

Donjons & Chatons

Le jeu d'Aventures





Donjons & Chatons

Le jeu d'Aventures

Livret écran

Crédits

Studio Deadcrows

Direction éditoriale : François Cedelle et Trickytophe

Idée originale, direction artistique, illustrations, cartes, plans, couverture et chtribouibouis : Clément de Ruyter

Textes : Trickytophe

Relecture : Alexandra Dozière et John Grümph

Maquette : François Cedelle d'après celle de 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.

ISBN version imprimée / numérique : 978-2-490197-90-3 / 978-2-490197-99-6

Un manoir dans la brume

Jouer ce scénario

Cette aventure — un clin d'œil appuyé à la région sombre et brumeuse inventée pour le plus ancien des jeux de rôle — plonge les Chatons dans un décor lugubre et une histoire sinistre. Une histoire pour les nuits de pleine lune, à jouer au coin du feu. De quoi leur faire hérissier les poils !

Il te faut réunir de trois à cinq Chatons, expérimentés ou fraîchement exilés de l'Arbrachat, et la présence d'un ou deux miages est fortement recommandée. Cette aventure est plutôt destinée à une Conteuse aguerrie : il te faudra poser l'ambiance et le décor avec soin, et la seconde partie de l'aventure est volontairement très ouverte.

Synopsis

Lors d'une nuit particulièrement pénible et inconfortable, les Chatons découvrent le bucolique village de **Mousse-Roche** et l'inquiétude manifeste de ses habitants. D'étranges événements troublent les ruines proches du manoir abandonné des **Ombrumes** et le bourgmestre de Mousse-Roche, **Bidon**, mandate les Chatons afin qu'ils mènent l'enquête. Les jeunes exilés font alors face à une double péripétie :

- Lever la malédiction qui frappe la miage **Pétronille Ombrume** depuis l'échec d'un rituel miagique ;
- Contrer une invasion de Rats pillards menée par le terrible **Rouille**.

Les Chatons vont devoir se montrer forts, courageux et astucieux pour éviter que les habitants de Mousse-Roche ne s'inquiètent et ne souffrent plus longtemps.





Introduction : l'eau, ça mouille!

Cela ne fait pas bien longtemps que les Chatons ont été exilés par le méchant roi **Walter**. Ils errent dans la campagne et découvrent peu à peu les mystères et les merveilles du vaste monde.

Mais aujourd'hui, les nuages s'amoncellent et le tonnerre gronde. Un gros orage éclate ! La pluie tombe drue, les éclairs marbrent le ciel et un vent tempétueux souffle. Il faut vite se mettre à l'abri.

Les joueuses doivent effectuer, au choix :

- Un test de Malin facile (1). En cas d'échec, leurs Chatons sont apeurés et perdent un point d'amitié. Par ailleurs, les joueuses sont invitées à interpréter leurs Chatons de manière adéquate quand ils arrivent à l'auberge (cf. ci-dessous) ;

- Un test de Costaud moyen (2). En cas d'échec, leurs Chatons sont mouillés et frigorifiés. Tant qu'ils ne seront pas séchés et réchauffés, ils subissent un désavantage à tous leurs tests à venir.

Alors qu'ils pataugent en essayant de se protéger tant bien que mal de la pluie, les Chatons aperçoivent au loin une forte lumière. Une sorte de phare ? En s'approchant, ils distinguent, au-delà des rideaux de pluie et du vent, un petit village isolé.

À l'entrée de l'agglomération, un panneau bringuebalant indique « Bienvenue à Mousse-Roche ».



Chapitre 1 : bienvenue ou presque

Décrire Mousse-Roche

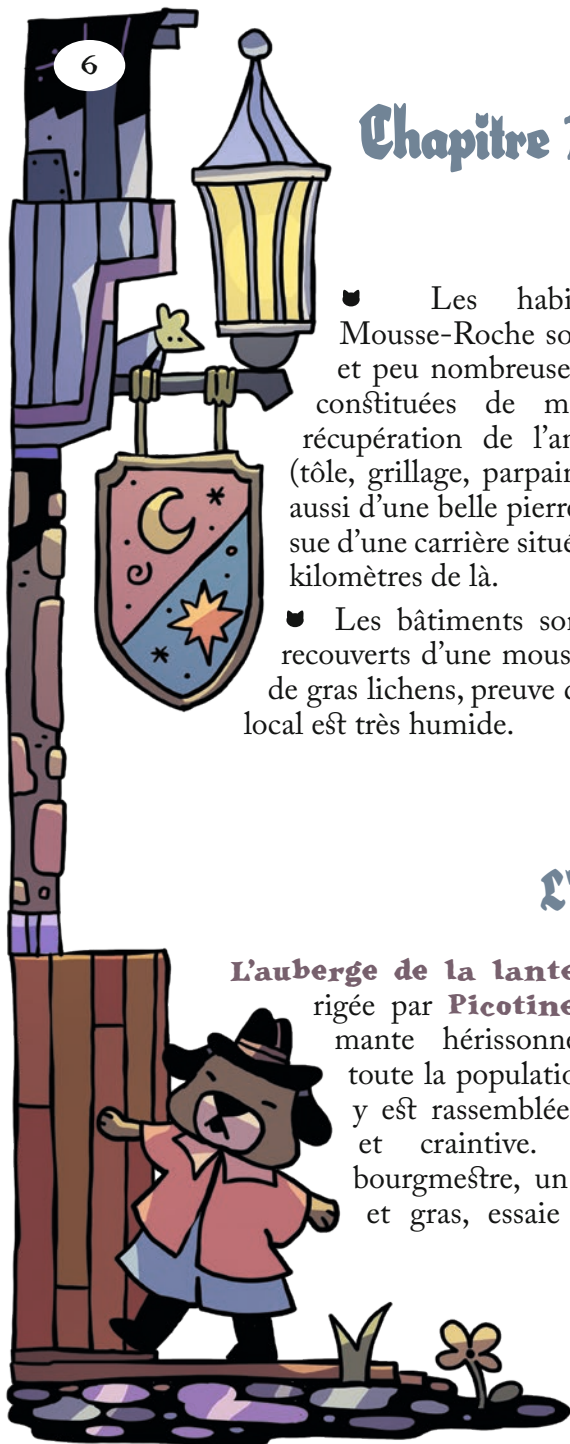
- Les habitations de Mousse-Roche sont modestes et peu nombreuses. Elles sont constituées de matériaux de récupération de l'ancien temps (tôle, grillage, parpaings...), mais aussi d'une belle pierre sombre, issue d'une carrière située à quelques kilomètres de là.
- Les bâtiments sont en partie recouverts d'une mousse épaisse et de gras lichens, preuve que le climat local est très humide.
- Le village est dominé par une butte qui se dresse un peu à l'écart, couronnée d'une grande bâtisse en mauvais état. Cependant, cette maison, engloutie par le brouillard, n'est guère visible. On n'en distingue plus ou moins que le toit.
- Une modeste taverne occupe tout un côté de la placette centrale. Une puissante lanterne est accrochée à son pignon et éclaire les environs. C'est cette source de lumière qui a guidé les Chatons : deux antiques phares de camion incrustés dans un assemblage hétéroclite de câbles récupérés ici et là, le tout enchanté et alimenté par une antique miagie.

L'auberge de la Lanterne

L'auberge de la lanterne est dirigée par **Picotine**, une charmante hérissonne. Ce soir, toute la population du village y est rassemblée, tremblante et craintive. **Bidon**, le bourgmestre, un matou gris et gras, essaie de rassurer

ses concitoyens, mais ses efforts sont vains. D'ailleurs, l'arrivée des Chatons fait sursauter tout le monde.

Bidon descend de son estrade improvisée, une des tables de l'établissement, et vient se présenter. Cependant, il accueille les jeunes voyageurs avec une certaine méfiance.



La foule est principalement constituée de Chats, mais on trouve aussi quelques animaux forestiers, tels des furets, des blaireaux ou des renards... Ils dévisagent les Chatons comme s'ils étaient des envoyés des Chiens de la Casse. Malgré la bonne humeur surjouée de Picotine qui invite les Chatons à s'installer et à se mettre à l'abri de l'orage, l'ambiance est pour le moins froide et tendue.

Une fois les Chatons revigorés par les bons soins de l'aubergiste et la situation détendue par quelques explications et présentations détaillées, le bourgmestre n'y va pas par quatre chemins.

- ❧ Ce n'est pas l'orage dont ses administrés ont peur — c'est un temps habituel pour la région, après tout. Toutefois, depuis quelques nuits, des lueurs blafardes et des bruits sourds se sont manifestés dans les ruines du vieux manoir qui jouxte Mousse-Roche (la bâtisse entraperçue sur la butte). Et ça, ce n'est ni normal, ni habituel.
- ❧ L'histoire exacte de cette bâtisse a été oubliée. À vrai dire, la bicoque a toujours été là, bien qu'elle jouisse d'une sinistre réputation. Les légendes locales parlent



d'une terrible malédiction qui a fait disparaître d'un coup, il y a bien longtemps, toute la famille de Chats qui vivaient là, **les Ombrumes**.

- ❧ C'était une famille de nobles de l'Arbrachat, chargés par le roi de l'époque d'administrer les terres du village (et un peu au-delà). D'ailleurs, la lanterne mia-gique est un présent que les Ombrumes offrirent aux premiers habitants.

Bidon propose **un Marché** aux Chatons.

- ❧ Il leur offre le gîte et le couvert s'ils acceptent d'aller explorer le manoir pour découvrir l'origine et la nature des lueurs et des bruits sinistres. Il est même prêt à fournir aux Chatons, à leur retour des ruines, des vivres et un peu de matériel de voyage pour continuer leur périple dans de meilleures conditions. Au vu de leurs maigres ressources actuelles, c'est une offre plus qu'intéressante.

Tous les villageois ont les yeux rivés sur les Chatons. Chacun espère que ces jeunes voyageurs courageux, qui ont su braver l'orage, vont leur venir en aide. Difficile dans ces conditions de ne pas accepter.

S'ils font mine d'hésiter ou de refuser, Bidon et ses administrés pousseront un grand soupir et se détourneront des Chatons, visiblement déçus. Même Picotine, qui tente de sauver les apparences en servant les jeunes chats, semblera abattue et désespérée. Toutefois, la nuit n'est vraiment pas calme et les Chatons eux-mêmes assisteront aux terrifiants phénomènes qui entourent le manoir.

In media res

Si tu le souhaites ou si tu as moins de temps pour jouer, tu peux débiter cette aventure autrement : les Chatons sont pris par l'orage et le seul abri disponible est cette vieille bâtisse au sommet de la butte embrumée. Le tour est joué ! Fais l'impasse sur Mousse-Roche et concentre-toi d'emblée sur le manoir.



Chapitre 2 : le manoir des Ombrumes

L'orage a cessé. Il a cédé la place à un crépuscule humide. Bidon insiste : les manifestations étranges ont lieu la nuit ; c'est donc le moment idéal pour essayer d'en savoir plus.

Le chemin menant au sommet de la collinette n'est plus qu'un vestige. Le temps et les mauvaises herbes ont fait leur œuvre. Cependant, accéder au manoir n'est pas bien difficile, même si les Chatons en sortent tout trempés à cause des buissons et des touffes végétales à traverser.

- Plus les chatons s'approchent des ruines, plus les brumes s'épaississent. C'est un test de groupe (cf. page 52) : chacun effectue un test de Malin de difficulté moyenne (2) pour ne pas se perdre et revenir à son point de départ.

Finalement, les Chatons émergent de la brume face à l'ancien manoir. Le brouillard forme comme un anneau, une muraille tout autour des lieux. C'est bizarre et d'autant plus étrange qu'il provient du manoir ! La brume apparaît et dégouline miagiquement depuis toutes les ouvertures, puis, s'écoule paresseusement pour former cette muraille opaque.



Explorer le manoir

Voici quelques informations préalables à l'exploration du manoir.

- ❖ Le manoir est une longue maison fortifiée à un seul étage, qui possède sans doute aussi un sous-sol. Il est bâti en pierre sombre comme les maisons du village, couvert de mousse aussi, mais son toit de tuiles semble encore solide. De nombreuses sculptures représentant des corbeaux décorent sa façade et ses corniches. En revanche, toutes les portes et les fenêtres sont cassées, comme si elles avaient été soufflées par une explosion.
- ❖ La demeure est ouverte aux quatre vents et on peut y entrer littéralement par n'importe où.
- ❖ C'est une maison dont la structure est simple et pratique, un parallélépipède rectangle, dont tous les niveaux ont une surface équivalente. L'idée est d'en simplifier l'exploration pour se concentrer sur les interactions.
- ❖ Le manoir est plongé dans l'obscurité. Tout est vieux et délabré, poussiéreux et grinçant. Il reste des vestiges de mobilier et de décoration. La figure du corbeau apparaît souvent sous la forme d'armoire, de peintures, de statuettes, de

tentures, et ainsi de suite. À l'époque de sa grandeur, le manoir devait avoir un certain clinquant, le summum du luxe et du confort campagnard.

- ❖ N'hésite pas à enrichir tes descriptions et à leur donner un ton lugubre et angoissant : des ombres mouvantes, des insectes rampants, des bruits et des craquements, le vent qui siffle, des traces bizarres, la brume et ainsi de suite. Le manoir a tout d'une demeure de l'épouvante.

Le rez-de-chaussée ressemble à ça :

- ❖ La porte principale donne sur **un vestibule décati** où sont accrochées plusieurs peintures représentant Pétronille Ombrume, la dernière propriétaire des lieux et héritière de sa lignée. Un gros corbeau, **Hector**, son familier de l'époque, est posé sur son épaule. Un large tapis décoloré couvre le sol. Un escalier droit situé au fond de cette entrée permet d'accéder à **l'étage**.





- Une porte à gauche donne sur **une petite bibliothèque** qui servait aussi de salon. Elle possède une table basse branlante et des fauteuils déchirés. Tout le papier des livres ou des rouleaux dans les rayonnages est pourri d'humidité. C'est illisible.
- Une porte à droite permet d'accéder à **une grande salle de réception**. Une longue table de ferme et de nombreuses chaises occupent la majorité de l'espace, devant une énorme cheminée. De gros coussins troués, des débris de guéridons, de coffres en bois, et d'autres vestiges de meubles précieux jonchent le sol.
- Une double porte au fond de cette salle donne sur **une cuisine** dotée d'**une petite réserve**. À l'intérieur de ce cellier, un escalier de pierre en colimaçon permet de descendre à **la cave**.

L'étage ressemble à ça :

- Un couloir central dessert **quatre chambres**, deux à gauche et deux à droite. Chacune est dotée d'**un cabinet de toilette**.

- Celles situées **à gauche** sont de tailles différentes. La première est plus petite et la seconde, plus vaste, était celle de Pétronille, la maîtresse de maison. La chambre de la miage devait être magnifique et des plus confortables. On y trouve un perchoir pour Hector, mais aussi des vitrines poussiéreuses avec toute une collection de reliques de l'ancien temps (baskets, capsules, ouvre-boîte, lunettes, et ainsi de suite).
- **un passage secret** dissimulé dans les lambris mène directement de la chambre de Pétronille à son laboratoire via un escalier étroit et pentu (cf. Le laboratoire de la cave).

La cave ressemble à ça :

- La cave est divisée en **deux espaces** grâce à une lourde porte de bois renforcée. Cependant, cette fermeture est tombée au sol à la suite de l'explosion magique qui a accompagné le rituel raté. Ce sont les répercussions de cette explosion qui ont aussi fait sauter les fenêtres et les portes.



- ❧ La première partie déborde de tout **un bric-a-brac** accumulé au fil du temps par la famille Ombrume : vieux meubles, tableaux, jouets, vêtements, souvenirs divers, et ainsi de suite.
- ❧ La seconde partie est **le laboratoire et cabinet d'étude** de Pétronille. Il comporte des tables de travail, un lutrin sur lequel repose **le journal de recherche de la miage**, des cornues, fioles et autres alambics. Le sol est marqué

d'**un cercle de miage** intimidant en raison de sa complexité et de ses symboles ésotériques un brin angoissants.

- ❧ **un passage secret** dissimulé dans un des murs du laboratoire mène directement à la chambre de Pétronille via un escalier étroit et pentu (cf. La chambre de Pétronille).
- ❧ **un trou béant** s'ouvre au milieu de la pièce. C'est une galerie souterraine ! C'est par là qu'ont débarqué Rouille, Ric et Rac.

La malédiction de Pétronille

Pétronille Ombrume était une miage d'exception, une surdouée, avec une passion pour l'étude du temps — à la fois la météorologie et la chronométrie. Comme tous les Ombrumes, elle adorait les corbeaux, l'animal tutélaire de sa famille, et vouait une affection sincère à Hector, son familier. À une époque reculée, elle quitta l'académie de l'Arbrachat pour se consacrer à ses recherches personnelles au cœur du domaine familial.

Pétronille mêla alors l'étude de ses deux sujets de prédilection : le temps qui passe et le temps qu'il fait, menant de nombreuses expériences étranges et mystérieuses. Obnubilée (ou seulement concentrée), elle s'isola de plus en plus, s'éloignant à la fois des collègues et

des villageois. Finalement, elle acquit la réputation d'être une miage excentrique et même assez inquiétante.

L'apogée de sa quête de savoir fut atteinte quand elle décida de voyager dans le temps : elle pouvait devenir intangible face à l'écoulement de celui-ci grâce à un puissant rituel de son invention nommé **les brumes du temps**.

Malheureusement, Pétronille échoua. Elle se transforma effectivement en brume, mais pour se retrouver piégée dans un espace-temps parallèle. Hector en mourut de chagrin.

Sa disparition mystérieuse et son aura déjà sulfureuse ont achevé d'accorder à la jeune noble son statut de légende locale. Puis, le temps passant, son histoire fut peu à peu



oubliée alors que le manoir des Ombrumes tombait en décrépitude. Le site devint peu à peu, sans que l'on sache vraiment dire pourquoi, l'objet des superstitions locales.

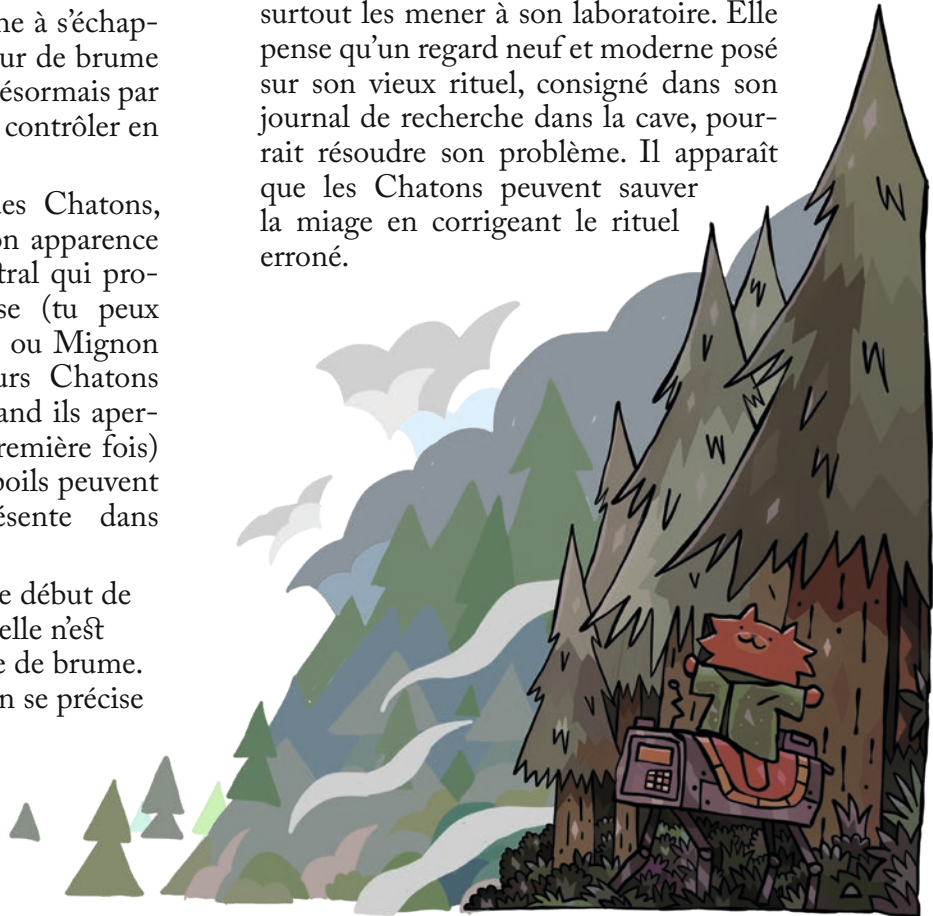
Récemment, l'arrivée des Rats changea tout (voir ci-après). Les pillards fouillèrent et vandalisèrent l'ancien laboratoire. Ce faisant, ils dérangèrent le cercle miagique, catalyseur du catastrophique rituel.

Pour une raison inconnue — les voies de la miagie sont impénétrables — Pétronille fut rappelée dans cette dimension, sous la forme d'un brouillard étrange qui cherche à s'échapper de la maison et qui crée ce mur de brume permanent. La miagie réapparaît désormais par intermittence et parvient même à contrôler en partie sa forme immatérielle.

- Au moment de l'arrivée des Chatons, Pétronille peut reprendre son apparence naturelle, dans un état spectral qui provoque la peur et l'angoisse (tu peux demander un test de Malin ou Mignon aux joueuses pour que leurs Chatons ne fuient pas en hurlant quand ils aperçoivent Pétronille pour la première fois) — toutefois, nos boules de poils peuvent reconnaître la miagie présente dans les tableaux.
- Pétronille leur apparaît dès le début de leur exploration. Au départ, elle n'est juste qu'une vague silhouette de brume. Au fil de la visite, l'apparition se précise

et devient plus tangible tandis qu'elle suit les Chatons dans leur progression. Finalement, Pétronille parvient à s'exprimer : elle est déboussolée, elle a du mal à se repérer dans le temps, son discours est confus.

- Néanmoins, plus le temps passe et plus Pétronille se souvient et redevient cohérente, surtout si les Chatons l'interrogent et la poussent à se rappeler. Elle raconte ses recherches, son objectif, le rituel. Elle peut guider le groupe dans la maison et surtout les mener à son laboratoire. Elle pense qu'un regard neuf et moderne posé sur son vieux rituel, consigné dans son journal de recherche dans la cave, pourrait résoudre son problème. Il apparaît que les Chatons peuvent sauver la miagie en corrigeant le rituel erroné.



Pour sauver Pétronille, il convient de réaliser correctement le rituel des Brumes du temps. Pour cela, il faut :

- D'abord, bien étudier le grimoire : les joueuses peuvent effectuer un test de Malin difficile (3) ou légendaire (4) si le Chaton n'est pas un miage ;

- Puis, retracer sans nouvelle erreur le cercle miagique : un Chaton qui a réussi la lecture du grimoire peut effectuer un test de Coſtaud moyen (2) ou difficile (3) si le Chaton n'est pas miage ;
- Enfin, réciter justement les miaoucanta-tions : le Chaton doit finalement effectuer un test de Mignon moyen (2) ou difficile (3) s'il n'est pas miage.

Les méandres du temps

Si tu t'en sens capable, tu peux mettre en scène de petites escapades dans le temps pour un ou plusieurs Chatons. Au cours de leur exploration, avant ou après une apparition de Pétronille, les Chatons se retrouvent propulsés dans des scènes du passé. Ils assistent à divers moments-clés de la vie de la Pétronille d'autrefois. Il ne faut pas que les joueuses restent de simples spectatrices (ou elles vont s'ennuyer) : leurs Chatons prennent la place, dans ces visions, de visiteurs ou d'amis de Pétronille, inquiets pour elle, et qui peuvent interagir avec elle — pour discuter, l'aider à réunir des composants magiques, et ainsi de suite. On la voit alors étudier dans sa bibliothèque, jouer avec Hector, réfléchir à voix haute, exposer ses théories à ses visiteurs ou se disputer avec eux. On peut même assister à l'accident par les yeux d'Hector, traumatisé, qui cherche à la sauver de son fatal destin. Ce procédé narratif est un bon moyen de faire comprendre par la démonstration et le vécu ce qui s'est réellement joué ici, il y a bien longtemps.

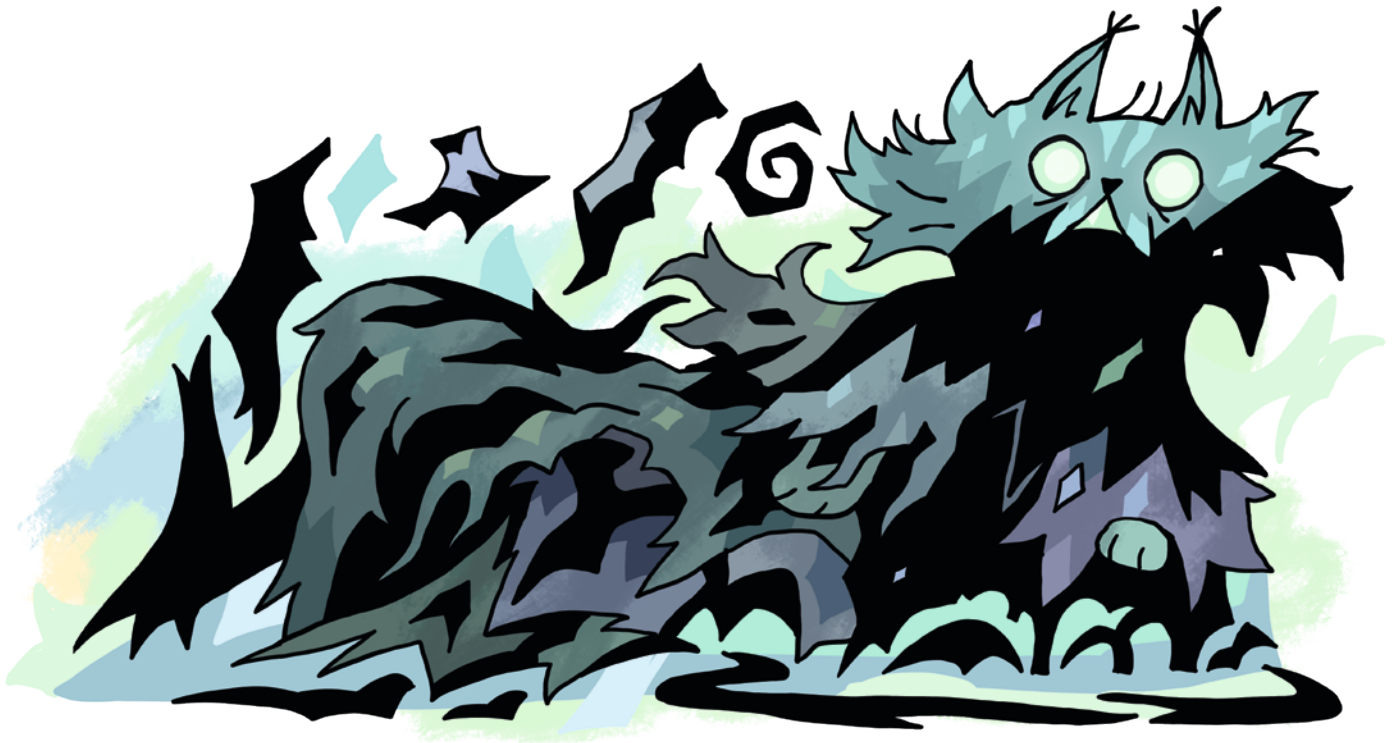


Qu'ils soient miages ou non, les autres Chatons présents peuvent aider le ritualiste. Si la majorité des équipiers réussit un test de Malin moyen (2) à chaque étape décrite ci-dessus, le leader bénéficie d'un avantage à chacun de ses tests.

- Si le rituel est réussi, Pétronille réapparaît et reprend une forme physique. Le temps n'est pas passé pour elle. Elle est folle de joie, même si la disparition d'Hector la marque. La miage remercie les Chatons. Nos héros se sont fait une amie, voire une alliée dans la perspective d'un futur retour à l'Arbrachat pour faire face au roi Walter. Pétronille va reprendre sa vie studieuse, mais cette mauvaise expérience lui aura servi de leçon : elle sera

plus attentive aux habitants de Mousse-Roche et adoptera une attitude plus ouverte. Elle va aussi reprendre contact avec l'académie de miage.

- Si le rituel est de nouveau raté, Pétronille se délite et disparaît pour toujours dans le brouillard. Celui-ci se dissipe peu à peu jusqu'à disparaître. La miage aura été victime de sa passion dévorante et malheureusement, malgré leurs efforts, les courageux Chatons n'auront pu la sauver. Le manoir va tomber en ruine et se déliter de plus en plus vite dans les semaines et les mois à venir. Si les Chatons racontent leur aventure, les superstitions locales gagneront en intensité.



L'invasion des Rats

Pour compliquer l'exploration du manoir, les Chatons ne sont pas tout seuls sur les lieux.

Rouille est un bandit qui a rameuté deux autres Rats patibulaires, **Ric et Rac**, afin de former une bande de pillards avant de quitter la cité souterraine des Rats. En vérité, ils en ont été chassés à cause de leur mauvais comportement. Depuis, ils écument la région et rapinent tout ce qui passe à leur portée, principalement des objets de l'ancien temps car, comme tous les Rats, ils vénèrent les géants d'autrefois. Afin d'être discrets, vu tous les larcins et sales coups qu'ils ont déjà perpétrés, ils n'hésitent pas à creuser des galeries pour progresser, tels de vils maraudeurs.

Ils ont ainsi débouché, il y a peu, dans les caves du manoir des Ombrumes qu'ils ont trouvé fort à leur goût. Toutefois, sans y prêter attention, ils ont brisé le vieux cercle miagique, rappelant Pétronille dans cette dimension. Ce sont également eux les responsables des bruits et autres lumières aperçues par les villageois dans les ruines.

Rouille est très attiré par Mousse-Roche et ses potentielles richesses : de la nourriture et des vestiges de l'ancien temps. Il compte faire du manoir son repaire, s'installer dans les environs et régner tel un terrifiant seigneur vandale.

Pour le moment, les Rats font des allers-retours entre le manoir et leurs anciennes caches temporaires afin de regrouper tout leur matériel et leur butin (si les Chatons les récupèrent, ils auront des marchandises à échanger et quelques objets de valeur à négocier).

Lors de leur exploration, à un moment qui te semble opportun, les Chatons entendent les pillards revenir dans la cave. Ils discutent allègrement de leur plan d'installation et de la future terreur qu'ils vont faire régner sur le village.

- ❖ Tout va se résumer, sans doute, à un jeu de cache-cache jusqu'à ce que l'affaire débouche sur une confrontation.
- ❖ Les Chatons doivent prendre une décision, car les Rats semblent particulièrement dangereux pour la sécurité de tout le monde. Il faut sans doute les chasser.
- ❖ Les Rats, après avoir rapporté leurs possessions au sous-sol, comptent maintenant investir le rez-de-chaussée et l'étage. Rouille veut s'approprier la vaste chambre de Pétronille.
- ❖ En cas de confrontation, Rouille ne se laissera pas faire. Une querelle de griffes sera inévitable avec lui.

- ❧ Ric et Rac sont moins extrémistes. Une rencontre avec eux, avec ou sans la présence de leur chef, peut se limiter à une simple querelle de crocs (ils fuiront s'ils perdent).
- ❧ Il est aussi possible de monter un plan pour les prendre en embuscade et les capturer — et, pourquoi pas, trouver

un moyen de prévenir les autorités du Royaume des Rats pour qu'elles s'en occupent elles-mêmes.

Ces pillards forment, en quelque sorte, une péripétie supplémentaire au cœur de l'aventure — l'histoire de Pétronille Ombrume. Les Chatons vont devoir gérer leur exploration et l'éventuelle libération de la miage en même temps que ces affreux malandrins.



Conclusion : on a road again

Après l'exploration du manoir, quelle que soit l'issue des événements, les Chatons doivent aller faire leur rapport à Bidon qui les attend. Selon la conclusion des événements, le bourgmestre est plus ou moins satisfait et impressionné. Quoi qu'il en soit, il tiendra parole et fournira au groupe des vivres et un peu de matériel de campagne.

- Si les Rats ont été éliminés ou chassés, le rôle de Bidon s'arrêtera là. Sinon, il se rendra à la capitale pour faire appel à de l'aide de la part de la garde royale.
- Si Pétronille est réapparue, Bidon se montrera particulièrement obséquieux vis-à-vis de la miage réincarnée. Il craindra en effet de perdre ses attributions officielles face à une Chatte de haute naissance. Finalement, il collaborera avec Pétronille. Mousse-Roche aura tout à y gagner.

- Si Pétronille est perdue, cela n'impactera pas vraiment le village puisqu'elle avait déjà disparue depuis fort longtemps. Ce sera un statu quo.

Ainsi, victorieux, auréolés de gloire et motivés par leur exploit, les Chatons reprendront la route en confiance ou alors, malheureusement dépités et battus, retrouveront leur exil en catimini.



Les personnages non-joueurs

Pétronille Ombrume, miage bloquée dans les brumes

Physiquement, Pétronille est une Chatte charismatique au pelage gris et aux magnifiques yeux bleus. Elle est vêtue de sa tenue élaborée de haute miage. Celle-ci est sombre, brodée de symboles ésotériques, mais aussi de corbeaux d'argent. Pétronille porte un chapeau pointu à large bord. La miage a la même apparence sous forme de brume, mais elle et ses vêtements sont bien évidemment entièrement constitués de brouillard.

Coûtaud 2 / Malin 5 / Mignon 4 // Cœur 7 // Connaître les lois et les légendes, Connaître les pays et les peuples, Lire et écrire, Herboriser // Belle tenue de miage. (Pétronille ne peut lancer de sorts ni aider les Chatons tant qu'elle est désincarnée.)



Rouille, brute et chef de bande

Rouille est un énorme Rat roux et borgne. Il est moche et intimidant. Son corps musculeux est couvert de cicatrices. Il est sale et son odeur est dégoûtante. Rouille se bat avec un gros gourdin. Il porte juste un vulgaire pagne maintenu par un ceinturon élimé.

Coïtaud 5 / Malin 2 / Mignon 1 // Cœur 8 // Feuler et menacer, Griffes // Gros gourdin, pagne, ceinturon et lanterne.

Ric et Rac, pillards soumis

Ces deux Rats sont frères jumeaux. Ils sont petits, maigres et sales. Ils se grattent en permanence à cause de la vermine qui peuple leur fourrure. Ric est de couleur noire et Rac de couleur brune. Ils craignent Rouille et lui sont totalement soumis. En revanche, ils se chamaillent constamment entre eux pour tout et n'importe quoi. Les frangins se battent avec des dagues courbes et vicieuses. Ils portent des tuniques rapiécées.

Coïtaud 2 / Malin 3 / Mignon 1 // Cœur 5 // Observer et fouiller, Se cacher dans les ombres et Se déplacer en silence // Dague, vieux vêtements et lanterne.



Donjons & Chatons

Livret écran

Cette aventure plonge les Chatons dans un décor lugubre et une histoire sinistre. Une histoire pour les nuits de pleine lune, à jouer au coin du feu.

De quoi leur faire hérissier les poils !



Le livre de base Donjons & Chatons : le jeu d'Aventures est nécessaire pour jouer cette aventure.



7 ans et +
avec un adulte



30 à
300 min



2 à 7
joueuses



25€ - ISBN 978-2-490197-90-3

