

La Gazette de l'Arbrachat

La caravane

TEXTES : John Grümph

IDÉES GÉNIALES : François et Rafael

Nos chers Chatons quittent la région de l'Arbrachat vers le sud. On leur a parlé de **LA GROSSE VILLE** et ils meurent d'envie de la visiter. On dit qu'on trouve tout ce que l'on cherche sur son port, venu de pays lointains : peut-être pourront-ils y trouver des renseignements sur les plus grands trésors du monde ?

Coup de chance, les Chatons ont trouvé un passage au sein de **LA CARAVANE DE DAME ZINGA** – en échange de leur travail, ils vont pouvoir accompagner cette petite caravane marchande qui convoie biens et marchandises entre le nord et le sud, de l'Arbrachat à la Grosse Ville et retour.

La Grosse Ville ? Tu trouveras toutes les informations la concernant dans le premier numéro de la Gazette de l'Arbrachat !

LA CARAVANE est un scénario pour **DONJONS ET CHATONS** destiné à un petit groupe de Chatons fraîchement exilés. C'est l'occasion pour la Conteuse de mettre en scène divers figurants et pour les Chatons de rencontrer des voyageurs qui auront sans doute beaucoup à leur apprendre. Au cours du voyage, la Conteuse pourra introduire trois histoires – en les faisant jouer successivement, une par une, ou, si elle le souhaite, en mélangeant les péripéties, les événements et les protagonistes.

La caravane de Dame Zinga

LA CARAVANE DE DAME ZINGA parcourt, plusieurs fois par an, le long chemin qui sépare l'Arbrachat de la Grosse Ville – une fois en descendant vers le sud, une fois en remontant vers le nord et inversement.

La caravane est dirigée par la fille de Dame Zinga, **AMÉDÉE**. Zinga est décédée il y a plusieurs années, mais personne n'a trouvé utile de changer le nom de sa petite entreprise. Amédée est une chatte au pelage ras et fauve marqué d'ocelles sombres. Volontaire, têtue même, elle n'a pas toujours bon caractère. Elle est assistée dans ses tâches par sa propre fille, **LOLA**, qui est une version de sa mère en plus jeune et, pour le moment, d'un caractère plus accommodant.

Une bonne **VINGTAINE DE PERSONNES** travaillent sur la caravane : des conducteurs, des débardeurs, des protecteurs, un cuisinier et son équipe, des mécaniciens et des réparateurs et, pour certains, leurs familles. Voici un petit portrait rapide des employés les plus importants de la caravane.

🐾 **TELESMOS**. Ancien gardien de phare du côté de Tourne-Bouchon, Telesmos est un cochon solide à l'esprit organisé et terre-à-terre, mais qui est incapable de s'habiller correctement, faute d'avoir jamais compris comment on coordonne les couleurs entre-elles. Il est le responsable de la sécurité de la petite caravane et dirige quatre anciens soldats du Royaume des Chats, chargés d'ouvrir la route et de garder le camp la nuit. L'un de ses enfants, Robert, un jeune cochon turbulent, a disparu le long de la route. C'est la raison pour laquelle Telesmos a pris cet emploi. Il fouille inlassablement le chemin, interroge les gens et tente de trouver des indices sur ce qui a pu se passer.

🐾 **BÉRÉNICE**. Bérénice est la mécanicienne de la caravane, en charge des réparations et de l'entretien des machines et des chariots. Originaire d'un village rural du royaume, elle n'a pas vraiment choisi de travailler ici, mais son père avait contracté des dettes élevées auprès de Dame Zinga et c'est sa manière de les rembourser. Malgré son côté brouillon et le désordre qu'elle sème autour d'elle, Bérénice est une personne minutieuse et analytique quand elle se concentre sur quelque chose qu'elle aime – en l'occurrence, les engrenages et les moteurs. Il faut enfin savoir que Bérénice ne sort jamais de sa petite loge quand il pleut et quelles que soient les raisons : elle a une peur bleue de cette eau étrange qui tombe du ciel.

🐾 **GREGOR**. Gregor est le cuisinier de la caravane. Avec ses deux mitrons, il a pour tâche de nourrir, trois fois par jour, toute la bande et les voyageurs qui les accompagnent – ce qui signifie aussi surveiller les réserves, faire des courses quand besoin et s'assurer que tout le monde est en bonne santé. Gregor est un blaireau massif, mais il a une patte en bois – le résultat d'une querelle de griffes qui a mal tourné pour lui (et il l'avait cherché). Paternel et attentif, surtout avec « sa petite Lola » qu'il a vu grandir, c'est aussi le plus grand menteur et baratineur du monde, capable d'affirmer tout et son contraire avec le même aplomb et la même sincérité.

♣ **VAROUSKINE.** Grand putois noir et blanc, carré comme une armoire normande et costaud comme trois bœufs, Varouskine est à la tête de l'équipe de débardeurs et de portefaix qui charge et décharge la caravane et s'assure de la sécurité des marchandises. C'est un animal respectueux et affable, qui, en privé, est une vraie langue de vipère, fielleux et mauvais. Pour autant, il est tout en parole et n'agira jamais contre quiconque – il est bien trop lâche pour cela. Varouskine travaille secrètement pour Vincenzo, le patron de la Grosse Ville, et lui fournit des informations sur tout ce qu'il voit sur la route.

♣ **RIGODON.** Première conductrice de la caravane, en charge du véhicule le plus précieux du convoi (l'énorme *Princesse du Pacifique*), Rigodon est une chatte replète et dodue, au caractère joyeux et léger, mais qui est capable des pires caprices au plus mauvais moment. Rigodon se considère comme une artiste de la conduite, un élément central de la caravane et se comporte donc comme une diva. Il est vrai qu'elle semble sentir la route et ses dangers, qu'elle négocie toujours les passages les plus délicats avec beaucoup d'aisance et qu'elle discerne les pièges et les chausse-trappes avec précision.

Voici quelques noms dans lesquels piocher pour nommer les autres membres de la caravane :

Ansgard	Archer	Aventine
Bandalou	Baron	Bidouille
Blondin	Bouilloire	Cardamone
Chong	Crayon	Estoc
Favori	Forestier	Lobster
Obéron	Potard	Rusty
Saucisse	Siram	Sire
Taffetas	Tank	Ténor

La caravane est composée de **PLUSIEURS VÉHICULES** :

♣ En tête, roule la Princesse du Pacifique : c'est un énorme tracteur de travaux publics, encore vaguement jaune, aux roues gigantesques, qui tracte à lui seul les quatre wagons les plus lourdement chargés. Rigodon est aux commandes du monstre.

♣ Derrière viennent les cinq roulottes, tirées par des bœufs, où vivent les membres de la caravane. Elles sont, respectivement, peintes en rose, bleu, vert pomme, violet et vert foncé.

♣ En toute fin de convoi roule *OhnDee*, un petit tracteur agricole rouge qui tracte une grosse plate-forme sur roues.

♣ La caravane dispose encore d'une douzaine de vélos et bicyclettes, de toutes tailles et modèles, utilisés notamment par les éclaireurs (mais aussi tous ceux qui en ont envie).

La caravane transporte **DES MARCHANDISES DIVERSES** : choisis dans le tableau suivant ou lance les dés pour déterminer ce que ses chariots contiennent cette fois-ci.

1d6	1	2	3
1	Balles de laine brute	Bouteilles de vin	Fûts d'acide à batterie
2	Balles de vêtements	Caisses de thé	Grains et céréales
3	Ballots de cartons recyclés	Clous et vis en vrac	Grandes barres d'acier et de fer
4	Bidons d'essence	Confiseries du monde d'avant	Grandes plaques de verre
5	Bois de construction scié	Conserves et fromages	Grands sacs de croquettes
6	Boîtes en plastique	Distributeurs vides	Gros tuyaux en béton

1d6	1	2	3
1	Grumes de bois brut	Pâtes et légumes secs en sacs	Rouleaux de fil de cuivre
2	Herbes, aromates et épices	Petites bêtes vivantes (poules et gros insectes)	Sacs d'engrais
3	Meubles pour un déménagement	Pièces électroniques en vrac	Savon noir ou parfumé
4	Noix et fruits secs en balles	Plaques de tôle ondulée	Tissus et étoffes
5	Objets précieux et fragiles	Poudre de ciment en sacs	Tonneaux de bière
6	Outils pour les artisans	Reste de mobilier cassé	Vaisselle et ustensiles

Le voyage

Le voyage lui-même, de l'Arbrachat à la Grosse Ville présente plusieurs difficultés et la maîtresse de jeu est invitée à mettre en scène quelques péripéties secondaires à sa convenance et selon le temps de jeu dont elle dispose. En voici quelques exemples.

♣ **LE PONT DU SERPENT.** La caravane doit traverser un fleuve très large qu'on appelle **LE SERPENT**. Il est si long que peu d'animaux peuvent se vanter d'en avoir parcouru tout le cours. Le Serpent forme, plus ou moins, la frontière la plus méridionale du royaume de chats. Un grand pont ferroviaire l'enjambe, de type cantilever, tout en métal désormais très corrodé. La *Princesse du Pacifique* doit effectuer plusieurs aller-retours, un wagon à la fois derrière elle, et les roulottes passent une à une. Malheureusement, **D'HORRIBLES CRÉATURES** se sont installées dans les superstructures du pont : d'énormes chenilles mutantes qui attaquent les voyageurs par surprise en se laissant tomber sur eux. Ces créatures sont nées à proximité d'un dépôt de produits chimiques dangereux, près des rives du fleuves, mis à jour après un glissement de terrain.

♣ **LE ROBOT LASER.** Il est un danger dans on ne parle qu'à mots couverts au sein de la caravane. Le long de la route vit **UN ROBOT GÉANT** qui apparaît parfois à l'improviste. Le robot est indifférent au passage des voyageurs et des caravanes. Personne ne sait vraiment ce qu'il fait là — c'est juste un vestige du monde d'avant, un prodige d'ingénierie abandonné par les humains. Toutefois, le robot est très dangereux pour les Chatons : son œil unique projette au sol un puissant rayon dont la lumière rouge n'apparaît qu'au moment où elle touche le sol. Cette tache a **LE POUVOIR D'HYPNOTISER** les Chatons et de les rendre complètement fous, jusqu'à se précipiter inconsciemment sous les énormes pattes du robot (qui ne fait pas très attention où il met les pieds).

♣ **LES LOTOPHAGES.** Les caravaniers évitent autant qu'ils peuvent cette petite communauté de Chats qui vit le long de la route. Ils ont la particularité de cultiver toutes sortes **DE PLANTES ÉTRANGES**, comme de la valériane ou de la cataïre — toutes plantes médicinales qui sont aussi des drogues puissantes pour les habitants du royaume. Ce sont pourtant des **CHATS ACCUEILLANTS**, hospitaliers, gentils comme tout, prêts à aider sincèrement les voyageurs dans le besoin. C'est juste qu'il est parfois difficile après quelques heures ou quelques jours en leur compagnie de vouloir repartir — on est si bien ici, avec toutes ces plantes délicieuses et ces hôtes charmants.

L'histoire de la fille qui n'existait pas

ELENORA est une discrète employée de la caravane, qui donne le coup de main partout où on a besoin d'elle. C'est une jeune Chatte, presque encore un Chaton mais plus tout à fait non plus. Quand Amédée lui demande qui elle est, elle affirme que c'est Lola qui l'a engagée. Quand Lola s'étonne de sa présence, elle assure qu'Amédée lui a offert un travail. Et personne ne se pose plus de question. De toute manière Elenora est **UNE BOSSEUSE** et a toujours **BON CARACTÈRE** – bien que Bérénice s'étonne qu'elle en sache aussi peu dans autant de domaines pourtant utiles.

Elenora n'est pas, à vrai dire, une caravanière confirmée. Loin de là. Elle est née **ELENORA DE BROUILLI-FUMÉ**, dans les plus hauts étages de l'Arbrachat, de parents nobles très proches du Roi Walter. Elle a connu une enfance protégée, une éducation stricte et, l'âge venu, la promesse d'un très beau mariage avec un cousin aussi riche que noble. C'est là qu'elle a tracé la ligne : pas question d'épouser de force un de ces mannequins de cour, fielleux et arrogants, qui ferait d'elle un trophée.

Elle a donc fui, avec l'aide des **CHEVALIERS D'OREILLER** (cf. page 101 du livre de base), en passant par les égouts et en échange d'une partie non négligeable du petit pécule qu'elle avait réuni pour fuguer. Elle est parvenue, à l'improviste et en mentant un peu, à trouver un passage vers la Grosse Ville en rejoignant **LA CARAVANE DE DAME ZINGA**.

☛ Elenora est partie de chez elle en emportant toutes sortes de choses dont **UN PETIT CARNET DE NOTE** appartenant à son papa et contenant des tas d'informations compromettante qui, si elles parvenaient entre les mains de Walter, pourraient signifier la chute de ses parents (quelques détournements de fonds, des affaires commerciales dont Walter n'a jamais entendu parler et sur lesquelles il n'a jamais touché sa part et d'autres petites incartades qui auraient le pouvoir de le fâcher). Elenora n'a certainement aucune envie de faire du tort à ses géniteurs, mais elle a pensé que ça serait une bonne protection.

☛ Toutefois, **PAPA ET MAMAN** n'apprécient pas le tour de cochon que leur fille leur a joué. Sa disparition met à mal des projets matrimoniaux envisagés de longue date et une alliance commerciale et politique décisive. Et puis, cette histoire de carnet disparu les met dans tous leurs états. Ils s'en sont ouverts à leur partenaire commercial, **LE MARCHAND PTOLEMNOS** (cf. page 93 du livre de base) et ce dernier a immédiatement mis en branle son réseau.

☛ Il ne faudra sans doute pas longtemps pour que **LES MAUVAIS GARÇONS ET LES MÉCHANTES FILLES DE PTOLEMNOS** ne retrouvent la trace de la jeune chatte et ne s'élancent à la poursuite de la caravane. Leurs ordres sont de trouver la fille et de la ramener, elle et le carnet, à l'Arbrachat. Ils peuvent être subtils ou brutaux, selon les circonstances.

Elenora trouvera-t-elle soutien et aide au sein de la caravane ? Saura-t-elle assumer ses mensonges à Amédée et à Lola ? Mettra-t-elle en danger, par son silence et sa dissimulation, d'autres membres de la caravane ? Devra-t-elle abandonner ses rêves de liberté ? Que va-t-elle faire du carnet ? Le confier aux Chatons ? À moins qu'elle ne l'ait déjà dissimulé quelque-part ?

L'histoire de la boîte magique

Les Chatons vont rapidement apprendre à connaître les **SIX GARNEMENTS**, les six chenapans, qui accompagnent la caravane. Beaucoup plus jeunes que les Chatons, ce sont les fils et les filles des employés de la caravane : **PUCE, BERGSON, ALLUMETTE, CARAMBAR, CUMULONIMBUS ET COUETTE** – la plupart sont des petits chats, mais Cumulonimbus est un choupiisson et Bergson un renardeau.

Les gamins et gaminés sont constamment dans les jambes des adultes, cherchant leur attention, posant des questions, demandant à jouer et se mêlant de toutes les conversations. C'est pourtant quand ils sont bien **CALMES ET SILENCIEUX** qu'il faut le plus s'inquiéter – ils sont certainement en train de s'adonner une activité stupide, interdite, dangereuse, salissante, dont ils savent très bien que les adultes s'offusqueront.

Et justement, ça fait un moment que personne ne les a vu. Les Chatons sont donc chargés de les retrouver et de vérifier qu'ils ne font pas de bêtises... Peine perdue, les enfants ont disparu ! Bientôt toute la caravane est à leur recherche ! Personne ne les a vu quitter la route, ils ne peuvent pas être bien loin...

Les Chatons finissent par trouver la clef du mystère. L'une des caisses en bois chargées sur le plateau de *OhnDee* s'est ouverte avec les cahots de la route. On retrouve là **LE DOUDOU DE PUCE**, juste à l'entrée. À l'intérieur de la caisse, **UNE GRANDE BOÎTE**, plus grande qu'un adulte : une boîte étrange, peinte en noir avec des étoiles argentées et des lunes dorées et des lettres rouges et mystérieuses inscrites sur une porte. **FIGOLO LE MAGNIFIQUE !**

❝ C'est **UNE BOÎTE MAGIQUE**, une boîte du monde d'avant, qui appartenait à un magicien. Il existe une autre boîte toute identique et, quand on rentre dans l'une d'elles et qu'on ferme la porte, on se retrouve aussitôt transporté dans l'autre, où qu'elle soit. La boîte magique a été achetée par Vincenzo, par l'intermédiaire d'un de ses agents à Grand'Roue et la caravane la ramène jusqu'à la Grosse Ville. Elle n'a pas été utilisée depuis des années et elle est couverte de poussière.

❝ Ça n'a pas empêché les enfants d'y entrer, par curiosité et par jeu, durant une partie de cache-cache. Ils ont été transportés bien loin d'ici et les Chatons vont devoir aller les chercher – ce qui ne va pas être de tout repos.

❝ Toute ressemblance avec une histoire que vous connaissez déjà n'est pas une coïncidence. Mais ça n'est pas grave.

❝ La boîte d'arrivée se trouve dans les cales d'un **ANTIQUÉ CARGO DE MÉTAL**, plutôt le format caboteur que porte-containers. Le navire est échoué au beau milieu d'une île montagneuse, loin de toute côtes, dans le fond d'un vallon encaissé, entouré de forêts.

❝ Jadis l'île abritait un hôpital et **UN CENTRE DE RECHERCHE** qui étudiait les maladies du sommeil et de la mémoire. Il reste peut-être encore de vieilles machines allumées quelque part dans les profondeurs de ses ruines.

■ Les enfants ont quitté le cargo et se sont aventurés dans **LA FORÊT**. Il est aisé de suivre leurs traces – ils n'ont pas été très précautionneux et on trouve même des papiers d'emballage de friandises. Toutefois, ils sont maintenant entre les mains d'une curieuse bande qui les a capturés. Les Chatons auront fort à faire, et pour plusieurs raisons différentes, pour parvenir à les ramener à leurs parents.

■ Dès le début de son règne, Walter a commencé à exiler des Chatons du royaume. Parmi les premiers se trouvait une petite bande de joyeux compères, comprenant des chat-teignes, des gamins des rue et un jeune noble flamboyant appelé **PIERRE**. Personne, à cette époque, ne comprenait ce que pouvait bien faire des Chatons à traîner ainsi sur les routes et chacun assumait qu'il s'agissait d'une mauvaise troupe en quête de coups à faire. Pierre et sa bande ne pouvaient compter sur aucun adulte pour les aider. Ils échouèrent à Tourne-Bouchon, miséreux, affamés et malades – et trouvèrent la boîte de Figolo le magnifique ! Leur vie changea alors, une fois qu'ils eurent **FRANCHI SA PORTE**. Ils trouvèrent un refuge sur l'île, loin des difficultés du monde. Ici, il suffisait de cueillir des fruits et des racines, de chasser de gros insectes peureux, de pêcher et de ramasser des coquillages. Personne ne pouvait leur dire quoi que ce soit ni les traiter en sales gosses. Ils étaient les rois du monde !

■ Mais **L'ÎLE EST UN PIÈGE**. Ici, les Chatons perdent la mémoire de leur ancienne vie. Pire, ils arrêtent de grandir et restent à jamais des enfants ! La bande de Pierre n'a pas pris une année depuis son arrivée. Et l'île regorge de choses à faire ! Il y a un trésor caché quelque part, et un bateau de pirates qui cherche le trésor, et un village de poissons-chats, et un énorme crocodile qui mange des horloges ! Et tant d'autres choses encore ! C'est un énorme terrain de jeu pour une bande de mioches.

■ Les gamins de la caravane ont été capturés/recueillis par les enfants sauvages de Pierre, qui les ont emmenés à leur camp. Déjà, les effets de l'île se font sentir et ils ne manifestent aucun désir de revenir vers des parents qu'ils commencent à **OUBLIER**. Et Pierre n'a pas l'intention de les laisser partir non plus. Il les considère déjà comme de nouveaux membres de sa bande.

Les Chatons vont sans doute devoir négocier, feuler et gronder pour obtenir gain de cause et ramener les enfants à leurs parents, à moins qu'ils ne se laissent eux-aussi gagner par l'influence des machines du monde d'avant ? Vont-ils se joindre à Pierre pour affronter le pirate au crochet ? Vont-ils explorer l'île à la recherche du trésor (pour le donner à Walter peut-être) ? Parviendront-ils à arrêter les machines du centre de recherche ? Quels autres mystères pourront-ils découvrir ici ?

L'histoire du fantôme de l'orage

UN ORAGE éclate soudainement au-dessus de la caravane. Le ciel est gris ardoise, les nuées tumultueuses, la pluie épaisse et lourde (Bérénice est bien entendu terrée dans sa cabine dans la roulotte vert pomme). Soudain, la *Princesse du Pacifique* pile et s'arrête brusquement. **RIGODON** jaillit de la cabine de pilotage en hurlant de terreur.

Une **FORME FANTOMATIQUE ET TREMBLOTANTE** se tient effectivement dans la cabine, à peine visible du pied de la machine. Rigodon est dans tous ses états. Personne n'ose aller voir (parmi ceux qui sont sorti en affrontant les éléments).

On peut supposer que les Chatons auront tous les courages !

Dans la cabine se tient **UNE JEUNE CHATTE SPECTRALE**, aux couleurs passées, blanchâtres. Elle est immobile, même quand les Chatons rentrent dans la cabine, et regarde devant elle. Ses lèvres bougent et, une fois de temps en temps, quand son corps immatériel est pris de vibrations effrayantes, on peut entendre sa voix : « *Fille, tu dois aimer ton homme ! Fille, tu dois aimer ton homme ! Ne prenez pas cet homme à bord ! La gentille famille va mourir ! Notre vie ne finira jamais !* » Le message se répète plusieurs fois et les Chatons ont tout le temps d'examiner l'apparition, qui ne présente aucun danger.

D'abord, ce n'est pas un fantôme, mais plutôt une sorte de **PROJECTION HOLOGRAPHIQUE**. La jeune Chatte porte une blouse avec un symbole sur la poitrine et un numéro (11). Le symbole représente **UNE SALAMANDRE ENROULÉE AUTOUR D'UN CADUCÉE** (au lieu d'un ou plusieurs serpents comme c'est l'habitude). Sur la manche de la blouse se trouve aussi une sorte d'écusson représentant une **ANTENNE PARABOLIQUE** (les Chatons ne savent pas ce que c'est, mais c'est sans doute plus simple de décrire le symbole de cette manière aux joueuses).

Les Chatons peuvent rapidement se rendre compte que le fantôme se répète, non seulement dans ses paroles mais aussi ses gestes. Il y a aussi cette fraction de seconde où on aperçoit **UN JEUNE COCHON** passer derrière la chatte, presque en transparence – l'image revient plusieurs fois, elle-aussi.

Au moment où l'orage passe et s'éloigne, le fantôme disparaît aussi, ne laissant rien derrière lui.

❝ Quand les Chatons racontent ce qu'ils ont vu, **TELESMOS** pâlit : ce cochon serait-il son enfant disparu ? Branle-bas de combat dans la caravane, il faut faire quelque chose ! Les Chatons veulent-ils **PRÊTER ASSISTANCE** ?

❝ Le fantôme est, en vérité, **UN MESSAGE DE DÉTRESSE**. Une mystérieuse organisation (**SALAMANDRE**) enlève des jeunes gens sur la route pour conduire des tests pseudo-scientifiques sur les comportements violents et la magie. C'est là qu'effectivement le fils de Telesmos a disparu. Des pensionnaires de l'institut de recherche ont réussi à réactiver des machines pour projeter le message, mais ça ne fonctionne que s'il y a de l'orage et, bien entendu, quelqu'un pour le voir. C'est la première fois que les deux conditions sont réunies.

■ Le symbole sur la poitrine est celui de l'organisation ; celui sur la manche indique l'aile de l'institut où le patient est enfermé – ici, l'aile de l'antenne parabolique (les autres symboles sont un escalier, un véhicule et une prise de courant).

■ SalaMandrE est une organisation secrète dont tous les membres sont d'étranges LÉZARDS INTELLIGENTS et très discrets. L'institut – une ancienne base militaire de télécommunications – est situé dans une petite vallée à une journée de marche de la route (la caravane ne peut guère emprunter le chemin, mis à part les vélos).

■ Telesmos, au cours de ses recherches précédentes, a entendu parler de cet endroit et de sa grande antenne parabolique, mais tout le monde lui a affirmé que les lieux étaient DÉSERTS ET ABANDONNÉS. Ce n'est manifestement pas le cas !

Les Chatons vont-ils pouvoir retrouver l'institut ? Quelles sont ses défenses et les pièges qui en interdisent l'accès ? Comment l'endroit est-il organisé et combien de lézards y vivent-ils ? Quels moyens pour y pénétrer et organiser l'évasion de la quinzaine de prisonniers ? Dans quel état mental et physiques sont-ils ? Comment vont réagir les lézards et de quels moyens disposent-ils pour poursuivre les Chatons et les évadés ? Quel rôle tient Telesmos et les quatre soldats sous ses ordres pour appuyer l'opération ? Qui sont les évadés et que va-t-il leur arriver ensuite ?