoir, cape couleur des bois, appeau à pigeon messenger.

Grassouille // Chat-Teigne bedonnant et bas du front // Coïtaud 4 / Malin 1 / Mignon 2 // Cœur 8 // Feuler et menacer, Rester calme et impassible, Cueillir et chasser // Grand chaudron qui sert aussi de panier et de sac.



Scène 3

Les Chatons continuent à suivre les traces, ce qui les amène dans le petit vallon où se cachent **Monsieur de la Lune** et **son équipe de contrebandiers**, sur les bords d'un bel étang.

Normalement, l'endroit est difficile à trouver et à atteindre. Depuis des années, Monsieur de la Lune plante des tas d'arbustes : aubépine, houx, buisson ardent, épine-vinette, genêt épineux, ronces communes, mûrier des haies, herbes coupantes... Il existe un chemin compliqué pour naviguer entre tous ces douloureux obstacles, mais il est très difficile à déceler : sauf ce soir, alors que Monsieur de la Lune, pressé par l'urgence de sauver Mamie Omelette, a fait au plus vite et sans prendre les précautions habituelles.

La cache de Monsieur de la Lune est constituée de plusieurs antiques containers de transport installés les uns près des autres et dissimulés par des arbres et des arbustes. Un peu de lumière filtre de l'un d'eux et les Chatons peuvent s'approcher sans que personne ne fasse attention.

Note : Monsieur de la Lune utilise les libellules géantes de l'étang pour délivrer ses marchandises de nuit par-dessus les murs de la ville.

Autour d'un très beau lit sculpté où est allongée Mamie Omelette se trouvent plusieurs personnes :

Monsieur de la Lune // Chat élégant de couleur rousse, aux grands yeux ambrés, habillé comme un dandy, une canne à la main // Coïtaud 3 / Malin 5 / Mignon 4 // Cœur 8 // Connaître les pays et les peuples, Séduire et charmer, Rester calme et impassible, Feuler et menacer, Trouver une information // Canne élégante, beaux habits, pince coupante (perdue), caillou magique de langage des arthropodes.

Madame Luciole // Jeune chatte tigrée, en armure de cuir, une grande épée dans le dos, avec un beau foulard de couleur autour du cou // Coïtaud 4 / Malin 3 / Mignon 4 // Cœur 7 // Bouger son popotin, Griffier, Se déplacer en silence // Armure de cuir, grande épée.





La Grenade // Renard svelte et nerveux, les yeux aux aguets, ancien pensionnaire des oubliettes de Walter qu'un jeune Monsieur de la Lune fit évader // Coïtaud 4 / Malin 4 / Mignon 3 // Cœur 8 // Bouger son popotin, Observer et fouiller, Trouver son chemin // Clef passe-partout, corde solide .

Bourguignon // Un gros blaireau calme et silencieux avec un tablier de cuisinier et un grand couteau au côté // Coïtaud 5 / Malin 3 / Mignon 3 // Cœur 8 // Feuler et menacer, Cuisiner, Chasser et cueillir, Lire le ciel et les étoiles // Tablier de cuisinier, grand couteau, boîte à sel et à épices, sachet de poudre de champignon.

Galiëna // Araignée géante de la forêt, très vieille, très intelligente et qui parle par télépathie // Coïtaud 2 / Malin 5 / Mignon 3 // Cœur 7 // Cueillir et chasser, Herboriser, Soigner blessures et maladies // Grand chaudron qui sert aussi de panier et de sac.

La rencontre peut se passer d'innombrables manières. L'un dans l'autre, Monsieur de la Lune est l'un des tous premiers chatons que Mamie Omelette accueillit au premier soir de son exil et c'est un vieil ami. Il fournit la ville avec plein de produits sans payer les taxes à Walter.

Galiëna va soigner Mamie Omelette – ce n'est pas très grave, mais à force de manger des œufs, elle a le foie un peu malade... Il lui faudra un régime spécial, avec plein de soupe et moins d'omelettes.





Scène 4

Soudain, on entend des bruits de cor de chasse et des appels. **Les gardes de la ville**, prévenus par Patte-d'oie, sont sur la piste de Monsieur de la Lune.

Cette dernière scène propose aux jeunes Chatons de se lancer dans un jeu de cache-cache avec les gardes royaux pour les éloigner du refuge des contrebandiers et les perdre dans la forêt.

- ❖ Chaque Chaton peut décider d'une stratégie personnelle, décrire ce qu'il fait et comment il s'y prend. La joueuse peut effectuer un test et noter ses succès.
- ❖ Il faudra accumuler 12 succès au total (4 par Chaton), en un maximum de deux tours de table, pour réussir à perdre les gardes. Si, au bout de deux tours, les Chatons ne sont pas parvenus à réunir autant de succès, alors le refuge de Monsieur de la Lune est découvert !
- ❖ Tendre une embuscade et battre Virule dans une querelle de crocs permet de gagner 4 succès !
- ❖ Il est aussi assez facile de convaincre certains gardes de regarder ailleurs – surtout si le Chaton provient d'une famille de soldats.

Virule // *Désagréable sergent de la garde sur les murs de l'Arbrachat // Coïtaud 4 / Malin 2 / Mignon 2 // Cœur 6 // Feuler et menacer, Trouver des informations, Bouger son popotin // Tabard de la garde royale, grand bâton lourd, pipe et herbe à pipe.*

Garde royal // *Garde de base, pas très courageux, pas très motivé // Coïtaud 3 / Malin 3 / Mignon 3 // Cœur 6 // Feuler et menacer, Bouger son popotin, Observer et fouiller // Tabard de la garde royale, grand bâton lourd, cor d'alarme.*

Pour finir

Une fois remise, Mamie Omelette peut accueillir les Chatons chez elle, leur préparer un bon repas et leur donner plein de conseils. Ils pourront aussi compter sur Monsieur de la Lune et son équipe pour les aider à entrer et sortir de l'Arbrachat un jour ou l'autre, sans compter qu'il pourra toujours faire passer des messages à leurs parents ou encore leur confier quelques missions de « contrebande ».





Trois petits cochons

Enquête urbaine à Tourne-Bouchon

Nos Chatons sont à Tourne-Bouchon et rencontrent Rosie Roseval, une madame cochon qui a besoin d'aide pour retrouver ses trois fils, venus faire leur vie à la ville et qui ne donnent plus de nouvelles. De fil en aiguille, l'enquête des Chatons révèle une sinistre conspiration qui met en danger non seulement les trois petits cochons mais aussi le Baron de Tourne-Bouchon.

Introduction — une mère en détresse : en jouant les héros, les Chatons rencontrent Madame Roseval. Impressionnée, elle les implore de retrouver ses trois fils.

Chapitre un — pierre, paille et carton : les chatons mènent l'enquête à travers la ville et rencontrent toutes sortes de personnages hauts en couleur. Ils découvrent que les trois cam-pagnards ont de sérieux ennuis.

Chapitre deux — dans la gueule de Loup : les Chatons dévoilent le complot de Loup, un brigand bien décidé à nuire au Baron et qui tient entre ses griffes les trois petits cochons. Reste à les libérer et à mettre fin aux exactions de Loup. Attention toutefois, c'est maintenant une course contre la montre : il faut empêcher le plan de Loup de se réaliser avant qu'il ne soit trop tard !

Conclusion — une entreprise familiale : les Chatons participent aux retrouvailles entre les trois petits cochons et leur maman. De nouvelles opportunités s'offrent à eux.





L'argument

Le scénario s'articule autour de deux groupes de figurants dont la Conteuse doit bien saisir le rôle dans toute cette affaire.

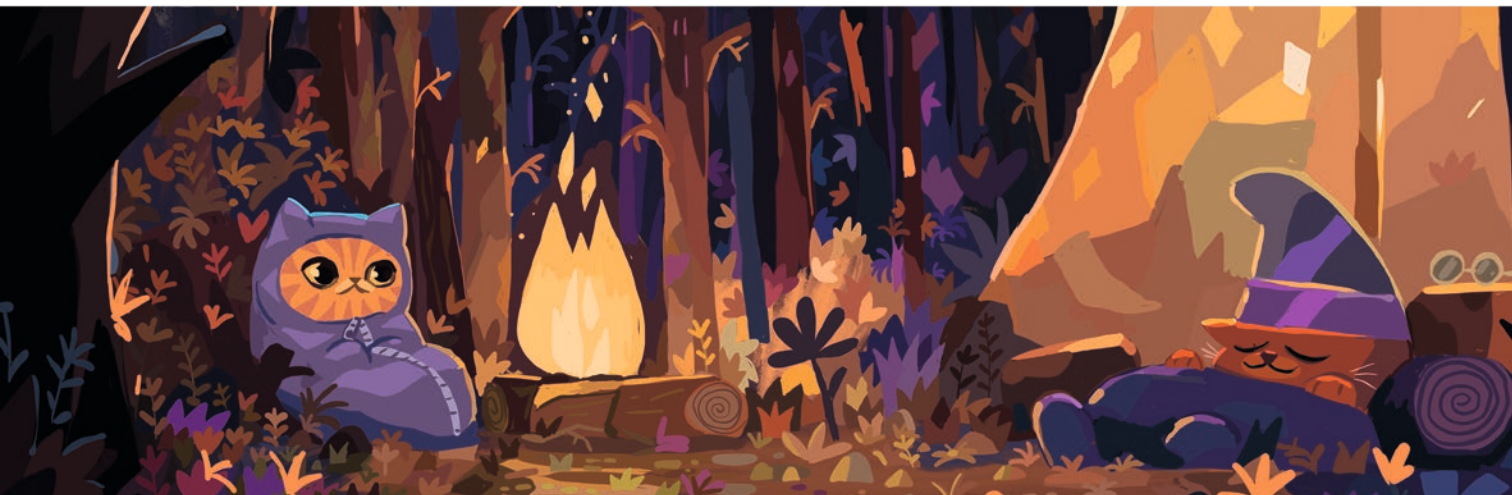
☛ **Grongron**, **Grangran** et **Gringrin** sont les trois jeunes fils de **Madame Rosie Roseval**. Ils habitaient avec leur mère dans un petit village de paysans pauvres, **Vingt-Narines**, leur père ayant disparu lorsqu'ils étaient encore petits. Bricoleurs et inventifs, ils ont mis toutes leurs économies en commun pour venir à Tourne-Bouchon et monter leur entreprise de construction. Le problème est qu'ils n'ont jamais su se mettre d'accord ni

sur les techniques à employer, ni même sur les matériaux les plus intéressants à travailler : **Grongron** aime la paille, légère, facile à transporter, peu coûteuse, très isolante et complètement renouvelable ; **Grangran** est un adepte des matériaux de récupération, le vieux bois flotté, le carton et le papier, les tôles abandonnées, ça ne coûte rien et on peut en faire ce qu'on veut ; **Gringrin** ne jure que par la pierre, solide, durable, digne d'une belle cité moderne et de ses riches habitants. Sans la présence apaisante de leur maman et avec la difficulté de trouver des contrats, les trois petits cochons ont fini par se disputer et même se bagarrer avant de se séparer, fâchés à jamais.

❧ **Loup** est un simple docker le jour. La nuit, il devient un redoutable chef de bande qui sème la terreur dans **le quartier de l'Hameçon**. Le véritable nom de Loup est **Imed**. C'est un cochon puissant, bien bâti et terriblement jaloux du Baron. En vérité, Loup est le cousin du Baron – un cousin dont l'existence est ignorée de tous : c'est le fils caché de **Lirab**, l'ancien baron de la ville et l'oncle d'Ereib Rince-Cochon, l'actuel dirigeant. Loup aurait dû devenir le nouveau baron si son papa l'avait reconnu de son vivant. Loup a amassé une petite fortune avec ses crapuleries et ses vols. Son obsession est désormais de déposer Ereib et de devenir le nouveau Baron de Tourne-Bouchon !

❧ Les choses se présentent bien pour Loup : le Baron Ereib, pour asseoir un peu plus son emprise sur la ville et sur sa remuante famille, fait ériger **une statue** tout au bout de la grande jetée qui protège le port, qui sera la première et la dernière chose que verront les visiteurs. Loup projette de remplacer le piédestal original en roche par une sorte de cheval de Troie : **un piédestal creux** où il pourra prendre place avec sa bande pour sauter sur le Baron au moment de l'inauguration. Ayant été témoin des discussions techniques et des disputes des trois petits cochons, Loup les a fait enlever pour qu'ils réalisent le faux piédestal et les tient prisonniers dans un entrepôt.

La date de l'inauguration arrive à grands pas : les Chatons ont peu de temps pour retrouver les trois petits cochons et empêcher Loup de mener son projet à terme !



Introduction

- ✎ **En début de soirée**, les Chatons se promènent **près de la Porte de Sel** quand leur attention est attirée par des appels au secours.
- ✎ **Une petite lapine**, à la fourrure d'un blanc immaculé, qui travaille comme vendeuse de rue, est agressée par quatre malabars de la bande des **Crochets écarlates**. Ils veulent lui voler son panier rempli de rubans, de jolis nœuds et de mouchoirs. La lapine, prénommée Neige, vient se réfugier derrière les Chatons quand ceux-ci apparaissent.
- ✎ La suite est **une simple querelle de crocs** : les vauriens veulent établir leur domination sur le quartier, mais détalent dès que la situation leur échappe.

- ✎ Qu'ils l'emportent ou non, le courage des Chatons face aux brigands a attiré l'attention de **Madame Rosie Roseval**. Cette dernière les invite, avec Neige, à **l'auberge de la Mouette rose**, où elle loge, afin de leur offrir une boisson et une pâtisserie.
- ✎ Bientôt, Madame Roseval leur demande de l'aide : ses trois enfants, **Grongron**, **Grangran** et **Gringrin**, sont venus en ville il y a plusieurs mois mais elle n'a plus de nouvelles d'eux et s'inquiète. Elle est descendue de son village pour les retrouver, mais n'a aucune idée de la manière de s'y prendre. Elle peut même dédommager, un peu, nos courageux héros pour leur temps et leurs efforts, en leur offrant toutes ses économies.





Chapitre un pierre, paille et carton

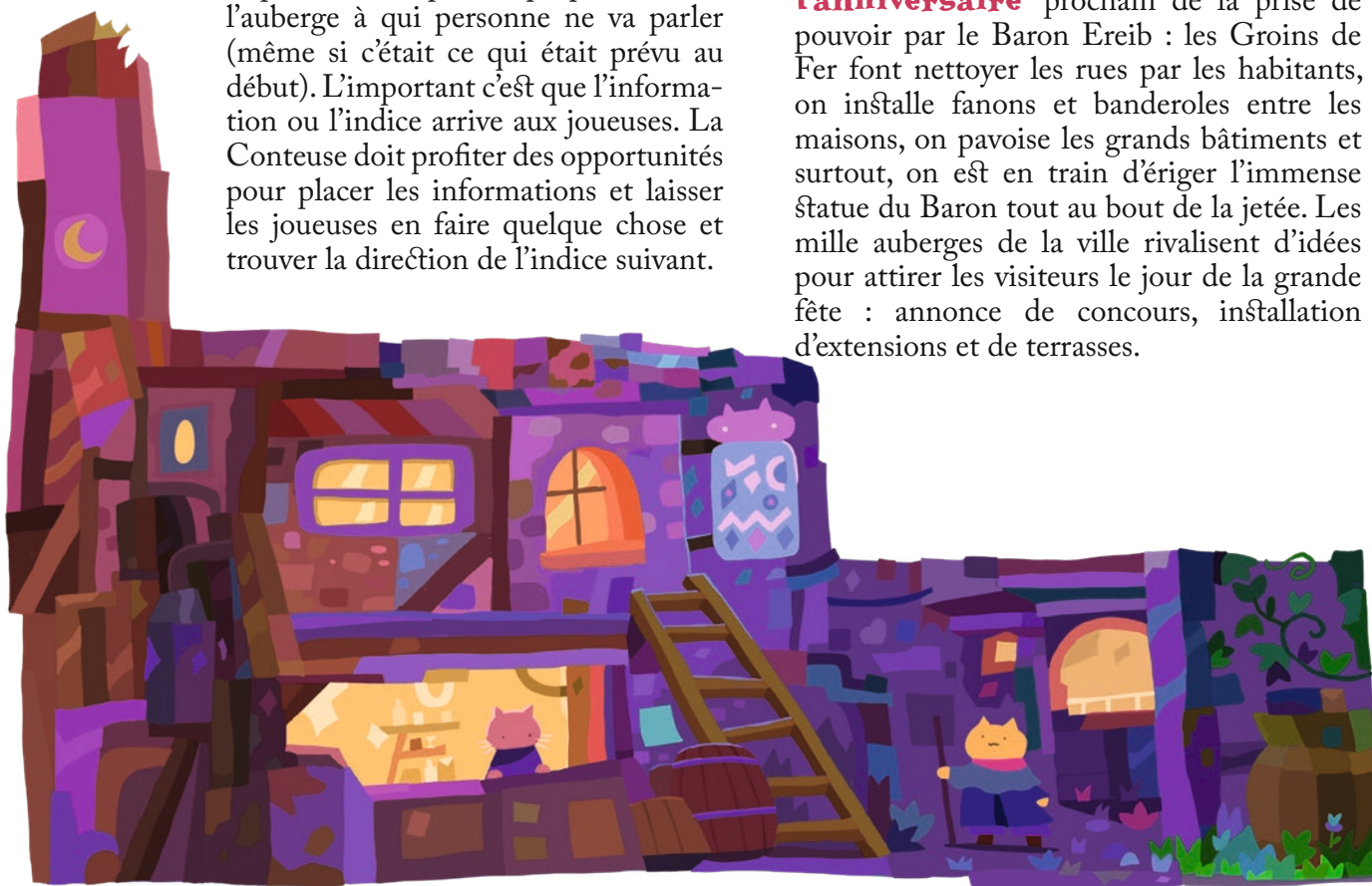
La première partie de cette aventure est **une enquête** : les Chatons réunissent des informations sur les trois petits cochons en interrogeant des habitants de la ville et en visitant des lieux. En partant des quelques informations données par Madame Roseval, les joueuses vont dérouler le fil de leur enquête et réunir autant d'indices que possible sur ce qui se passe, sur le caractère des trois frères, sur la raison de leurs disputes, sur ce qui leur est arrivé et sur l'endroit où ils se trouvent actuellement. Il suffit d'utiliser la liste des indices fournis et de les donner aux joueuses, plus ou moins dans l'ordre, jusqu'à ce que les Chatons soient prêts à passer au chapitre deux.

- ✎ Au cours d'un scénario d'enquête, les joueuses réunissent des informations en posant des questions à la Conteuse. À chaque fois qu'une joueuse pose une question, la Conteuse est obligée de lui donner une réponse significative ou intéressante. Sans réponses, les joueuses tournent en rond, ne savent plus quoi faire et finissent par s'ennuyer. Les joueuses agissent au travers de leurs Chatons : ce sont eux qui se déplacent dans la ville, qui interrogent les figurants et les témoins, qui lisent les lettres ; mais ce sont les joueuses qui réfléchissent, se font des nœuds au cerveau pour comprendre ce qui se passe et comment elles peuvent exploiter les réponses de la Conteuse pour avancer dans leur enquête.

❧ Comme la Conteuse ne peut pas prévoir les questions à l'avance, mais qu'elle doit obligatoirement donner des réponses aux joueuses, elle ne peut pas décider qu'un indice se trouvera à tel endroit, à telle heure et auprès de tels figurants : c'est le meilleur moyen pour que les joueuses tournent en rond et ne trouvent jamais l'indice. Il faut être souple : si les Chatons interrogent le vieux mendiant cochon devant l'auberge, c'est lui qui aura l'information importante et pas la propriétaire de l'auberge à qui personne ne va parler (même si c'était ce qui était prévu au début). L'important c'est que l'information ou l'indice arrive aux joueuses. La Conteuse doit profiter des opportunités pour placer les informations et laisser les joueuses en faire quelque chose et trouver la direction de l'indice suivant.

❧ Cela veut aussi dire que la Conteuse doit absolument éviter les fausses pistes et les fausses informations. Elle peut être ambiguë ou lacunaire – si elle souhaite que les Chatons fassent un petit effort en plus – mais elle ne doit pas mentir ou tromper. Les joueuses seront tout à fait capables de se lancer dans des directions erronées sans l'aide de personne !

Tout au long de l'aventure, la Conteuse devrait mettre en scène les préparations pour **l'anniversaire** prochain de la prise de pouvoir par le Baron Ereib : les Groins de Fer font nettoyer les rues par les habitants, on installe fanons et banderoles entre les maisons, on pavoise les grands bâtiments et surtout, on est en train d'ériger l'immense statue du Baron tout au bout de la jetée. Les mille auberges de la ville rivalisent d'idées pour attirer les visiteurs le jour de la grande fête : annonce de concours, installation d'extensions et de terrasses.



- ❧ **La seule piste** de Madame Roseval, pour le moment, est une lettre reçue il y a plusieurs semaines dans laquelle ses trois enfants lui indiquaient vivre à la **pension de famille de Madame French**. Ils parlent de leurs contacts avec des patrons ou des ouvriers du **marché des matériaux de l'Hameçon**. Aux Chatons de prendre l'enquête dans l'ordre qu'ils veulent...
- ❧ **Madame French** est une vieille cane déplumée, revêche et acariâtre, qu'il est difficile de faire parler – sauf s'il s'agit de critiquer ses voisines ou de houspiller les gamins qui traînent devant chez elle. Selon elle, les trois cochons étaient bruyants et se disputaient souvent. Toutefois, ils payaient leur loyer avec régularité. Ils sont partis brusquement, mais de leur plein gré. Il est possible de la convaincre de visiter **la mansarde** où ils logeaient – en ayant la bonne attitude ou, éventuellement, avec un test de Mignon réussi. Madame French n'a pas eu le temps d'en faire le nettoyage. Les trois frères n'étaient pas particulièrement soigneux. On trouve sous les lits **des bouteilles vides** de mauvais vin, achetées à **la taverne 'Ici mieux qu'en face !'**, ainsi que **des bons de commande et des factures raturées** pour toutes sortes de marchandises sur le marché des matériaux de l'Hameçon.

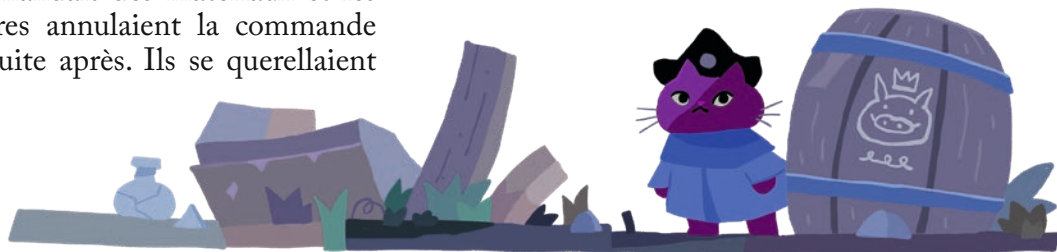
- ❧ Il est possible d'interroger d'autres pensionnaires de Madame French : une vieille lapine à moitié aveugle et sourde nommée **Mémé Carotte** ; la mère de deux Chatons turbulents et curieux, **Madame Beaupré** ; un Groin de Fer nommé **Turdif** et qui n'est presque jamais là ; enfin, **Clic et Cloc**, un couple de jeunes écureuils, artistes acrobates qui parlent avec envie de Grand'Roue – ils sont pleins d'eux-mêmes, prêts à démontrer leur savoir-faire en exécutant leur numéro aux Chatons entre les poutres de leur chambre. L'un de ceux-là (ou d'autres peut-être) pourra se rappeler avoir vu **un individu louche**, une sorte de renard, qui lui semblait surveiller la mansarde et les trois cochons.



- Une visite au **marché des matériaux d'Hameçon** donne l'occasion aux Chatons de découvrir le cœur de l'activité économique du quartier ouvrier – c'est là qu'on vend et qu'on achète tous les matériaux pour construire la ville et les navires : bûcherons, carriers, récupérateurs, paysans, cultivateurs, exploitants, ouvriers et patrons s'y croisent avec une sorte de frénésie bruyante qui dit bien le dynamisme de la cité. Les bons de commande trouvés dans la mansarde donnent un nom, **Pincedor le crabe**, mais il suffit de poser les bonnes questions pour que les Chatons finissent par apprendre son nom.
- Pincedor** est un marchand très occupé, qui n'a pas de temps à perdre pour aider les Chatons. Ses gardes rendent son approche très compliquée. Il va falloir ruser, éviter les impolitesses et la violence, trouver une bonne excuse pour le rencontrer et parvenir à lui voler quelques précieuses minutes. Les Chatons peuvent aussi interroger des **employés de Pincedor** – par exemple **Ardenn**, un gros sanglier patibulaire mais sympathique. Ils peuvent finalement apprendre que les trois petits cochons n'étaient d'accord sur rien : l'un commandait des matériaux et les deux autres annulaient la commande tout de suite après. Ils se querellaient

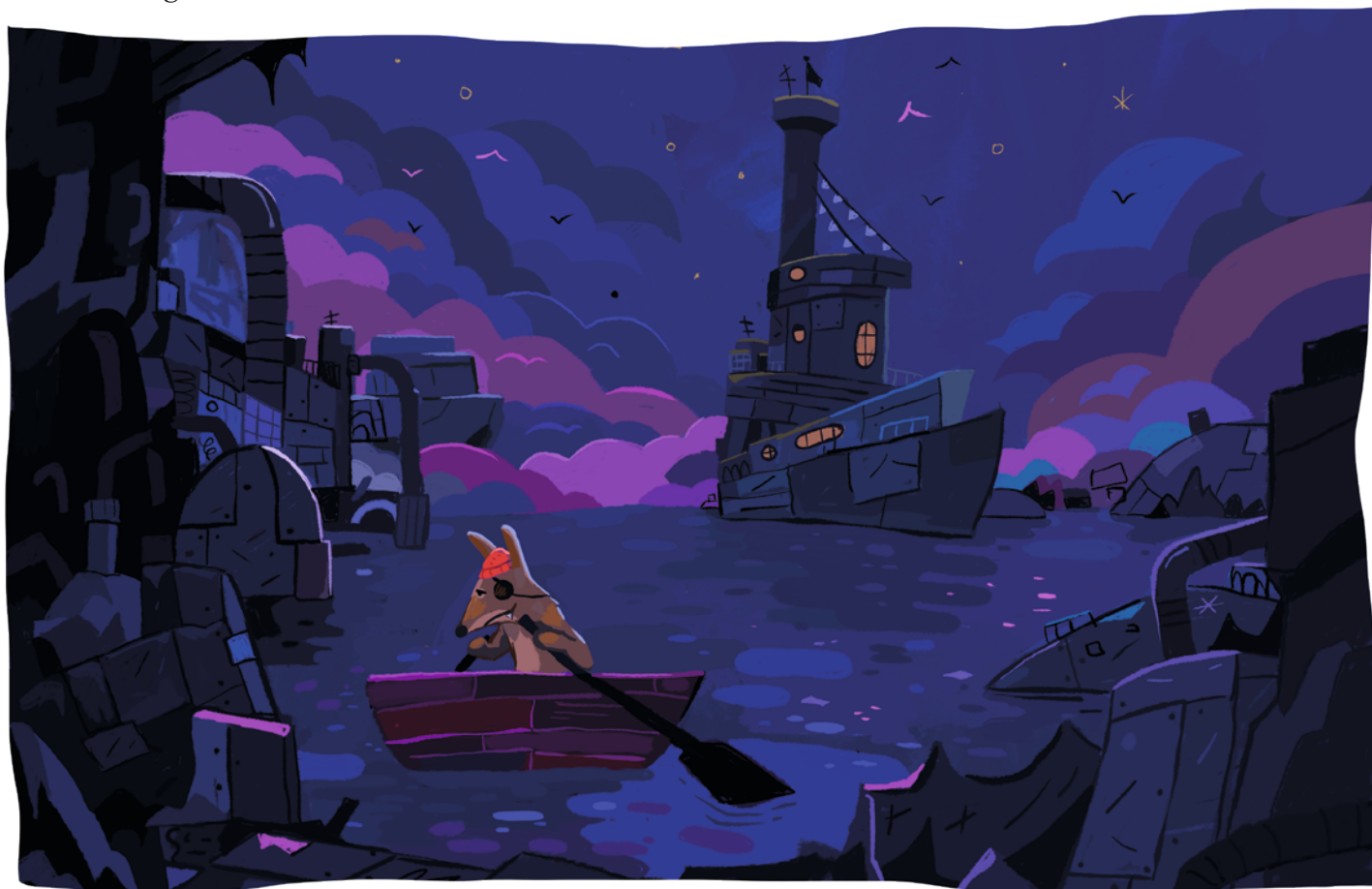
sans arrêt sur les techniques et les matériaux à employer : du bois et de la paille ? Des pierres et de la brique ? Des matériaux de récupération fabriqués par les humains avant leur disparition ? Une fois, Pincedor a dû faire intervenir ses gardes pour séparer les trois frères qui en venaient aux mains. Quelqu'un pourra sans doute signaler aux Chatons cette **figure inquiétante** qui semblait surveiller les trois cochons : **un vieux renard borgne** qu'on sait traîner au *Ici mieux d'en face !*, la taverne en face du Dédale.

- Ici mieux qu'en face !** est un taudis. Toutes les racailles de la ville y traînent et si **Piquette, la moufette** qui dirige l'établissement, n'avait pas la main aussi lestée et le regard aussi intimidant, les bagarres seraient incessantes. Ni Piquette ni les clients ne répondent aux questions des Chatons – la première n'a pas le temps, les autres sont seulement agressifs ou silencieux, les attitudes chargées de menace. Piquette finit toutefois par **proposer un marché** aux Chatons : ils restent après la fermeture et l'aident à tout ranger et nettoyer (une tâche digne d'Hercule et des écuries d'Augias) et elle leur dira ce qu'elle sait sur les trois petits cochons et le renard.



❧ Les **trois petits cochons** passaient beaucoup de temps ici, à boire du mauvais vin et à se disputer – et plus ils buvaient de mauvais vin, plus ils se disputaient. Ils avaient toujours des tas de papiers et de plans avec eux et discutaient technique et chantiers avec véhémence. Si les Chatons n’y sont pas déjà passés, Piquette les oriente vers la pension de famille où ils habitaient et le marché aux matériaux qu’ils visitaient régulièrement.

❧ Le vieux renard borgne s’appelle **Barnabé** et, dernièrement, il s’était mis à observer et à suivre les trois petits cochons. Barnabé est une crapule, arrêté par les Groins de Fer à de nombreuses reprises, un jour pirate, un jour brigand, toujours voleur, toujours menteur. Depuis quelques mois, il affirmait travailler pour le nouveau boss des docks, une terreur nommée Loup, et effectivement, on l’a vu traîner du côté des entrepôts.



Chapitre deux dans la gueule de Loup

Les trois petits cochons ont disparu depuis plusieurs semaines maintenant et personne ne les a vus nulle part. La seule piste que les Chatons semblent maintenant posséder, c'est celle de ce vieux renard borgne nommé **Barnabé**. Il faut maintenant se rendre sur le port pour essayer de le retrouver.

À la rescousse !

Le port est en pleine **effervescence**. C'est cet après-midi que la statue va être inaugurée : on attend le cortège du Baron qui traversera la cité jusqu'au bout de la jetée. Les marins et les capitaines s'affairent à récurer leurs navires et à hisser d'innombrables drapeaux de couleur. On balaie les quais

et on range les caisses et les ballots qui encombrent les passages. Les vieux entrepôts sont particulièrement animés, puisque c'est là

que la statue et son piédestal ont été préparés et montés avant qu'on les place sur la jetée.



- En déambulant au hasard au milieu des entrepôts (test de Malin) ou en interrogeant les autochtones (test de Mignon), les Chatons peuvent finir par **repérer le renard**. Ils peuvent aussi monter divers plans pour le trouver, l'approcher et le capturer : lui tendre un piège, l'appâter avec la promesse d'un bon plan, faire jouer ses relations, et ainsi de suite. N'oublie pas que le temps presse : toute l'affaire doit se résoudre dans la journée maintenant !
- Coincé, Barnabé tente de fuir ou de se défendre, mais il n'est pas fou et se rendra si l'adversité est trop forte. Par ailleurs, jamais il ne se lancera dans une querelle de griffes ! La crapule a vieilli et préfère négocier sa liberté contre des informations. **Il finit donc par cracher le morceau** : les trois petits cochons sont emprisonnés dans l'entrepôt 13 où ils ont travaillé jour et nuit à fabriquer une réplique du piédestal pour Loup. Le chef de bande a fait remplacer l'original et prévoit de s'y cacher pour surprendre le Baron durant la cérémonie d'anniversaire.
- L'entrepôt 13 est gardé par **deux gros bras** de Loup – **Vinicius**, un gros cochon balafré, et **Kilny**, une écrevisse tatouée. Il faut s'en débarrasser par la force ou par la ruse. Les trois frères cochons sont enfermés dans trois cages de fer suspendues au plafond de l'entrepôt. Au centre de celui-ci se trouve le véritable piédestal, échangé par Loup contre le faux.

- Si les Chatons tentent de trouver de l'aide auprès **des Groins de Fer**, il y a tout à parier qu'ils seront refoulés et même menacés d'emprisonnement s'ils insistent. Les Groins de Fer ont assez à faire avec la surveillance et la protection de la cérémonie.
- Alors que les trois petits cochons sont **libérés**, remercient leurs sauveurs et leur expliquent les plans insensés de Loup (dont ils ont très peur), une fanfare retentit dans la rue ! Le Baron Ereib arrive au port et se dirige vers sa statue sur la jetée !



Baron, nous voilà !

Première étape : il faut **passer le cordon de sécurité** et atteindre le bout de la jetée. Il va falloir user d'astuce et d'intelligence. Les joueuses vont sans doute imaginer de nombreux plans : la Conteuse doit seulement trouver les obstacles les plus intéressants, les tests de qualités les plus significatifs et surtout, surtout, laisser les Chatons arriver à leurs fins en ayant l'impression d'avoir surmonté les épreuves les plus difficiles !

- La foule** est compacte tout au long de la jetée, mais il y a de **nombreuses barques** qui se pressent tout autour. L'enjeu est de parvenir à se déplacer – plus difficile dans la foule, plus facile en passant de bateaux en bateaux – et de rester discret – plus facile au milieu des spectateurs et plus difficile debout sur une barque.
- Les Groins de Fer** sont nombreux, mais ils ont fort à faire et ne peuvent couvrir tous les accès.
- Les trois petits cochons sont volontaires pour créer **une diversion**, attirer l'attention des autorités ou créer des incidents.

Seconde étape : **contrecarrer les plans de Loup**. Le brigand est caché avec sa bande dans le piédestal creux. Au moment propice, il compte jaillir de là par une porte secrète, s'emparer du Baron, le mettre aux arrêts après l'avoir ridiculisé et prendre le pouvoir sur la ville !

- La Conteuse doit gérer **une querelle avec plein de monde** : Loup et sa bande, le Baron et ses Groins de Fer, les Chatons et leurs alliés, la foule et ainsi de suite. Pas d'inquiétude : une grosse querelle, c'est plein de petites querelles côte-à-côte. Il suffit de se concentrer sur les querelles importantes – celles des Chatons – et de seulement décrire le reste de l'affrontement comme on raconte une histoire. Au début, ce ne sont que **des querelles de crocs** : le but est de faire plier ses adversaires, de les intimider, de les forcer à se mettre à genoux, à se soumettre ou à fuir.



Seul **Loup** est assez motivé pour lancer **une querelle de griffes** contre son cousin le Baron si les choses se passent mal : les Chatons devront peut-être risquer leur vie pour sauver Ereib !

- **Plusieurs options** peuvent se présenter selon les idées des joueuses et les actions des Chatons – et la liste n'est pas exhaustive : les Chatons bloquent la porte cachée et empêchent les méchants de sortir du piédestal ; ils parviennent à rallier quelques Groins de Fer ; ils défendent eux-mêmes un Baron capable de tenir tête à Loup seulement jusqu'à la querelle de griffes ; ils entraînent une foule peu amène envers le Baron derrière eux...
- **La scène doit être énorme**, avec des retournements de situation, la foule qui se range tour à tour derrière Loup ou derrière le Baron ; les invités et les membres de la famille Rince-Cochon qui choisissent un camp ou tentent de prendre le pouvoir eux-mêmes ; la statue mal boulonnée sur un piédestal trop fragile qui risque à tout moment de tomber dans le port et d'en bloquer l'accès...
- Selon les circonstances, **Loup** est capturé, parvient à fuir les lieux ou même remporte l'affrontement. Et puis, il y a encore les membres de sa bande dont il faut s'occuper. Tout dépend du niveau de violence auquel on parvient durant cet affrontement.

Conclusion

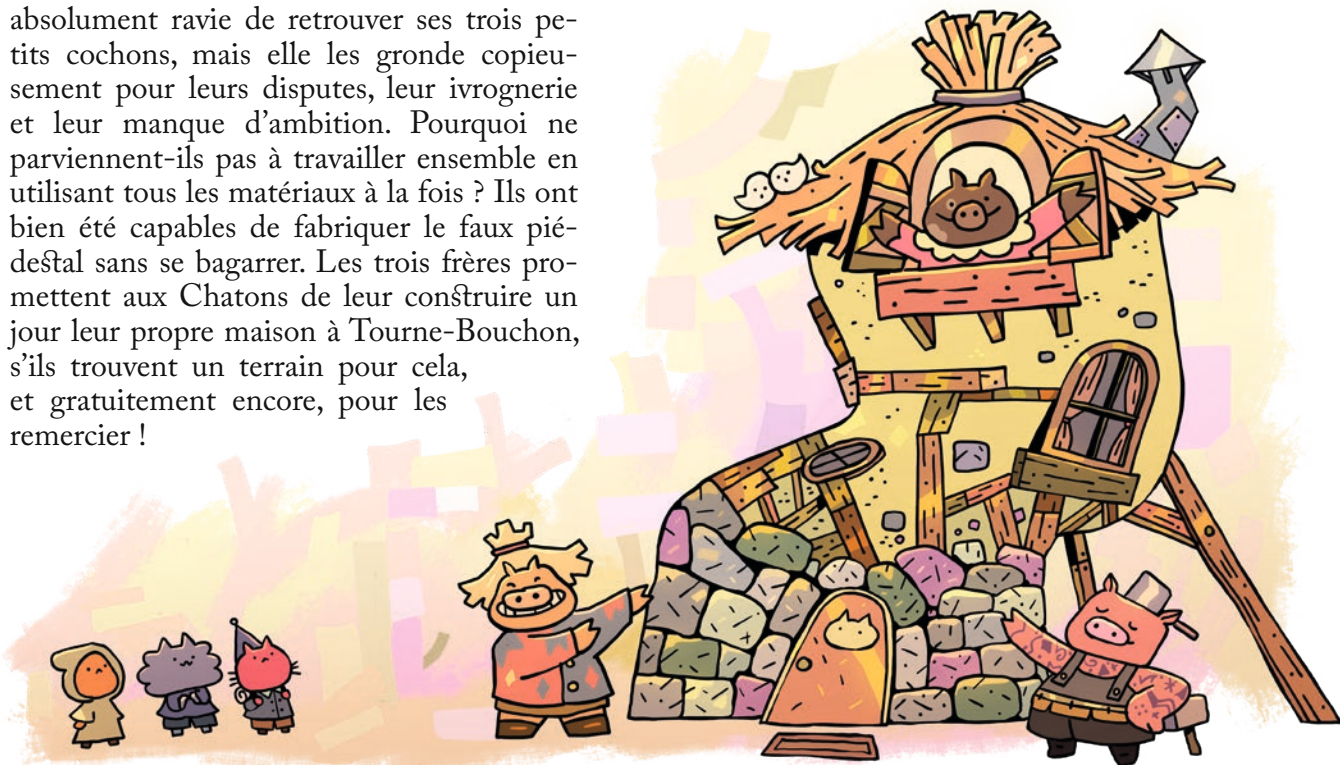
Partons du principe que les Chatons ont sauvé la journée du Baron. Le Baron Ereib les reçoit le lendemain pour les remercier et les récompenser. Il observe un moment les Chatons et leur fait une bien étrange proposition : il a besoin d'**agents secrets** indépendants, volontaires, courageux et pleins d'initiative. Il leur expose ses plans pour la ville, son obligation de passer pour un tyran pour empêcher ses frères et cousins de prendre le pouvoir (comme l'a tenté Loup). Il a plein de missions à leur confier s'ils acceptent de travailler pour lui.

À la *Mouette rose*, Madame Roseval est absolument ravie de retrouver ses trois petits cochons, mais elle les gronde copieusement pour leurs disputes, leur ivrognerie et leur manque d'ambition. Pourquoi ne parviennent-ils pas à travailler ensemble en utilisant tous les matériaux à la fois ? Ils ont bien été capables de fabriquer le faux piédestal sans se bagarrer. Les trois frères promettent aux Chatons de leur construire un jour leur propre maison à Tourne-Bouchon, s'ils trouvent un terrain pour cela, et gratuitement encore, pour les remercier !

La figuration

Madame Rosie Roseval // *Maman désespérée et sans ressources* // *Coïtaud 2 / Malin 2 / Mignon 2* // *Cœur 4* // *S'occuper des bêtes, Cuisiner* // *Propre et rangé (1)*, *Conservation des ressources (1)* // *Sac de voyage en toile, parapluie*.

Grongron, Grangran et Gringrin // *Frangins querelleurs mais incontestablement ingénieux et inventifs* // *Coïtaud 3 / Malin 3 / Mignon 2* // *Cœur 6* // *Bricoler des trucs et des machins, Bouger son popotin* // *Tranche et pique (1)*, *Travail sans danger (1)* // *Sac à outil, carnet de note remplis de schémas, de diagrammes, de calculs et d'idées loufoques*.



Barnabé // Renard borgne et sale crapule sournoise // Costaud 3 / Malin 4 / Mignon 3 // Cœur 8 // Observer et fouiller, Se déplacer en silence, Se cacher dans les ombres // Pattenrond (2) // Foulard crasseux, trousseau de clefs dépareillées, vieux morceau de sauciflard.

Vinicius, Kilny et les hommes de main de Loup // Ruffians brutaux et sûrs d'eux // Costaud 4 / Malin 2 / Mignon 2 // Cœur 6 // Feuler et menacer, Bouger son popotin // Longue nuit (3) // croc de docker, habits de matafs.



Loup // Chef de bande avec la vengeance au cœur // Costaud 4 / Malin 4 / Mignon 4 // Cœur 8 // Feuler et menacer, Trouver des informations, Griffes, Rester calme et impassible // Pattenrond (2), Hardiesse (1), Porte-voix (1) // Un petit médaillon avec le portrait peint de sa maman, un grand poignard.







Le cauchemar de Sélénée

Les Chatons sont prisonniers du cauchemar de Sélénée.
Il faut en sortir au plus vite ou calmer l'esprit de la
forêt afin que revienne enfin la rosée du matin.

Cette aventure est présentée sous la forme de tables aléatoires – il va falloir lancer plein de dés. La Conteuse peut d'abord définir le lieu dans lequel débouchent les Chatons, avec ses entrées et ses sorties ; puis pour chaque lieu, et en suivant les indications, déterminer l'ambiance de l'endroit et les péripéties qui peuvent y advenir. Bien évidemment, la Conteuse peut aussi choisir elle-même, sans l'aide des dés, les lieux et les péripéties ; elle peut même inventer les éléments dont elle a besoin, en fonction des actions des Chatons et des idées des joueuses.

Les joueuses peuvent tenter de tracer un plan, avec des traits et des ronds, pour renseigner leur périple dans les rêves agités de l'esprit de la forêt.

Chaque visite est différente de la précédente. À la fin d'une rencontre, les Chatons peuvent choisir de rester dans le cauchemar ou de le quitter, avec peut-être un nouveau trésor. Il faudra parfois battre et défaire des créatures du cauchemar, d'autres fois libérer des animaux perdus là. Mais chaque victoire est un pas de plus vers la guérison de Sélénée.



Lieux

Lance 1d6 pour le type de lieu, puis suis les indications et relance les dés si besoin.

1-2 Un **sentier** qui s'enfonce entre les arbres (aller à Ambiance puis à Aventures).

1d6 1. Rectiligne et facile à suivre.

2. Tortueux et difficile à emprunter.

3. Marqué par de grosses bornes en pierre.

4. À peine tracé par quelque animal sauvage.

5. Caché sous les feuilles et les ronces.

6. Humide et boueux, dans un fond de vallée.

1d6 1-3. Le sentier est droit.

4-6. Le sentier possède des embranchements – il faut régulièrement choisir si les Chatons prennent à droite ou à gauche et il est facile de se perdre.

3 Une **pente** raide (aller à Ambiance).

1d6 1-3. Il faut descendre prudemment et sans tomber (test de Malin ou perte d'un cœur).

4-6. Il faut escalader et grimper sans se fatiguer (test de Costaud ou perte d'un cœur).

1d6 1. Une falaise rocheuse et instable.

2. Une butte humide et glissante.

3. Un abrupt envahi de végétation.

4. Un talus percé de sombres terriers.

5. Un tertre de terre rouge et de grosses pierres taillées.

6. Un pierrier casse-patte, prêt à rouler sous les pas.

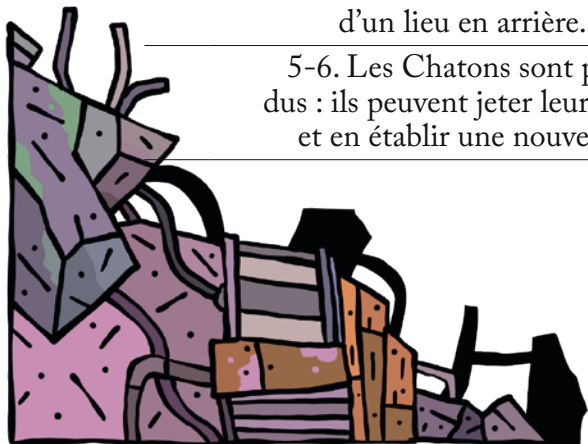


4	Une clairière (aller à Ambiance puis à Aventures).
1d6	1-2. Elle est toute petite, juste de quoi apercevoir un instant le ciel au-dessus.
	3-4. Elle a une taille moyenne, de quoi installer quelques tentes ou une cabane.
	5-6. Elle est immense et il faut sans doute un certain temps pour la traverser.

1. Un ancien square avec une fontaine et des statues couvertes de lierre représentant des humains et des animaux.
2. Une cabane abandonnée, pas tellement solide, avec des choses rangées dans de vieux cartons, au milieu d'une étendue d'herbes jaunes.
3. Un vieux tracteur de l'époque humaine, à moitié embourbé dans la vase, entouré d'un champ de maïs qui a atteint une hauteur vertigineuse.
4. Un jardin à la française parfaitement entretenu, ses buissons de buis sculptés minutieusement à la serpe par un gros-tout-nu en haillons.
5. Ici passe un large ruisseau aux eaux vives qui chantent, rafraichissent et reposent le voyageur (+1 cœur).
6. Une place de ville, macadamisée, avec des lampadaires allumés et tordus, une grande statue abstraite de marbre blanc couverte de lierre, quelques bancs.



5	Un obstacle qui empêche d'aller plus loin (aller à Ambiance puis faire demi-tour).
1d6	1. Le chemin se perd dans un méandre de ronciers et de buissons infranchissables – on a beau les couper, les plantes repoussent à vue d'œil.
	2. Un éboulis qui bloque toute progression.
	3. Un vieux pont brisé qui s'élance au-dessus d'une rivière tourbillonnante et écumeuse.
	4. Une large crevasse, un gouffre, un trou profond et inquiétant.
	5. Un marais nauséabond, aux eaux acides et polluées.
	6. Une pancarte d'origine humaine annonçant qu'on tirera sur les intrus qui dépassent cette limite.
1d6	1-2. Les Chatons rejoignent un endroit de leur choix qu'ils ont déjà traversé.
	3-4. Les Chatons reviennent d'un lieu en arrière.
	5-6. Les Chatons sont perdus : ils peuvent jeter leur carte et en établir une nouvelle.



6	Une porte qui mène quelque part (aller à Ambiance).
1d6	1. Une porte en bois posée dans son cadre.
	2. Une belle porte peinte dans une couleur joyeuse ou pastel.
	3. Une lourde porte en métal dans un morceau de mur.
	4. Une toute petite porte vermoulue dans le côté d'un talus.
	5. Une porte monumentale, sculptée en bronze.
	6. Une porte de sous-marin avec une roue pour l'ouvrir.
1d6	1-2. La porte n'est pas verrouillée.
	3-4. La porte est verrouillée (une serrure, un verrou, une drôle de boîte lumineuse qui clignote et ainsi de suite) – il faut la crocheter (test de Malin) ou la défoncer (test de Costaud).
	5-6. La porte est bloquée (grippée, gonflée, bloquée par un éboulis, de la végétation, des débris, du matériel de récupération, de vieux objets, et ainsi de suite) – il faut dégager la voie (test de Costaud).





Ambiances

Lance des d6 pour déterminer l'ambiance du lieu.

1d6 1d6 L'ambiance du cauchemar...

1-3	1	Des ombres inquiétantes qui dessinent des histoires au milieu des lumières des Chatons...
	2	Des présences invisibles dans les arbres qui murmurent des mots qu'on ne comprend pas...
	3	Des animaux et des bêtes complètement immobiles, figés dans le temps, qui ne réagissent à rien...
	4	Tout est translucide, comme constitué de brume ou de verre...
	5	L'air est lourd et humide, comme avant un orage qui ne vient pas...
	6	Il fait soudainement un froid terrible et mortel, qui gèle l'air et brûle les doigts...

4-6	1	Les couleurs ont disparu, tout est gris et sale...
	2	Les couleurs ne sont pas les bonnes, elles sont saturées, bizarres...
	3	Plus aucun son ne porte, il est impossible de parler ni d'entendre quoi que ce soit...
	4	La lumière est plus faible, quasi inexistante – il est difficile de distinguer son chemin...
	5	Les insectes et les petites bêtes font un boucan de tous les diables – impossible de s'entendre penser...
	6	Des yeux inquisiteurs apparaissent à la surface des feuilles, des troncs, des fleurs et des cailloux...



1d6 1d6 Ce que l'on peut trouver ici...

1-3	1	Rien de particulier – des plantes courantes, des ronces, des herbes, des fougères et des champignons plus ou moins dangereux...
	2	Des ordures qui traînent partout – des cochonneries difficilement identifiables, un écoulement sale sortant d'un tuyau percé, des restes de repas, des moisissures et des asticots, des choses non identifiées et puantes...
	3	Des vestiges du passé irrécupérables – de l'électronique cassé, des engrenages complexes, des reliques informatiques, des morceaux de métal rouillé au-delà de toute rédemption...
	4	Des traces et des empreintes – de bêtes et d'animaux, de pneus et de chenilles, de machines étranges...
	5	Des marques – graffitis antiques, panneaux de signalisation, flèches de direction, dessins récents, gravures dans l'écorce des arbres...
	6	De la nourriture – un grand samovar encore chaud, une table dressée, des sacs de légumes et de racines, un frigo plein de pizzas et de soda, un four avec un gros rôti dedans...

4-6	1	De l'écriture – un poème, une mise en garde, un appel au secours, des symboles inquiétants, des glyphes magiques...
	2	Des ossements – d'animaux ou de bêtes, plus rares ceux d'un géant de l'ancien temps...
	3	Un courant d'air – un son dont l'origine est impossible à déterminer, une odeur particulière, des paroles lointaines difficilement compréhensibles, un frisson...
	4	Des champignons – ils brillent, ils sont de taille impressionnante, ils émettent des sons, ils libèrent des nuages de spores, etc.).
	5	Des murs anciens percés de niches – bougies, statuettes, drôles de machines lumineuses, petites sources froides ou chaudes...
	6	Un ou des piliers – gravés de symboles, lumineux, émettant une musique si on s'en approche, comprenant des manettes et des interrupteurs dessus...



Aventures

Il te reste à déterminer les éventuelles péripéties que les Chatons vont vivre dans l'endroit.

1d6
Aventures

1	Rien à signaler, tout semble figé dans le temps et la poussière.
2	Un danger.
3-4	Une découverte.
5-6	Une rencontre.

Dangers

1d6
Dangers

1	Un sifflement strident se fait entendre puis un gaz s'échappe subitement d'une canalisation. Il se répand partout. Vite, les Chatons doivent se protéger (utilisation d'un objet approprié ou être intoxiqué avec perte de 1 cœur). Il faut fuir (test de Coſtaud) ou bricoler une solution (test de Malin).
2	Un craquement sourd retentit. Un morceau de plafond se décroche. Les Chatons doivent réagir pour éviter d'être écrasés (test de Coſtaud ou être enseveli avec perte de 1 cœur).



3	Une nuée d'insectes inconnus et agressifs surgit de nulle part. Ils attaquent les pauvres Chatons. Leurs piqûres provoquent de terribles démangeaisons (test de Mignon ou perte de 1 cœur). Il faut fuir ou les faire fuir.
---	---

4	D'étranges cordes pendent du plafond et traînent sur le sol. Elles émettent des vrombissements et des claquements (ce sont en fait des câbles électriques encore alimentés). Les Chatons doivent progresser en évitant de s'y frotter (test de Malin ou électrocution avec perte de 1 cœur).
---	--

5	Une drôle de porte s'ouvre et se ferme toute seule. Son rythme et sa vitesse sont aléatoires (c'est en fait un sas pneumatique encore fonctionnel). Les Chatons vont devoir compter et foncer au risque de se faire coincer (test de Malin ou perte de 1 cœur).
---	---

6	Dans un bruit de tonnerre, le sol sous les pattes des Chatons se fend et s'écroule. Ils doivent bondir ou s'agripper pour éviter une chute (test de Coſtaud ou perte de 1 cœur).
---	--

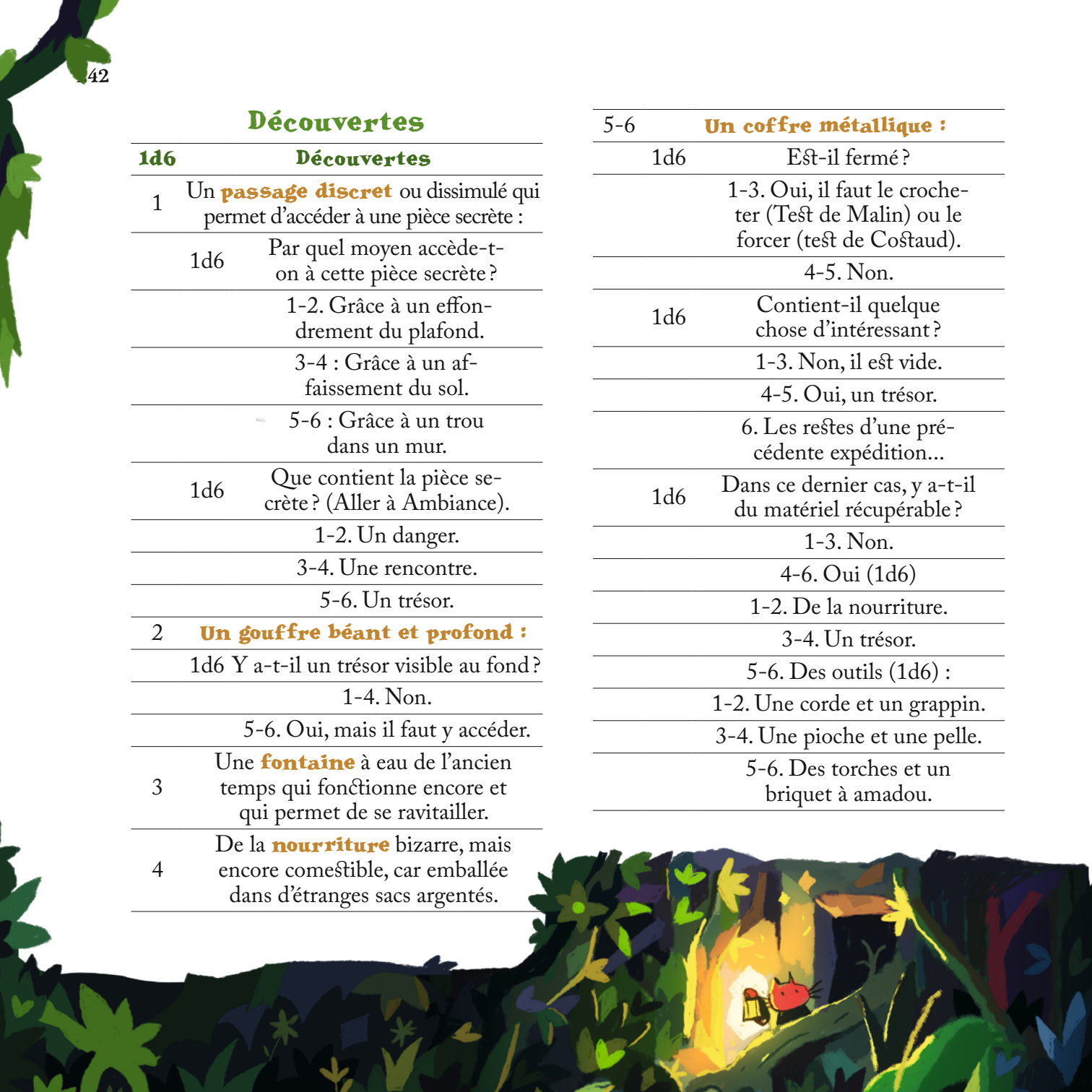


Découvertes

1d6	Découvertes
1	Un passage discret ou dissimulé qui permet d'accéder à une pièce secrète :
1d6	Par quel moyen accède-t-on à cette pièce secrète ?
	1-2. Grâce à un effondrement du plafond.
	3-4 : Grâce à un affaissement du sol.
	5-6 : Grâce à un trou dans un mur.
1d6	Que contient la pièce secrète ? (Aller à Ambiance).
	1-2. Un danger.
	3-4. Une rencontre.
	5-6. Un trésor.
2	Un gouffre béant et profond :
1d6	Y a-t-il un trésor visible au fond ?
	1-4. Non.
	5-6. Oui, mais il faut y accéder.
3	Une fontaine à eau de l'ancien temps qui fonctionne encore et qui permet de se ravitailler.
4	De la nourriture bizarre, mais encore comestible, car emballée dans d'étranges sacs argentés.

5-6 Un coffre métallique :

1d6	Est-il fermé ?
	1-3. Oui, il faut le crocheter (Test de Malin) ou le forcer (test de Coûtaud).
	4-5. Non.
1d6	Contient-il quelque chose d'intéressant ?
	1-3. Non, il est vide.
	4-5. Oui, un trésor.
	6. Les restes d'une précédente expédition...
1d6	Dans ce dernier cas, y a-t-il du matériel récupérable ?
	1-3. Non.
	4-6. Oui (1d6)
	1-2. De la nourriture.
	3-4. Un trésor.
	5-6. Des outils (1d6) :
	1-2. Une corde et un grappin.
	3-4. Une pioche et une pelle.
	5-6. Des torches et un briquet à amadou.



Rencontres

Adapte le nombre de créatures rencontrées au nombre de Chatons. Selon l'attitude adoptée par les Chatons, une rencontre peut déboucher sur une querelle ou sur une discussion, des échanges, de l'entraide et ainsi de suite – tout ne doit pas tourner à l'affrontement. Les Chatons ne sont pas seuls perdus dans le cauchemar de Sélénee.

À la fin d'une rencontre, que celle-ci se soit soldée par une opposition ou des palabres, les Chatons pourront sans doute récupérer un trésor – l'idéal est que tu le prévoies en avance pour l'intégrer à la scène.

1d6

Rencontres

1-2

Une ou des bêtes paniquées par la situation et prêtes à en découdre.

1. Une nuée de rats affamés.

2. Un sanglier en colère.

3. Un ours mal léché.

4. Des furets pas commodes.

5. Des corbeaux agressifs.

6. Des chauves-souris chapardeuses.

3-4

Un ou des animaux qui ne savent pas ce qu'ils font ici.

1. Des cochons explorateurs égarés.

2. Des crapauds pilleurs de trésors.

3. Des crabes pirates recherchés.

4. Des chiens mercenaires de la casse automobile.

5. Des renards paysans en fuite.

6. Des poissons en combinaison à la recherche d'un lac souterrain.

5

Un ou des monstres cauchemardesques.

1. Un gros œil affamé.

2. Des mille-pattes géants.

3. Une fleurbizarre carnivore.

4. Des scarabatailles esclavagistes.

5. Un goblème vorace.

6. Un dracotaupé hautain.

6

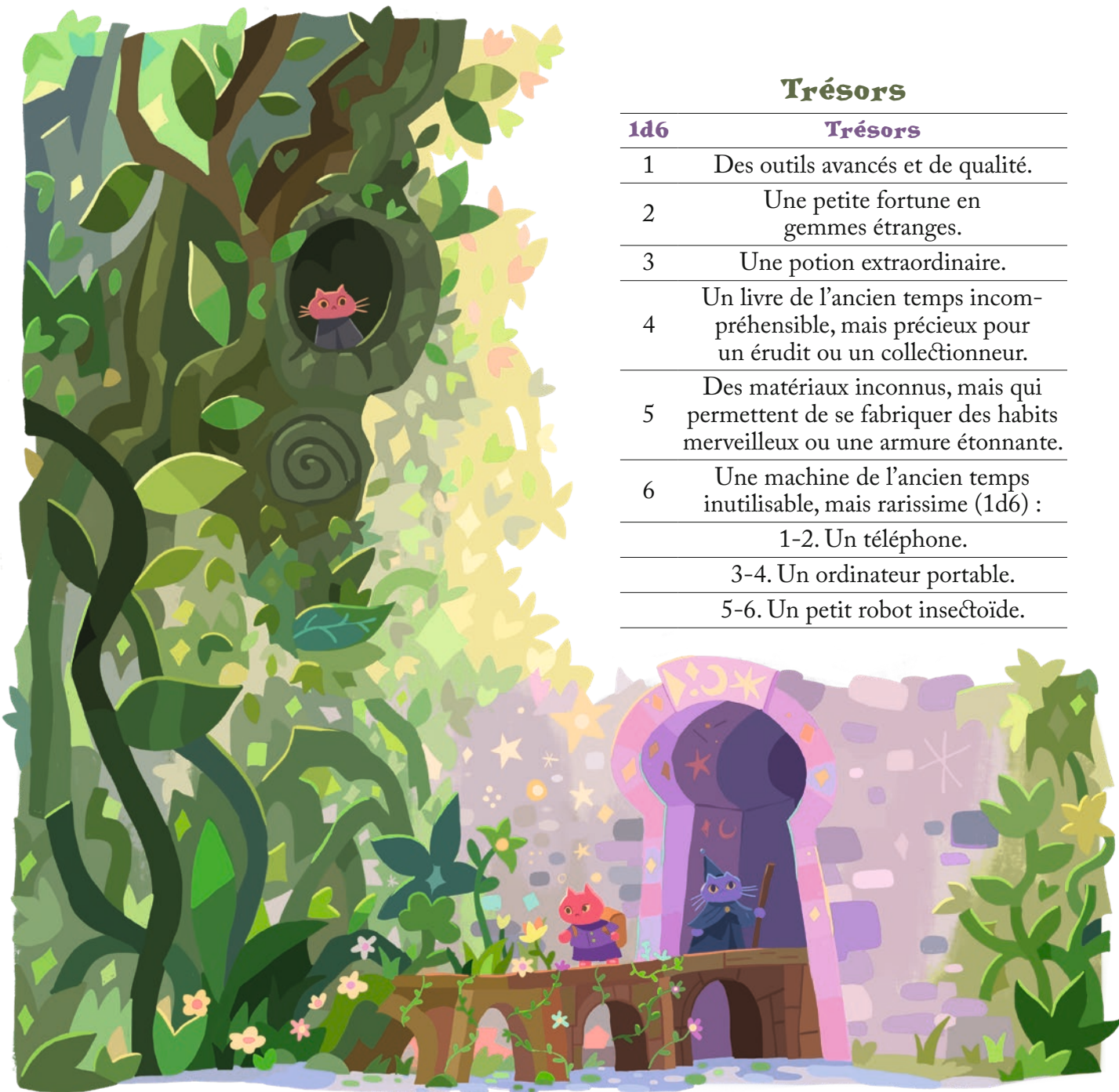
Un robot déglingué de l'ancien temps.

1-2. Un robot ouvrier chenillé.

3-4. Un grand robot sur pattes et bavard.

5-6. Un petit robot volant énervant.





Trésors

1d6

Trésors

- | | |
|---|---|
| 1 | Des outils avancés et de qualité. |
| 2 | Une petite fortune en gemmes étranges. |
| 3 | Une potion extraordinaire. |
| 4 | Un livre de l'ancien temps incompréhensible, mais précieux pour un érudit ou un collectionneur. |
| 5 | Des matériaux inconnus, mais qui permettent de se fabriquer des habits merveilleux ou une armure étonnante. |
| 6 | Une machine de l'ancien temps inutilisable, mais rarissime (1d6) : |
| | 1-2. Un téléphone. |
| | 3-4. Un ordinateur portable. |
| | 5-6. Un petit robot insectoïde. |





Fieffrousse

Tout au nord du pays, au long de côtes sauvages et abruptes, dans le secret d'une crique invisible de la haute mer, se trouve le plus étrange, le plus dangereux et le plus célèbre des lieux : **Fieffrousse**. Son nom est légendaire, les histoires le concernant innombrables – beaucoup de pures menteries ou, pire, la vantardise de quelques fiers-à-bras qui en rajoutent sur les rumeurs sans jamais avoir osé approcher l'endroit.

Toutefois, quelques histoires sont tout à fait vraies : Fieffrousse est magique, Fieffrousse est mortel, Fieffrousse ne pardonne pas les erreurs, mais tous les secrets du monde sont à Fieffrousse, la connaissance du passé, du présent et du futur, les réponses aux questions les plus simples et les plus complexes, les solutions aux problèmes les plus difficiles... Il faut seulement oser y pénétrer et affronter ses pièges et ses résidents.

Ceux qui en sont ressortis confirment que Fieffrousse a répondu à leurs demandes, mais ils ne s'attardent jamais sur ce qu'ils y ont vécu. De toute manière, ça ne servirait à rien, Fieffrousse n'est jamais deux fois semblable à lui-même.

Fieffrousse est **le donjon** dont parle le titre de ce jeu, l'endroit où les Chatons reviendront sans doute encore et encore, pour obtenir des informations et de l'aide. C'est un endroit toujours changeant. À chaque fois que les Chatons s'y rendent, tout est différent de

la dernière fois. Fieffrousse est construit selon le principe du « *Donjon en Cinq Pièces* » – une exploration progressive de cinq lieux qui offrent chacun leur lot de dangers et de mystères avant qu'on en arrive au bout. De quoi occuper une bonne partie de séance, mais sans engager les Chatons trop longtemps.

Note à la Conteuse. On a imaginé Fieffrousse comme un lieu perdu dans une anomalie temporelle. Ce n'est jamais le même Fieffrousse parce que l'endroit est le reflet de tout ce qu'il a été et de tout ce qu'il sera, jamais tout à fait en même temps, jamais complètement entier. Il est technologique et sauvage à la fois, bien entretenu et en ruine, habité et désert – tout ce dont tu peux avoir besoin, tout ce que tu peux imaginer qui t'amuse et favorise le jeu...



Aller à Fieffrousse

Les Chatons commencent à entendre **des rumeurs** à propos d'un lieu mystérieux et dangereux. Ce sont les voyageurs qui en parlent, les clients des tavernes et des bouges, les amis de passage le soir à la veillée, Mamie Omelette ou Monsieur de la Lune peut-être, à moins que ça ne soit le Baron de Rince-Cochon qui ne l'évoque quand les Chatons se retrouvent face à une difficulté.

Petit à petit, les Chatons peuvent réunir des indices et des informations sur les lieux, en posant des questions ou en rencontrant des animaux qui s'y sont rendus.

- Fieffrousse est dans le nord du pays, près de la mer, dans un endroit difficile d'accès.
 - L'endroit est étrange, bizarre. Lorsque le soleil ou la lune occupent certaines configurations, des témoins affirment avoir vu les lieux clignoter, disparaître et réapparaître aléatoirement ou réagir bizarrement aux jeux de lumière.
 - Fieffrousse semble avoir des dizaines d'entrées différentes et les témoignages de ceux qui s'y sont rendus ne coïncident jamais quant à l'apparence et à la conformation des lieux – y aller plusieurs fois ne change rien : les lieux sont toujours différents d'une fois sur l'autre.
- Les dangers sont nombreux : créatures, pièges, énigmes, culs-de-sac, jeux psychologiques désagréables. On peut littéralement disparaître dans les profondeurs de Fieffrousse sans jamais en ressortir.
- Ceux qui parviennent au bout de leur quête semblent toujours trouver réponse à leurs questions ou solutions à leurs problèmes, sous la forme de conseils, d'informations précieuses, d'objets utiles et même, rarement toutefois, d'une aide directe. Fieffrousse semble toujours savoir de quoi ont besoin les Chatons et le leur offre sans barguigner.
- Pour y aller, on peut suivre la côte jusque-là, mais des créatures dangereuses et des monstres semblent en protéger les accès. On peut aussi passer par le réseau des tunnels du VRI. C'est plus facile, plus rapide, mais il faut négocier avec les rats des profondeurs.
- On raconte que les miagiciens ont créé un rituel permettant de se téléporter instantanément jusque-là, voire d'en revenir. Qui possède un tel secret ? Accepterait-il de l'enseigner aux Chatons ?
- On dit que les « élus de Fieffrousse » finissent par trouver, un jour ou l'autre, un boîtier de communication bizarre qui permet d'appeler un véhicule volant – une sorte de soucoupe spatiale – qui vient les chercher là où ils sont au bout de quelques dizaines de minutes et les emporte à Fieffrousse.



Construire Fieffrousse

À chaque fois que les Chatons se rendent à Fieffrousse, avec des questions différentes toujours, les lieux sont différents aussi. On ne va donc pas te proposer des plans définitifs des lieux, mais plutôt une méthode simple et rapide pour construire toi-même le Fieffrousse que les Chatons vont découvrir (cette fois-ci).

L'outil est construit sur le principe du « **Donjon en Cinq Pièces** », un classique du *jeu de rôle vieille-école* pour créer de courtes aventures d'exploration que l'on peut jouer tranquillement en une soirée, avec son lot de rebondissements. Comme son nom l'indique, l'exploration de Fieffrousse s'effectue au travers de cinq lieux communiquant entre eux et, tout au bout, se trouve le but de la quête.

Thématique

Commence par décider d'une thématique générale. Cette thématique est construite autour d'un mot qui servira de fil rouge pour tes descriptions, la nature des dangers ou des rencontres et ainsi de suite.

Par exemple, si tu prends le mot « Tuyaux », tu peux construire l'exploration autour de tuyaux (dedans et dehors), de systèmes complexes qui entrent et sortent des murs, de tout ce qu'on peut mettre dans des tuyaux (des liquides bizarres, des gaz, de la vapeur, des trucs pas ragoutants et ainsi de suite). Cela donne une unité au donjon et t'aide à trouver des idées intéressantes.

1d6	1	2	3	4	5	6
1	Ascenseurs	Couleur	Fragilité	Laser	Mou	Rouille
2	Bras	Cristal	Froid	Lumière	Ombres	Tordu
3	Brouillard	Débris	Glissant	Mélodie	Ondée	Tourbillon
4	Bruit	Électrique	Grincements	Métal	Pendule	Tuyaux
5	Bulles	Équilibre	Humide	Miroirs	Plantes	Vent
6	Chaleur	Exiguïté	Irescence	Moisissure	Puanteur	Visages



Configuration

Les cinq pièces du donjon de Fieffrousse n'ont pas forcément à s'enchaîner les unes derrière les autres. Il existe plein de configurations possibles. Choisis l'une d'entre elles pour organiser les pièces les unes par rapport aux autres. Il est toujours intéressant de placer les Chatons face à des choix de direction.

Note bien que, lorsqu'on parle d'une « pièce », il ne s'agit pas forcément d'un cube fermé, de faible dimension, avec une porte devant et une porte derrière. C'est avant tout un environnement qui peut être plus

ou moins grand et plus ou moins ouvert, comme une immense serre tropicale avec des chemins dans tous les sens ou les bâtiments d'une usine de production agroalimentaire avec des cuves dans une grande salle et pleins de locaux techniques attenants. Il peut aussi s'agir d'un unique sas qui concentre toutes les problématiques du moment.

Chaque pièce du donjon est donc l'occasion de varier les environnements, les questions tactiques, les problèmes et les solutions.

1d6	1	2	3	4	5	6
1	Astroport	Centrale de recyclage	Élévateur	Hydroponiques	Open-space	Salle d'arcade
2	Atelier	Couloirs	Entrepôt	Infirmierie	Parc intérieur	Salles de réunion
3	Bureaux	Couloirs techniques	Fonderie	Laboratoire	Patio	Serres
4	Cantine	Cratère	Galerie des glaces	Lac souterrain	Quai du métro	Unité électrothermique
5	Casernements	Cuisine	Hall	Le ventre de la baleine	Rame de métro	Usine agroalimentaire
6	Central informatique	Cyclotron	Hôtel	Micro-usine	Rotonde panoramique	Ventilation



Les pièces

Chaque pièce du donjon porte une symbolique différente. Elle définit le type de défi qui attend les Chatons et, associée à la thématique du donjon, devrait enflammer ton imagination. Les symboliques ne correspondent pas forcément à l'ordre des pièces. En fait, tu peux les organiser dans l'ordre de ton choix : le gardien avant le piège, mais après le miroir, suivi par le choix et finissant par l'épreuve.

- **L'épreuve.** L'épreuve met en jeu les capacités et le courage de l'un des Chatons en particulier. S'il ne passe pas l'épreuve, il est probable qu'il ne verra pas la fin du donjon (plongé dans l'inconscience, raccompagné à la sortie, disparu pour un temps et ainsi de suite).

1. *Blocage* // 2. *Défi* // 3. *Défi technique* // 4. *Duel* // 5. *Sacrifice* // 6. *Transformation*

- **Le choix.** Le choix concerne tous les Chatons à la fois : ils doivent se mettre d'accord autour d'une question éthique et morale, sacrifier l'un d'entre eux ou du matériel précieux, prendre des risques pour saisir une opportunité ou s'emparer d'un trésor, et ainsi de suite. Dans certains cas, le choix sera obligatoire pour pouvoir avancer ; d'autres fois, ce sera une question subsidiaire ouvrant des occasions à saisir ou non.

1. *Alliance étrange* // 2. *Moindre mal* // 3. *Opportunité* // 4. *Pari* // 5. *Passage secret* // 6. *Sacrifice*

- **Le gardien.** Le gardien est généralement une rencontre avec une ou plusieurs créatures qui défendent les lieux et empêchent les Chatons de progresser. Certains gardiens sont seulement agressifs et violents ; il est possible de négocier avec d'autres ; quelques-uns sont tels des sphinx et aiment à poser énigmes et questions.

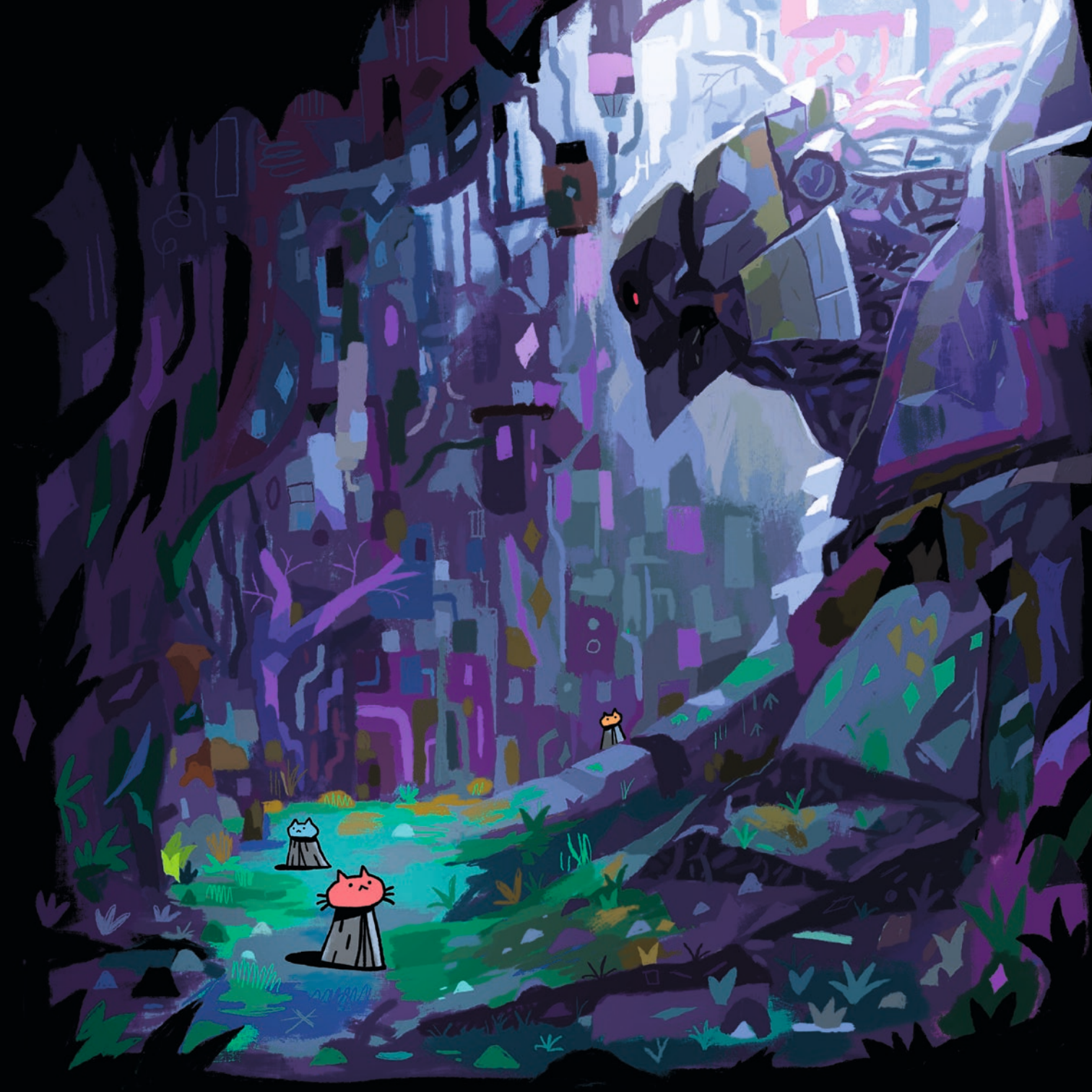
1. *Inquisiteur* // 2. *Machine* // 3. *Méchants* // 4. *Prédateurs* // 5. *Réfugiés* // 6. *Sentinelles*

- **Le miroir.** Le miroir est la carte blanche de la Conteuse. Si les choses se sont bien passées jusqu'à présent (pour venir à Fieffrousse ou lors des premières pièces), l'endroit devrait être un enfer, difficile et compliqué à passer. Dans le cas contraire, il devrait être un havre ou un refuge, une occasion de se reposer, de souffler et de trouver de quoi se soigner.

1. *Assassins* // 2. *Catastrophe* // 3. *Concurrents* // 4. *Maladie* // 5. *Trabison* // 6. *Urgence*

- **Le piège.** Le piège peut être un événement soudain et inattendu qui met les personnages en danger, là maintenant tout de suite ; ou il peut être l'annonce d'un danger qui oblige les Chatons à réfléchir et à trouver un moyen de l'éviter. Ou les deux.

1. *Anomalie* // 2. *Danger environnemental* // 3. *Dysfonctionnements* // 4. *Miagie* // 5. *Problème structurel* // 6. *Toxines*



Explorer Fieffrousse

Explorer Fieffrousse ne devrait jamais se résumer à une suite de tests. Chaque pièce est une situation particulière, une ambiance, et tu dois laisser les joueuses y réagir d'elles-mêmes. Elles auront sans doute plein d'idées et de propositions et elles imagineront souvent toutes seules les problèmes que leurs Chatons doivent résoudre. Les tests viennent seulement ensuite, pour valider les idées qu'elles conçoivent.

Tu dois maintenir une sorte d'équilibre entre la progression nécessaire pour aller au bout, une certaine dynamique à conserver, et le dosage d'obstacles, de défis et de problèmes que les joueuses doivent affronter – sans que tu les y aides trop en leur donnant seulement des tests à faire. Il faut que les Chatons explorent leur environnement, que tu ajoutes des détails sur le pouce, que tu les laisses trouver du matériel (s'ils pensent à en chercher) ou des solutions intelligentes. Récompense toujours l'astuce et les bonnes idées.

Quelques exemples

Voici trois exemples de donjons de Fieffrousse que tu peux obtenir en traficotant toutes les idées précédentes. N'hésite pas à les employer si tu n'as pas le temps ou l'inspiration pour créer les tiens.

Le tunnel tout en rond

La thématique de ce donjon est « Humide » et l'ensemble se situe au sein des ruines d'un immense cyclotron. L'entrée est constituée d'une sorte de casemate couverte de végétation. Une lourde porte de métal ouvre sur un large puits, très profond, plongé dans les ténèbres.

1. **Épreuve.** Des barreaux d'échelle sont scellés dans les murs du puits, mais on distingue aussi des traces de machines. L'échelle semble fragile, rouillée. Un seul Chaton peut s'y engager à la fois et peut-être même tout court – l'échelle peut casser à tout moment. Il faut oser descendre dans le noir, seul. Aucune corde n'est assez longue pour l'assurer jusqu'au bout. Les barreaux de l'échelle sont humides et glissants. La descente est très, très longue. Il y a des insectes gluants sur les murs, des sortes de mollusques, de limaces ou

d'anémones urticantes. Le Chaton doit réussir un test de CoStaud – chaque succès, jusqu'à 4, permet d'annuler la perte d'un point de Cœur (zéro minimum). Les pertes de Cœur sont dues aux bestioles, aux chutes, aux fragments de métal qui se logent sous la peau et ainsi de suite. Tout en bas, il y a une machine qui active un monte-charge. Il faut réussir un test de Malin (facile) pour parvenir à l'activer et l'envoyer chercher les autres Chatons tout en haut (un échec indique que le monte-charge fonctionne mais que le Chaton s'électrocute un peu – tout est très humide ici-bas – et perd un nouveau point de Cœur).

2. **Miroir.** Si les choses ont été très difficiles jusqu'à présent, les Chatons découvrent une petite pièce froide, aux murs humides. Toutefois, dans un coin, brillent encore les lumières d'un vieux distributeur de boissons et de chips, avec des denrées consommables (même si la date de péremption ne veut absolument rien dire). Si les choses ont été plutôt faciles, les Chatons se retrouvent face à un long couloir inondé. Il va falloir plonger dans une eau noire, un peu visqueuse, où rôdent des choses qui viennent se frotter aux poils et se glisser dans les sacs. Gare à ne pas prendre froid ou à perdre du matériel en route.

3. **Choix.** Les Chatons parviennent dans un grand tunnel tout en rond qui part à droite et à gauche. En face d'eux, une machinerie très complexe, avec une multitude de boutons, de vumètres et de voyants. Certains clignotent faiblement. Il y a une énorme armoire de métal avec un gros levier en position haute. Faut-il y toucher ou pas ? Que peut-il se passer si on l'active (des lumières qui s'allument partout, les machines qui reviennent à la vie, des bras robotiques qui s'activent, mais aussi des arcs électriques et des bruits inquiétants, puisque l'humidité s'est infiltrée partout – mais les habitants des couloirs se replient sur eux-mêmes et arrêtent de bouger) et si on ne l'active pas (les ténèbres continuent de régner sur les couloirs humides et les créatures-mollusques qui y vivent peuvent attaquer les Chatons ou les embêter). Les risques sont importants dans les deux cas. Et reste la question essentielle : est-ce que Fieffrousse répondra aux questions si on ne rallume pas les machines ?



4. **Gardien.** Un gros-tout-nu vit dans le couloir tout en rond, se nourrissant des mollusques et des anémones. Il est habillé d'une sorte de blouse plus tellement blanche. Il écrit des formules compliquées sur les murs avec une craie phosphorescente. Quand les Chatons se révèlent, il commence à leur poser des questions mathématiques – d'abord de simples opérations d'addition, de soustraction, de multiplication et de division, puis bientôt de logique – combien de fois faut-il couper une tablette de chocolat pour en détacher chaque carré ? Les Chatons ont tout intérêt à lui répondre s'ils ne veulent pas que le gardien les poursuive dans les couloirs en continuant à poser des questions compliquées.

5. **Piège.** Un gros bouton rouge. Et un cadran avec un compte à rebours qui affiche des chiffres aléatoires, mais inquiétants. Le bouton rouge arrête-il le compte à rebours ? Le réinitialise-t-il ? En vérité, ça n'a que peu d'importance : c'est histoire d'attirer l'attention des Chatons. Un peu plus loin, le mur s'est lézardé et un petit torrent d'eau s'écoule qui s'avance vers les machines et va provoquer des courts-circuits. Tout se met à murmurer et à vrombir : attention, tir de particules ! Il ne faut pas rester sur le chemin !

Finalement, il est probable que la réponse aux questions des Chatons va s'inscrire sur un écran de terminal, en même temps que les résultats du tir de particules.



L'hôtel de Hilbert

La thématique du donjon est « Fragile » et tout se passe au cœur d'un complexe hôtelier immense. L'entrée est perdue dans la végétation, une façade en verre dépoli sur laquelle s'étend en lettres noires les mots « Hilbert Palace ». Quand les Chatons pénètrent dans l'hôtel, ils se rendent vite compte que l'intérieur a l'air infiniment plus grand que l'extérieur. Toutefois, le mobilier, les revêtements des murs et des sols, les tissus – tout est incroyablement délicat, fragile, prêt à casser ou à se déchirer. Le moindre faux mouvement entraîne des bris.

1. **Miroir.** Si tout s'est bien passé jusque-là, les Chatons sont accueillis par plusieurs robots solides, revêtus de carapaces noires parfaitement polies. Eux le sont beaucoup moins quand ils demandent aux Chatons de sortir immédiatement (*va-nu-pieds !*) Ils sont très forts en querelles de crocs, mais tombent en pièces dès qu'on se montre un peu brutal avec eux. Si les choses ont été difficiles, les Chatons sont accueillis par des robots tout de blanc laqués, silencieux mais empressés, qui leur prennent leurs affaires, les conduisent dans un salon pour se restaurer, montent les valises dans des chambres difficiles à retrouver et, d'une manière générale, entourent les Chatons d'une tornade d'attention et de prévenance qui peut les laisser étourdis.

Attention, eux-aussi sont très fragiles et tombent facilement en morceaux en tentant d'aider les Chatons, ce qui rajoute à la confusion.

2. **Gardien.** Un gros robot rond et gris, avec une clef dorée peinte sur son capot, accueille les Chatons dans une langue incompréhensible et leur prend la tête, leur distribuant des brochures bizarres à remplir, demandant des choses en retour (sans qu'on sache bien quoi). Il peut devenir violent si les Chatons n'obtempèrent pas, mais, s'il tape dur, il n'est pas bien solide non plus. Toutefois, d'autres robots noirs viendront l'aider.



3. **Épreuve.** Le Chaton le plus malin (ou celui dont c'est naturellement le caractère) a son attention attirée par des machines à jeux d'argent. Il est certain qu'il y a beaucoup à gagner pour quelqu'un d'aussi intelligent que lui. Une fois lancé, il est fasciné par le jeu et rien ne semble pouvoir l'en détacher. Il se perd dans un casino immense, allant de jeux en jeux, perdant et gagnant, disparaissant progressivement dans le labyrinthe.

4. **Choix.** L'ascenseur ou les escaliers ? Dans le premier cas, deux choses peuvent arriver : quels que soient les boutons que l'on pousse, il ne va jamais vraiment là où il devrait aller ; et puis, un ascenseur, ça tombe en panne, surtout quand tout est aussi fragile que dans cet hôtel. Une fois coincé entre deux étages, comment s'en sortir ? Dans le second cas, il faut trouver le bon escalier et se fatiguer à monter de nombreux étages. C'est encore plus haut que l'Arbrachat ! Et puis, il y a des robots noirs et des robots blancs partout qui compliquent la tâche.

5. **Piège.** Tout l'étage est construit sur un sol en verre. Si, si. Fragile bien entendu. Comment rejoindre le seul client de l'hôtel, installé dans un grand lit, quand il faut marcher sur un plancher prêt à se fendre et à se briser ?

C'est ce client, perdu, isolé, en panique, qui possède les clefs que recherchent les Chatons. Il est coincé ici, sans pouvoir quitter son lit (le sol est trop fragile pour lui) et servi par une noria de robots beaucoup trop empressés. Les Chatons vont-ils pouvoir l'exfiltrer ?



Le parc du centre

La thématique du donjon est « Bruits » et il est construit dans un parc urbain revenu à la sauvagerie luxuriante, mais rempli de murs d'escalade, de skateparks, de petits ponts paysagers, de statues en béton coloré représentant des dinosaures, de manèges, de toboggans, de cages d'écureuil, de cabanes et ainsi de suite. Tout est à demi en ruine, les peintures qui s'écaillent, le béton qui s'effrite, le métal qui rouille, le bois qui pourrit et des herbes sauvages, des ronces et des orties partout. Le bruit est celui, très étrange, d'une grande métropole des anciens temps (klaxons, hululement de sirènes, trains, avions) sans qu'on puisse en voir la source. Et puis il y a des carillons et des orgues à vent absolument partout. L'entrée est une grille rouillée avec des signes bizarres sur des pancartes (les chiens de la Casse n'ont, semble-t-il, pas le droit de faire pipi dans le parc).

1. **Piège.** Au moment d'entrer dans le parc, une avalanche de bruits agressifs saisit les Chatons. Ils ne sont pas habitués à cela, ils ne parviennent ni à identifier la nature des sons ni leur origine. S'ils ne trouvent pas une solution rapide pour réduire ces bruits, ils seront désorientés, plongés dans un état d'hébétéude consternant. L'une des solutions peut, par exemple, consister à activer les carillons dont les douces notes semblent affaiblir la puissance des bruits urbains. Encore faut-il y penser (et pouvoir le faire, tout au long de l'exploration).

2. **Choix.** Quand les Chatons doivent s'aventurer sur une immense prairie sans un seul arbre, ni un seul carillon, il va falloir choisir : se boucher les oreilles et ne plus pouvoir communiquer ? Ou tenter la traversée dans une cacophonie étourdissante ? Bien entendu, au milieu de la prairie, des fraises géantes jaillissent du sol et attaquent (et pourquoi pas ? On est à Fieffrousse, quand même !)
3. **Épreuve.** Un carillon géant est installé tout en haut d'une tour, au sommet d'une falaise. Les Chatons comprennent rapidement que son activation pourrait protéger tout le parc durant un certain temps. Il va falloir que l'un des Chatons y grimpe. Quels sont les dangers de l'escalade ? Et en passant par l'intérieur de la tour – qui ne laisse entrer qu'un seul Chaton à la fois, comme indiqué sur la porte ?



4. **Gardien.** Le gardien du parc est un énorme chien-loup, au pelage noir comme la nuit, aux babines retroussées, qui s'est mis à traquer les Chatons dès leur entrée dans le parc. Il est devenu fou (en plus d'être complètement sourd) à force de devoir supporter le bruit de la ville. Son objectif est de forcer les Chatons à retourner à la grille. Il les harcèle et les chasse à chaque fois que possible, frappant et disparaissant aussitôt et instillant la peur.

5. **Miroir.** Si les Chatons ont eu du mal jusqu'à présent, ils arrivent sur les rives d'un lac tranquille et paisible où les bruits sont assourdis. Le gardien ne s'en approche pas. Ils peuvent se reposer et même monter un camp. Si les Chatons s'en sont bien sortis jusque-là, les bruits redoublent et ils souffrent d'acouphènes et d'hallucinations auditives. Ils entendent même Walter les insulter et les enjoindre à lui ramener son trésor !

La solution ou les réponses que les Chatons recherchent sont inscrites sur de grands panneaux horizontaux qui décorent le Belvédère, un lieu en hauteur surplombant le parc. Reste ensuite à regagner la sortie.









Le Bran'livre des aventures

Voici maintenant tout ce dont tu auras besoin,
chère Conteuse, pour écrire tes propres aventures.

Se rassurer, encore une fois

Il ne faut pas s'en faire toute une montagne : **écrire une aventure** est quelque chose de relativement simple, à la portée de n'importe qui. En vérité, tu n'as même pas besoin d'une idée très précise. Tu n'as pas non plus besoin d'y passer des heures et des heures – quelques-unes des meilleures aventures jamais imaginées l'ont été quelques minutes seulement avant de commencer à jouer et résumées en trois lignes en haut d'une page. La raison en est très simple : **une aventure**, ce n'est pas ce qui est sur la papier ; c'est ce qui finit par exister autour de la table, avec l'aide des joueuses et du hasard des dés.

On ne dira pas non plus qu'un peu (ou beaucoup) de préparation n'est pas souhaitable ou utile. En vérité, **chaque Conteuse a des besoins différents**, des approches et des méthodes de travail différentes. La préparation initiale dépend de chacune, des circonstances, du type d'aventure et ainsi de suite. Au fur et à mesure, tu trouveras tes marques, mais les conseils suivants devraient t'aider à lever toutes tes hésitations.





Poser la situation initiale

Une aventure, c'est d'abord la conjonction, la rencontre d'une bande de Chatons et d'une **situation**. C'est la manière dont les Chatons vont s'intéresser à la situation ou vont s'en emparer qui crée l'aventure elle-même. Ce qu'il faut donc commencer par faire, c'est déterminer quelle est la situation initiale. Par exemple, dans « Mamie Omelette a disparu », c'est la découverte d'une ferme abandonnée et de poules paniquées ; dans « Trois Petits Cochons », c'est la rencontre avec la maman des trois cochons disparus. On peut imaginer plein d'autres configurations :

- **Mystérieuses.** On a assassiné le vieux chat qui habitait la dernière maison au bout du village. On n'a aucune nouvelle du livreur de vin qui passe une fois par semaine. Les récoltes du village ont été exceptionnelles cette année, alors que celles du village voisin sont très mauvaises. Les granges des environs partent en fumée, à raison d'un incendie tous les quelques jours. Quelqu'un a volé les pelotes de laine qui devaient être mises sous le sapin. Des gens bizarres se sont installés dans les bois à côté (les gens sont toujours bizarres quand on ne les connaît pas). Dans la nuit, quelqu'un a cloué toutes les portes et les accès de la grange municipale.

- **Nécessaires.** Les Chatons doivent racheter de nouveaux habits après une semaine à ramper dans des ronces. Les Chatons sont témoins d'un acte délicieux et doivent témoigner devant le juge, malgré les menaces de la famille de l'accusé. De l'herbe-à-chat hyper toxique circule dans les bas-fonds de Tourne-Bouchon. Le garde-manger est vide, mais il fait vraiment un sale temps dehors. On a trouvé des termites plein les bois du grenier du village.

- **Sociales.** Les Chatons sont invités à un mariage et il faut qu'ils trouvent un cadeau. Les Chatons doivent aller à la ville la plus proche chercher des musiciens pour une grande fête. Le Grand-papa de l'un des Chatons est décédé et il faut se rendre discrètement à l'enterrement. Les Chatons sont chargés de porter un message important à quelqu'un. Un étrange animal suit plus ou moins discrètement les Chatons, sans qu'il soit facile de discerner ses intentions. Des pamphlets satiriques écorchant tous les notables du coin circulent sous le manteau. Tous les soirs à minuit, Maxel le barde chante fort et très mal près du puits du village.





❧ **Urgentes.** Des enfants sont en danger quelque part sur la montagne. L'eau ne coule plus dans la fontaine du village. Les travailleurs d'un chantier sont tous tombés malades en même temps. Le bateau des Chatons est en miette, il faut trouver un chat-rpentier de marine pour le réparer. Tous les comédiens de la troupe ont une extinction de voix au même moment, c'est trop louche pour être un hasard. Il y a une tempête de grêle, mais les grêlons font la taille d'un rat des champs. La maison près de la rivière vient de s'effondrer dans son lit – où sont ses habitants ? L'herboriste n'a plus de bande Velpeau et en fin de semaine, c'est le grand tournoi de soule.

❧ **Violentes.** Une bande de fouines attaquent les Chatons pour les voler. Des soldats de Walter sont à la recherche des Chatons pour les ramener à la capitale sous bonne garde. On dit que les troupes de Sombre sont en route pour piller le village. Le gros Persan terrorise les routes avec ses « cousins » Serval et Caracal. Un énorme hibou aux griffes monstrueuses s'est installé sur le pont et en refuse le passage. Herbert le velu a décidé de prouver son amour à Griselle en dérouillant tous les Chatons des environs. Un serpent géant revendique la propriété de toute les zones de chasse alentour.





Chercher des explications

La situation initiale se prolonge par **des explications** qui fixent rapidement tous les acteurs et tous **les enjeux de l'aventure**. Qui sont les méchants ? Qui sont les gentils ? Quels sont les objectifs de chacun ? Leurs moyens ? Comment vont-ils réagir à l'interaction des Chatons ?

D'une manière générale, la présence des Chatons n'était pas prévue et ils sont juste des facteurs de chaos pour les figurants.

Tu dois répondre à **quelques questions simples** :

❧ **Quoi.** Qu'est-ce qui se passe réellement ? Quelles sont les dynamiques derrière la situation ? Pourquoi s'établit-elle ici et maintenant ? Résume en deux ou trois lignes ce que tu imagines derrière la situation initiale. Réfléchis aux conséquences possibles – ce qui pourrait se passer si les Chatons n'interviennent pas et à ce qui pourrait se passer s'ils s'en mêlent.

❧ **Qui.** Fais une liste des animaux qui gravitent autour de la situation. D'abord ceux qui sont directement impliqués : les méchants et leurs victimes, ceux qui sont en détresse, ceux qui profitent de la situation ou qui en souffrent. Ensuite, les animaux un peu plus extérieurs à la situation : ceux qui peuvent aider les Chatons, leur donner des informations, voire les engager ; et ceux qui leur mettront des bâtons dans les roues ou tenteront de profiter d'eux. Il te suffit d'une liste de noms et d'une ligne de description pour chacun.

❧ **Où.** Pense aux lieux où va se dérouler l'action de l'aventure. Pas besoin d'en faire des tonnes, il te faudra deux ou trois endroits, pas plus. Le reste, tu pourras l'improviser selon les besoins. Essaie de donner de la personnalité à ces lieux, d'imaginer des détails cool – accessoires et objets, bruits, odeurs, configuration particulière, dangers possibles, et ainsi de suite.





Chemin critique ou improvisation

Maintenant, tu as **deux possibilités**.

Tu peux choisir d'**arrêter** là ta préparation. C'est le choix le plus logique si tu dois jouer dans peu de temps, que tu es déjà à l'aise quand tu maîtrises et ainsi de suite. Tu as des notes un peu ordonnées, tu connais les tenants et les aboutissants de l'aventure que tu veux faire jouer et, de toute manière, les joueuses vont tout mettre en l'air en quelques instants en prenant des décisions.

Tu peux vouloir **pousser encore un peu**. L'idée ici n'est pas de rédiger l'aventure dans ses moindres détails, presque comme si tu écrivais un roman. Tout ce que tu ferais, c'est bloquer l'histoire dans une temporalité rigide dont tu auras le plus grand mal à sortir – les Chatons feront tout sauf ce que tu as prévu à l'avance pour eux et tu seras bien embêtée.

Par contre, il peut t'être utile d'établir **un chemin critique** : une suite d'étapes, de moments importants que tu identifies et dont il te semble très probable que les Chatons finiront par y passer, dans un ordre ou un autre. Ce sont les scènes ou les chapitres des deux aventures présentées au début de ce chapitre. Rien n'assure que les Chatons suivront le plan prévu, mais tu as posé ces éléments qui sont autant de choses à quoi te raccrocher.

Un chemin critique, c'est le moment où tu fais jouer l'aventure dans ta tête et où tu choisis les moments que tu veux mettre en avant, les instants cool, les épreuves, les dangers, les résolutions et ainsi de suite. Il te suffit de choisir trois ou quatre moments importants et de les noter rapidement. Il ne faut pas en faire plus – ce sont, en vérité, des mini-situations à l'intérieur de la grande situation. Si tu ajoutes trop de choses, tu risques de figer l'aventure avant même qu'elle soit jouée.



La progression naturelle d'une aventure

D'une manière générale, une aventure se déroule presque toujours de la même façon – dans **sa dynamique autour de la table** en tout cas. Oublie tous les cours de dramaturgie et d'écriture cinématographique, avec les trois actes et le climax : ça c'est bien quand tu maîtrises l'écriture d'un bout à l'autre, mais

c'est un outil assez faible quand c'est **une création collective improvisée**.

Ce dont tu as besoin, c'est de comprendre la dynamique naturelle d'une aventure : **identifier, comprendre, décider**.

Identifier

Au début d'une aventure, les joueuses ont besoin **d'identifier la situation**. Il

se passe quoi exactement ? Quels sont les événements en cours ? Faut-il réagir rapidement ou pas ?

Est-ce que ça intéresse les Chatons et si oui pourquoi ?

Les Chatons regardent, posent des questions, s'interrogent, agissent par instinct sans trop savoir pourquoi.

Cette phase peut être plus ou moins longue : tu peux laisser les joueuses se débrouiller et se tromper (ce qui peut prendre du temps) ou un figurant peut leur donner rapidement toutes les informations nécessaires (si tu veux aller vite). C'est, généralement, une étape un peu confuse. Les joueuses sont un peu tièdes, ne savent pas quoi chercher ni pourquoi. Les Chatons agissent comme ils peuvent et font des erreurs. Mais c'est très bien comme ça : plus les Chatons s'agitent, plus les nœuds de l'intrigue se resserrent autour d'eux et plus ils se sentiront obligés d'aller au bout de l'aventure. Ce qui n'était qu'une situation un peu extérieure à leur être devient une affaire personnelle. Parfait !



Comprendre

La deuxième grande phase d'une aventure, c'est le moment où les joueuses tentent de **comprendre ce qui se passe**, les tenants et les aboutissants d'une situation, ses acteurs et ses secrets. Les Chatons posent plein de questions, explorent des lieux, rencontrent des gens. L'objectif est d'obtenir le maximum d'informations.

C'est presque toujours la phase la plus longue d'une aventure, même si elle peut (et doit) être interrompue par des événements, histoire de **maintenir le rythme**. Dans **Mamie Omelette a disparu**, c'est la fouille de la ferme, c'est la piste dans la forêt et c'est l'approche du camp de Monsieur de la Lune – la rencontre avec les deux compères, c'est seulement un événement destiné à briser la continuité et à préparer la dernière scène.

Comme toujours : si les joueuses posent des questions, donne-leur des réponses. C'est seulement comme cela que l'aventure peut avancer.

Comprendre constitue le cœur des enjeux dans une aventure d'enquête. Dans une aventure d'action, c'est seulement en obtenant assez d'informations que la dernière partie, « Décider (et agir) », sera efficace et pourra réussir.



Décider

La dernière partie d'une aventure, c'est le moment où les joueuses ont toutes les informations en main et peuvent **effectuer des choix, prendre des décisions**. Tu noteras qu'on ne parle pas d'agir : en effet, les Chatons peuvent décider de ne rien faire et de ne pas intervenir.

Toutefois, admettons que, la plupart du temps, les Chatons décideront d'agir, de résoudre la situation initiale, de ramener la paix ou l'équilibre, de chasser les méchants et de punir les coupables.

Le choix, en **fin d'aventure**, n'est pas une chose banale – c'est pour cela que tu ne dois pas « écrire » les aventures, mais seulement envisager un chemin critique avec diverses possibilités. Dans l'idéal, à aucun moment, tu ne dois songer à la fin de l'aventure pendant que tu l'écris. Il te faut seulement le début et ses enjeux. La fin, c'est aux joueuses de la **décider**, à personne d'autre, même pas à toi.

Ton travail, à ce moment, c'est seulement **d'évaluer les conséquences logiques** des décisions.

Voilà. Tu as à peu près tous les « secrets » qui te permettront d'écrire et de mener une aventure dans l'univers de **Donjons & Chatons**. Il te reste à réunir quelques amies et amis et à te lancer ! Bon jeu !







Table des matières

Crédits	1
Remerciements	2
Pourquoi jouer à Donjons et Chatons ?.....	8
De l'usage du féminin et du masculin.....	8
Inspirations et lectures	9

LE CHATON 11

Créer un Chaton	14
Décrire un Chaton	15
Les qualités	15
Mécaniques : Agir.....	16
Les points de cœur.....	18
Les points d'amitié.....	18
Les talents.....	19
Les dons.....	22
La magie	22
Le sac.....	23
Les traits de caractère	24



Les enfances	25
Jeune noble.....	26
Chaton de la campagne	26
Chaton marchand.....	27
Enfant de soldat	27
Chapprenti.....	28
Chaton abandonné	28
Miage.....	29
Chaton-Huant	29
Loup-miaou	30
Miaoumie.....	30
Chat-teigne.....	31
Chaton du futur	31
Chiot	33
Moinillon	33
Raton	34
Ourson.....	34
Poisson-Chaton	35
Choupisson.....	35



La miagie.....	37
Sortilèges	37
Lancer un sort.....	38
Miagie des tours (CoStaud).....	39
Miagie des grand'salles (CoStaud).....	39
Miagie des ateliers (Malin)	40
Miagie des champs (Malin)	40
Miagie des villes (Mignon)	41
Miagie des caravanes (Mignon)	41
Expérience.....	42

LES MÉCANIQUES

45

Agir.....	45
Rappel.....	45
Avantages et désavantages.....	46
Relance	47
Niveau de difficulté	48
Réussir et rater	49
Les actions ouvertes	50
Les actions en opposition.....	50
Les tâches longues	51
Les actions de groupe.....	52
Triples	52
Les points de cœur.....	53
Les points d'amitié.....	54
Les querelles	56
Initiative.....	58
Actions tactiques.....	58
Attitudes	59
Les conséquences	60
Les figurants	65



LE GRAN'LIVRE DE LA JOUEUSE

67

D'abord se rassurer.....	67
Ensuite un peu d'étiquette	68
La joueuse et son Chaton.....	69
Jouer en sécurité.....	70
Choisir son jeu	70
Le temps de la parole	71
Prendre la parole	72
Des choix et des décisions	73
Poser des questions	74
Faire agir son Chaton	76
Proposer et inventer	77
Interpréter son Chaton.....	78



LE ROYAUME DES CHATS

81

La miagie et le quotidien	83
L'Exil des Chatons	84
L'Arbrachat	86
<i>Rencontres dans les étages supérieurs.....</i>	88
<i>Régisse, membre de la garde royale.....</i>	88
<i>Lamia, la bibliothécaire</i>	89
<i>Taro, du magasin de jouets La Bobine...</i>	89
Les faubourgs	90
Le marché.....	91
<i>La foire</i>	91
<i>Vizir le Froid.....</i>	92
<i>Le bazar de Ptolemonos</i>	92
<i>Ptolemonos</i>	93
Les Hacheries	93
<i>La Maison Patenron.....</i>	94
<i>Généviève et Simonie Patenron.....</i>	94
<i>L'orphelinat Sainte-Vibrise.....</i>	95
<i>Mère Barbechou</i>	95
Le quartier de la Suie.....	96
<i>La taverne du Chat qui Fume.....</i>	97
<i>Ignace.....</i>	98
<i>L'atelier du Père Bouffarde</i>	98
<i>Le Père Bouffarde</i>	99
<i>L'incruste</i>	99

Les égouts	101
<i>La bande des Chevaliers d'Oreiller</i>	101
<i>Bilou Queue-de-Souris</i>	101
<i>La salle de bal</i>	102
<i>Bruno</i>	102
<i>Le crocodile albinos</i>	103
Les terrains vagues	103
<i>Les cancrelats</i>	103
La campagne	103
<i>Piou, la voyageuse</i>	103



AILLEURS DANS LE ROYAUME DES CHATS 105

L'école de Château-Haut	106
<i>Pistes d'aventures</i>	106
Le manoir du Feigneur des Fénèbres	107
<i>Le Feigneur des Fénèbres</i>	108
<i>Pistes d'aventures</i>	108
Le village de caravanes	110
<i>Mama, la matriarche du village</i>	111
<i>Pistes d'aventures</i>	111
Le marais des Chats-Teignes	112
<i>Bibi, le Chat-Teigne</i>	113
<i>Pistes d'aventures</i>	113
Le village portuaire d'Embrasse	115
<i>Capitaine Capucine</i>	115
<i>Piste d'aventures</i>	115
La grande pyramide	116
<i>Mimi, la Miaoumie</i>	117
<i>Pistes d'aventures</i>	117
La tour radio brouillée	118
<i>Pistes d'aventures</i>	118
<i>La boîte-à-parlotte</i>	118

ET AU-DELÀ ENCORE 121

La Ville.....	121
<i>Le Royaume des Rats.....</i>	<i>123</i>
<i>Bip et Squik</i>	<i>123</i>
<i>Riri le Sage.....</i>	<i>123</i>
La Casse-Auto	125
<i>Brutus, chef du gang.....</i>	<i>126</i>
<i>Jazz la forgeronne</i>	<i>128</i>
<i>Apollon, le plus beau.....</i>	<i>128</i>
<i>Pif, Paf et Pouf.....</i>	<i>128</i>
<i>Pistes d'aventures.....</i>	<i>129</i>
La forêt endormie.....	131
<i>Sélénée, l'esprit de la forêt.....</i>	<i>131</i>
<i>Luna, la Gardienne</i>	<i>132</i>
<i>Pistes d'aventures.....</i>	<i>132</i>
Les Crieurs	134
<i>Manu.....</i>	<i>135</i>
<i>Pistes d'aventures.....</i>	<i>135</i>
Le domaine de la sorcière.....	137
<i>Le plan de Sarvasar</i>	<i>138</i>
<i>Suzanne, vipère sorcière.....</i>	<i>138</i>
<i>Cartembert, chef de lui-même.....</i>	<i>139</i>
<i>Dame Sibelle, intendante</i>	<i>139</i>
<i>Palipette et Paleprenette.....</i>	<i>139</i>
<i>Sarvasar</i>	<i>139</i>
<i>Les crapauds brigands</i>	<i>140</i>
<i>Pistes d'aventures.....</i>	<i>140</i>

Tourne-Bouchon.....	143
<i>Les Rince-Cochon.....</i>	<i>144</i>
<i>Les Groins de Fer</i>	<i>145</i>
<i>Les quartiers</i>	<i>145</i>
<i>La muraille et la porte de Sel.....</i>	<i>145</i>
<i>Lieux notables</i>	<i>145</i>
<i>L'Hameçon</i>	<i>146</i>
<i>Lieux notables</i>	<i>146</i>
<i>L'Orcherie.....</i>	<i>146</i>
<i>Lieux notables</i>	<i>146</i>
<i>Le port Queue-de-terre</i>	<i>147</i>
<i>Lieux notables</i>	<i>147</i>
<i>Quelques navires et capitaines.....</i>	<i>147</i>
<i>Rencontres</i>	<i>148</i>
<i>Le Baron Ereib</i>	<i>148</i>
<i>Groin de Fer typique.....</i>	<i>148</i>
<i>Malandrin local typique.....</i>	<i>149</i>
<i>Marin/pirate typique</i>	<i>149</i>
<i>Madame Câline</i>	<i>149</i>
<i>Souquez moussaillons!</i>	<i>150</i>
<i>Pistes d'aventures.....</i>	<i>150</i>
Grand'Roue, le pays du rire et des rêves	155
<i>Rencontres</i>	<i>157</i>
<i>Fremper.....</i>	<i>157</i>
<i>Les Facteurs d'Arc-en-Ciel.....</i>	<i>157</i>
<i>Edmund.....</i>	<i>159</i>
<i>Les Hérauts de l'Orage.....</i>	<i>159</i>
<i>Pistes d'aventures.....</i>	<i>160</i>



Le Val aux Brumes.....	163
Sombre.....	163
Le barrage.....	165
Rencontres	165
<i>Sombre/Poil de Charbon.....</i>	<i>165</i>
<i>Mercenaires des Cornes noires</i>	<i>166</i>
<i>Les Anderchen.....</i>	<i>166</i>
<i>Madame Noirpelage.....</i>	<i>166</i>
<i>Pistes d'aventures.....</i>	<i>166</i>
Le Gros-Tout-Nu du vallon des statues	168
<i>Les humains d'autrefois</i>	<i>169</i>
<i>Rive-verte</i>	<i>170</i>
Rencontres	170
<i>Le gros-tout-nu.....</i>	<i>170</i>
<i>Ève, la bourgmestre</i>	<i>171</i>
<i>Rébecca, pêcheuse superstitieuse.....</i>	<i>171</i>
<i>Magnificus le miage</i>	<i>171</i>
<i>Pistes d'aventures.....</i>	<i>172</i>
L'Île de métal du Docteur Mojo	175
Rencontres	176
<i>Docteur Mojo.....</i>	<i>176</i>
<i>Gomery, l'assistant zélé</i>	<i>176</i>
<i>Le capitaine Pince-Bleue.....</i>	<i>177</i>
<i>Pistes d'aventures.....</i>	<i>177</i>
<i>Sola, la raie manta géante</i>	<i>181</i>
<i>Fojo, le Chaton perdu.....</i>	<i>181</i>

LE GRAN'LIVRE DE LA CONTEUSE 183

Se rassurer encore.....	184
Dans le vif du sujet	185
L'arbre de décision.....	186
La règle d'or	188
La question de l'échec	189
Le plaisir de la réussite.....	191
Entre deux, un peu plus, un peu moins..	192
Le choix.....	193
Information et prédictabilité.....	194
Questions et réponses	195
La parole doit circuler.....	196
Rencontres et discussions	197
Décors et mise en scène	198
Rythme, continuité et ellipses	199



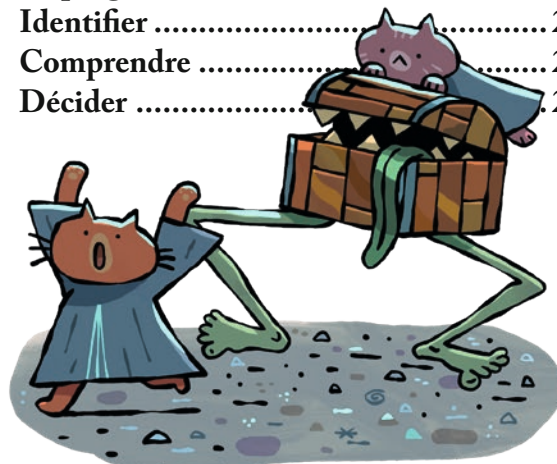
AVENTURES 203

Jouer en campagne	204
Mamie Omelette a disparu	207
Sur la route de l'Exil	207
Scène 1.....	208
Scène 2.....	209
Scène 3.....	211
Scène 4.....	215
Pour finir.....	215
Trois petits cochons.....	217
Enquête urbaine à Tourne-Bouchon.....	217
L'argument.....	218
Introduction.....	220
Chapitre un pierre, paille et carton.....	221
Chapitre deux dans la gueule de Loup..	226
<i>À la rescousse !</i>	<i>226</i>
<i>Baron, nous voilà !</i>	<i>227</i>
Conclusion.....	229
<i>La figuration.....</i>	<i>229</i>
Le cauchemar de Sélénée	233
Lieux.....	234
Ambiances	238
Aventures	241
<i>Dangers.....</i>	<i>241</i>
<i>Découverte.....</i>	<i>242</i>
<i>Rencontre.....</i>	<i>243</i>
<i>Trésors</i>	<i>244</i>

Fieffrousse.....	247
Aller à Fieffrousse.....	248
Construire Fieffrousse.....	250
<i>Thématique.....</i>	<i>250</i>
<i>Configuration.....</i>	<i>251</i>
<i>Les pièces.....</i>	<i>252</i>
Explorer Fieffrousse	254
Quelques exemples	254
<i>Le tunnel tout en rond</i>	<i>254</i>
<i>L'hôtel de Hilbert.....</i>	<i>257</i>
<i>Le parc du centre</i>	<i>259</i>

LE GRAN'LVRE DES AVENTURES 263

Se rassurer, encore une fois	263
Poser la situation initiale	264
Chercher des explications	266
Chemin critique ou improvisation	267
La progression naturelle d'une aventure	268
Identifier	268
Comprendre	269
Décider	270



Annees

Jouer avec de jeunes enfants en allégeant les règles

Les mécaniques de *Donjons et Chatons* ne sont pas bien difficiles à comprendre et à appliquer, mais pour les toutes jeunes joueuses, ou pour celles et ceux qui veulent aller au plus simple, il peut être utile de les simplifier encore un peu.

Aucun problème pour cela, car les règles de *Donjons et Chatons* ne sont qu'un empilement de petits mécanismes qui s'ajoutent les uns aux autres. Il suffit de les mettre en place pas à pas, au fil des parties et selon l'âge des participantes. Voire d'en utiliser qu'une partie.

1. Le plus simple est de n'utiliser que les trois qualités et les points de vie. Pour réussir une action, on lance toujours trois dés et l'obtention d'un seul succès suffit. On ignore toutes les autres subtilités.

2. On peut rapidement ajouter la règle des triples. C'est tout simple et c'est immédiatement visible sur les dés.

3. Progressivement, il est possible d'ajouter la règle des relances. On l'applique à la fois aux objets importants et aux dons — ce qui est une bonne manière d'ajouter aussi ces concepts.

4. À la toute fin, ce sont les différentes difficultés avec le seuil de succès à obtenir pour réussir, les talents avec l'utilisation des avantages et des désavantages et enfin les points d'amitié.

La magie et les querelles sont basées sur l'ensemble de ces règles. Lors des premiers lancements de sorts ou de la première querelle, prenez le temps de bien expliquer ce qui se passe et comment cela se règle en jeu. Vous verrez : tout s'articule avec bon sens.

Grâce à cette méthode, on apprend les règles sereinement. Les *Chatons* progressent et les joueuses aussi. C'est valorisant. Bien entendu, vous êtes libres de ne pas utiliser toutes les règles proposées par *Donjons et Chatons*.

C'est votre jeu !



Rappel des mécaniques

Agir (p. 45) : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est 1 succès.

Seuil de difficulté (p. 48) : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4.

Triple (p. 52) : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit bonus à son action.

Talent (p. 18) : donne l'Avantage.

Avantage (p. 46) : lancer 4d6

Désavantage : lancer 2d6

Objet (p. 23) : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas.

Caractère (p. 24) : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié (1 seule fois par partie)

Cœur (p. 53) : mesure l'aplomb et l'état de santé du Chaton ; permet de relancer un sort.

Amitié (p. 54) : mesure le moral, la bonne humeur et la chance ; donne un succès ; aide un autre Chaton ; rend 1 point de Cœur à un autre Chaton (hors querelles) ; nécessaire pour s'engager dans une querelle de griffes.

Don (p. 22) : un Avantage, une relance, un succès ou un autre effet positif en fonction de la situation.

Les querelles (p. 54)

Les Chatons gardent l'initiative tant qu'ils ne font pas d'actions offensives.

Actions non offensives

Défendre : CoStaud/Malin + Rester calme/Bouger son popotin. Chaque succès annule 1 succès de l'adversaire.

Aider : offre l'Avantage à un allier.

Se déplacer : un mouvement, une acrobatie. Si besoin, test de CoStaud/Malin + Bouger son popotin.

Interagir : avec le décor, des objets, etc.

Actions offensives

Attaquer : inflige 1 pt de Cœur par réussite

Querelle de crocs : CoStaud/Mignon + Talent

Querelle de griffes : CoStaud/Malin + Griffes + Arme

Gêner : désavantage l'adversaire.

Tout autre action fait perdre 1 pt de Cœur

Table des accidents magiques (p.38)

1d6

Accident magique

1	Le sort fonctionne normalement, comme si le jet était réussi.
2	Le sort ne fonctionne pas, mais le Chaton peut tenter de le relancer sans dépenser de point de cœur.
3	La durée du sort est aléatoire – il peut durer beaucoup plus longtemps ou encore s'interrompre au bout de quelques instants (au choix de la Conteuse).
4	Le Chaton perd un point de cœur et le sort fonctionne normalement.
5	Le sort affecte une tout-autre cible, au hasard ou au choix de la Conteuse, que celle choisie par le Chaton.
6	Le sort ne fonctionne pas du tout.



Table de l'expérience (p.42)

Qualités	Un point d'expérience par rang de qualité à atteindre
Talents	Deux points d'expérience par talent
Sorts	Deux points d'expérience par sort
Un objet important de plus dans le sac	Cinq points d'expérience



Chaton BiBi

Joueuse

Enfance CHAT-TEIGNE

Caractère TIMIDE

Don de naissance QUERELLEUR



Qualités



Costaud



Malin



Mignon



Cœur



Amitié

Talents

- ☒ Bouger son popotin
- ☐ Bricoler des trucs et des machins
- ☐ Connaître les lois et les légendes
- ☐ Connaître les pays et les peuples
- ☐ Convaincre et baratiner
- ☐ Cueillir et chasser
- ☐ Cuisiner
- ☐ Dessiner et peindre
- ☐ Faire de la musique
- ☐ Faire les poches
- ☒ Feuler et menacer
- ☐ Griffier

- ☐ Herboriser
- ☐ Lire et écrire
- ☐ Lire le ciel et les étoiles
- ☐ Observer et fouiller
- ☐ Rester calme et impassible
- ☐ S'occuper des bêtes
- ☐ Se cacher dans les ombres
- ☐ Se déplacer en silence
- ☐ Séduire et charmer
- ☐ Soigner blessures et maladies
- ☐ Trouver son chemin
- ☐ Trouver une information

Agir : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est un succès
Seuil de difficulté : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4

Triple : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit quelque chose à son action

Talent : donne un Avantage. Avantage : lancer 4d6. Désavantage : lancer 2d6

Objets : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas

Caractère : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié

Grimoire

MOTTE DE TERRER (1)

PREMIERS SECOURS (2)

Sac de voyage

BATON FERRÉ DE RONCES

ARMURE DE BOGUE

CAPE DE FEUILLE

ARC ET FLECHES

GRAND CHAUDRON NOIR

une couverture en laine, un couteau de poche,
 une cuillère en bois, un petit caquelon de fonte,
 une grande gourde en cuir, un briquet à amadou,
 des morceaux de chandelle, un morceau de savon,
 une brosse, un paquet de croquettes de route.

Expérience

Actuelle

Totale

Chaton GRISOU

Joueuse

Enfance CHATON ABANDONNÉ

Caractère TÊMÉRAIRE

Don de naissance DISCRÉTION



Qualités



Costaud



Malin



Mignon



Cœur



Amitié

Talents

- ☐ Bouger son popotin
- ☐ Bricoler des trucs et des machins
- ☐ Connaître les lois et les légendes
- ☐ Connaître les pays et les peuples
- ☐ Convaincre et baratiner
- ☐ Cueillir et chasser
- ☐ Cuisiner
- ☐ Dessiner et peindre
- ☐ Faire de la musique
- ☒ Faire les poches
- ☐ Feuler et menacer
- ☐ Griffier

- ☐ Herboriser
- ☐ Lire et écrire
- ☐ Lire le ciel et les étoiles
- ☒ Observer et fouiller
- ☐ Rester calme et impassible
- ☐ S'occuper des bêtes
- ☐ Se cacher dans les ombres
- ☐ Se déplacer en silence
- ☐ Séduire et charmer
- ☐ Soigner blessures et maladies
- ☐ Trouver son chemin
- ☐ Trouver une information

Agir : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est un succès

Seuil de difficulté : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4

Triple : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit quelque chose à son action

Talent : donne un Avantage. Avantage : lancer 4d6. Désavantage : lancer 2d6

Objets : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas

Caractère : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié

Grimoire

MILLE YEUX (1)

TRANCHE ET PIQUE (1)

Sac de voyage

CAPUCHE SOMBRE

CORDE ET GRAPPIN

PETITS OUTILS

SOLIS MOUTCHOIRS DE SOIE

LANTERNE

une couverture en laine, un couteau de poche, une cuillère en bois, un petit caquelon de fonte, une grande gourde en cuir, un briquet à amadou, des morceaux de chandelle, un morceau de savon, une brosse, un paquet de croquettes de route.

Expérience

Actuelle

Totale

Chaton CAMEL

Joueuse

Enfance CHATON MARCHAND

Caractère HALTAÏN

Don de naissance RUMEURS



Qualités



Costaud



Malin



Mignon



Cœur



Amitié

Talents

- ☐ Bouger son popotin
- ☐ Bricoler des trucs et des machins
- ☐ Connaître les lois et les légendes
- ☐ Connaître les pays et les peuples
- ☒ Convaincre et baratiner
- ☐ Cueillir et chasser
- ☐ Cuisiner
- ☐ Dessiner et peindre
- ☐ Faire de la musique
- ☐ Faire les poches
- ☐ Feuler et menacer
- ☐ Griffier

- ☐ Herboriser
- ☒ Lire et écrire
- ☐ Lire le ciel et les étoiles
- ☐ Observer et fouiller
- ☐ Rester calme et impassible
- ☐ S'occuper des bêtes
- ☐ Se cacher dans les ombres
- ☐ Se déplacer en silence
- ☐ Séduire et charmer
- ☐ Soigner blessures et maladies
- ☐ Trouver son chemin
- ☐ Trouver une information

Agir : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est un succès
Seuil de difficulté : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4

Triple : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit quelque chose à son action

Talent : donne un Avantage. Avantage : lancer 4d6. Désavantage : lancer 2d6

Objets : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas

Caractère : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié

Grimoire

RÉPARATION RAPIDE (2)

OBJET VIVANT (3)

Sac de voyage

CHAPEAU EN FEUTRE

PAIRE DE LUNETTES 70'S

BALANCE ET POIDS

MACHINE À DEVINER LE TEMPS

BOUSSOLE DE CARAVANIER

une couverture en laine, un couteau de poche,
une cuillère en bois, un petit caquelon de fonte,
une grande gourde en cuir, un briquet à amadou,
des morceaux de chandelle, un morceau de savon,
une brosse, un paquet de croquettes de route.

Expérience

Actuelle

Totale

Chaton MISTY

Joueuse

Enfance MIAGE

Caractère TIMIDE

Don de naissance PROFESSEUR FANTOME



Grimoire

COULEUR DES HERBES (1)

VIF COMME LE VENT (2)

NUÉE D'INSECTES (2)

PARLER AVEC LES ARBRES (3)

Qualités



Costaud



Malin



Mignon



Coeur



Amitié

Talents

- ☐ Bouger son popotin
- ☐ Bricoler des trucs et des machins
- ☐ Connaître les lois et les légendes
- ☒ Connaître les pays et les peuples
- ☐ Convaincre et baratiner
- ☐ Cueillir et chasser
- ☐ Cuisiner
- ☐ Dessiner et peindre
- ☐ Faire de la musique
- ☐ Faire les poches
- ☐ Feuler et menacer
- ☐ Griffier

- ☐ Herboriser
- ☐ Lire et écrire
- ☐ Lire le ciel et les étoiles
- ☐ Observer et fouiller
- ☐ Rester calme et impassible
- ☐ S'occuper des bêtes
- ☐ Se cacher dans les ombres
- ☐ Se déplacer en silence
- ☐ Séduire et charmer
- ☒ Soigner blessures et maladies
- ☐ Trouver son chemin
- ☐ Trouver une information

Agir : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est un succès

Seuil de difficulté : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4

Triple : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit quelque chose à son action

Talent : donne un Avantage. Avantage : lancer 4d6. Désavantage : lancer 2d6

Objets : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas

Caractère : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié

Sac de voyage

UN PETIT GRIMOIRE DE MAGIE

UNE BAGUETTE MAGIQUE

UN GRAND CHAPEAU

UN BALAI / BÂTON DE MARCHÉ

UN SERVICE À THÉ EN PORCELAINE.

une couverture en laine, un couteau de poche,
une cuillère en bois, un petit caquelon de fonte,
une grande gourde en cuir, un briquet à amadou,
des morceaux de chandelle, un morceau de savon,
une brosse, un paquet de croquettes de route.

Expérience

Actuelle

Totale

Chaton FLAF

Joueuse

Enfance CHAPPRENTI

Caractère TETE EN L'AIR

Don de naissance BRICOLAGE



Qualités



Costaud



Malin



Mignon



Coeur



Amitié

Talents

- | | |
|--|---|
| ☐ Bouger son popotin | ☐ Herboriser |
| ☐ Bricoler des trucs et des machins | ☐ Lire et écrire |
| ☐ Connaître les lois et les légendes | ☐ Lire le ciel et les étoiles |
| ☐ Connaître les pays et les peuples | ☒ Observer et fouiller |
| ☐ Convaincre et baratiner | ☐ Rester calme et impassible |
| ☐ Cueillir et chasser | ☐ S'occuper des bêtes |
| ☐ Cuisiner | ☐ Se cacher dans les ombres |
| ☐ Dessiner et peindre | ☐ Se déplacer en silence |
| ☒ Faire de la musique | ☐ Séduire et charmer |
| ☐ Faire les poches | ☐ Soigner blessures et maladies |
| ☐ Feuler et menacer | ☐ Trouver son chemin |
| ☐ Griffier | ☐ Trouver une information |

Agir : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est un succès

Seuil de difficulté : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4

Triple : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit quelque chose à son action

Talent : donne un Avantage. Avantage : lancer 4d6. Désavantage : lancer 2d6

Objets : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas

Caractère : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié

Grimoire

INVOCATION D'OUTILS (2)

RÉPARATIONS RAPIDES (2)

Sac de voyage

UNE CLEF DE 75

UNE LOUPE D'ORFÈVRE

UN TABLIER EN CUIR

UNE BURETTE D'HUILE

DU SAVON NOIR

une couverture en laine, un couteau de poche, une cuillère en bois, un petit caquelon de fonte, une grande gourde en cuir, un briquet à amadou, des morceaux de chandelle, un morceau de savon, une brosse, un paquet de croquettes de route.

Expérience

Actuelle

Totale

Chaton

Joueuse
Enfance
Caractère
Don de naissance

Grimoire

Qualités



Costaud



Malin



Mignon



Coeur



Amitié

Talents

- | | |
|---|--|
| ☐ Bouger son popotin | ☐ Herboriser |
| ☐ Bricoler des trucs et des machins | ☐ Lire et écrire |
| ☐ Connaître les lois et les légendes | ☐ Lire le ciel et les étoiles |
| ☐ Connaître les pays et les peuples | ☐ Observer et fouiller |
| ☐ Convaincre et baratiner | ☐ Rester calme et impassible |
| ☐ Cueillir et chasser | ☐ S'occuper des bêtes |
| ☐ Cuisiner | ☐ Se cacher dans les ombres |
| ☐ Dessiner et peindre | ☐ Se déplacer en silence |
| ☐ Faire de la musique | ☐ Séduire et charmer |
| ☐ Faire les poches | ☐ Soigner blessures et maladies |
| ☐ Feuler et menacer | ☐ Trouver son chemin |
| ☐ Griffier | ☐ Trouver une information |

Agir : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est un succès
Seuil de difficulté : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4

Triple : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit quelque chose à son action
Talent : donne un Avantage. Avantage : lancer 4d6. Désavantage : lancer 2d6
Objets : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas

Caractère : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié

Sac de voyage

une couverture en laine, un couteau de poche,
une cuillère en bois, un petit caquelon de fonte,
une grande gourde en cuir, un briquet à amadou,
des morceaux de chandelle, un morceau de savon,
une brosse, un paquet de croquettes de route.

Expérience

Actuelle

Totale

Incarnez des Chatons exilés par le méchant roi Walter !

Donjons et Chatons est un jeu de rôle et d'aventure qui se déroule dans un univers original mêlant contes animaliers, Moyen-Âge fantastique et monde post-apocalyptique. On y suit les pérégrinations d'une compagnie de Chatons explorant un monde merveilleux.

Les humains ont disparu et la nature a repris ses droits. Les animaux ont évolué. Chats, chiens, rats et autres sont à l'aube d'un Moyen Âge imprégné de magie et des technologies du passé. Rien d'étonnant à voir un rat tunnelier avec une lampe frontale bricolée, un chat magicien faire tomber la pluie ou un chien jouer les gros bras dans une armure faite de pneus...

Vous trouverez dans ce livre :

- Une présentation de l'univers avec de nombreux lieux et protagonistes hauts en couleur à découvrir ainsi que des dizaines de pistes d'aventures.
- Des règles simples et accessibles, adaptées aux enfants.
- 18 enfances différentes pour créer votre personnage.
- Des conseils détaillés pour la meneuse de jeu, les joueurs et pour créer soi-même des aventures.
- 4 aventures complètes.
- 5 personnes prêts à jouer.


7 ans et +
avec un adulte


30 à
300 min


2 à 7
joueurs


SYSTEME



45€ - ISBN 9-999-99999999

