

Donjons & Chatons



Aux sources de la Magie

Donjons & Chatons

Aux sources de la Miagie

Crédits

Studio Deadcrows

Univers : Clément De Ruyter

Couverture : Clément De Ruyter

Illustrations : Clément De Ruyter (avec l'aide de Lucy Vallin)

Textes de la campagne : Trickytophe

Enfances : Monsieur Alceste, Coralie David et Jérôme Larré

3d6 Système sous licence ORC (<https://3d6.ovh>)

Relecture : Alexandra Dozière et Frédéric Miquel

Maquette : François Cedelle d'après John Grumph

Direction éditoriale : François Cedelle

Production : Stephan Barat

Mentions légales

Publié pour Book in Game par le Studio Deadcrows, 2025.

<https://www.deadcrows.net>

6 rue Henri René 34000 Montpellier

Impression en UE, supervisée par 4V Games.

ISBN : 978-2-490197-69-9



Aux sources de la Magie !

**« Toute technologie suffisamment avancée
est indiscernable de la magie. »**

Arthur C. Clarke





Avant-propos

Qu'est-ce que la magie ? D'où vient-elle ? Comment et pourquoi les animaux se sont-ils éveillés ? Grâce au surnaturel ? Autant de questions légitimes, soulevées à la lecture de Donjons et Chatons, le jeu d'aventures. Vous tenez entre vos pattes une partie des réponses à ces interrogations et à bien d'autres. Ouvrez grand vos yeux !

Aux sources de la magie est une campagne de jeu, une suite d'aventures liées les unes aux autres, qui va emmener les Chatons sur les traces des origines mystérieuses de la magie et des autres pouvoirs surnaturels. Ils vont y croiser des personnages hauts en couleur, mais également y vivre des événements extraordinaires. Cela sera aussi pour nos jeunes aventuriers exilés l'occasion de visiter de nouveaux lieux originaux.

Vous trouverez dans cet ouvrage quatre aventures successives. Chacune mêle avec équilibre action, exploration, négociation et mystère.

Chaque aventure nécessite environ deux séances de quatre heures de jeu pour être résolue. Ainsi, cette campagne vous entraînera pour une dizaine de séances de jeu. Si vous développez toutes les intrigues secondaires proposées, vous pourrez faire durer le plaisir quelques séances de plus. Rassurez-vous, comme à chaque fois, chacune de ces aventures est découpée en scènes permettant de jouer juste une heure ou deux. Les événements y sont découpés de manière cohérente.



L'aventure n° 1, **Il neige sur Bois-Câlin**, introduit le mystère des origines de la miagie avec le sauvetage d'une communauté forestière isolée, l'exploration d'un ancien laboratoire gros-tout-nu (un mini donjon) et la libération de **Perle**, une énigmatique hermine au pelage immaculé. Ce scénario pose la première pierre de toute la suite de cette campagne de jeu.

L'aventure n° 2, **Touché-coulé à Embrasse**, emmène les Chatons sur les traces de deux autres compagnons de Perle : **Hugo et Milo**, les deux corbeaux blancs. Ceux-ci en savent beaucoup sur la miagie. Très âgés, ils ont parcouru le monde et l'ont vu s'éveiller. Malheureusement, il est difficile d'avoir accès à eux, car Embrasse est assiégée par les **Cornes noires**, les terribles mercenaires de **Sombre** (voir à ce sujet le livre de base, pages 163-167). Au cœur des affrontements et des manigances, les deux Oiseaux jumeaux indiquent à Perle où retrouver **Elminsdalf**, le dernier des Kanjarei (voir plus loin). Il est parti il y a bien longtemps à la recherche de **l'Élixir**, la fameuse substance par laquelle tout a commencé. Ainsi, après avoir lutté pour préserver le village portuaire, les aventuriers prennent la mer pour une île mystérieuse.







L'aventure n° 3, **Ô mon bateau!**, est un récit maritime. Elle utilise diverses tables aléatoires dans un format bac à sable pour former une aventure surprenante. Ce voyage chaotique à bord du Jour d'été de la **capitaine Capucine** (voir livre de base, page 115) entraîne les Chatons dans le merveilleux et le périlleux. À la recherche de **l'Île Nuage**, ils font face à de nombreux dangers et à bien des péripéties. Finalement, arrivés au terme de leur traversée, les Chatons découvrent enfin l'Île Nuage.

La dernière aventure, **Le Château tombé du ciel**, termine cette campagne. Après avoir traversé une jungle peuplée de singes peu commodes, les Chatons font face à un vestige technologique incroyable de l'ancien temps. Il s'agit d'une base spatiale écrasée qui sera un ultime donjon à explorer. Sur place, Elminsdalf et l'Élixir, les Sources de la miagie, se dévoilent à eux. La vérité apparaît sur le fabuleux et contagieux virus génétique qui a permis aux Animaux d'évoluer et d'acquérir la miagie, à commencer par ces sacrés félins. À la croisée des chemins – entre fantaisie, science-fiction et ambiance postapocalyptique –, les Chatons mûrissent à la lumière de ce grand secret enfin révélé.

Vous trouverez également à la fin de ce livre quatre nouvelles enfances ainsi que quatre nouveaux personnages prêtirés pour vous aider à vous lancer rapidement dans l'aventure. Nous en profitons pour adresser un grand merci à **Monsieur Alceste** de la chaîne YouTube du même nom pour nous avoir autorisés à mettre généreusement à la disposition de la communauté ces nouvelles enfances bien sympathiques. Tous les profils des Figurants sont indiqués au fil des pages.



Notez également qu'au sein des histoires développées, des éléments abordés dans le livre de base sont enrichis (la cité portuaire d'Embrasse par exemple). Parallèlement, de nouveaux lieux, des Figurants majeurs et des factions inédites sont proposés (Bois-Câlin, l'Île Nuage, les Kanjarei, etc.).

Cette campagne est écrite selon le principe que les règles et l'univers de Donjons et Chatons sont bien connus et compris, tant par les joueurs que par la Conteuse. Celle-ci est d'ailleurs invitée à y apporter sa propre sensibilité et à mettre en œuvre à sa manière les scènes proposées. Vous devrez aussi prendre en compte l'âge des joueurs tant en termes de règles que de ton et d'ambiance. Cette campagne peut être abordée de façon plus ou moins mature, et ce à tous les niveaux. Par exemple, des tests

sont suggérés, mais vous pouvez en ajouter ou au contraire les ignorer. Certaines scènes sont inquiétantes, vous pouvez les édulcorer. Ces quatre aventures fixent un cadre et posent des événements, mais elles offrent aussi de la liberté et invitent à l'improvisation. C'est votre saga !

Cette campagne de jeu est également mature dans le sens où elle est écrite sans concession en considérant que les Chatons vivent sur la route, qu'ils grandissent et que la Conteuse et les joueurs (surtout s'ils sont des enfants) mûrissent en parallèle. Ces aventures ont pour but d'être intéressantes à lire et à jouer pour un enfant, un adolescent ou un adulte, quel que soit le côté de l'écran où ils se trouvent et quelle que soit leur expérience dans la pratique du jeu de rôle.



Concernant justement l'expérience, pour cette campagne de jeu, à la fin de chaque séance, les Chatons gagnent un point d'expérience. Ils gagnent deux points supplémentaires à la fin de chacune des quatre aventures proposées.



Campagne? Vous avez dit campagne?

Animer une campagne de jeu est un peu différent que de faire jouer des aventures individuelles. Vous devez gérer plus de facteurs et créer une cohérence entre les parties. Pour autant, rassurez-vous : savoir animer une aventure permet de se lancer sereinement dans une campagne de jeu puisque celle-ci n'est qu'une suite d'aventures individuelles partageant un même thème, une même trame, etc. Et justement, le fait que vous ayez déjà proposé des premières aventures est un formidable tremplin pour mettre en scène à présent cette saga. Vous avez grandi en tant que Conteuse et les Chatons ont grandi en tant qu'aventuriers. Bref, l'expérience est là, tout va bien.

Voici quelques conseils supplémentaires pour encore mieux vous faciliter la tâche :

- Une campagne de jeu peut être comparée à une saison de série télévisée. Il y a une trame générale qui soutient les événements et autres rebondissements plus spécifiques. Les personnages principaux (les Chatons) sont les mêmes et on retrouve des personnages secondaires récurrents (certains figurants importants). Chaque épisode, chaque aventure, est une histoire en elle-même. Tout cela s'enchaîne pour former un tout cohérent et palpitant. Certains épisodes sont encore plus intrinsèquement liés les uns aux

autres. Envisagez Aux sources de la miagie de la sorte. Cette campagne forme une saison majeure de l'univers de Donjons et Chatons. Chaque aventure est un épisode voire une séquence de quelques épisodes (les séances de jeu composant l'aventure). La toile de fond est la miagie avec la quête de Perle et la recherche de ses anciens camarades. Cette manière rythmée et imagée d'envisager une campagne de jeu de rôle vous aidera grandement à vous repérer et à maintenir l'intérêt des Chatons.

- N'hésitez pas à vous replonger dans le livre de base ! Celui-ci comporte de nombreux conseils qui restent tout à fait valables pour jouer cette campagne. Avant de vous lancer, relisez tranquillement les différentes astuces qui sont abordées dans Donjons et Chatons : comment interpréter un figurant (un personnage non-joueur) ? Comment mettre en scène un moment d'action ? Comment guider les Chatons sans trop les piloter ? Comment improviser si besoin une scène intermédiaire ou un figurant ? Etc. Tous les conseils que nous avons patiemment concoctés pour vous faciliter la tâche lors de l'écriture du livre de base sont autant de ressources utiles et toujours d'actualité.

- Cette campagne de jeu est composée de quatre aventures qui, selon vos Chatons et votre envie d'explorer chaque possibilité offerte, vont sans doute demander plusieurs séances de jeu chacune pour être résolues. Au-delà, rien ne vous empêche de glisser dans cette campagne d'autres scénarios officiels ou de votre cru. Entre la première aventure et la seconde, il y a un temps de voyage pour aller de Bois-Câlin à Embrasse. Plutôt que de faire une ellipse, vous pouvez exploiter ce trajet grâce à une autre aventure. Il suffira de prendre en compte la présence de Perle. Rien ne vous empêche également de faire jouer une autre aventure maritime lors de la traversée du Jour d'été. D'ailleurs, dans la troisième aventure, de nombreuses tables aléatoires peuvent vous aider pour cela.
- N'hésitez pas à créer! Il est impossible de tout prévoir en jeu de rôle. C'est le propre de cet extraordinaire loisir. Aux

sources de la magie vous offre un cadre solide et beaucoup de matériel jouable. Néanmoins, vos Chatons prendront peut-être des chemins imprévus ou auront des idées géniales et inattendues. Pas de panique! Faites-vous confiance et improvisez au besoin un décor, un ou des figurants, une scène intermédiaire voire une mini aventure dans l'aventure principale. Encore une fois, le livre de base vous propose des règles claires et des conseils avisés pour cela. De plus, cette campagne de jeu est votre campagne de jeu. Emparez-vous-en! Vous pouvez tordre certains éléments, en ajouter ou en enlever d'autres, etc. Personne ne vous en tiendra rigueur. L'important est que vos Chatons et vous-même vous vous amusiez. Réellement, il y aura autant de campagnes de jeu différentes que de groupes de jeu différents et c'est tant mieux.

Maintenant que vous avez ces humbles conseils en poche, entrons dans le vif du sujet.



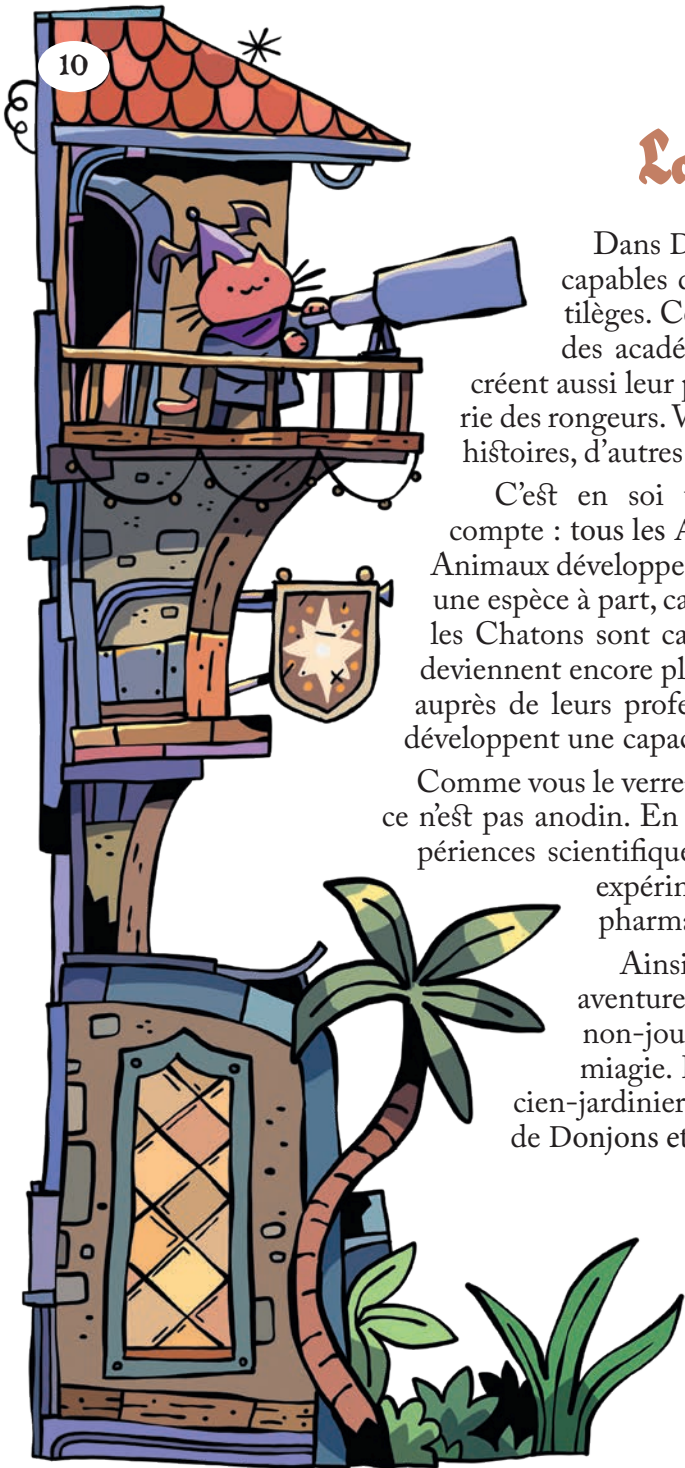
La miagie et ses secrets

Dans Donjons et Chatons, il n'y a pas que les chats qui soient capables de miagie ! D'autres Animaux peuvent lancer des sortilèges. Certains viennent d'ailleurs apprendre la miagie au sein des académies du Royaume des Chats. Ailleurs, des Animaux créent aussi leur propre miagie. On peut citer par exemple la souricellerie des rongeurs. Vous-même avez pu mettre en scène, lors de vos propres histoires, d'autres Animaux que les chats capables de miagie.

C'est en soi une première révélation importante à prendre en compte : tous les Animaux sont capables de miagie. Cependant, certains Animaux développent ce don, d'autres non. Les Chats forment quant à eux une espèce à part, car ils sont très sensibles à la miagie. C'est pourquoi tous les Chatons sont capables de miagie. Bien entendu, s'ils sont miages, ils deviennent encore plus talentueux grâce à un apprentissage sérieux effectué auprès de leurs professeurs au sein des académies de miagie. Les miages développent une capacité accrue à lancer des sorts.

Comme vous le verrez par la suite, lorsqu'on emploie le terme de « sensible », ce n'est pas anodin. En fait, les pouvoirs surnaturels sont issus d'antiques expériences scientifiques des gros-tout-nus d'autrefois sur les animaux. Ces expérimentations ont mélangé génétique, biologie, chimie et pharmacologie.

Ainsi, ne vous gênez pas ! Lorsque vous créez vos propres aventures ou que vous mettez en scène vos propres personnages non-joueurs, vous pouvez en faire librement des utilisateurs de miagie. Rien n'empêche votre lapin d'être une sorte de miagicien-jardinier ou encore ce toucan d'être un miage volant. Le monde de Donjons et Chatons est vaste et miagique par essence.



La création de personnages issus d'autres espèces

Parmi les enfances proposées dans le livre de base de *Donjons et Chatons*, nous vous proposons de créer des enfants exilés issus d'autres espèces animales : un Chiot, un Moinillon, un Raton, etc. Contrairement aux Chats, ces autres espèces n'ont pas naturellement accès à la miagie. Ainsi, les enfants issus de ces espèces ne devraient pas obtenir les deux sortilèges automatiques que possèdent de manière plus ou moins instinctive tous les Chatons (du Royaume ou bizarres). Cependant, nous estimons que les personnages créés à partir de ces autres espèces côtoient des Chats et des Chatons depuis longtemps et qu'ils ont développé ou appris comme eux la miagie. Ils ont donc accès aux deux sorts de base comme n'importe quel Chaton. Cette transmission de la miagie s'explique par la teneur même de cette campagne de jeu et par les explications liées à l'univers de *Donjons et Chatons* qui y sont données. De plus, ce jeu de rôle est votre jeu de rôle. Jouez-le comme vous le sentez.

Appropriiez-vous-le !

Vous pouvez même imaginer d'autres sortilèges que ceux proposés dans le livre de base, des sortilèges typés par espèces, voire d'autres écoles ou approches de la miagie. Des exemples sont d'ailleurs proposés plus loin à ce sujet.



Un «cadeau» de l'humanité

Rentrons un peu plus dans les détails. L'Humanité a connu bien des périodes, certaines fastueuses et grandioses, d'autres terribles ou minables. Pourquoi les gros-tout-nus ont-ils disparu? Cela reste un mystère et, nous allons être honnêtes avec vous, cela le restera. À chacun de se faire sa petite idée ou pas. En effet, nous ne souhaitons pas proposer une réponse toute faite
a f i n

de préserver ce mystère fondamental de l'univers bucolique de Donjons et Chatons. Nous ne souhaitons pas également y apporter une réponse trop simpliste ou caricaturale, voire émettre un jugement vis-à-vis de notre civilisation aussi belle et compliquée soit-elle : effondrement, extermination, guerre totale, fuite définitive vers un ailleurs meilleur avec abandon de la Terre derrière soi, etc. Peu importe! Gardons ce parti pris, l'humanité n'est plus là, à part à travers quelques gros-tout-nus étranges (cf. livre de base, p. 168).

Quoi qu'il en soit, peu de temps avant que les humains ne disparaissent définitivement, ils ont effectué de nombreuses expériences sur les animaux. Peut-être pour trouver des solutions afin de faire face aux problèmes majeurs auxquels ils étaient alors confrontés? Il faut reconnaître que les humains d'autrefois étaient coutumiers du fait. L'expérimentation animale restait indispensable à la recherche. Mais dans quelles conditions doit-elle avoir lieu? Doit-on tout autoriser au nom du progrès et de la sauvegarde de la vie humaine? Il n'est pas ici question de remettre en cause un pilier de la science moderne, mais juste de vous inviter un instant à la réflexion sur le sujet. Peut-être de vous inciter à aller vous renseigner plus avant sur cette épineuse question de l'expérimentation animale, voire plus



globalement de la condition animale. Après tout, vous allez incarner ou faire incarner des animaux humanisés. C'est le bon moment pour vous interroger sur le sujet. Autant de différences que de ressemblances entre nous ? Un même respect quelle que soit sa place sur l'échelle de l'évolution ? Comme nous l'avons abordé dans le livre de base de D&C, ce jeu d'aventures est l'occasion de réfléchir tous ensemble et de transmettre grâce au jeu de rôle des valeurs éducatives et morales positives : grandir, le respect des autres et de soi, la non-violence, la solidarité, le rapport à l'autorité, le sens critique, etc. Alors, pourquoi ne pas aussi s'interroger individuellement et collectivement, sans devenir pour autant un donneur de leçon, sur le sujet complexe du respect de la vie animale ?

Ainsi, certains scientifiques ont tenté d'élever la condition animale ou de développer chez nos petits colocataires terriens des capacités

extraordinaires pour les rapprocher des êtres conscients et intelligents que nous sommes. C'était présomptueux, assez égocentrique et pas des plus adapté, mais il en fut ainsi. L'Homme est-il vraiment l'alpha et l'oméga de l'évolution ? Doit-il être le modèle d'être vivant dont tout le vivant doit se rapprocher à tout prix ? Autant de questions philosophiques intéressantes, mais là n'est pas le but et le débat. Donjons et Chatons reste un jeu. Nous vous invitons néanmoins en tant que Conteuse à laisser infuser et à partager ces humbles réflexions avec vos joueurs, autour de votre table de jeu et même au-delà.

Ainsi, alors que l'humanité était aux portes d'une évolution fondamentale pour sa civilisation, au moment de sa disparition, de son départ ou de son passage de relais..., les gros-tout-nus ont tenté d'éveiller les animaux. Et une expérience a abouti.



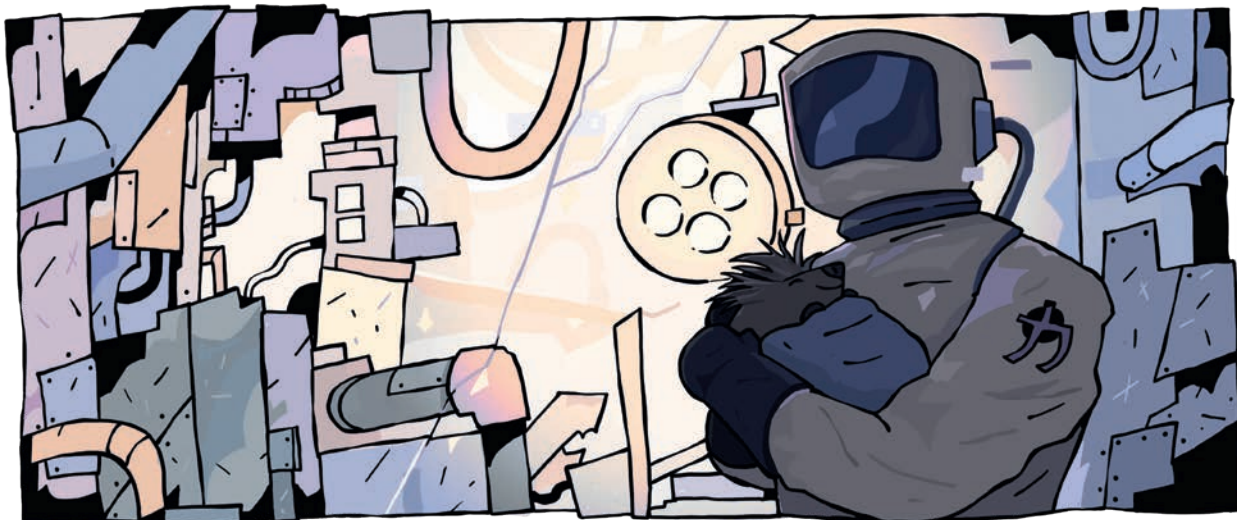
Les Kanjarei

Au sein d'un laboratoire secret et protégé, une équipe de scientifiques internationaux a réalisé l'impensable. Grâce à un procédé inédit (cf. ci-dessous), les chercheurs ont réussi à éveiller un premier animal et, à son contact, progressivement (par contagion), un petit groupe d'autres animaux issus de différentes espèces se sont aussi éveillés. Leur transformation s'est également manifestée par une sorte d'albinisme. Leur fourrure ou leur plumage sont devenus d'un blanc immaculé et leurs yeux ont pris une couleur très pure, légèrement étincelante.

Plus incroyable encore, au-delà de développer des capacités exceptionnelles, ces cobayes ont manifesté des capacités surnaturelles. Ils sont devenus capables de faire des choses sans commune mesure avec les possibilités de leurs créateurs humains : créer des flammes ou de la glace, soulever des objets par la pensée, communiquer par l'esprit, téléporter des jouets voire se téléporter eux-mêmes, etc. Leur esprit surdéveloppé était capable d'exploits formidables. Certains scientifiques parlaient de pouvoirs psychiques alors que d'autres évoquaient la magie des contes d'autrefois. En tout cas, après des années d'effort, cette équipe à la pointe du progrès et de la technologie avait réussi à sa manière à rendre réelle la célèbre phrase d'Arthur Charles Clarke, l'écrivain de science-fiction et futurologue d'autrefois : « Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie. »

Parallèlement, par mimétisme, ces animaux extraordinaires se sont rapidement humanisés. Leur physiologie a changé. Ils ont adopté la station debout sur deux pattes, leur motricité fine s'est nettement améliorée, leur posture corporelle s'est modifiée, etc. Leur comportement, leur mode de réflexion et de pensée se sont totalement métamorphosés en peu de temps. Les chercheurs présents, à la fois émerveillés et alarmés par un changement aussi radical que rapide, ont commencé à vouloir contenir le phénomène et enfermer ces animaux devenus « autre chose », surtout la fameuse petite hermine qui fut leur patient zéro et la plus puissante d'entre tous.





Ainsi sont nés les Kanjarei, les cinq premiers animaux conscients, intelligents et capables de magie :

- ❖ **Perle, la véritable patiente zéro, une hermine ;**
- ❖ **Elminsdalf, un cochon d'Inde ;**
- ❖ **Yrna, une hérissonne ;**
- ❖ **Hugo et Milo, deux corbeaux et frères jumeaux.**

Tous ces animaux sont les spécimens ayant survécu aux expériences humaines et ayant développé plus ou moins simultanément des capacités hors normes. Ils se considèrent unis comme les cinq doigts de la main. Ils éprouvent des sentiments fraternels les uns envers les autres et se voient comme une famille.

Le nom de Kanjarei leur a été donné par le chef d'origine japonaise des scientifiques. Il s'agit d'une transcription des termes accolés «patient» (kanja) et du chiffre «zéro» (rei). Ce nom a été brodé en partie sur les tenues de cobaye portées par Perle, Elminsdalf, Hugo, Milo et Yrna après leur transformation : カ. Cet idéogramme regroupe les lettres K et A (Ka) en japonais (en hiragana pour être précis). Lorsqu'ils furent capables de décrypter et de lire ce nom de Kanjarei, d'en échanger avec leurs créateurs, les cinq amis se l'approprièrent comme un signe de reconnaissance, voire même comme un nom de famille. Ils sont avant tout les Kanjarei, au-delà des noms que leur avaient donnés affectueusement leurs créateurs en tant que vulgaires sujets d'expériences.

Un gentil petit virus

Comment à partir de quelques animaux de laboratoire tous les animaux de la planète se sont-ils éveillés? Perle, l'hermine, fut la première à développer des capacités extraordinaires, une intelligence humaine et un comportement civilisé. Cependant, ses congénères de laboratoire, Elminsdalf, Hugo, Milo et Yrna, à son contact, la suivirent rapidement sur cette voie. En fait, les gros-tout-nus ont inoculé à l'hermine un virus extrêmement élaboré qui a totalement recombina sa génétique (ce que Elminsdalf nommera par la suite respectueusement l'Élixir). Mais ce virus est aussi extrêmement contagieux. Ainsi, en côtoyant Perle, malgré les précautions prises par les scientifiques, ses frères d'expérience ont eux aussi manifesté des dons incroyables. Fascinés et apeurés à la fois par leur découverte, les gros-tout-nus ont tenté de contenir le phénomène. Lorsque leurs pouvoirs ont dépassé leurs

créateurs, et que de mystérieux événements ont poussé les gros-tout-nus à subitement disparaître, les scientifiques ont eu un profond débat éthique et moral sur la marche à suivre. Il était évident que les Kanjarei n'étaient plus de simples bêtes. C'est pourquoi il a été décidé (par lâcheté, magnanimité, compassion...?) de les endormir et de les enfermer dans le complexe en laissant le temps et le destin faire son œuvre. Heureusement, comme dirait l'autre, la vie trouve toujours un chemin. De leur côté, les scientifiques envoyèrent le fruit de leurs travaux à l'abri (cf. « Le Château tombé du ciel »).

Après un long sommeil artificiel, Elminsdalf, Hugo, Milo et Yrna ont fini par sortir du laboratoire. Il faut dire que leurs capacités et leur nouvelle intelligence leur ont bien facilité les choses. Seule Perle est restée au sein du laboratoire. En effet, pour une raison inconnue, l'Hermine ne s'est jamais réveillée. Peut-être à cause d'une réaction face au puissant soporifique injecté ou d'une nouvelle transformation de son organisme. Yrna, la Hérissonne, fit le choix de rester dans le parc forestier aux abords du laboratoire souterrain pour veiller sur sa sœur de cœur. De leur côté, Elminsdalf, Hugo et Milo décidèrent



de partir explorer le vaste monde. Ils vont dès lors contaminer d'autres animaux et entraîner un véritable bouleversement, un changement total de réalité, un monde sans humains mais avec des Animaux éveillés aux capacités surnaturelles latentes.

Néanmoins, le virus porté par les Kanjarei est lui aussi un micro-organisme vivant. Ainsi, il ne réagit pas de la même façon selon les espèces animales ou même selon le temps, ses propres mutations et les individus. Il peut même toucher le règne végétal. Certaines bêtes peuvent rester des bêtes, mais développer malgré tout des pouvoirs fantastiques. D'autres bêtes peuvent muter en autre chose (comme une magnifique raie volante géante). Et enfin, certains animaux restent des bêtes. À l'inverse, certains Animaux très sensibles comme les chats développèrent des capacités extraordinaires rapidement et de manière innée alors que pour d'autres cela demanda plus de temps, de transmission générationnelle, d'évolution, voire d'apprentissage.

Dotés d'une longévité fabuleuse, les trois Kanjarei poursuivirent leur voyage à travers les nouvelles terres animales.

Ils assistèrent à la transformation progressive du monde et au changement d'âge. L'ère des gros-tout-nus était terminée, celle des Animaux ne faisait que commencer. Plutôt que de tenter d'en influencer le cours, sagement, ces Kanjarei décidèrent de se faire discrets. Pendant tout ce temps (on parle ici de plusieurs décennies, peut-être même de siècles, laissons le mythe planer), Perle dormait et rêvait. L'Animal par lequel tout avait commencé restait inconscient de tout ce chambardement. Seule Yrna veillait sur elle. Mais, sans changement notable, celle-ci se consacra de plus en plus à l'accueil de réfugiés et à la fondation de Bois-Câlin.



Des miagies par milliers

Aujourd'hui, le monde de Donjons et Chatons connaît une autre grande évolution. Les Chats sont les premiers Animaux à avoir développé, au-delà de leur éveil, des capacités extraordinaires à l'instar des Kanjarei. Cela leur a permis d'asseoir leur royaume et leur pouvoir. Les chats sont naturellement très sensibles au gentil petit virus distribué par les Kanjarei. Sans doute avaient-ils déjà ce potentiel extraordinaire en eux depuis toujours ? Après tout, vos chats ne vous paraissent-ils pas formidables déjà au naturel ? Les chats n'ont-ils pas depuis toujours occupé une place à part dans l'Histoire de l'humanité ? Et une place spéciale simplement auprès de nous ? Mais, depuis quelque temps, d'autres Animaux, au-delà de leur intelligence et de leur comportement humanisé, manifestent aussi cette capacité miraculeuse. Ils développent leurs propres pouvoirs et d'autres capacités à même de transformer la réalité autour d'eux. La miagie n'est plus l'unique puissance surnaturelle de ce monde, d'autres voies apparaissent. Malgré tout, la miagie reste la forme principale de fantastique car, par facilité, certains Animaux conscients de leurs capacités personnelles viennent l'apprendre au sein des académies du Royaume des Chats. C'est pourquoi, on voit de plus en plus de miages non-chats. Certains, une fois formés, partent fonder leur propre école de miagie et y incorporent leur propre manière d'appréhender

et de pratiquer la miagie. La miagie fait de plus en plus d'émules et connaît de plus en plus de dérivés. Toutefois, soyons clairs, comme nous avons pu déjà l'évoquer, tous les Animaux ne sont pas capables de miagie. Certains doivent se contenter d'une intelligence et d'un développement humanisé. Encore une fois, le virus ne se manifeste pas de la même façon selon les individus. De plus, au fil du temps et des générations, il réagit différemment, ce qui donne des individus très variés en termes de capacités les uns par rapport aux autres. C'est toute la beauté de l'univers de Donjons et Chatons, tout y est possible et imaginable. Par exemple, certains Animaux ne sont guère intéressés par toute cette miagie et préfèrent effectuer des recherches sur les vestiges technologiques laissés par les gros-tout-nus. Après tout, il y a bien d'autres mystères à explorer et à exploiter. À l'inverse, certains Animaux sont fascinés par les deux et mélangent allègrement miagie et trouvailles technologiques. N'oubliez pas, Donjons et Chatons est un univers médiéval, fantastique, postapocalyptique et résolument mélangé.

Voici quelques exemples de pouvoirs surnaturels typés par espèces ou par individus. N'hésitez pas à les introduire dans vos propres parties, il s'agit d'inspirations et d'autant de pistes d'aventures :

- ❧ La miagie érudite des Chats basée sur des sortilèges ;
- ❧ La souricellerie des Souris et des autres petits rongeurs ;
- ❧ Les fourmilèges de la reine des Fourmis, Tlapa et de ses courageuses gardiennes. Qui vous a dit qu'il n'y avait que les vertébrés qui avaient évolué au contact du virus diffusé par les Kanjarei ?
- ❧ Les étranges pouvoirs moutants enseignés aux jeunes prodiges de l'Institut du professeur Javier, le Mouton aux pattes atrophiées et incapable de se déplacer ;
- ❧ Le sombre chabbat employé par la méchante société des Blackcats menée par Patte-de-mort, l'ancienne élève exclue de toutes les académies du Royaume des Chats et qui a juré leur destruction ;
- ❧ La formidable mancie éléphantaire de Maître Ing, l'Éléphant justicier, qui s'est donné pour mission de faire respecter l'équilibre entre tous les utilisateurs de miagie, à travers toutes les cités et tous les donjons.



La poésie des explications ou l'instant culture

Certains lecteurs pourraient se dire qu'avoir toutes ces explications pseudo-scientifiques de l'évolution merveilleuse des Animaux et de l'univers tout mignon de Donjons et Chatons coupe un peu la poésie de l'ensemble. Sans avoir à nous justifier, nous répondrons simplement que le mythe de la métamorphose est poétique en soi. Au-delà, le thème du microbe ou du virus, du micro-organisme, est très présent dans la fiction et la poésie depuis la fin du XIX^e siècle. On pourrait même ensuite, pour étayer notre propos, aborder à la fois la poésie virale ou la poésie du virus. Mais nous ne sommes pas là pour ça. Soyons simples et clairs ! Ici, le virus est une allégorie qui exprime le changement et la métamorphose à travers la transformation des animaux, du monde, de l'histoire, des êtres, de la civilisation, etc. Pour compléter, voici un extrait à méditer du Manifeste technique de la littérature futuriste (1912) de Francesco Tommaso Marinetti (écrivain italien et fondateur du mouvement littéraire du futurisme) : « Les microbes, ne l'oubliez pas, sont nécessaires au sang, aussi bien qu'à l'Art, ce prolongement de la forêt de nos veines, qui se déploie hors du corps dans l'infini de l'espace et du temps. »





Aventure 1

Il neige sur Bois-Câlin

Bois-Câlin est à la fois le nom d'un lieu, d'un village et de la communauté qui y habite. Au-delà de cette campagne de jeu, il s'agit d'une nouvelle région à explorer et à exploiter. Rien ne vous empêche de vous en servir par la suite, en dehors du cadre de cette série d'aventures.

Bois-Câlin se situe au cœur d'un bois redevenu sauvage. Il y a bien longtemps, il s'agissait d'un grand parc forestier bien entretenu où se trouvait dissimulé un vaste complexe scientifique. Cet endroit se trouvait à la campagne, à l'écart de tout, loin des autres installations des gros-tout-nus. On retrouve d'ailleurs à l'approche du bois les vestiges d'une petite route qui devait le traverser. Il y a de vieux morceaux de macadam épars et craquelés.

Aujourd'hui, la forêt a repris tous ses droits et s'est étendue aux alentours. Elle forme maintenant une zone boisée, profonde et isolée. Peu d'Animaux passent par là, car l'influence des cités comme Embrasse, Tourne-Bouchon ou encore l'Arbrachat n'arrive pas jusqu'ici.

Un petit cours d'eau nommé par les habitants, **le Frisson**, traverse Bois-Câlin. Le village y compris. Il poursuit son cours vers une vallée proche.

Dans les bois, les Chatons peuvent croiser de nombreuses ruines de l'ancien temps : des grillages, des bornes, des vieux murs, des restes de bâtiments déglingués, des carcasses de véhicules, etc.

Tout est étrange et en très mauvais état. Le temps et les intempéries sont passés par là et il ne reste plus rien d'exploitable. Tout est prêt à définitivement disparaître sous le couvert de la végétation, mangé par l'humus ou les racines.



Cependant, ces débris confèrent au bois une atmosphère mystérieuse. Au fil du temps, sous la gouverne d'**Yrna** (voir plus loin à son sujet), les habitants ont récupéré tout ce qui pouvait l'être pour construire puis agrandir leur bourgade forestière.

Le village de Bois-Câlin est une agglomération à moitié perchée. Il a été fondé au cœur de la forêt, non loin de l'entrée principale du laboratoire souterrain et secret d'autrefois. Le village est constitué de cabanes suspendues ou à même le sol, de terriers et de perchoirs. Toutes ces structures mêlent végétaux, terre et matériel de récupération dont d'étranges objets high-tech : des paraboles, du câble, des boîtiers électriques, des ampoules, des claviers, des écrans, du matériel scientifique, des bras robotiques... Comme évoqué, une partie des habitations se trouve au sol ou sous terre, mais une autre se trouve en hauteur, dans les plus grands arbres. Le tout est relié par des chemins, des passerelles, des ponts de singe, etc.

Les villageois sont principalement des Hérissons. En effet, il y a des années, une tribu de Hérissons a été chassée par les Chats hors du Royaume. Elle est venue se réfugier dans le bois après un long voyage. À l'époque, les félins voulaient récupérer le territoire des Hérissons pour le défricher et développer leurs champs aux alentours de l'Arbrachat. Les pauvres bougres ont été accueillis par Yrna, la Kanjarei vivant sur place. Par fidélité, la Hérissonne

blanche était restée là pour veiller sur le sommeil sans fin de sa sœur, **Perle** (voir plus loin). La majestueuse Hérissonne s'est rapidement et naturellement imposée comme la nouvelle cheffe de la pauvre communauté en exode. Peu à peu, elle a guidé l'installation du village. Dotée d'une longévité hors norme, au fil des décennies, Yrna est restée l'autorité suprême de Bois-Câlin. Elle est même devenue une figure mystique et adorée par des générations d'habitants. Aujourd'hui, Yrna est très très âgée et, malgré sa longévité extraordinaire, affaiblie, elle arrive à la fin de sa vie.

Au fil du temps, quelques rares voyageurs ont également posé leurs bagages à Bois-Câlin. Il s'agit d'Animaux ayant pris la route volontairement ou contraints et forcés, seuls ou en famille. Ils ont choisi de s'installer dans ce havre de paix accueillant. Ainsi, parmi les Hérissons originels, les Chatons peuvent croiser :

- ♥ **Les Sautelac**, une famille nombreuse de lièvres fermiers installés là depuis trois générations après avoir fui des brigands renards. Leur plus jeune fils, Antonin, est curieux et bavard. Il est capable de parler aux esprits et de lancer les sorts : Couleur des herbes et Respirer sous l'eau ;





■ **Ballotin**, un cochon sauvage aussi gras que gentil. Ballotin ne sait plus vraiment d'où il vient. Tourne-Bouchon peut-être ? Il a tendance à être tête en l'air ;

■ Une famille de passereaux, **les Bec d'étoiles**, des artistes de cirque itinérant sans le sou, installés ici depuis peu. **Arthur**, le père, est un Oiseau imbu de lui-même et pas très agréable.

Esthétiquement, les Hérissos de Bois-Câlin ont des airs d'Amérindiens. Ils ont gardé leurs anciennes traditions datant d'avant leur exode. Ils manient l'arc. Ils portent des pagnes, des vêtements

à frange, des colliers et autres colifichets. Ils arborent aussi des peintures de chasse et de cueillette sur le visage. Ils sculptent des totems en bois et, sous la gouverne d'Yrna, ils rendent hommage aux esprits protecteurs de la forêt. Surtout, ils peignent et colorent leurs épines dorsales de telle manière qu'elles forment de magnifiques dessins. Voici quelques noms de famille hérissos : les **Crache-nuage**, les **Tonnerre fougueux**, les **Librevent** ou encore les **Foule-prairie**.

À proximité d'Yrna, au fil des générations, les Hérissos ont développé des pouvoirs surnaturels primitifs. Certains peuvent parler aux esprits de la forêt pour leur demander leur aide et manifester ainsi des sorts à l'instar des Chatons.

Les autres animaux installés à Bois-Câlin ont tendance à suivre le mode vestimentaire de la tribu et leur manière de vivre.



Yrna, vénérable Hérissonne et Kanjarei

Cette Hérissonne albinos semble sans âge. Elle est voûtée et se déplace difficilement. Pourtant, sa taille et son gabarit demeurent impressionnants. Yrna est plus grande et plus grosse que n'importe quel mâle de la communauté. Ses vêtements sont un empilement de couches colorées. Elle s'appuie sur un lourd et solide bâton sculpté de motifs végétaux et floraux. Dans son dos, ses épines sont peintes en bleu et dessinent un flocon de neige à la mémoire de Perle.

*Coïtaud 1 // Malin 5 //
Mignon 3 // Cœur 3 (malgré
son gabarit, elle est affaiblie) //*
*Connaître les lois et les légendes, Dessiner et peindre,
Faire de la musique, Herboriser, Lire et écrire, Rester
calme et impassible, Soigner
blessures et maladies. Yrna
connaît et est capable de
lancer tous les sorts du
livre de base autant de
fois par jour qu'elle le veut
et comme si sa Qualité
était de 5 même si
elle ne l'est pas.*





Pendant leur exil, les Chatons sauvent un duo de Hérissos. Ceux-ci cherchent de l'aide pour leur village en proie à un étrange phénomène climatique. Ils ont besoin de héros ! Sur place, à Bois-Câlin, les aventuriers découvrent une sympathique communauté. Yrna, la cheffe de la tribu, demande aux

Synopsis

Chatons d'aller explorer des ruines interdites proches d'une vieille installation des gros-tout-nus. Elle ne veut pas y risquer les siens. Ce laboratoire cache le réveil d'une créature extraordinaire : Perle, l'Hermine blanche. Les Chatons vont accompagner son retour dans un monde qui a bien changé. C'est le début d'une quête extraordinaire autour des origines de la miagie.

Scène 1 : les Cornes noires attaquent !



Alors qu'ils poursuivent leur voyage, par un bel après-midi de printemps, les Chatons sont attirés par des bruits et des cris peu rassurants. Au détour du chemin, ils découvrent à distance une altercation entre des soldats patibulaires et deux jeunes Hérissos courageux. Les soldats (en nombre égal au nombre de Chatons) forment une bande organisée portant

le même uniforme sombre frappé d'un symbole stylisé représentant une tête de bouc noir aux cornes impressionnantes.

Les deux Hérissos se ressemblent beaucoup, comme un frère et une sœur. Leur allure dénote (cf. description des habitants de Bois-Câlin plus haut). Ils sont encerclés par les soudards qui, armes à la main, se moquent d'eux et leur promettent le pire. Le sang des Chatons ne devrait faire qu'un tour ! Cette scène in medias res a pour but de précipiter l'action.



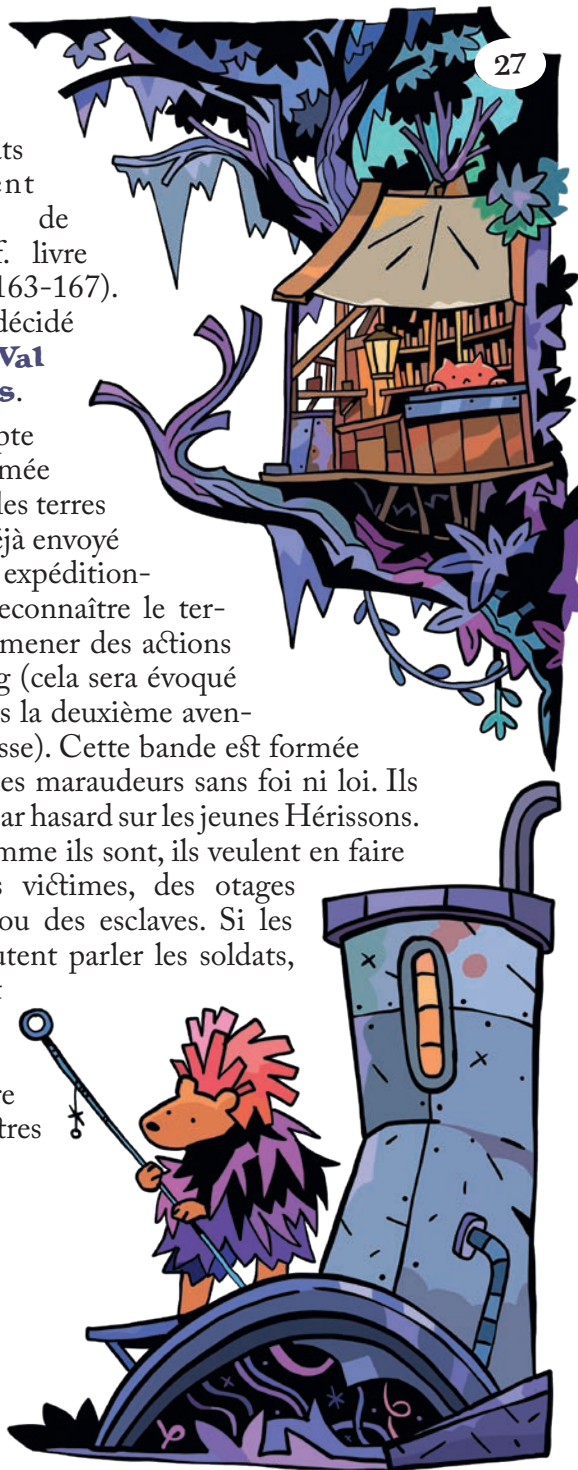
Les Chatons ont plusieurs choix :

- Ils peuvent directement passer à l'action contre les soldats, mais c'est clairement dangereux. Les soldats savent se battre. Ces guerriers privilégient la querelle de crocs, mais ils n'ont pas peur de passer à une querelle de griffes. Rappelez-vous que Donjons et Chatons privilégie l'astuce plutôt que la violence ;
- Ils peuvent faire diversion et tenter de s'échapper avec les Hérissos. Avec un peu d'ingéniosité et de discrétion, les sous-bois alentour sont propices pour cela. Les soldats poursuivent leurs proies, mais ils se lassent vite ;
- Ils peuvent aussi attendre que les Hérissos soient faits prisonniers. Les soldats sont plus forts et nombreux. Puis intervenir pendant la nuit après que la bande eut installé son campement un petit peu plus loin. Les gardes ne sont guère vigilants. Ils ont beaucoup marché et sont bien contents de profiter d'une halte loin de leur chef autoritaire ;
- Tout autre plan sorti de l'esprit imaginaire de vos joueurs : négociation, bluff, stratagème, etc.

Chacune de ces options demande son lot de tests et de jets de dés. En tant que Conteuse, n'hésitez pas à encourager les initiatives des joueurs et leurs bonnes idées.

Les soldats appartiennent à l'armée de **Sombre** (cf. livre de base, p. 163-167). Sombre a décidé de sortir du **Val aux Brumes**.

Il compte mener son armée pour envahir les terres du sud. Il a déjà envoyé des corps expéditionnaires pour reconnaître le terrain ou pour mener des actions coup de poing (cela sera évoqué plus loin, dans la deuxième aventure à Embrasse). Cette bande est formée d'éclaireurs, des maraudeurs sans foi ni loi. Ils sont tombés par hasard sur les jeunes Hérissos. Méchants comme ils sont, ils veulent en faire leurs pauvres victimes, des otages à rançonner ou des esclaves. Si les Chatons écoutent parler les soldats, ils peuvent en apprendre plus sur Sombre et ses sinistres manigances.





**Les Cornes noires, un mélange
hétéroclite de soldats**

*Costaud 4 // Malin 2 // Mignon 2 //
Cœur 6 // Bouger son popotin, Feuler et
menacer, Griffier // Armes diverses, ar-
mure, tabard portant le symbole des Cornes
noires.*

**Pio et Pia,
messagers de Bois-Câlin**

*Coïtaud 3 // Malin 2 // Mignon 3
// Cœur 5 // Bouger son popotin, Cueillir
et chasser, Se déplacer en silence // Arc et
flèches, nécessaire de voyage.*

Pio et Pia sont de jeunes chasseurs de la tribu de Bois-Câlin. Ce ne sont plus des chou-pissons, mais ils restent des adolescents.

Ils ont été envoyés par Yrna pour aller trouver de l'aide afin de mieux comprendre et combattre l'étrange phénomène climatique qui frappe la forêt. Pio et Pia sont frère et sœur. Les dessins de leurs épines dorsales, une fois réunis, forment les ailes d'un même papillon. Les chasseurs n'hésitent pas à aider leurs sauveurs. Ils sont malins et compétents. Ils peuvent soutenir les Chatons dans leur plan d'évasion.



Après avoir délivré tant bien que mal les deux Hérissos, les Chatons peuvent mieux faire leur connaissance. Pio et Pia sont sympathiques et dynamiques. Ils expliquent venir de Bois-Câlin et avoir été envoyés en tant qu'émissaires par leur cheffe, Yrna, pour trouver des gens courageux et surtout ayant des connaissances en magie pour les aider. En effet, depuis peu, la forêt fait face à un froid hivernal et à des tempêtes de neige alors que le printemps touche à sa fin et que l'été approche. C'est complètement anormal et sur-naturel! Tout semble provenir des anciennes ruines interdites des gros-tout-nus d'autrefois que renferme le bois.

N'oubliez pas en tant que Conteuse que les Chats sont capables naturellement de magie, mais ce n'est pas le cas de tous les Animaux (cf. la magie et ses secrets plus haut). Ainsi, la démarche des Hérissos peut paraître d'emblée assez logique aux Chatons. Qui mieux qu'un Chat, voire qu'un miage, pour découvrir ce qui se trame!

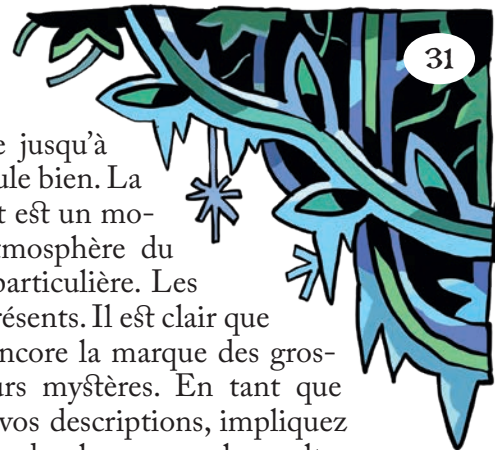
Pia et Pio affirment que leur tribu est prête à payer pour être secourue. Les Hérissos et leurs amis possèdent de nombreuses raretés, si ce n'est des trésors de l'ancien temps. Voilà qui pourrait bien intéresser les aventuriers à la recherche d'un fabuleux cadeau pour le roi Walter ou de subsides pour contribuer à leurs besoins d'exilés ou encore pour alimenter leur éventuel plan de renversement du maître de l'Arbrachat (c'est à voir selon votre groupe et votre propre campagne de jeu). Si les Chatons hésitent, les jeunes Hérissos décrivent



toutes les merveilles et les mystères de Bois-Câlin : les reliques du passé, la sagesse d'Yrna, l'hospitalité de la tribu, la cuisine locale, etc. Plutôt que d'errer sans but, Bois-Câlin apparaît comme une destination alléchante.

Si jamais les Chatons ne sont pas intervenus face aux soldats, ils croiseront Pio et Pia plus tard. Les chasseurs ont finalement réussi à s'échapper tout seuls. Ils tombent dans leur fuite éperdue sur les aventuriers. Ils supplient les Chatons d'aider leur village.

Le court voyage jusqu'à Bois-Câlin se déroule bien. La traversée de la forêt est un moment étrange. L'atmosphère du bois est vraiment particulière. Les vestiges sont très présents. Il est clair que cet endroit porte encore la marque des gros-tout-nus et de leurs mystères. En tant que Conteuse, soignez vos descriptions, impliquez vos joueurs et demandez-leur ce que leurs alter ego ressentent dans cet environnement calme et bizarre à la fois.



Des péripéties ?

Rien ne vous empêche de corser cette première scène en faisant de ce voyage un temps fort et non une simple ellipse. Vous pouvez par exemple :

- *Faire intervenir une autre patrouille de Sombre ;*
- *Visiter en chemin un bâtiment en ruine rempli de dangers : le sol qui menace de s'écrouler, un passage sur des poutres précaires, une attaque d'insectes piquants, etc. ;*
- *Mettre en scène l'apparition d'un esprit de la forêt en la personne d'un végétal-animal éveillé par la magie baignant les lieux (le résultat de la présence de la Kanjarei, le virus peut toucher également le règne végétal). Celui-ci est aimable et, si on lui montre du respect, il peut même apprendre un nouveau sort de niveau 1 au choix à un des Chatons.*



Scène 2 : le bois perdu



Le village de Bois-Câlin est pittoresque. Son mélange d'habitations suspendues et de logis à terre est charmant. Le **Frisson**, le ruisseau qui traverse les lieux, offre de beaux endroits pour se rafraîchir, nager, laver son linge, jouer, etc. Dès son arrivée, la troupe est accueillie par divers villageois. Le Cochon **Ballotin** est heureux de retrouver ses amis Pio et Pia. **Antonin** se montre très curieux vis-à-vis des étrangers. Plusieurs patriarches hérissons inspectent les Chatons d'un œil intrigué et méfiant à la fois, etc. C'est l'occasion pour les aventuriers de découvrir les lieux et de faire plus ample connaissance avec les habitants.

Par la suite, Yrna est appelée. La vieille Hérissone rejoint péniblement tout ce petit monde sur la place du village occupée par un grand totem sculpté de diverses gueules d'Animaux et surmonté d'une parabole. Yrna est impressionnée de par sa taille, son pelage immaculé et ses yeux verts légèrement étincelants. Elle souhaite la bienvenue aux Chatons, remercie Pio et Pia pour leur diligence et entre dans le vif du sujet. Depuis une dizaine de jours, alors que l'été arrive, Bois-Câlin est aux prises avec un froid mordant. Un vent glacial



frappe le village et ses alentours. La température chute brutalement. De la neige tombe et le gel cristallise tout. Le phénomène est aléatoire et complètement imprévisible. Il vient et repart aussi vite. Mais, il est de plus en plus marqué et il s'étend de plus en plus loin dans la forêt. Tout laisse à croire que ce blizzard tempétueux provient du centre des bois, des ruines situées non loin de là. Plus on s'approche des vestiges et plus le froid est mordant et les rafales violentes. Le paysage a diamétralement changé

dans cette direction pour laisser place à un décor hivernal peu en adéquation avec la saison actuelle. Les ruines sont un endroit interdit, sacré et tabou pour la tribu. Personne ne peut s'y rendre! Yrna pense que tout cela est magique comme diraient les Chatons. Elle a peur pour les siens qui n'y connaissent pas grand-chose en magie. Elle cherche effectivement de courageux aventuriers pour aller découvrir ce qui se passe dans les ruines interdites et si possible régler le problème.

Le secret d'Yrna



La Hérissonne est une Kanjarei. Elle se doute que le phénomène est lié à Perle. Elle ressent toute la magie à l'œuvre et y reconnaît la patte de son amie : le froid, la neige, le gel... Yrna a peur qu'il ne soit arrivé quelque chose à Perle endormie depuis si longtemps. Cependant, elle n'a plus la force de se rendre elle-même sur place. De plus, pendant toutes ces années, par sécurité, elle a soigneusement inculqué à sa tribu que cet endroit précis de la forêt était interdit, que ce serait un sacrilège de se rendre sur place, de profaner les lieux occupés auparavant par les gros-tout-nus et maintenant par de puissants esprits de la forêt. Les esprits de la forêt en seraient très fâchés et la tribu serait maudite. À présent, toute cette manipulation et ces mensonges se retournent contre elle. La cheffe n'a pas d'autre choix que de s'en remettre à des étrangers. Malgré son autorité, un changement radical de discours au sujet des ruines serait impossible à comprendre et à accepter pour la tribu.



Yrna est prête à récompenser les Chatons pour leur besogne. S'ils réussissent, ils pourront choisir plusieurs reliques de l'ancien temps et la tribu pourra leur fournir des vivres et du matériel pour la suite de leur voyage. L'offre

peut être synonyme d'un retour triomphal au Royaume des Chats! La communauté peut également fournir du matériel adapté pour l'expédition au sein des terres sacrées : des vêtements chauds, des rations, de l'outillage, etc.

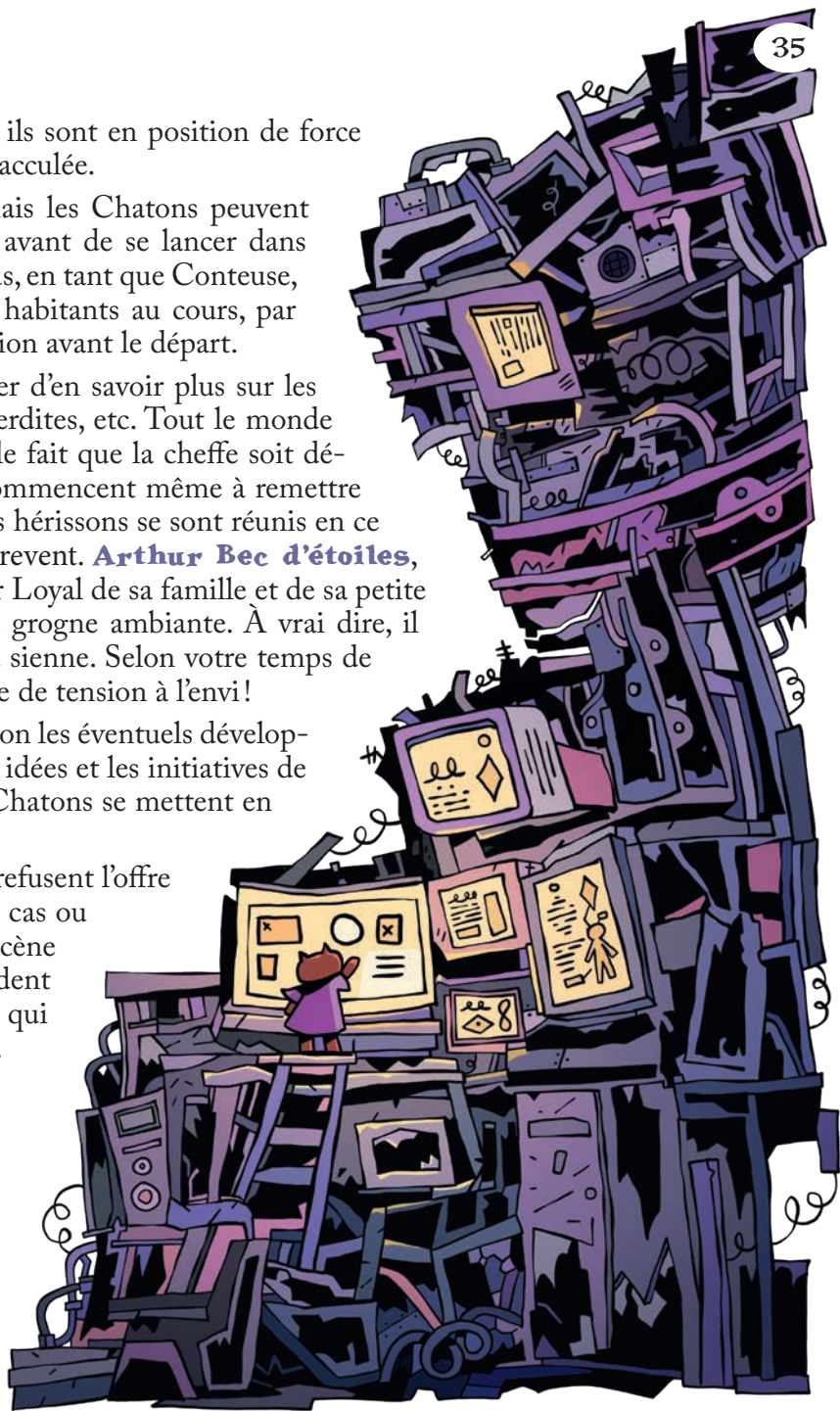
Les Chatons ne le savent pas, mais ils sont en position de force pour négocier face à la vieille Kanjarei acculée.

Yrna souhaite qu'ils fassent vite, mais les Chatons peuvent malgré tout se reposer et se préparer avant de se lancer dans cette aventure. C'est l'occasion pour vous, en tant que Conteuse, de mettre en scène Bois-Câlin et ses habitants au cours, par exemple, d'un grand festin de bénédiction avant le départ.

Les aventuriers peuvent aussi essayer d'en savoir plus sur les lieux, les habitants, Yrna, les terres interdites, etc. Tout le monde est catastrophé par la situation et par le fait que la cheffe soit dépassée par les événements. Certains commencent même à remettre en cause son autorité. Deux patriarches hérissés se sont réunis en ce sens : les Tonnerre fougueux et les Librevent. **Arthur Bec d'étoiles**, le Passereau saltimbanque, le Monsieur Loyal de sa famille et de sa petite troupe, n'est pas le dernier à attiser la grogne ambiante. À vrai dire, il supporte mal une autre autorité que la sienne. Selon votre temps de jeu, vous pouvez développer ce contexte de tension à l'envi !

Ainsi, plus ou moins rapidement, selon les éventuels développements que vous mettrez en place, les idées et les initiatives de vos joueurs, guidés par Pia et Pio, les Chatons se mettent en route pour le cœur de la forêt.

Il est peu probable que les Chatons refusent l'offre qui leur est faite. Cependant, si c'est le cas ou s'ils hésitent, n'hésitez pas à mettre en scène un rêve commun motivant où ils entendent comme un appel lointain. C'est Perle qui s'agite dans son sommeil qui prend fin.



Scène 3 : neige et merveilles

Plus les Chatons s'approchent du complexe central et plus le froid est intense. Avancer est compliqué. L'échec à un test de Coštaud difficile leur fait perdre un point de cœur et un point d'amitié, tant le périple dans les bois devient insupportable.

Les jeunes exilés se retrouvent en plein hiver au milieu d'un paysage digne d'une forêt nordique. Tout est gelé et enneigé. Ils ont froid, ils glissent sur du verglas, ils s'enfoncent dans les congères, etc. Des ruines et des débris de l'ancien temps sont de plus en plus visibles. Ce n'est pas rassurant. Partout autour d'eux, les Chatons distinguent des restes de bâtiments (des bunkers), de grillage, de route, etc. Il est clair qu'autrefois l'activité des gros-tout-nus était importante ici. Un drôle de frisson, comme un pressentiment, leur parcourt l'échine. Si l'un des Chatons est un miage, il ressent instinctivement la présence d'une miagie forte et débridée dans les bois et provenant des terres sacrées. C'est déroutant ! Un test de Malin de difficulté moyenne lui permet de déterminer que la source de cette puissance provient de sous la terre.

À la limite des terres interdites, alors que l'on distingue au loin, au sommet d'une élévation, l'entrée souterraine d'un bunker enseveli, Pio et Pia quittent à regret le groupe. Il leur est impossible d'aller plus loin malgré leur courage.

Les Chatons se retrouvent seuls. Alors qu'ils se dirigent vers l'unique entrée visible, un petit bâtiment cubique dont l'écoutille ouverte semble avoir été à moitié arrachée par une bourrasque venue des profondeurs, une tempête surgit du sas. Le vent souffle en rafales. Des grêlons l'accompagnent. La température chute encore et devient glaciale.

La réussite d'un nouveau test de Coštaud difficile est nécessaire pour éviter d'être congelé sur place (cf. ci-dessus). Demandez aussi de temps en temps des tests de Malin ou de Coštaud de difficulté moyenne puis difficile pour progresser vers l'entrée et éviter de tomber ou d'être emporté par le vent, ce qui cause la perte de 1 point de cœur à chaque échec.

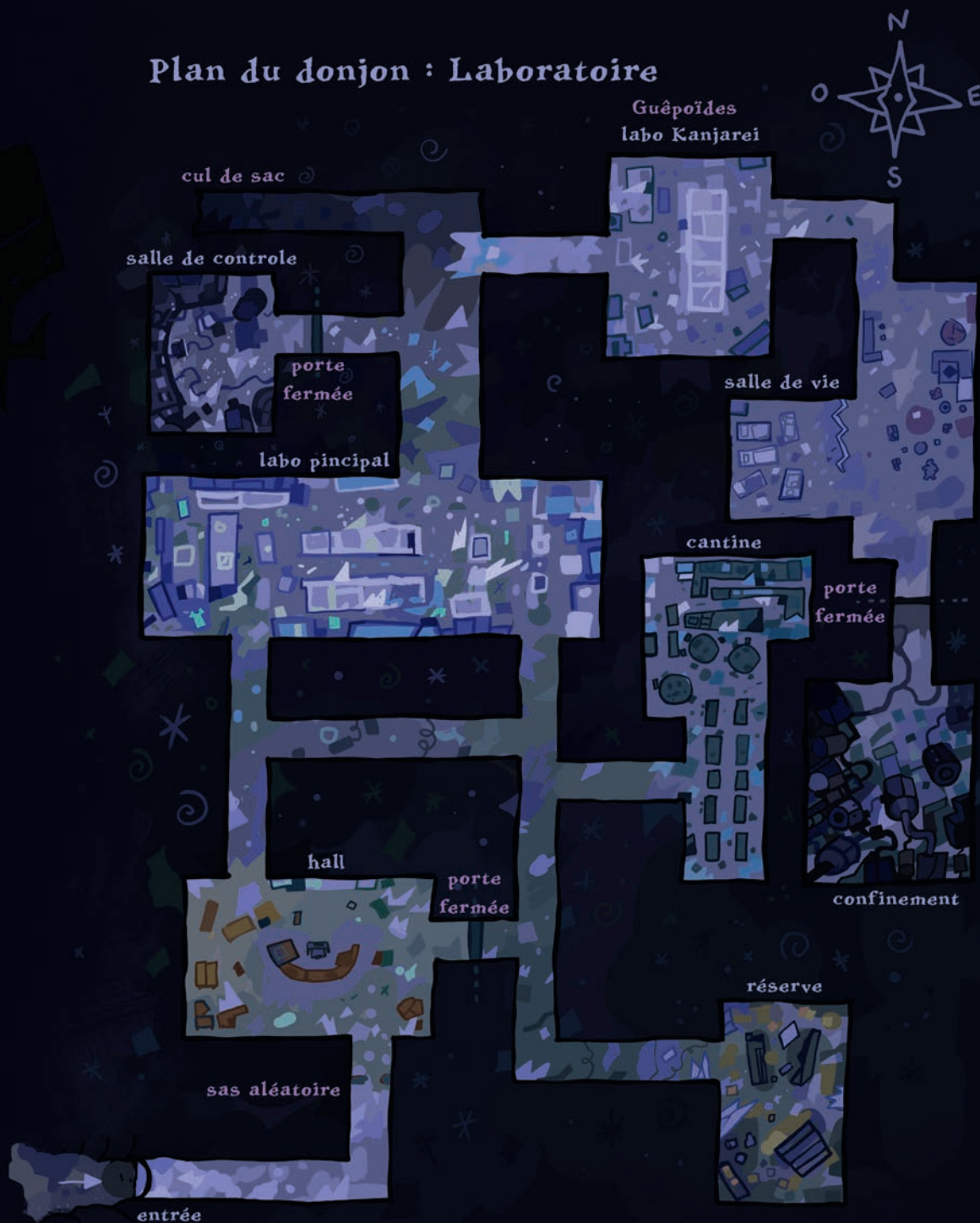
Finalement, alors qu'ils touchent au but, la tempête cesse subitement. L'écoutille endommagée donne sur un grand escalier métallique qui s'enfonce vers les profondeurs. Une faible lumière est visible en bas. Les Chatons entrent dans le premier donjon de leur quête ! (Cf. le plan fourni.)

Le dédale est l'ancien laboratoire de recherche biologique et vétérinaire, le cœur des installations scientifiques dissimulées autrefois au sein du parc forestier. L'objectif des scientifiques était d'y développer de manière exponentielle le potentiel animal.

À l'époque, peu de temps avant la disparition inexplicable des gros-tout-nus, ce petit complexe et toutes les infrastructures extérieures maintenant dévastées représentaient le nec plus ultra du progrès. Les expériences réalisées ici se rapprochaient le plus de l'idée que l'on peut se faire de la magie. Science, technologie et fantastique se confondaient. Malgré le passage du temps, le laboratoire reste impressionnant surtout pour des Chatons qui n'y comprennent rien. Imaginez des couloirs blancs parfaitement droits, des portes métalliques sécurisées entrouvertes (certaines sont verrouillées), des éclairages dissimulés dans les plafonds ou le sol, des terminaux informatiques partout, divers câblages et autres tuyauteries, etc.



Plan du donjon : Laboratoire







N'oubliez pas de rappeler à vos joueurs que s'ils comprennent ce que vous décrivez et à quoi ils ont affaire, leurs Chatons eux en sont complètement ignorants. Par exemple, une caméra est pour eux une boîte noire avec un drôle d'œil de verre. Sauf peut-être pour un Chaton du futur qui y verra une technologie proche de l'âge d'où il vient.

Ce laboratoire est resté fermé jusqu'aux prémices du réveil de Perle. Il a été préservé jusque-là. La poussière s'est accumulée et les machines sont éteintes, mais le tout conserve des allures de science-fiction inquiétante pour nos aventuriers. Ce changement radical d'ambiance, du médiéval fantastique à de la science-fiction, a pour but de surprendre vos joueurs et de focaliser leur attention. Donjons et Chatons est plein de mystères!

Comme pour la forêt, le froid et les pouvoirs glaciaux incontrôlés de l'Hermine ont fait leur office. Les locaux sont glacés et givrés. Si certaines portes sont encore verrouillées (elles sont indiquées sur le plan), les autres ont cédé face aux tempêtes répétées qui frappent les lieux depuis le réveil progressif de Perle. Chaque salle possède en toute logique une porte d'entrée et une porte de sortie pour en sécuriser l'accès, mais la plupart sont maintenant hors service et franchissables.

L'utilisation de la magie est favorisée au sein du laboratoire. Elle imprègne tout! Les Chatons obtiennent une relance gratuite lorsqu'ils y lancent un sort.

L'escalier emprunté depuis la surface débouche sur un long couloir. L'ouverture forcée de l'écoutille par les vents venus de l'intérieur du laboratoire a déclenché un protocole d'urgence de remise en service minimum du complexe. Des générateurs ronronnent au loin. Les plafonniers palpitent. Un éclairage blafard baigne les lieux.

1. **Le couloir** mène à **un sas au fonctionnement aléatoire**. Il a été endommagé par les tempêtes successives déclenchées sans le vouloir par Perle. Il faut réussir au choix un test de Coštaud ou de Malin de difficulté moyenne, ou se faire coincer un instant entre les deux portes coulissantes et perdre 1 point de cœur. Derrière cette porte se trouve **un vaste hall** d'accueil et de sécurité. Les Chatons peuvent y trouver un bureau, des canapés confortables, des tables basses, des restants de plantes vertes en plastique, divers grands écrans éteints, des caméras de surveillance, etc. Le tout est recouvert de givre et de neige.

❖ **Pause** : l'endroit est calme. Les Chatons peuvent s'y reposer et se soigner.

❖ **Indices** : de vieilles brochures traînent partout. Elles sont illisibles, car en langue inconnue et le papier est trop abîmé par les récentes intempéries. Diverses photographies sont visibles. Elles figurent des installations ultras modernes, des animaux, certains portent une drôle de tenue blanche. Il y a aussi des gros-tout-nus en combinaisons étranges qui font peur. Une grande affiche montre aussi un drôle de château métallique très bizarre avec des voiles argentées qui flotte dans le ciel étoilé (cf. « Le Château tombé du ciel »). À l'est, **une porte métallique** est

verrouillée. Il n'est pas possible de l'ouvrir par la force mais, en bricolant un peu, un Chaton débrouillard peut la débloquent (test de Malin difficile).

2. **Cette réserve de matériel** contient des instruments scientifiques, des outils, des produits ménagers ou pharmaceutiques, des tenues, etc. Diverses caisses et autres placards sont remplis de reliques de l'ancien temps. Deux gros générateurs sont allumés et vrombissent doucement.

❖ **Trouvailles** : les Chatons peuvent récupérer ici de nouveaux objets importants pour leur sac : des outils de leur choix en parfait état, des sachets de pilules qui aident à guérir, des tenues bizarres, des masques à gaz, des sacs à dos très pratiques, etc. Laissez aussi vos joueurs vous faire des propositions en adéquation avec le lieu.

3. **Le laboratoire principal** est un lieu impressionnant. Il est rempli de tables de bureau ou





d'examen, d'ordinateurs et d'écrans, de cages de verre ou grillagées, de matériel scientifique, d'instruments médicaux inquiétants... C'est ici qu'avaient lieu à la chaîne les expériences les plus communes. Les Chatons y ressentent un profond malaise, un sentiment de tristesse et de peur mêlées. C'est plus fort qu'eux ! (Perte automatique de 1 point d'amitié.) Le froid est encore plus intense ici qu'ailleurs. Le laboratoire est figé dans la glace comme un sinistre palais de cristal.

♥ **Danger** : le sol du laboratoire est recouvert de glace. De plus, des stalactites glacées et acérées pendent du plafond. Un bruit trop important, la moindre maladresse ou précipitation risquent de déclencher une catastrophe. Deux tests de Coستاود ou de Malin

au choix, de difficulté moyenne, sont nécessaires pour traverser sans encombre le laboratoire. Sinon, des stalactites chutent et blessent le pauvre Chaton (perte de 1 point de cœur). Attention, si un Chaton fait une bêtise : crier, faire tomber un objet, renverser une chaise, etc., la chute et la blessure sont automatiques.

4. **La salle de contrôle** permettait de surveiller tout le laboratoire et de déclencher les portes automatiques ou diverses machineries et autres protocoles de sécurité. Elle est remplie d'écrans éteints, de consoles et de sièges. **Sa porte d'entrée est verrouillée** (cf. salle n° 1).

♥ **Indices** : en réussissant un test de Malin, un Chaton peut s'apercevoir qu'un bouton sur la console centrale clignote. En appuyant dessus, il est possible d'allumer un des écrans. Un vestige de vidéo enregistrée défile. On y voit dans un premier temps une autre salle d'expériences plus petite (cf. la salle n° 5 : **le laboratoire des Kanjarei**) où de gros-tout-nus en tenue étrange (médicale ou de protection) réalisent divers examens, expériences et injections sur plusieurs animaux. Les Chatons remarquent parmi eux un hérissoson particulièrement massif (Yrna ?).

La vidéo se coupe puis l'image revient. Cette fois, dans une cage en verre surélevée, une bête, une hermine blanche aux yeux bleus étincelants (Perle), fait apparaître par magie un tas de neige devant elle. Les gros-tout-nus autour d'elle s'extasient. La neige s'accumule de plus en plus, du givre se forme partout dans le laboratoire, c'est bientôt la panique ! Un gros-tout-nu grelottant ouvre la cage, attrape la bête et lui fait une piqûre. La vidéo se coupe brusquement.

5. Le laboratoire des Kanjarei est la réplique du laboratoire principal en plus petit, sécurisé et moderne. Cinq cages de verre y sont alignées. Il y a des caméras sur pied un peu partout. Les Chatons peuvent y trouver aussi de nombreux jouets, des jeux et du matériel de dressage.

♥ **Indices** : des petites tenues presque adaptées à la taille des Chatons sont aussi présentes sur le sol ou accrochées à des cintres. Un étrange symbole est brodé sur elles : 力.

♥ **Danger** : une drôle de bestiole mécanique, à hélices et volante traîne ici. Il s'agit d'un vieux drone autonome de protection aux allures de grosse et méchante guêpe pour les Chatons. Il a été réveillé lorsque l'écoutille a été arrachée et que les générateurs de secours se sont remis en route. Il est chargé de surveiller le laboratoire et d'endormir sur ordre, grâce à un lance-seringues à air comprimé, les Animaux qui seraient en dehors de leurs cages sans autorisation. Il va dès lors s'attaquer à nos héros.



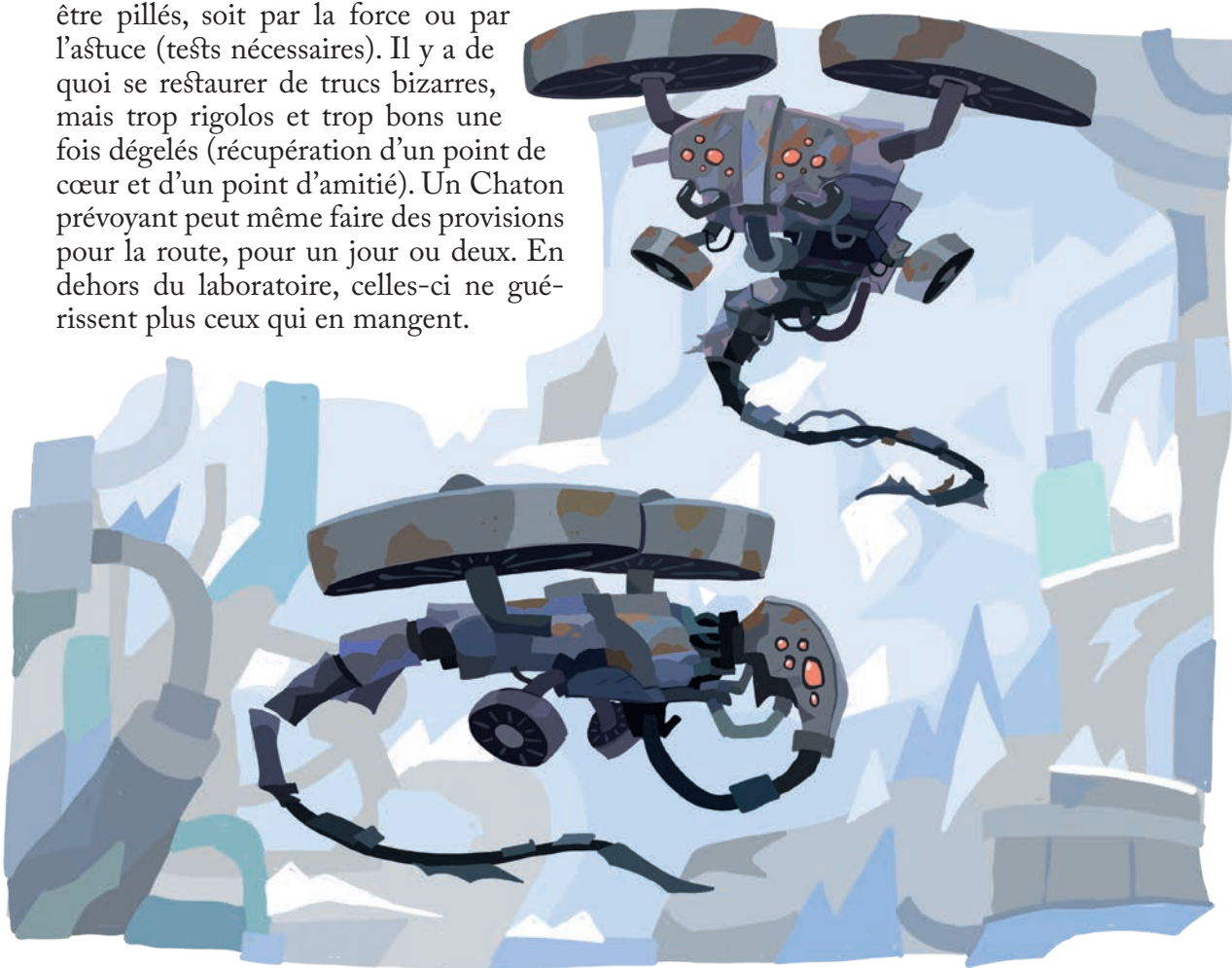
6. La cantine et la salle de repos

du personnel sont un super endroit ! On y trouve des tables, des bancs, des distributeurs de boissons et de friandises. Il y a aussi des canapés de relaxation et de vieux écrans aux murs. Il y a de nouveau des affiches sur le drôle de château vu auparavant dans le hall.

- Trouvailles** : les distributeurs peuvent être pillés, soit par la force ou par l'astuce (tests nécessaires). Il y a de quoi se restaurer de trucs bizarres, mais trop rigolos et trop bons une fois dégelés (récupération d'un point de cœur et d'un point d'amitié). Un Chaton prévoyant peut même faire des provisions pour la route, pour un jour ou deux. En dehors du laboratoire, celles-ci ne guérissent plus ceux qui en mangent.

Guêproïde, le drone qui pique

*Coïtaud 4 // Malin 3 // Mignon 1 // Cœur 7
 // Bouger son popotin, Piquer, Observer et fouiller
 // Dard lance-seringues (à 0 point de cœur, le
 Chaton est endormi pour une heure puis se réveille
 avec tous ses points perdus).*



7. La salle d'expression et de vie était la cour de récréation et d'observation libre des Kanjarei, une fois leur transformation terminée. On y trouve cinq petits lits mignons, des tapis de jeux, des gros coussins, des perchoirs décorés, des jeux et des jouets d'enfant, mais aussi des jeux de société plus complexes. Ce ne sont plus des objets de dressage. Il y a aussi des instruments de musique. Les murs sont décorés de nombreux dessins de plus en plus réussis et élaborés. On y distingue des paysages, des scènes de la vie quotidienne, des jeux entre Kanjarei, des portraits de chacun d'entre eux. Il y a aussi de beaux habits adaptés à la taille des Chatons ou presque. Des habits de gros-tout-nus miniatures. Tous portent le symbole brodé rencontré auparavant.

✱ **Trouvailles** : les Chatons peuvent récupérer ici de nouveaux objets importants pour leur sac : des jeux et jouets de leur choix en parfait état, du matériel d'écriture ou de dessin/peinture, de beaux habits exotiques, des instruments de musique, etc. Laissez aussi vos joueurs vous faire des propositions en adéquation avec le lieu.

8. L'espace de confinement est l'endroit lugubre et isolé où les Kanjarei définitivement endormis ont été enfermés lorsque les gros-tout-nus ont pris peur de leurs pouvoirs extraordinaires. **Sa porte d'entrée est verrouillée** (cf. salles n° 1 et n° 4). Elle l'a été de nouveau par Yrna lors de son départ pour protéger Perle. À leur réveil, après un long sommeil, Elminsdalf, Yrna, Hugo et Milo ont collaboré pour se sauver.



Seule Perle ne s'est jamais réveillée. Aujourd'hui pourtant, sans raison apparente, l'Hermine sort lentement de son long sommeil. C'est un processus long et éprouvant où ses pouvoirs lui échappent totalement, ce qui explique les tempêtes et toutes les autres manifestations surnaturelles. L'Hermine est là, posée sur un des cinq gros coussins dans sa tenue de cobaye. Elle n'a plus rien à voir avec la bête aperçue en vidéo. Sa transformation est terminée depuis bien longtemps. Alors que les Chatons approchent, elle ouvre les yeux ! Aussitôt le froid s'arrête, la glace fond et plus aucune tempête n'a lieu. Perle réintègre et reprend le contrôle de ses pouvoirs.

Perle est calme. Dans un premier temps, elle est déboussolée et surprise de voir les Chatons, d'autres Animaux comme elle. Elle ne comprend pas trop la situation. Elle dit s'être endormie avec ses amis. Elle les cherche et demande où ils sont. Où sont aussi partis les humains ? Le terme n'est pas connu des Chatons et les interpelle. En discutant avec les aventuriers, l'Hermine comprend peu à peu que le temps a passé et que le monde a changé. Elle reconnaît Yrna dans le discours des aventuriers et demande à aller la voir.

La sortie du laboratoire et le retour vers le village se feront sans encombre. Il fait beau. Le froid, la glace et la neige à l'extérieur ont disparu également. Seule la végétation porte les stigmates de l'hiver qui a régné ici. Le temps est radieux. Perle se montre gentille, à l'écoute et très sympathique avec les Chatons.

Elle leur pose mille questions et comprend peu à peu que tout a changé. Si le sujet de la magie est abordé, Perle sera étonnée, mais aussi fascinée par les capacités des Chatons et leurs explications sur les écoles de magie, etc.



Perle, patiente zéro

Cette magnifique Hermine est encore plus parfaitement blanche qu'une hermine des neiges. Ses yeux sont d'un bleu d'une pureté absolue. Il émane d'elle une aura de puissance et de sagesse.

*Coûtaud 2 // Malin 5 // Mignon 4
// Cœur 7 // Considérez que Perle possède tous les talents.*

Perle connaît et est capable de lancer tous les sorts du livre de base autant de fois par jour qu'elle le veut et comme si sa Qualité était de 5 même si elle ne l'est pas. Elle est aussi capable d'inventer instantanément tout nouveau sort dont elle aurait besoin sur le moment, mais dans ce cas elle effectue un test avec désavantage.





Scène 4 : tout ne fait que commencer

À Bois-Câlin, les Chatons sont accueillis en véritables héros ! La météo a changé du tout au tout. Tous les habitants sont ravis. C'est la fête ! Par contre, qui est cette étrange Hermine si majestueuse ?

De son côté, Yrna n'est guère surprise de voir Perle. Les deux Kanjarei tombent dans les pattes l'une de l'autre. Leurs retrouvailles sont émouvantes. Leur ressemblance est visible : pelage blanc, yeux étincelants, charisme, etc. La tribu est interloquée. Comment leur cheffe connaît-elle cette étrangère ? Pourquoi lui montre-t-elle un tel respect, une telle révérence ? Avant que les questions pleuvent, Yrna invite Perle pour un entretien privé dans sa cabane située au pied du plus grand chêne de la forêt non loin de la place. Elle demande aux Chatons de veiller à ce qu'elles ne soient pas dérangées.

Selon ce que vous avez développé ou non lors de la scène n° 3, Yrna et/ou les Chatons vont peut-être devoir faire preuve d'autorité face à d'éventuels rebelles qui voudraient s'imposer comme, par exemple, Arthur Bec d'étoiles et les patriarches hérissons. Les Chatons vont éventuellement devoir s'interposer physiquement pour repousser les curieux, voire débusquer des espions aux alentours de la cabane. Ainsi, cette quatrième et dernière scène peut largement s'étoffer avec bien des péripéties.

Les Chatons peuvent aussi essayer d'écouter à la porte d'Yrna pour capter des bribes d'informations. S'ils se font prendre, Yrna et Perle leur demanderont fermement de montrer l'exemple.

À l'abri des regards et des oreilles indiscrètes, Yrna va tout expliquer à Perle : la fuite du laboratoire, le départ d'Elminsalf, de Hugo et de Milo, son choix de rester sur place, le changement d'ère, la disparition inexpliquée des gros-tout-nus, l'apparition des Animaux et des pouvoirs surnaturels, la naissance d'un nouveau monde, la construction de Bois-Câlin, etc. Leur réunion va durer un bon moment.

À sa sortie, Perle est fatiguée et survoltée à la fois. Elle va de suite à la rencontre des Chatons. Elle ne peut rester ici. Elle doit voir et comprendre certaines choses et surtout retrouver ses autres fidèles amis. Perle a conscience, vu l'état d'Yrna, que ses anciens compagnons d'infortune vieillissent. Ils sont voués à disparaître. Pour autant, ils ont vécu dans ce nouveau monde. L'Hermine a besoin de leur parler pour mieux comprendre ce qu'elle a loupé et ainsi mieux s'intégrer. Au-delà, instinctivement, Perle ressent que son retour va avoir des conséquences ou qu'il est peut-être nécessaire face à des menaces en cours ou à venir. Elle a donc besoin d'aide pour se lancer à la recherche de ses anciens camarades.



Elle demande aux Chatons d'être ses héros et de l'accompagner dans sa quête. Selon Yrna, deux de ses compagnons, des Corbeaux blancs jumeaux nommés **Hugo et Milo**, se trouvent dans un port proche nommé **Embrasse**. Ils s'y cachent depuis bien longtemps et ont fait du village leur domaine. Vu l'ampleur des événements, il est peu probable que les Chatons refusent.

Si les Chatons évoquent leur exil, le danger représenté par Sombre, les événements en cours à l'Arbrachat et le méchant roi Walter, Perle et

Yrna leur promettent, au-delà d'un éventuel trésor, de les aider par la suite. Voilà de quoi les convaincre de partir à l'aventure avec Perle !

Après un peu de repos et de récupération, après également que Perle s'est trouvé des vêtements plus adaptés, la nouvelle troupe quitte Bois-Câlin avec la bénédiction d'Yrna de plus en plus fatiguée et les louanges de la communauté.

Rallonger la sauce

Si vous le souhaitez, plutôt que de diriger les Chatons directement vers Embrasse grâce à Yrna, si vous voulez une campagne de jeu encore plus ouverte, vous pouvez leur faire mener une courte enquête au sujet des deux Corbeaux blancs. Laissez les joueurs être force de proposition en la matière. Comment s'organisent-ils ? Qui vont-ils interroger ? Où se rendent-ils dans un premier temps pour commencer leur recherche ? Vous pouvez en profiter pour glisser un intermède, une rencontre dans le marais des Chats-teignes ou une petite aventure de votre cru ou une officielle en y mêlant Perle et les corbeaux. Tout est possible ! Les Chatons peuvent se rendre par exemple à Tourne-Bouchon où ils apprendront, grâce à leur investigation auprès des tavernes, des marchands, des voyageurs et des marins, une simple rumeur, à savoir la présence discrète et mystérieuse de deux vénérables corbeaux blancs auprès du Conseil salé (voir ci-dessous).



Aventure 2

Touché-coulé à Embrasse

Le village portuaire d'Embrasse est présenté à la page 115 du livre de base de Donjons et Chatons. Vous trouverez ici des précisions supplémentaires et du matériel exploitable pour d'autres aventures. Tout ceci complète la description proposée initialement.

Embrasse est un village en partie troglodyte où la majorité des habitations sont creusées dans une haute falaise blanche qui surplombe une mer agitée. Des maisons classiques bordent aussi le sommet de l'escarpement. Certaines débordent même à la verticale sur la paroi. Le tout donne à Embrasse un aspect chaotique. Le village semble en équilibre précaire entre terre, ciel et mer.

Des escaliers naturels, sculptés ou fabriqués, des échelles, des passerelles et des ponts suspendus permettent de circuler dans le village. Ils mènent du haut de la falaise jusqu'au port et aux plages de galets, en passant par le quartier troglodyte. Il y a aussi de nombreux perchoirs et des corniches d'envol pour les Oiseaux.



Les voyageurs peuvent accéder au village via une petite route nommée **le Lacet**. Ce chemin est abrupt et sinueux. Il est aussi possible d'arriver directement à Embrasse par les airs ou par la mer. Le port est bien entretenu avec des quais imposants pour un si petit village. Un phare nommé **le Flambeau** est situé sur un îlot proche. On peut le rejoindre grâce à un solide ponton de bois. Son gardien actuel est **Jacob**, un morse énorme et taciturne qui est à la solde de Hugo et de Milo (voir plus loin).

La météo à Embrasse est capricieuse. Aucune journée ne se ressemble. Les pluies ne sont pas rares et le village peut connaître en hiver des tempêtes impressionnantes. L'ambiance est

plutôt froide et humide, mais de magnifiques journées ensoleillées peuvent avoir lieu. Ce climat changeant est assez déroutant.

Comme indiqué dans le livre de base, la richesse d'Embrasse provient de son commerce de bière et de limonade salées, mais aussi de son emplacement stratégique à la croisée d'une route maritime empruntée.

Comme pour Bois-Câlin, la présence de Hugo et de Milo a un impact sur Embrasse et ses habitants. En effet, on y trouve plus d'Animaux capables de pouvoirs surnaturels. En ce sens, Embrasse ressemble beaucoup en miniature au Royaume des Chats alors que ceux-ci ne sont guère présents par ici.

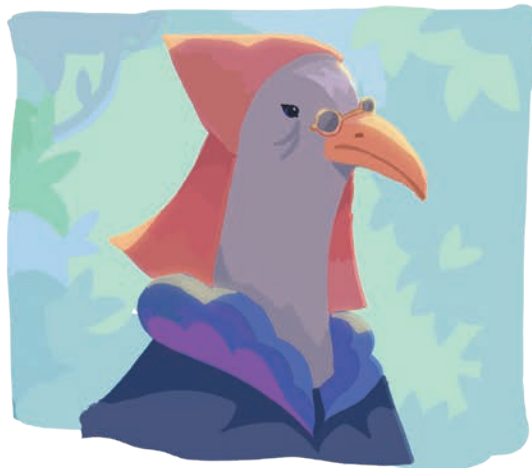


Le Conseil salé

Le village est dirigé par une assemblée nommée le Conseil salé. Le Conseil rassemble cinq notables du village élus parmi les riches commerçants et artisans locaux. Tous les cinq ans, les habitants d'Embrasse élisent leurs représentants. Il n'y a pas de limite au nombre de mandats successifs que puisse exercer un conseiller. Le Conseil siège dans un petit manoir situé au sommet de la falaise et nommé le **Palais municipal**.

Actuellement, le Conseil est composé de :

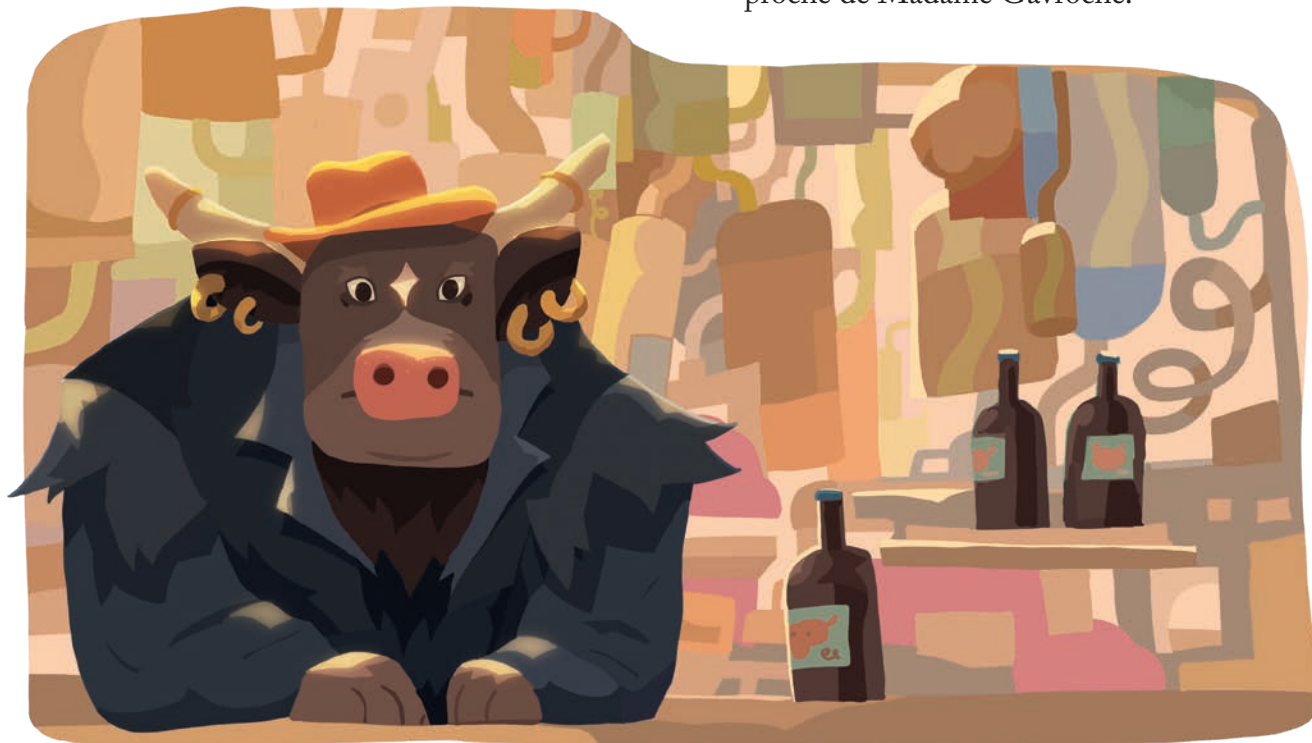
- ❧ **Madame Gavroche**, une chèvre, patronne de l'unique et énorme auberge de la ville : **Les Mille Chevreaux**. Madame Gavroche est connue pour son sens des affaires et de l'organisation. C'est son deuxième mandat ;
- ❧ **Sardine**, une chatte, propriétaire de plusieurs entrepôts du port. Sardine est jeune et dynamique. Elle a hérité il y a peu de la fortune de sa mère décédée. C'était une ancienne aventurière connue sous le nom de Rouquine. C'est son premier mandat ;
- ❧ **Bernadette**, une mouette vénérable. Elle représente les marins pêcheurs. Bernadette est la doyenne et la mémoire du village. C'est son quatrième mandat. La mouette n'aime pas Sardine. Elle est secrètement amoureuse de Milo ;





❧ **Augustin Philibert de l'Horizon**, un homard de haute naissance. Ses ancêtres ont fondé Embrasse il y a des générations. La famille De l'Horizon a toujours vécu ici et a toujours été présente au sein du Conseil. C'est son premier mandat personnel. Son père, **Léon**, lui a cédé la place. Augustin est hautain et n'aime personne. Il a peur de Hugo et de Milo ;

❧ **Chouff** est un bœuf au gabarit impressionnant. Il possède la plus grande brasserie du village et représente de fait tous les brasseurs. C'est son second mandat. Il n'apprécie guère Augustin, mais est proche de Madame Gavroche.



Hugo et Milo

Les deux Corbeaux blancs sont très âgés et décrépits, mais pas autant qu'Yrna bien que la fin approche aussi. Leurs yeux sont jaunes et étincelants. Ils portent des robes d'érudit usées, délavées et poussiéreuses. De longues capuches pendantes cachent à moitié leur visage. Ils sont intimidants. Les deux Kanjarei sont égocentriques et manipulateurs. Ni méchants ni gentils, ils sont juste tournés vers leurs propres et uniques intérêts.

Coâtaud 1 // Malin 5 // Mignon 2 // Cœur 4 (ils sont vieux) // Bricoler des trucs et des machins, Connaître les lois et les légendes, Connaître les pays et les peuples, Convaincre et baratiner, Feuler et menacer, Herboriser, Lire et écrire, Lire le ciel et les étoiles, Séduire et charmer, Trouver une information.

Hugo et Milo connaissent et sont capables de lancer tous les sorts du livre de base autant qu'ils le veulent et comme si leur Qualité était de 5 même si elle ne l'est pas.



Les serres derrière le trône

Le Conseil salé est une simple façade, car à Embrasse le pouvoir est aux serres d'Hugo et de Milo, les deux Kanjarei. Les deux Corbeaux blancs extrêmement âgés sont les maîtres du village. Ils ont soutenu la famille De l'Horizon dans la fondation du village puis l'ont totalement organisé et administré à leur unique profit depuis des décennies. Ils reçoivent une partie des impôts et commanditent diverses missions aux différents capitaines fréquentant le port. Ils donnent leurs ordres aux conseillers.

Officiellement, pour les habitants, Hugo et Milo sont juste deux vieux excentriques, amateurs de livres et de bières, que l'on ne voit guère. Ils vivent depuis fort longtemps dans une immense habitation troglodyte creusée au cœur de la falaise. Leur demeure est, paraît-il, labyrinthique et remplie de livres et de reliques d'autrefois. En raison de leur âge, les corbeaux quittent rarement leur antre sauf pour se rendre aux réunions du Conseil salé à qui ils donnent leur avis, du fait de leur grande sagesse.

Les deux Kanjarei sont riches et disposent de pouvoirs surnaturels hallucinants. Ils ont aussi des liens avec de nombreuses personnes peu recommandables à Tourne-Bouchon ou parmi les pirates.

Par la manipulation, la flatterie, l'intimidation ou le chantage, ils imposent aux nouveaux conseillers élus leur autorité et leurs décisions. S'opposer à eux ou à leurs directives est une très mauvaise idée. La découverte de ce pouvoir derrière le trône est le plus souvent une sale surprise pour les conseillers fraîchement arrivés. Seule Sardine est clairement réticente par rapport à cette autorité des ombres.

Jacob, le gardien du Flambeau, est l'agent n° 1 d'Hugo et de Milo! Le vieux morse est leur messager, leur intermédiaire et une brute s'il le faut. Le gardien de phare connaît beaucoup de monde au village et peut engager quelques gros bras au besoin. Il est entièrement dévoué aux Kanjarei.



Les plans de Sombre

Une actualité inattendue vient perturber Embrasse et perturber les plans d'Hugo et de Milo. Comme vous le savez déjà, Sombre a décidé de sortir du Val aux Brumes pour mettre ses plans de conquête à exécution. Il a envoyé des escouades vers le sud pour récolter des informations, mener des rapines et créer un sentiment de peur. Parallèlement, il a chargé un de ses bras droits, le **capitaine Coquerik**, de prendre Embrasse. Le village est un point stratégique important. Il est riche et se trouve sur un axe maritime et commercial intéressant. C'est la porte ouverte sur Tourne-Bouchon et pourquoi pas sur l'Arbrachat.

Coquerik a pris la tête d'un corps expéditionnaire de Cornes noires. Il assiège actuellement le village par la terre, mais aussi par la mer après avoir acheté la complicité d'un navire pirate devenu à présent un bâtiment corsaire à la solde de Sombre : **Le Foudre du soir** commandé par le capitaine Croquedur, un crocodile borgne, sournois et méchant. Le bateau compte aussi plusieurs Cornes noires à son bord.

Le but de Coquerik est de négocier la reddition du village. Il ne veut pas que le port ou les commerces soient abîmés par une éventuelle bataille afin qu'ils profitent aux troupes de Sombre. C'est pourquoi il assiège Embrasse et maintient la pression en organisant régulièrement des petites opérations coup de poing : patrouilles du Foudre du soir aux abords du port, attaques contre les barricades du Lacet érigées par les habitants et discours ou tracts menaçants à l'encontre du Conseil salé. Bref, depuis peu, personne n'entre ni ne sort d'Embrasse. Le commerce et les voyages sont coupés. La population a peur, mais résiste. Il faut dire que la présence inattendue de nombreux Animaux capables de surnaturel, même sommaire, donne du fil à retordre aux Cornes noires. Cependant, la situation ne peut pas durer éternellement. Soit le siège est cassé, soit le village finira par se rendre.



Synopsis

Les Chatons vont devoir entrer dans Embrasse, puis en sortir. Obtenir une audience auprès des deux vieux corbeaux blancs n'est pas une sinécure. Qui plus est, les deux Oiseaux machiavéliques comptent bien se servir de Perle et des aventuriers comme un outil envoyé inopinément par le destin pour chasser leurs ennemis. Pour pouvoir obtenir leur aide et leurs précieuses informations, Hugo et Milo vont demander à nos héros de défendre le village et de mettre échec et mat Coquerik.



Scène 1 : un nœud sur le Lacet

Après avoir quitté Bois-Câlin, grâce aux indications d'Yrna ou grâce à leur propre enquête, les Chatons et Perle arrivent près d'Embrasse. Il y a quelque chose qui cloche ! Des soldats sont amassés au sommet du chemin qui mène au village. Ils portent le même uniforme que les soudards croisés plus tôt, lors du sauvetage de Pio et Pia. Devant eux se dresse une barricade de fortune qui les empêche d'accéder aux premières habitations du haut de la falaise. Un mélange hétéroclite d'Animaux garde cette petite muraille et bombarde de cailloux et de fruits pourris les Cornes noires en faction. L'ambiance est tendue. Embrasse est assiégée !

Si les aventuriers se dirigent plus loin vers le rivage, ils ont la surprise de constater que le blocus s'étend à la mer également. Un grand navire menaçant rôde aux abords du port et empêche tout bateau d'entrer ou de sortir. Ce galion bat double pavillon : un drapeau noir avec une tête de mort, le symbole des pirates, et un autre blanc frappé d'une tête de bouc noir, le symbole craint des armées de Sombre. Le

Foudre du soir est armé de plusieurs balistes. Une troupe nombreuse de Cornes noires et de pirates arpentent son pont supérieur.

Que cela soit par la terre ou par la mer, les Chatons vont devoir trouver une solution sûre et discrète pour entrer dans Embrasse.

Alors qu'ils observent les lieux, les jeunes exilés assistent à l'une ou l'autre de ces scènes, voire aux deux :

- Un coq sévère (Coquerik), en uniforme d'officier, vient menacer les gens de la barricade. Il demande au Conseil salé de réfléchir et, si les conseillers ne veulent pas que le village en pâtisse, de lui ouvrir les portes du village ;
- Un crocodile patibulaire et borgne (Croquedur) vocifère des ordres aux marins et dirige le navire vers le phare. Un tir de baliste vient frapper bruyamment le bâtiment qui en perd quelques pierres au passage. Un Morse musculeux (Jacob) réplique avec un tir d'arbalète qui finit dans l'eau. Le crocodile rigole, menace le morse et le navire s'éloigne.

Plusieurs options s'offrent aux Chatons :

- Prendre d'assaut par derrière les soldats de Sombre afin d'en profiter pour rejoindre la barrière, l'escalader et se réfugier auprès des défenseurs. C'est une option risquée ! Rappelons-le, dans Donjons et Chatons, la violence paie rarement ;



- ❖ Tenter de se faufiler discrètement pour atteindre la barricade, la traverser et rallier le village. Les Chatons peuvent même tenter de rejoindre le village sans être vus non plus par les défenseurs d'Embrasse ;
- ❖ Trouver une embarcation (un Chaton ne nage pas). Il y a une vieille barque de pêcheur qui traîne plus loin sur la plage. Il faut la colmater puis prendre la mer et tenter d'échapper au Foudre du soir pour rejoindre soit le Flambeau, soit le port ;
- ❖ Toute autre solution imaginée par vos joueurs : négociation, bluff, intimidation, stratagème, etc.

Perle peut être utile, car sa magie et ses diverses compétences sont un sacré atout. Cependant, elle souhaite aussi rester discrète et prudente. L'Hermine connaît bien mal ce nouveau monde. Elle n'interviendra directement que si les Chatons sont gravement menacés. Néanmoins, Perle insiste pour rejoindre le village au plus vite. Elle n'a qu'une hâte, c'est de retrouver ses compagnons d'autrefois. Elle ne se doute pas que Hugo et Milo ont bien changé et qu'ils sont devenus des corbeaux manipulateurs et jaloux de leur pouvoir.

Cette scène est volontairement ouverte. Vos joueurs vont devoir faire preuve d'astuce et prendre les devants. De votre côté, en tant que Conteuse, vous devrez mettre en scène avec logique et bienveillance les événements.

N'hésitez pas à demander des tests adaptés pour valider ou non les réussites et avancées des Chatons.

Attention, il est possible que les Chatons et Perle se fassent arrêter par les Cornes noires ou par les pirates. Ils sont dès lors présentés à Coquerik ou à Croquedur puis mis aux fers. Cela implique qu'ils vont devoir s'échapper du camp ou du bateau et tout recommencer.



C'est important à prendre en compte car, si les Chatons échouent deux fois de suite, malgré les contrordres d'Hugo et de Milo, le Conseil salé finira par céder et Embrasse sera envahie. Dès lors, retrouver les deux Kanjarei sera bien plus compliqué car ils s'apprêteront à quitter le village en catimini pour une planque sûre à Tourne-Bouchon. À votre envie, vous pouvez mettre en scène la recherche des corbeaux dans le village occupé ou leur poursuite vers la cité des Cochons.



Capitaine Coquerik

Un coq et un officier sévère, mais respecté par ses troupes. Sa crête rouge vif est élégante.

Costaud 3 // Malin 3 // Mignon 3 // Cœur 6 // Bouger son popotin, Feuler et menacer, Griffer, Rester calme et impassible // Rapière, bel uniforme portant le symbole des Cornes noires.

Capitaine Croquedur

Un crocodile borgne, mauvais et méchant.

Son chapeau de pirate est immense.

Costaud 4 // Malin 3 // Mignon 1 // Cœur 7 // Bouger son popotin, Feuler et menacer, Griffer, Lire le ciel et les étoiles // Sabre d'abordage, énorme tricorne noir avec une plume d'autruche.

Scène 2 : des oiseaux de mauvais augure

Une fois au village, il faut rencontrer Hugo et Milo. Cela implique de se renseigner, car les Chatons et Perle ne savent pas où logent les deux Kanjarei. C'est l'occasion de donner aux joueurs plus de détails sur le village et son organisation : les différents quartiers (à l'air libre, troglodyte, le port et le phare), la politique, l'actualité, les personnalités locales, etc.

Encore une fois, il y a plusieurs options possibles pour les Chatons :

- Visiter Embrasse et s'informer directement dans les rues auprès de la population ou plus facilement à l'auberge des Mille Chevreux. Cela nécessite des négociations et au final la réussite d'un test de groupe difficile de Mignon car, vu le siège en cours, les habitants sont tendus et méfiants envers les inconnus ;



- Demander audience auprès du Conseil salé qui doit bien connaître tous les habitants du village, surtout lorsqu'il s'agit de deux corbeaux blancs étranges ;

- Faire courir le mot que l'on cherche des informations sur Hugo et Milo. Cela va attirer leur attention et les Chatons seront rapidement interpellés par Jacob et quelques gros bras des docks.

Grâce à la description d'Embrasse à la page 115 du livre de base et grâce aux détails supplémentaires fournis dans cette aventure, vous avez tout le matériel nécessaire, en tant que Conteuse, pour animer de manière cohérente et intéressante cette recherche au sein du village en crise.

À cette occasion, les Chatons entendent parler d'un personnage local historique, une exploratrice de renom, la Colombe **Cristobella** qui a parcouru les mers à bord de son célèbre navire, La Petite Fille. Ils peuvent même voir de nombreuses peintures la représentant elle et son navire dans les commerces ou les habitations du village. C'est une des grandes fiertés de la communauté maritime. On dit qu'elle a rapporté mille et un trésors de ses voyages et qu'elle a exploré des terres inconnues (cf. aventure n° 4).



Voici quelques incidents qui peuvent, si vous le souhaitez, venir pimenter le début de cette scène :

- Les Cornes noires se lancent à l'assaut de la barricade. Tout le monde se précipite pour la défendre. Les Chatons et Perle sont enrôlés au passage. Attention, car si Perle fait la démonstration de ses grands pouvoirs, elle risque de devenir la cible de toutes les curiosités dont celle de Coquerik qui va envoyer des soldats s'infiltrer dans Embrasse pour enlever l'Hermine. D'un autre côté, alertés, Hugo et Milo viennent à la rencontre de leur sœur. C'est l'occasion aussi pour les Chatons de faire preuve d'héroïsme et de s'attirer la sympathie des villageois ;
- Le Foudre du soir entre dans le port. Une troupe mixte de pirates et de Cornes noires débarque et envahit les docks. C'est une alternative à l'assaut de la barricade présentée ci-dessus ;
- Le Conseil salé sous pression est au bord de l'explosion ! Sardine s'oppose sans détour à Bernadette. De plus, la jeune chatte ne supporte plus les manigances des corbeaux. Elle est prête à tout dévoiler au grand public. Les Chatons sont approchés par différents membres du Conseil ou par Jacob. Tout le monde veut les utiliser pour mettre fin à la zizanie et faire taire les dangereux racontars, y compris par des moyens pas très recommandables : enlèvement, menaces, traquenard, etc.

Quoi qu'il en soit, les Chatons et Perle finissent par rencontrer les deux vieux corbeaux blancs. Ceux-ci sont curieux vis-à-vis du réveil de Perle. Cette réunion a lieu soit dans leur demeure troglodyte, soit dans la salle du conseil au sein du Palais municipal. Les deux corbeaux sont ravis de retrouver Perle, mais l'Hermine les trouve bien changés tant physiquement qu'en termes de personnalité.



Les deux frères sont bien plus roublards et manipulateurs qu'avant. Ils ont perdu leur bonhomie. Hugo et Milo s'en défendent en expliquant que le monde a changé et qu'il faut bien s'adapter. D'ailleurs, ils veulent à tout prix préserver le secret des Kanjarei alors que Perle ne souhaite plus rien cacher aux Chatons. L'Hermine a confiance en eux. Après tout, ils ont vécu bien des péripéties ensemble.

Les deux corbeaux forment un duo malaisant. Ils semblent toujours en train de réfléchir, de peser leurs mots, etc. Ils se parlent entre eux comme s'ils étaient seuls. Ils marmonnent, ricanent, etc. Hugo semble être néanmoins le plus volubile alors que Milo se réfère sans cesse à ses souvenirs. Les deux frères essaient en permanence d'avoir un coup d'avance et de prévoir l'avenir, un avenir à leur seul bénéfice bien entendu. Ils sont très différents d'Yrna ou de Perle.

Les deux Kanjarei répondent sans plaisir aux questions de Perle et l'éclairent sur les

changements qui ont eu lieu. Ils confirment les dires d'Yrna et vont même jusqu'à affirmer que le monde est ce qu'il est grâce à eux et à **Elminsdalf**. Ils ont contribué pendant toutes ces années alors que Perle dormait et qu'Yrna la veillait à distribuer la bonne parole (ou plutôt à contaminer des bêtes en favorisant ainsi leur éveil). De son côté, Elminsdalf a choisi de poursuivre son voyage à travers le monde alors que lassés, ils se sont définitivement installés ici. Le Cochon d'Inde voulait en savoir plus sur la disparition des humains, les fameux gros-tout-nus d'autrefois. Surtout, il voulait mettre la patte sur **l'Élixir**, la substance surnaturelle mise au point, selon lui et ses découvertes, par leurs créateurs et à l'origine de tout cela, des pouvoirs eux-mêmes.



Après des décennies de recherche, après avoir rassemblé un énorme savoir sur l'ancien temps, Elminsdalf était persuadé de son existence. Il a informé les Corbeaux il y a des années de cela qu'il prenait la mer vers une île où selon lui de l'Élixir serait encore conservé. Pour les Corbeaux, c'était de la folie, le rêve d'un doux dingue. Pour eux, Elminsdalf n'est plus. Pour autant, avant son départ, celui-ci leur a remis une drôle de boussole miagique qui leur permettrait, s'ils le désiraient, de le rejoindre dans son épopée.

Les Corbeaux n'y ont jamais prêté attention, mais ils sont prêts à la céder à Perle et aux Chatons en échange de la libération d'Embrasse. Elle fonctionne encore, car l'objet émet toujours un petit vrombissement et des bips espacés, mais réguliers. De plus, son aiguille pointe toujours dans la même direction que celle prise par Elminsdalf. Bref, c'est donnant-donnant.

Peu importe leur lien profond avec Perle, les affaires sont les affaires et les corbeaux ne veulent pas qu'une terrible et ultime bataille embrase Embrasse. Les Chatons ont carte blanche et ils bénéficient bien sûr du soutien inconditionnel du Conseil et du village. Les

deux Kanjarei connaissent même une courageuse capitaine de navire qui pourrait les emmener ensuite sur la piste d'Elminsdalf.

Ragnarök à Embrasse

Vous noterez les clins d'œil plus ou moins appuyés, mais aussi largement détournés, à la mythologie nordique à travers Hugo/Hugin (« la pensée ») et Milo/Munin (« la mémoire »), les deux corbeaux d'Odin. Comme leurs homologues scandinaves, les deux Kanjarei tentent eux aussi de prévoir les batailles et surtout d'éviter la destruction du monde ou plus exactement, dans le cas présent, de leur petit monde qu'est Embrasse.



Scène 3 : liberté!

Aux Chatons de jouer! Cette dernière scène leur appartient encore plus que les précédentes. L'objectif final est de chasser les Cornes noires et de casser le blocus actuel. En réalité, il y a deux solutions possibles : soit ouvrir la voie par la terre, soit par la mer. Vous trouverez ci-dessous divers plans probables à mettre en place. Il y a de fortes chances que les joueurs mettent au point leur propre plan, mais qui devrait ressembler plus ou moins à ce qui est proposé ci-dessous. Vous pouvez aussi les aiguiller en cas de manque d'idées.

Pour casser le siège terrestre, il faut chasser les Cornes noires positionnées devant la barricade. C'est difficile, car il s'agit de soldats bien formés et dévoués. Une bataille rangée est périlleuse. La résistance d'Embrasse risque de se faire balayer et encore une fois Hugo et Milo s'opposent à l'idée d'une guerre ouverte. Ils ne veulent pas perdre ce qu'ils ont patiemment construit. Par contre, si le capitaine Coquerik est personnellement défait ou s'il est fait prisonnier, cela peut changer le cours des événements. Sans chef ou face à un chef battu, les Cornes noires sont perdues. Ces soldats ont trop l'habitude de suivre les ordres et d'être soumis à une autorité sans faille. À partir de là, soit les Chatons provoquent en duel le capitaine, soit ils montent une expédition commando pour l'attraper au cœur de son propre

camp. Il est également possible de l'attirer dans un piège, par exemple la signature d'un faux armistice. Si le siège terrestre cède, comprenant que le vent a tourné, le capitaine Croquedur ne va pas faire long feu sur place. Il est méchant, mais pas idiot.

Mettre fin au blocus maritime est du même acabit. Il faut soit :

- ❧ S'emparer du Foudre du soir ;
- ❧ Couler le navire corsaire ;
- ❧ Capturer son capitaine crocodile ;
- ❧ Négocier avec Croquedur afin qu'il cesse d'être aux ordres de Sombre. Le borgne est avant tout un pirate, il peut se laisser tenter par la promesse d'un trésor.

Encore une fois, la violence n'est pas toujours la meilleure solution. Là encore, de multiples possibilités sont offertes. Les Chatons peuvent :

- ❧ Faire appel au courage de tous et à la mémoire de Cristobella, l'héroïne des mers, pour rassembler des barques et se lancer à l'assaut ;
- ❧ De même, mais en privilégiant une approche plus discrète pour monter à bord du Foudre du soir à la faveur de la nuit ;

❧ Convaincre un capitaine courageux de se lancer dans une bataille navale. La **capitaine Capucine** avec **le Jour d'été**, décrite plus loin et à la page 115 du livre de base, peut être une bonne option. Avec la présence bienvenue de Perle et des Chatons, Hugo et Milo sont moins réticents à la faire intervenir. Ils sont prêts à permettre à la Chatte de sortir de sa réserve et de s'engager dans la bataille pour la libération d'Embrasse. Ce genre de confrontation en mer est plus à leur goût, car les moyens engagés sont moindres et la population du village (leurs sujets et leur source de revenus) sera épargnée.

Si le blocus naval est mis en échec, le siège terrestre ne sert plus à rien. Coquerik est contraint d'y mettre fin. Il est fort probable que des messagers mandatés par le Conseil salé vont partir par la mer vers Tourne-Bouchon et/ou l'Arbrachat. La ou les cités vont envoyer en retour des troupes pour aider le village au nom de leurs accords commerciaux. Le Coq déchante, s'enfuit et la crête basse va faire son rapport à Sombre. Embrasse est tranquille pour un bon moment.

N'oubliez pas que Perle, Hugo et Milo, en tant que Kanjarei, peuvent être des atouts de poids dans le plan choisi. Cependant, les Corbeaux rechignent à se montrer et à agir directement. Les Chatons bénéficient aussi, malgré ses dissensions, de l'appui du Conseil salé.

Ils peuvent même se rapprocher un peu plus d'un ou plusieurs de ses membres pour obtenir de l'aide supplémentaire :

- ❧ Madame Gavroche peut participer à l'organisation ;
- ❧ Sardine est farouche et courageuse ;
- ❧ Bernadette est très écoutée par les marins et les pêcheurs ;





❖ Augustin peut faire appel à la fibre patriotique des habitants, au souvenir de Cristobella, la Colombe qui travaillait pour ses ancêtres, mais aussi à l'argent de sa famille ;

❖ Et enfin, Chouff est costaud et connaît pas mal de gros bras.

Sans oublier Jacob qui se met au service des Chatons sur les ordres de ses véritables patrons. Le morse est un dur à cuire et il a un bon réseau sur les quais. C'est également un ancien marin accompli qui sait naviguer.

La boussole d'Elminsdalf

Une fois le siège terminé, Hugo et Milo tiennent leur promesse et livrent aux Chatons et à Perle la boussole. Celle-ci est un magnifique objet doré et ouvragé. Il mêle technologie de l'ancien temps et surnaturel. La boussole émet de rares sons réguliers et son aiguille pointe vers la mer et l'horizon.

Perle veut savoir si son frère est encore vivant. De plus, pragmatique, elle est persuadée qu'Elminsdalf est le seul Kanjarei sur lequel elle peut réellement compter : Yrna est au crépuscule de sa vie, les deux corbeaux blancs sont vieux, égocentriques et peu fiables. Malgré les apparences, Perle est perdue dans ce nouveau monde qu'elle ne connaît pas.

Malgré l'aide des Chatons, elle a besoin de retrouver une partie de ses origines à travers Elminsdalf. De plus, si elle a bien compris que les Kanjarei sont sans le vouloir à l'origine de ce nouveau monde en raison des expériences qu'ils ont subies, elle veut en avoir le cœur net et savoir si ce fameux Élixir existe vraiment. Les Chatons sont ses seuls amis. Malgré leur jeune âge et leur statut d'exilés, nos aventuriers représentent pour elle un ancrage, un soutien et un espoir. En fin de compte, malgré ses pouvoirs et son aura, l'Hermine

n'en reste pas moins fragile et vulnérable. Elle reste ce petit animal innocent qui a subi tant de choses par le passé.

Hugo et Milo orientent le groupe vers une capitaine de leur connaissance qui a déjà travaillé pour eux, la courageuse Capucine et son navire, le Jour d'été. Celle-ci était bloquée au port par la menace du Foudre du soir. Elle avait aussi reçu l'ordre exprès de la part des deux Kanjarei de rester sagement et discrètement à sa place. Si la situation s'envenimait et qu'Embrasse tombait, les deux Corbeaux comptaient fuir en emportant une partie de leur bibliothèque et de leurs richesses vers Tourne-Bouchon, grâce à elle et à son bateau. La capitaine Capucine en a marre d'Embrasse et des manigances des Corbeaux. Elle ronge son frein. Elle accepte volontiers de transporter Perle et les Chatons et de prendre le large dans tous les sens du terme. Elle veut reprendre sa carrière en patte et suivre les traces de ses héroïnes, Cristobella et La Petite Fille.

Alors qu'un nouveau jour se lève, sous le regard toujours malaisant et calculateur des deux vieux corbeaux blancs, les Chatons embarquent. Le Jour d'été prend la mer vers une destination inconnue. Embrasse retrouve son calme et les deux Kanjarei reprennent leur mainmise sur le village.





Fin d'un règne

Il est tout à fait possible que les Chatons n'aiment pas Hugo et Milo et qu'ils profitent des événements pour mettre fin à leur tyrannie. À l'instar des velléités de Sardine, les aventuriers peuvent dévoiler au grand jour le rôle des Kanjarei derrière le Conseil salé, soit avec fracas, soit tout en finesse. La crise traversée par Embrasse est l'occasion de mettre fin au long règne de l'ombre des deux Corbeaux blancs. Les deux Kanjarei pourraient se montrer plus utiles au village s'ils acceptaient de jouer un rôle plus clair et défini. De même, le Conseil serait sans doute plus performant sans être la marionnette des deux vieux comploteurs. À vos joueurs de voir et à vous, en tant que Conteuse, d'accompagner le mouvement ou pas.



Aventure 3

Ô mon bateau !

Cette troisième aventure est particulière. Elle ne propose pas de structure relativement linéaire comme les deux précédentes. Au contraire, elle entraîne les Chatons dans les turpitudes de la vie en mer. Vous y trouverez d'abord la description complète du Jour d'été et de son équipage. La présentation de ce navire peut vous servir de modèle pour en créer plein d'autres de votre cru. Ensuite, l'aventure est scindée en trois scènes ou parties différentes :

- La première propose trois intrigues ou événements à bord du Jour d'été auxquels les Chatons peuvent être confrontés lors de leur voyage ;
- La deuxième fournit des tables aléatoires permettant d'agrémenter à l'envi un voyage en mer ainsi qu'un incident plus spécifique à la traversée actuelle des Chatons ;
- La dernière présente la fin du voyage avec l'arrivée en vue de l'Île Nuage, la destination mystérieuse d'Elminsalf indiquée par sa boussole.



Le Jour d'été

Le Jour d'été est une goélette, un modeste voilier doté de deux mâts. Ses voiles sont auriques, c'est-à-dire de forme quadrangulaire. Son mât avant ou grand mât est plus haut que son mât arrière nommé mât d'artimon. En haut du grand mât, une vigie constituée d'un ancien tonneau de rhum est solidement attachée. Les voiles du Jour d'été ont la couleur d'un soleil radieux dans un ciel sans nuages. Sa coque est un joli mélange de bois et de métal, patiné par le temps, mais bien entretenue. Son pavillon représente un soleil stylisé rayonnant sur fond azur. Son nom est peint en belles lettres d'or le long de la coque, de chaque côté de la poupe. La goélette est en parfait état.

Le Jour d'été mesure environ quinze mètres de long. Il possède un pont supérieur, à l'air libre, et un seul pont inférieur (à l'intérieur de la coque) qui sert de quartier à l'équipage, mais aussi de cales. Ce navire est fin et élégant. Il a fière allure. Il est équilibré et taillé pour la course. Cette goélette est particulièrement rapide et manœuvrable. Le Jour d'été n'a pas besoin d'un équipage nombreux pour naviguer.

Sur le pont, on trouve une multitude de cordes, de barriques, de caisses et d'outils

Le tout est propre et bien rangé. Matthias le mousse (cf. ci-dessous) y veille et adore briquer.

Dans les cales, il y a des réserves pour les longues traversées et du matériel de réparation. Gédéon l'artisan tient les comptes et s'occupe de l'approvisionnement avec l'aide de Madame Roucoucou la médecin de bord. Une cambuse pour stocker les vivres est située juste à côté. À l'autre extrémité se trouve la partie réservée à l'équipage. Cette pièce est exiguë. Elle comporte des hamacs, des sacs en toile et des petits coffres où les marins conservent leurs affaires personnelles.

La capitaine Capucine possède sa propre cabine fermée à clé. Elle n'est pas grande non plus, mais elle est agréable et parfumée par de l'encens exotique. L'endroit est également décoré par quelques bibelots rapportés de ses voyages ou gagnés aux dés. Un tableau de Cristobella en habits d'apparat en est l'œuvre maîtresse.

Le Jour d'été dispose d'une chaloupe accrochée à sa poupe. Elle est baptisée L'Étincelante. L'équipage la met à l'eau pour se rendre à terre facilement, si un port n'est pas accessible ou si les fonds ne sont pas assez hauts.





Un sacré équipage

La capitaine Capucine

Vous trouverez sa description à la page 115 du livre de base.

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.



Boniface, le second

Boniface est un crabe bien bâti à la carapace burinée qui porte aux pattes certains butins. C'est un ancien marin pêcheur qui a été sauvé d'un naufrage par la capitaine Capucine. Depuis, Boniface a rejoint le Jour d'été. Il adore Capucine pour laquelle il serait prêt à se sacrifier. Le crabe a le cœur sur la pince et peut apprendre les usages de la mer aux Chatons.

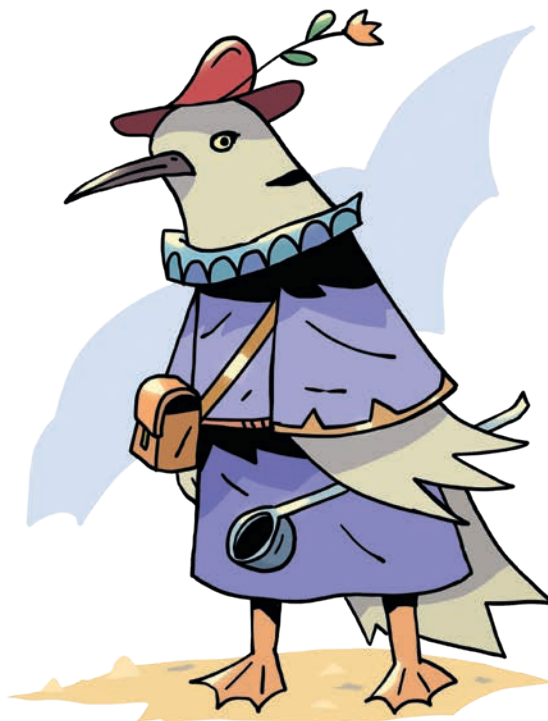
Costaud 5 // Malin 2 // Mignon 1 // Cœur 7 // Feuler et menacer, Lire le ciel et les étoiles // Gourdin, joli bandana coloré.



Madame Roucoucou

La tourterelle est le médecin de bord et la cuisinière. Elle a du caractère et n'aime pas les pleurnichards. Il paraît que Cristobella, la Colombe, serait une de ses ancêtres. Madame Roucoucou a soigné la capitaine d'une vilaine blessure après un duel. Depuis, elles sont amies. Ses spécialités sont la soupe de poissons épicée et le rafistolage des marins imprudents.

*Costaud 2 // Malin 4 // Mignon 2
// Cœur 6 // Cuisiner, Soigner blessures et
maladies // Trousse médicale, énorme louche
en bois.*



Gédéon dit « La Planche »

Gédéon est l'artisan de bord. C'est lui le spécialiste des réparations. Ce vieux castor bricoleur prend bien soin du Jour d'été, à croire qu'il en est amoureux. Gédéon est tout à la fois charpentier, couturier, cordier, etc. Il faisait déjà partie de l'ancien équipage quand Capucine a gagné la goélette aux dés.

*Costaud 3 // Malin 3 // Mignon 2 //
Cœur 6 // Bricoler des trucs et des machins,
Lire et écrire // Caisse à outils, livre de
comptes.*

Jack, la vigie

Jack est un ouïstiti grossier et tête brûlée. C'est un véritable casse-cou qui passe la plus grande partie de son temps au sommet du grand mât ou dans les voiles. Sur le pont, Jack boit trop de rhum et cherche toujours des histoires ou la bagarre. Pourtant avec son physique de gringalet, ce satané ouïstiti ferait bien de faire attention. Jack est tatoué et porte un vieux bonnet.

*Coïtaud 1 // Malin 4 // Mignon 3 //
Cœur 5 // Bouger son popotin, Faire les
poches // Bouteille de rhum, canif.*



Matthias, le mousse

Ce jeune chiot timide est la dernière recrue de la capitaine. Elle l'a recueilli à Embrasse alors que Matthias se faisait exploiter comme domestique par un marchand mal-honnête. Matthias a peur de tout ! Mais il fait bien son travail, adore la vie en mer et est secrètement un peu amoureux de la belle Capucine.

*Coïtaud 2 // Malin 2 // Mignon 4 //
Cœur 4 // Faire de la musique, S'occuper des
bêtes // Balai, flûte.*



Plouf, Plaf et Plif, les frangins marins

Les trois poissons-chats sont de sacrés lascars. Ils sont inséparables et il est difficile de les distinguer. Ils ont la rigolade facile et adorent jouer aux dés ou aux cartes. Les frangins ont toujours travaillé comme marins ou pêcheurs. Après avoir perdu une partie de dés avec Capucine, ils lui doivent tellement d'argent qu'ils se sont engagés à travailler pour elle afin d'éponger leurs dettes.

*Costaud 5 // Malin 1 // Mignon 2 //
Cœur 6 // Cueillir et chasser, Bouger son
popotin // Dés, cartes.*



Scène 1 : hissez haut

Perle et les Chatons se mettent sur la piste d'Elminsdalf. Le Cochon d'Inde est parti il y a longtemps sur les traces de l'Élixir, la mystérieuse substance que les gros-tout-nus ont mis au point pour créer les Kanjarei et sans le savoir changer le monde. L'étrange boussole donnée par Hugo et Milo fonctionne. Elle émet des bips réguliers, mais rares. Son aiguille pointe toujours dans la même direction. La capitaine Capucine suit ce cap avec sérieux. Il fait beau pour le moment et le Jour d'été file sur l'eau vers la destination inconnue indiquée par l'engin magique.

Vous trouverez dans cette première partie trois incidents qui peuvent venir agrémenter la traversée. Ils sont classés à priori, du plus simple et rapide à gérer au plus compliqué et long à régler. Vous pouvez tous les faire jouer ou en choisir seulement un ou deux. C'est à vous de voir selon votre envie, celle de vos joueurs et votre temps de jeu. Vous pouvez également inventer vos propres rebondissements en vous basant sur la description du Jour d'été et de son équipage.

Jack O'Rhum

Jack a encore trop bu ! Il s'est sifflé un cruchon de rhum en cachette. Le Ouisstiti est remonté vers sa vigie, mais il est tombé en chemin dans les voiles. Le Ouisstiti s'est emmêlé dans les cordages des gréements. Bien fait pour lui ! Personne ne veut aller l'aider. Il faut dire que ce gringalet est sacrément désagréable. Jack appelle à l'aide les Chatons. S'ils sont de vrais héros, ils ne peuvent pas le laisser dans ces sales draps. Le reste de l'équipage est curieux. Après tout, effectivement, ces passagers sont-ils aussi héroïques et importants que cela ?

Grimper jusqu'à Jack, le libérer puis redescendre en toute sécurité va demander de l'astuce et de l'agilité. Surtout que le vent se met à souffler et que Jack est saoul ! Tout cela va nécessiter une méthode cohérente et des tests de Coûtaud et/ou de Malin de difficulté moyenne puis difficile. En cas d'échec, gare à la chute (-1d6 points de cœur) ou à l'emmêlement (il faut libérer également cet autre maladroït).

Passager clandestin

Des victuailles ont disparu de la réserve et la cambuse a été visitée. Il manque aussi des bricoles comme un peu de corde sur le pont, la couverture de Mathias et une paire de dés appartenant à Plif. La tension monte et chacun reproche à l'autre d'être un chapardeur. Mathias est persuadé que Plouf qui avait froid lui a piqué sa couverture. Plif accuse Gédéon de lui avoir confisqué ses dés, car le castor reproche aux trois frères de jouer plutôt que de travailler. La capitaine Capucine et Boniface essaient de remettre de l'ordre, mais rien n'y fait.

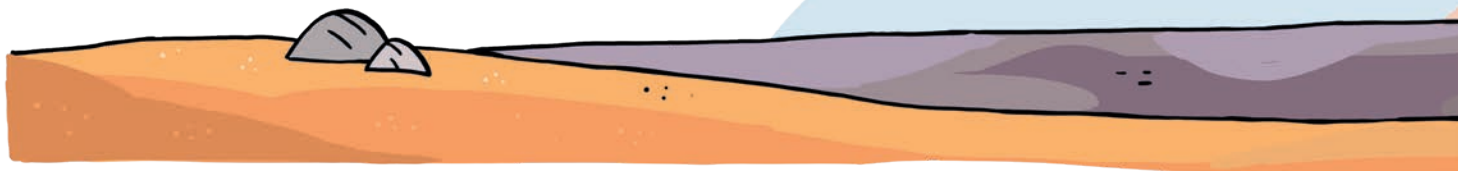
Étant des nouveaux venus, Perle et les Chatons sont aussi soupçonnés. Y aurait-il un sale petit voleur parmi les passagers ? Jack, le Ouisititi, aime le grabuge et en rajoute. Il n'hésite pas à mettre de l'huile sur le feu en mentant, en disant qu'il a vu un des Chatons (déterminé au hasard) fureter la nuit sur le pont. L'ambiance s'envenime. Il faut régler cette affaire avant que cela ne dégénère en pugilat.

La vérité est qu'un passager clandestin se trouve à bord. Après les terribles événements d'Embrasse, **Paola**, la Souris, a décidé de quitter le village. Malheureusement, sans le sou, elle a dû se résoudre à monter en catimini sur le Jour d'été et à s'y cacher. Elle s'est aménagée une planque derrière les plus grandes caisses de la réserve. Elle sort la nuit pour chiper dans la cuisine. Elle explore le navire pour trouver

de quoi s'occuper et améliorer son quotidien. Paola est prudente et fait bien attention à ne pas laisser d'indice derrière elle.

Les Chatons vont devoir comprendre ce qu'il se passe et trouver la passagère clandestine. Ils peuvent fouiller le bateau de fond en comble, mettre en place une surveillance nocturne discrète ou encore tendre un piège. Il y a de nombreuses possibilités mais, attention, ils doivent faire vite s'ils ne veulent pas que l'équipage s'entredéchire.

Une fois découverte, il faut décider du sort de Paola. La capitaine Capucine et le second Boniface sont des gens de la mer. Ils sont durs et ne supportent pas les passagers clandestins. Jack en profite et propose de jeter la souris par-dessus bord. Les trois poissons-chats veulent quant à eux l'abandonner sur la première île venue. Mathias et Madame Roucoucou veulent au contraire aider Paola. Bref, il faut régler le problème jusqu'au bout, car des disputes éclatent de nouveau et la capitaine risque de prendre une décision hâtive.



Paola

La pauvre souris a le pelage gris clair et de magnifiques yeux violets. Elle est maigre et paraît toute fragile. Sa voix est douce. Elle ne veut de mal à personne. Elle est juste désespérée et a envie de reconstruire sa vie loin des ennuis et des risques de la guerre. C'est une réfugiée! Découverte, elle implore la pitié de tous, demande l'asile à la capitaine et est prête à payer son voyage en aidant à bord.

*Costaud 1 // Malin 3 // Mignon 4 //
Cœur 4 // Observer et fouiller, Se cacher dans
les ombres, Se déplacer en silence.*



Le médecin est malade

Madame Roucoucou ne va pas bien. La Tourterelle éternue et perd ses plumes. Après un malaise, elle doit rester alitée. Fiévreuse, elle est très faible. Tout l'équipage est inquiet. Même Jack descend régulièrement de sa vigie pour demander de ses nouvelles. Madame Roucoucou est le médecin de bord et la cuisinière. Sans elle, rien ne va plus.

Si vous avez fait jouer auparavant la péripétie de la découverte de Paola, une partie de l'équipage sera soupçonneuse et pensera que la souris pourrait être porteuse d'une sale maladie contagieuse. On ne sait jamais avec ces passagers clandestins !

En interrogeant Madame Roucoucou et en fouillant dans ses livres médicaux, les Chatons peuvent découvrir que l'Oiseau souffre simplement d'une mauvaise grippe. Cependant, il faut lui administrer rapidement le bon remède sinon son cas va empirer. Elle aurait besoin d'un médicament à base de lierre et de sauge. Malheureusement, la réserve de sauge séchée est vide. Comment faire ? Quelqu'un peut-il en faire pousser par magie ? Par bonheur, un sachet aurait-il été oublié dans la réserve ? Ou va-t-il falloir trouver une île où aborder et l'explorer pour récolter un peu de sauge fraîche ? À vous de jouer !



La boussole

Pendant tout le voyage, la boussole continue de fonctionner. Plus le temps passe et plus ses bips vont se rapprocher. Au fil des jours, ces signaux sont de moins en moins rares et de plus en plus aigus. Elle semble bien indiquer une destination fixe. Il est clair que le Jour d'été fait bonne route. Les Chatons se rapprochent d'Elminsdaïf ou en tout cas de l'endroit où il se trouve, lui ou sa dépouille si son expédition s'est malheureusement mal passée. Perle reste confiante. Ce voyage en mer au grand air lui fait le plus grand bien. L'Hermine est persuadée que toute cette histoire va bien se terminer et que son réveil est la meilleure des choses qui lui soit arrivée. Si les Chatons présentent l'objet à Gédéon, le castor sera émerveillé. Le bricoleur confirmera que la boussole est en parfait état de marche. Il s'agit selon lui plus d'un récepteur qui capte un signal envoyé par une autre relique magique. De son côté, la capitaine Capucine est étonnée, car d'après ses lectures, il lui semble que le cap qu'elle suit actuellement est le même que Cristobella suivait naguère lors d'une de ses expéditions vers l'inconnu.



Scène 2 : la mer et ses mystères

Vous trouverez dans cette partie des tables aléatoires utiles pour animer un voyage en mer, celui-ci comme un autre. Il y a une table pour la météo et deux autres pour des rencontres, des événements ou des découvertes en mer. Ces tables se veulent inspirantes afin de vous guider dans l'animation d'une péripétie sympathique autour du résultat obtenu. Laissez-vous porter par votre imagination et celle de vos joueurs pour concocter une scène mémorable. Rien ne vous empêche de mixer les résultats météorologiques et événementiels pour mettre en scène un épisode particulièrement riche.

Selon les circonstances exactes et les actions entreprises par les Chatons, en tant que Conteuse, vous pouvez demander des tests de Qualité de difficulté variable pour gérer la situation. Par exemple, un test de Coštaud pour maintenir la barre, éviter à un tonneau de se renverser ou garder son équilibre. Un test de Malin pour trouver le bon cap, repérer un danger ou encore démêler des cordes. Un test de Mignon pour se faire obéir en douceur, éviter une corvée ou négocier avec un équipage ennemi. Soyez imaginatifs !

Enfin, à l'instar des incidents présentés à bord lors de la scène n° 1, un épisode maritime spécifique à cette campagne de jeu est développé autour de l'attaque d'une bande de pirates tortues menées par **Bombo**, la terreur des mers.



Météo

Lancez 2d6 et référez-vous au résultat obtenu :

2. calme plat : les vagues sont douces et le ciel est dégagé. Les voiles pendent mollement et les oiseaux marins planent paisiblement. Tout l'équipage s'ennuie ferme. C'est peut-être l'occasion d'organiser un concours de pêche, de dés ou de course dans les gréements.

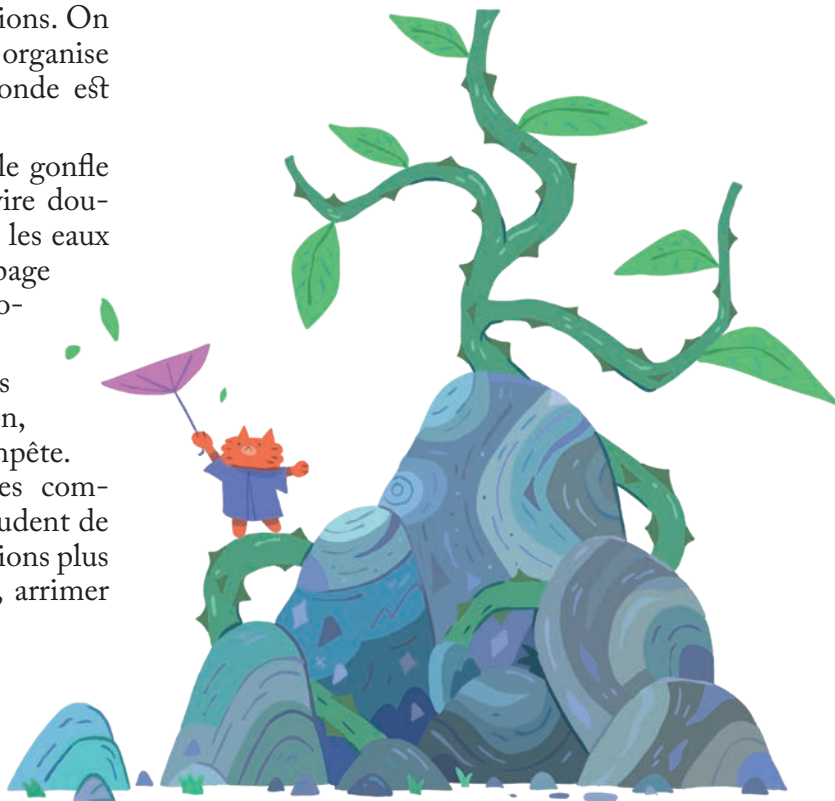
3. brume épaisse : une épaisse brume enveloppe l'océan, réduisant la visibilité à quelques mètres seulement. La prudence est de mise pour éviter les collisions. On fait allumer des lanternes et on organise des quarts vigilants. Tout le monde est mis à contribution.

4. vent léger : une brise agréable gonfle les voiles, faisant avancer le navire doucement, mais sûrement à travers les eaux calmes. Tout se passe bien. L'équipage peut soigner ses blessures, se reposer ou encore s'entraîner.

5. tempête lointaine : les nuages noirs s'accumulent à l'horizon, annonçant l'approche d'une tempête. Pour l'instant, seules les vagues commencent à s'agiter, mais il est prudent de se préparer à affronter des conditions plus difficiles. Il faut ranger le pont, arrimer

les marchandises et le matériel dans les cales. Naviguer devient plus difficile et maintenir le cap est compliqué.

6. pluie battante : les cieux s'ouvrent et une pluie torrentielle s'abat sur le navire. Les marins se hâtent de sécuriser le pont tandis que les éclairs zèbrent le ciel. Un éclair frappe un mât, une voile ou le pont. Un début d'incendie se déclare ou des dégâts ont lieu. Il faut agir vite. Tous sur le pont !



7. tempête violente : les éléments se déchaînent ! Le vent hurle, les vagues déferlent et le navire est secoué dans tous les sens. Tenir le cap contre les éléments déchaînés devient une lutte. Le risque d'accident est important. Un marin peut chuter sur le pont, tomber d'un gréement, rouler dans les cales ou même passer par-dessus bord.

8. calme trompeur : le vent cesse brusquement et les voiles retombent mollement. Avec cette absence totale de vent, le navire est vulnérable et peut dériver sans contrôle. Un peu de miagie serait bien utile. Espérons également que le bateau ne soit pas poursuivi, car sinon son avance risque de fondre comme neige au soleil.

9. rafales soudaines : des rafales imprévisibles balayent soudainement le navire, menaçant de le faire chavirer. Les marins doivent se cramponner fermement aux cordages pour éviter d'être emportés par le vent, de tomber ou de passer par-dessus bord. Une voile peut également se déchirer. Il faut peut-être les abaisser, les réparer, etc.

10. brouillard mystérieux : un étrange brouillard enveloppe le navire, masquant tout à l'horizon.

Dans cette atmosphère inquiétante, les sons sont étouffés et chaque ombre semble abriter un mystère. Cette météo est plus mauvaise et bizarre que celle indiquée en n° 3. Surtout, son origine peut ne pas être naturelle et cacher une énigme, de la miagie ou un danger.

11. houle puissante : de grandes vagues se forment, roulant sous le navire avec une force impressionnante. Naviguer à travers cette mer déchaînée demande une grande habileté. Sur le pont, avancer est un défi. L'équipage est tendu et certains marins peuvent paniquer. Le gouvernail craque. Va-t-il tenir ? Et si la barre devenait folle ? Prendre une vague de front, par la proue, est le pire qui pourrait arriver !

12. tempête tropicale : les éléments se déchaînent dans une furie tropicale ! Le vent souffle avec une force dévastatrice, les éclairs illuminent le ciel et les vagues menacent d'engloutir le navire à tout moment. Seuls les marins les plus aguerris peuvent espérer passer une telle tempête. Cette météo est la pire de toutes. Sa traversée doit être un moment épique rempli de mille dangers. Les Chatons vont y risquer leurs poils.



Événements, rencontres et découvertes

Lancez un premier d6. Sur un résultat pair, utilisez la table n° 1. Sur un résultat impair, utilisez la table n° 2.

Table n°1

Lancez 2d6 et référez-vous au résultat obtenu :

- 2. rencontre avec des pirates** : un navire pirate apparaît à l'horizon, arborant le pavillon noir. Les canons, les balistes ou les catapultes sont déjà prêts à cracher leurs munitions et l'équipage hostile se prépare à l'abordage. Les Chatons doivent décider s'ils veulent combattre (mauvaise idée), fuir ou peut-être négocier avec les pirates pour éviter le conflit.
- 3. baleine** : une baleine surgit des profondeurs, nageant gracieusement près du navire. Les Chatons peuvent être fascinés par cette créature majestueuse, mais ils doivent rester vigilants, car son jeu innocent peut facilement endommager le navire ou même le faire chavirer. Avec un peu de miagie, il est possible de communiquer avec le cétacé.
- 4. épave abandonnée** : le navire croise le chemin d'une épave abandonnée, offrant la possibilité de découvrir des trésors oubliés ou des indices sur les mystères des mers environnantes. Les Chatons doivent

décider s'ils veulent explorer l'épave et risquer de rencontrer des dangers cachés ou continuer leur route en toute sécurité.

- 5. nuit sombre** : une nuit d'une noirceur inhabituelle enveloppe le navire ce soir, rendant la navigation difficile et créant une atmosphère inquiétante parmi l'équipage. Les Chatons doivent se fier à leur cap et à leur expérience pour naviguer à travers l'obscurité, en espérant que cette nuit sombre ne cache pas de dangers inattendus ou surnaturels.
- 6. rencontre diplomatique** : un navire marchand approche, offrant une opportunité de commerce ou de discussion avec d'autres voyageurs. Les Chatons peuvent choisir d'échanger des marchandises, d'obtenir des informations précieuses ou même de nouer des alliances stratégiques pour leurs futures aventures. Voici des idées de noms de bateaux et de capitaines : L'Astucieux, La Rafale, Le Joyeux Poisson, Le Terrible ; le capitaine Noirots (un Chien), le capitaine Vacarme



(un Toucan), la capitaine Georgette (une Poule) et la capitaine Sidonie (une Chatte).

7. attaque de créatures marines : des bêtes marines hostiles, telles que des pieuvres géantes ou des requins affamés, attaquent le navire, mettant en danger l'équipage et la cargaison. Les Chatons doivent rapidement prendre des mesures pour repousser les assaillants et protéger le navire, que ce soit en combattant les créatures ou en les éloignant avec des stratagèmes ingénieux.

8. naufrage imminent : le navire rencontre des récifs ou une zone de haut-fonds dangereuse, menaçant de le faire chavirer ou de percer sa coque à tout moment. Les Chatons doivent travailler ensemble pour manœuvrer habilement le navire et éviter les obstacles, tout en gardant leur sang-froid face à la menace imminente d'un naufrage.

9. naufragés à la dérive : le navire croise le chemin d'un radeau ou d'un autre navire en détresse, transportant des naufragés ou des marins à la dérive qui ont désespérément besoin d'aide. Les Chatons doivent décider s'ils veulent porter secours aux malheureux, ce qui peut les retarder dans leur propre voyage, ou s'ils continuent leur route en laissant les autres à leur sort.

10. île mystérieuse : une île inconnue émerge à l'horizon, offrant la promesse de trésors cachés, de dangers ou de mystères à découvrir. Les Chatons peuvent choisir d'explorer l'île et de relever ses défis, mais ils doivent être prêts à affronter tout ce qui les attend, qu'il s'agisse de bêtes sauvages, de pièges ou de secrets miagiques perdus depuis longtemps.

11. feu de Saint-Elme : des feux de Saint-Elme dansent mystérieusement sur les mâts et les cordages du navire, suscitant la superstition parmi l'équipage. Les Chatons doivent faire preuve de sang-froid pour dissiper les craintes des marins et naviguer en toute sécurité à travers cette manifestation étrange mais inoffensive de la nature. Après, libre à vous d'en faire de réels farfadets ou une toute autre péripétie miagique.

12. maladie à bord : une maladie contagieuse se propage parmi l'équipage (une mauvaise grippe, des boutons qui gratent, une diarrhée, etc.), menaçant la santé et le moral de tous à bord. Les Chatons doivent prendre des mesures immédiates pour isoler les malades, trouver un remède et maintenir l'ordre à bord du navire afin d'éviter une catastrophe encore plus grande. Ils ne doivent pas non plus tomber malades à leur tour.

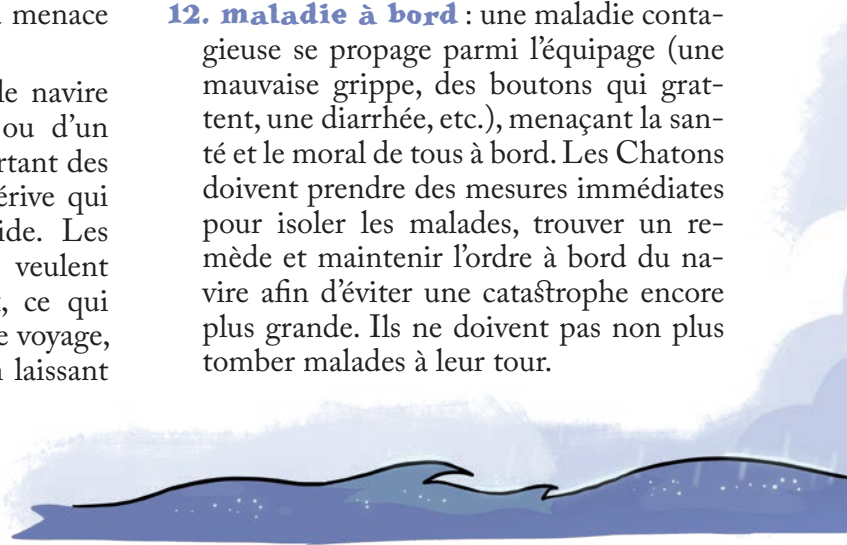


Table n° 2

Lancez 2d6 et référez-vous au résultat obtenu :

2. rencontre avec des marins perdus dans le temps : le navire rencontre des Chatons du futur qui semblent s'être perdus dans le temps, à bord de leur étrange bateau étincelant. Les Chatons peuvent être intrigués par ces voyageurs bizarres et chercher à en apprendre davantage sur leur origine et leur raison de se retrouver ici, mais ils doivent rester prudents, car leur présence pourrait avoir des conséquences imprévisibles sur leur propre voyage.

3. raid de Poissons-chats : des Poissons-chats sauvages attaquent le navire, séduisant les marins avec leurs chants ensorcelants tels des sirènes. Les Chatons doivent lutter contre leur envoûtement et sauver l'équipage avant qu'il ne soit trop tard.

4. rencontre avec un navire fantôme : le Sourire ténébreux, un navire fantôme, dérive silencieusement sur les eaux, hanté par son équipage disparu, un ramassis de spectres plus rigolos qu'effrayants. Son capitaine, le Renard Casper, est un fantôme poète. Les Chatons peuvent découvrir ses sombres secrets et ses trésors.



5. tempête de sable marin : une tempête de sable marin, c'est inédit ! Le sable s'abat sur le navire, obscurcissant le ciel et étouffant le vent. Les Chatons doivent naviguer à travers la tempête et éviter d'être ensablés ou piégés.

6. rencontre avec une créature marine légendaire : une créature marine légendaire, telle qu'une gigantesque baleine blanche ou Sola, la raie manta géante (voir livre de base, p.181), émerge des abysses pour défier le navire. Les Chatons doivent naviguer avec prudence et courage pour affronter ou amadouer cette créature colossale. Peut-être est-il possible de communiquer avec elle ?

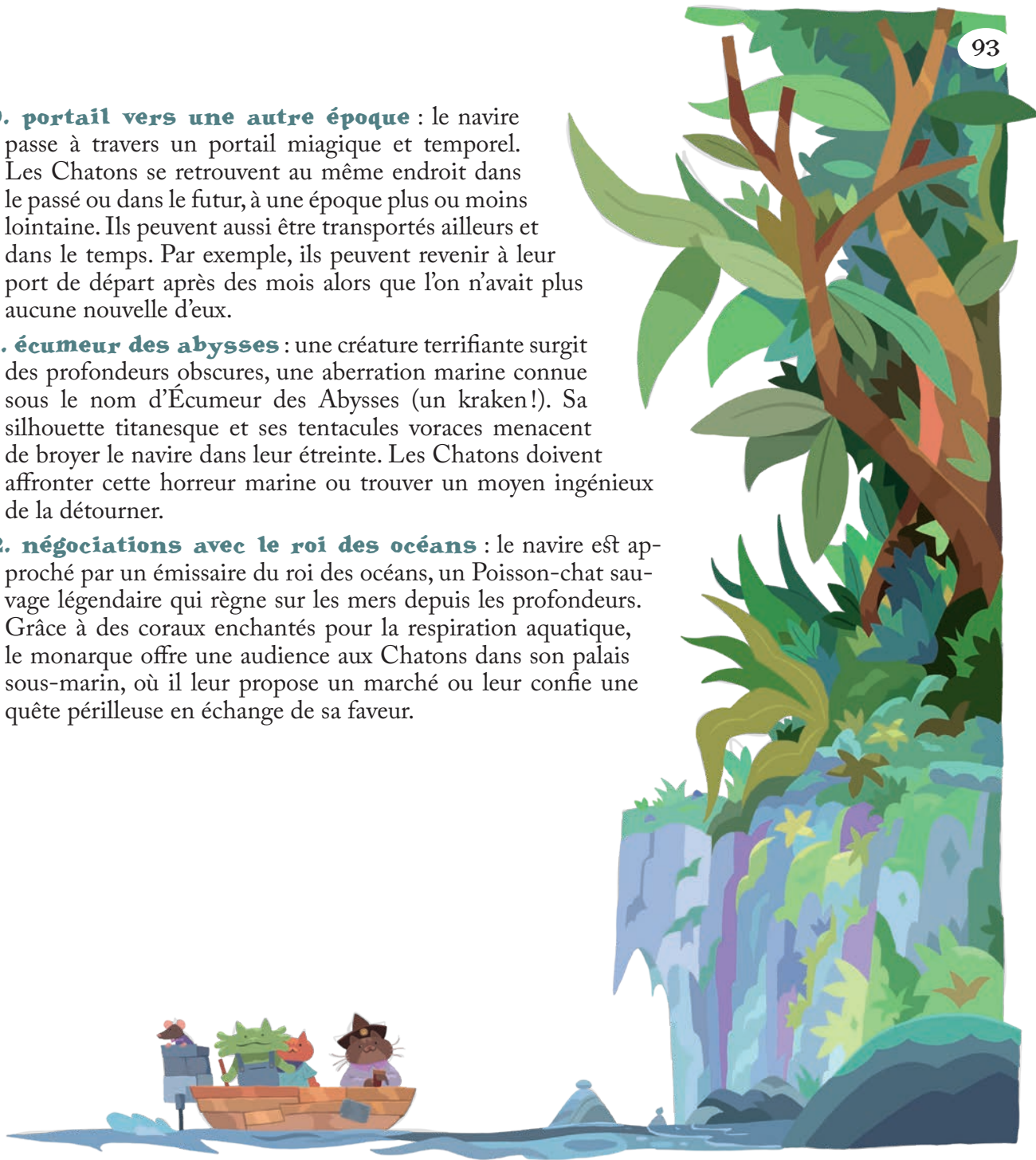
7. trésor englouti : une bouteille à la mer avec la carte d'un trésor englouti attire l'attention de l'équipage. Les Chatons doivent plonger avec de drôles de scaphandres dans les profondeurs pour trouver les richesses promises, en évitant les pièges sous-marins et en affrontant les gardiens qui les protègent.

8. éruption sous-marine : une éruption volcanique sous-marine secoue les eaux, envoyant des vagues de chaleur, de vapeur et de débris vers le navire. Les Chatons doivent naviguer à travers les dangers de l'éruption et éviter d'être pris au piège dans les courants turbulents.

9. rencontre avec une colonie de créatures marines pacifiques : le navire rencontre une colonie de créatures marines pacifiques telles que des dauphins joueurs ou des tortues géantes. Les Chatons peuvent interagir avec ces créatures amicales et peut-être même en apprendre davantage sur les mystères des océans.



- 10. portail vers une autre époque** : le navire passe à travers un portail magique et temporel. Les Chatons se retrouvent au même endroit dans le passé ou dans le futur, à une époque plus ou moins lointaine. Ils peuvent aussi être transportés ailleurs et dans le temps. Par exemple, ils peuvent revenir à leur port de départ après des mois alors que l'on n'avait plus aucune nouvelle d'eux.
- 11. écumeur des abysses** : une créature terrifiante surgit des profondeurs obscures, une aberration marine connue sous le nom d'Écumeur des Abysses (un kraken!). Sa silhouette titanesque et ses tentacules voraces menacent de broyer le navire dans leur étreinte. Les Chatons doivent affronter cette horreur marine ou trouver un moyen ingénieux de la détourner.
- 12. négociations avec le roi des océans** : le navire est approché par un émissaire du roi des océans, un Poisson-chat sauvage légendaire qui règne sur les mers depuis les profondeurs. Grâce à des coraux enchantés pour la respiration aquatique, le monarque offre une audience aux Chatons dans son palais sous-marin, où il leur propose un marché ou leur confie une quête périlleuse en échange de sa faveur.



Bombo ou les pirates sans bateau

Voici une inspiration prête à jouer développée autour du tirage d'une rencontre avec des pirates (le n° 2 de la table n° 1).

Bombo est une énorme tortue pirate qui a rassemblé autour d'elle des congénères tout aussi crapules qu'elle.

Cette bande de pirates a la particularité de ne pas avoir de navire. Les tortues écument les mers en arborant le drapeau rouge. Leur carapace est piquée de coraux acérés pour encore

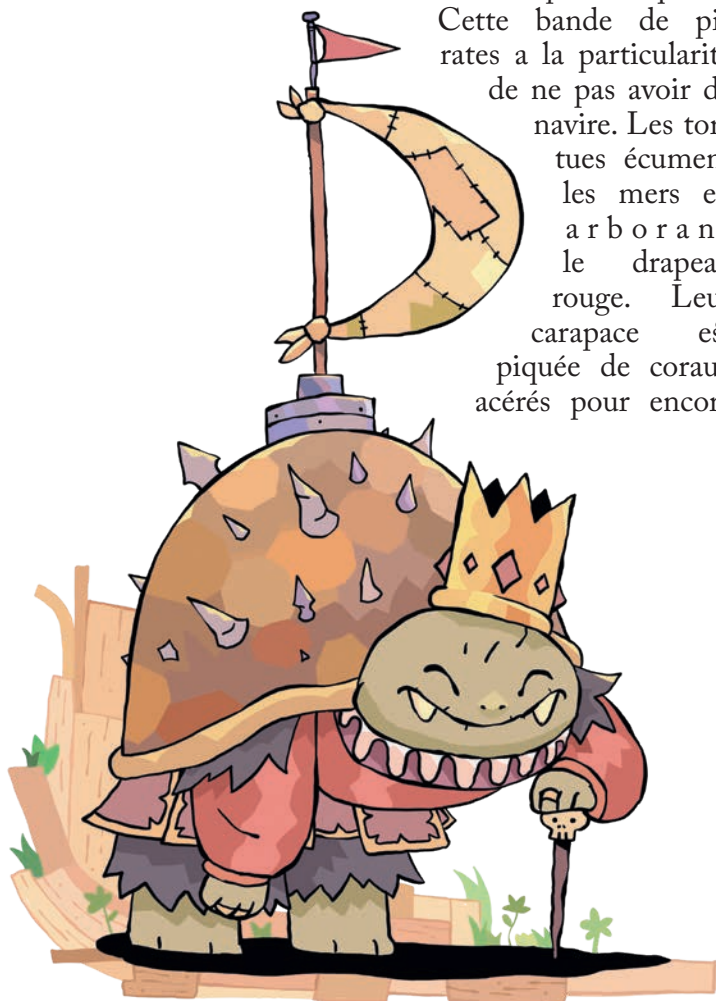
mieux effrayer leurs adversaires. La rumeur veut que Bombo ait installé un quartier général sur une île qu'elle a modestement baptisée l'île de Bombo. Ce morceau de terre attire de plus en plus les pirates de tout bord. Le mauvais rhum y coule à flots et les trésors volés y circulent, s'achètent, se vendent, se perdent aux dés, etc.

Alors que le Jour d'été navigue tranquillement sous un vent faible, Jack, la vigie, s'écrie : « Pirates! Pirates à tribord! C'est Bombo! On est pris en chasse par Bombo! » C'est le branle-bas de combat sur le pont. Les Tortues ont la réputation d'être aussi dures que leur carapace. Les Chatons vont devoir affronter le danger, tenter de l'éviter ou négocier avec la mère de tous les pirates. Bombo a peut-être pu croiser Elminsdalf.

Bombo

L'énorme tortue est vieille comme le monde. Sa carapace porte les stigmates de ses nombreux combats. Un petit mât y est collé portant fièrement le drapeau noir. Elle se considère comme la matriarche de tous les pirates du monde.

Coïtaud 5 // Malin 2 // Mignon 1 // Cœur 7 // Feuler et menacer, Griffier, Faire les poches // Grosse hache et drapeau noir.





Pirates tortues

*Costaud 3 // Malin 3 // Mignon 3
 // Cœur 6 // Bouger son popotin, Feuler
 et menacer, Griffes, Trouver son chemin
 // Hache, carapace à pointes.*





Scène 3 : l'Île Nuage

Après plusieurs semaines de traversée et de nombreuses aventures, la boussole s'affole. Ses bips sont répétés et suraigus. Elle vibre maintenant constamment. À la vigie, Jack repère un banc de brouillard au loin. Peu à peu, une île se distingue au cœur de la brume qui l'entoure. Une fois passé ce rideau ouaté, tout le monde fait face à une terre inconnue d'une beauté exceptionnelle.

L'île est volcanique avec des plages de sable blanc agrémentées de gros rochers noirs. Une épaisse forêt tropicale la recouvre. Elle s'étale sur les flancs du cratère fumant qui domine toute l'île. L'endroit semble paradisiaque. Un vrai décor de carte postale ou de film ! Même Jack en reste bouche bée. Mathias trouve le paysage incroyable. Il s'exclame : « On dirait un nuage sur la mer avec une île posée dessus ! C'est beau. J'aimerais bien appeler cet endroit l'Île Nuage. » La capitaine Capucine acquiesce : « Qu'il en soit ainsi ! Bienvenue à l'Île Nuage, mes amis. »

Le Jour d'été file. La capitaine fait mouiller la goélette au plus près d'une plage. La chaloupe est mise à l'eau. Celle-ci est transparente, d'un bleu turquoise extrêmement pur. Des poissons multicolores sont visibles par centaines ainsi que des rochers et des champs d'algues chatoyants. La beauté des lieux se poursuit sous la mer et est à couper le souffle.



Aventure 4

Le Château tombé du ciel

Après avoir débarqué sur l'Île Nuage, guidés par la fameuse boussole d'Elminsalf, les Chatons traversent une jungle hostile en direction du volcan. Ils sont pris à partie par une bande de macaques peu aimables. Après quelques démêlés, ils escaladent l'escarpement pour atteindre les vestiges d'un énorme et étrange château métallique qui semble être tombé du ciel. Celui-ci ressemble beaucoup aux images aperçues dans le laboratoire (cf. aventure 1). Son exploration est aussi risquée qu'instructive (il s'agit d'un donjon aléatoire). Au cœur de ce qui semble être une fantastique machine des gros-tout-nus d'autrefois, Perle et les aventuriers rejoignent enfin le dernier des Kanjarei. Ils font alors face aux sources de la magie. Des révélations importantes ont lieu et des décisions cruciales doivent être prises.





Scène 1 :

quand l'Animal rencontre la bête



L'Étincelante accoste sans encombre sur une des magnifiques plages blanches de l'Île Nuage. Boniface est resté à bord du Jour d'été. La capitaine Capucine ainsi que Plouf et Mathias ont accompagné le groupe sur place. Cependant, le trio va installer un camp sur la plage et y attendre les Chatons. Ils en profiteront pour explorer les environs et pêcher. Perle préfère en effet que la rencontre avec Elminsalf et ses secrets se fasse en petit comité. Sur la plage, les Chatons peuvent remarquer les vestiges d'un très vieux campement de marins : vieilles caisses, cruchons vides de

rhum, filets, etc. La capitaine en est maintenant persuadée, ils marchent aussi sur les traces de la fameuse Cristobella !

La boussole confiée par Hugo et Milo est comme folle. Elle émet des bips très rapprochés, vibre et maintenant s'illumine d'une douce lueur dorée. Elle continue à pointer une destination vers le centre de l'île. S'ils la suivent, l'Hermine et les Chatons s'enfonceront dans la jungle en direction des pentes du volcan.

Progresser dans la forêt tropicale n'est pas facile. Les arbres sont serrés, les lianes traînent partout et de nombreuses plantes ou arbustes bouchent la vue et obligent à des détours. Il n'est pas possible de suivre le chemin le plus direct au risque de se blesser ou de tomber dans une ravine dissimulée par la végétation (à votre bon vouloir, des tests peuvent être nécessaires pour éviter tous ces dangers).



La température est élevée ainsi que le taux d'humidité. Les Chatons se fatiguent rapidement et leur fourrure est collée par un mélange de sueur et d'eau. C'est très désagréable (perte de 1 point d'amitié)!

Au-delà de tous ces tracasseries, les aventuriers ne sont pas seuls. Une bande de macaques les a pris en filature, si ce n'est en chasse. Il s'agit de simples bêtes, mais elles ne sont pas commodes. Sans le savoir, les Chatons envahissent leur territoire. Les singes comptent bien le protéger. D'autant plus qu'il y a plusieurs nouveau-nés au sein de leur groupe.

Grâce à un test de Malin de difficulté moyenne, mais avec un Désavantage en raison de la fatigue et de la végétation étouffante, les jeunes exilés peuvent remarquer les macaques évoluant discrètement au cœur des arbres. Ils sont nombreux et ils ont l'air agiles et costauds. Dès qu'ils sont vus, les singes s'éparpillent... pour mieux revenir à la charge en bombardant les intrus de fruits pourris et de branches depuis les hauteurs. Les Chatons doivent réussir un test de Costaud de difficulté moyenne puis un autre difficile pour ne pas être blessés (perte de 1 point de cœur à chaque fois). À coups de salves de plus en plus agressives, les primates poussent la troupe vers un cul-de-sac, une petite combe finissant sur un éboulis. Seul un test de groupe de Malin difficile réussi et avec un désavantage permet de repérer le piège et de ne pas tomber dedans.

Si les Chatons ripostent par les armes ou par la miagie, ils peuvent se débarrasser de quelques macaques, mais le groupe est très nombreux. À chaque fois, un singe en remplace un autre. Cela ne fait que faire monter la colère des macaques territoriaux.

Finalement, plus ou moins rapidement, un vieux et gros macaque descend et vient toiser les Chatons. C'est le chef du groupe. La bête ne parle pas. Elle est sauvage et primitive. Les aventuriers vont devoir trouver un moyen de communiquer avec elle, de l'amadouer et de négocier leur passage. Attention, autour d'eux, ce sont des dizaines de macaques adultes qui les encerclent. Fuir ou se cacher est impossible! S'ils ont réussi à déjouer le piège initial des singes, les Chatons ont gagné un peu de respect de la part du chef. Cela peut les aider dans leurs échanges.

Cette scène doit être forte et symbolique, cinématique dans tout le bon sens du terme. Les Chatons font face à un danger extrême. Les Animaux qu'ils sont, ces êtres métamorphosés et civilisés, rencontrent leurs cousins





sauvages et préservés (cousins également des gros-tout-nus du passé). Ils sont si semblables et si différents ! La pureté farouche de la bête face à l'évolution déclenchée de l'Animal. Si les Chatons sont ingénieux et sociables, s'ils font preuve de respect et d'humilité, les macaques les laisseront passer. Si au contraire, les Chatons tentent de s'imposer par la force ou s'ils sont trop sûrs d'eux, ils courront droit au massacre et l'aventure s'arrêtera là. Donjons et Chatons peut être un monde cruel. Cette scène doit être un point de bascule. Sur la méthode employée pour s'en sortir, les Chatons sont libres : négociation, troc, signe de soumission, etc. Voici deux exemples de résolution pour vous aider :

Ne pas paraître menaçants : les Chatons offrent des babioles au chef macaque pour l'amadouer. Ils ramassent des fruits lancés par les singes et les déposent à ses pattes. Ils se montrent humbles et, en adoptant une posture révérencieuse, ils lui font preuve de respect. Ils reconnaissent son autorité. Un des Chatons peut même proposer de l'épouiller.

User de miagie : les Chatons ne se montrent pas agressifs mais, grâce à une démonstration spectaculaire de miagie, ils s'imposent comme des égaux. Ils s'assoient face au chef et tendent les pattes en signe de paix et de respect. Le but est d'obtenir un simple droit de passage, de faire comprendre qu'ils ont compris le pouvoir en place et qu'ils ne sont pas des envahisseurs.

Nos cousins, les macaques

*Costaud 4 (5 pour le chef)
// Malin 2 // Mignon 1 // Cœur 6
(7 pour le chef) // Bouger son popotin,
Feuler et menacer, Griffes, Se déplacer
en silence.*



Scène 2 :

le Château tombé du ciel

Les Chatons finissent par sortir de la jungle. Maintenant, la boussole indique la direction du sommet du volcan. Le groupe commence à gravir un de ses flancs. Ils aperçoivent des reflets métalliques briller un peu plus loin sous le soleil. Bientôt, c'est tout un étrange bâtiment qui leur apparaît. L'ensemble est immense. De fait, il paraît avoir été conçu par et pour des gros-tout-nus. Son architecture est totalement inconnue des Chatons et de Perle. Il semble entièrement fait de métal comme un énorme géant de fer tombé là. Ce château du ciel semble s'être fracassé au sol. Il est à demi enterré et des débris sont éparpillés dans une large zone aux alentours. Pour autant, il correspond bien aux dessins des affiches du laboratoire.

La boussole émet un dernier bip et se tait. Son aiguille devient fortement lumineuse avant elle aussi de s'éteindre. Les Chatons semblent bel et bien arrivés à destination. Elminsdalf se trouve quelque part à l'intérieur de cette formidable structure de l'ancien temps.



La vérité?

Ce bâtiment est une ancienne station spatiale internationale venue s'écraser sur l'île. N'étant plus entretenue, étant vidée de ses occupants humains, la station a fini par multiplier les pannes et les dysfonctionnements. Au cours d'une procédure d'urgence, son appareillage automatique a bien essayé de la faire se poser sans encombre dans un endroit désert afin de préserver son contenu, mais l'atterrissage a été plus compliqué que prévu.

Avant leur disparition, les gros-tout-nus y ont envoyé le fruit des recherches vétérinaires et génétiques extraordinaires réalisées par l'équipe scientifique du laboratoire de l'aventure n° 1. Ils voulaient sans doute l'éloigner de la Terre afin de l'étudier dans un environnement sécurisé pour éviter toute contamination animale supplémentaire.

Pendant des années et des années, Elminsdalf a voyagé à travers le monde à la recherche de connaissances sur l'ancien temps et afin de comprendre ce qui s'était passé après l'endormissement des Kanjarei puis leur libération. Il est tombé sur de nombreux vestiges de l'ancien temps, mais aussi sur des tonnes d'écrits datant des gros-tout-nus ou des Animaux.

Une des premières grandes aventurières de l'histoire du nouveau monde (celui des Animaux) était une Colombe nommée Cristobella. À bord de son bateau, La Petite Fille, elle a navigué sur toutes les mers et vécu mille et une aventures. Elle a entre autres découvert par hasard l'île que Mathias baptisera l'Île Nuage. Cristobella consignait ses aventures dans son journal. Elle y parlait de l'île mystérieuse, du Château tombé du ciel et surtout de l'étrange substance qui se trouvait enfermée loin à l'intérieur. Par peur et par superstition, Cristobella fit jurer à son équipage de ne jamais dévoiler l'emplacement de cette île ni de ce château. Cependant, en croisant ses informations et à la lecture du journal chèrement acquis, Elminsdalf comprit que ce château métallique pouvait contenir le but final de sa quête. Confiant en ses pouvoirs miagiques, il se lança seul dans un frêle esquif sur les traces de l'expédition de la Colombe, à la recherche de l'île. Le Cochon d'Inde finit par la trouver. Il explora le Château tombé du ciel et finit par y trouver l'Élixir qu'il recherchait. Depuis, il le garde et l'étudie.



La station spatiale écrasée est un donjon à la conception aléatoire. Vous ne trouverez pas ici de plan détaillé avec des salles numérotées aux descriptions et contenus précis. Au fil de l'exploration effectuée par les Chatons à la recherche d'Elminsdalf, en tant que Conteuse, vous allez créer sur le pouce ce donjon grâce à divers lancers de dés et selon plusieurs tables tout en vous fiant à votre imagination. Néanmoins, vous pouvez aussi vous amuser à construire cet ultime donjon en amont de votre partie afin de proposer une exploration plus classique à vos Chatons. Libre à vous ! Vous pouvez aussi vous servir de cette méthode de construction aléatoire de donjon pour concevoir vos propres tables afin de donner vie à votre propre dédale. Après Fiefrousse dans le livre de base, nous

vous proposons ainsi une autre approche et une autre méthode de conception d'un donjon à explorer.

Quelle que soit l'entrée empruntée (une des multiples portes extérieures de la station, une crevasse dans un de ses murs de fer, une simple écoutille, etc.), ce donjon commence toujours de la même manière par un long et sinistre couloir.

Puis lancez les dés sur la première table intitulée « Types de pièce » et laissez-vous guider. Certaines tables s'enchaînent : pièce-ambiance-péripétie-trouvaille et créent du jeu.

Des inspirations pour une description plus détaillée de chaque endroit sont proposées entre parenthèses afin de vous aider. Si vous avez une autre bonne idée, utilisez-la et ignorez le ou les tirages de dés. N'hésitez pas à développer selon votre goût les propositions fournies !





L'exploration du Château tombé du ciel peut prendre autant de temps que vous le désirez, sa taille est celle que vous souhaitez. Vous pouvez à tout moment indiquer aux Chatons qu'ils ont trouvé la fameuse dernière pièce où se trouvent Elminsdalf et l'Élixir. Cette astuce vous permet de gérer à votre convenance la durée de cette scène et donc la fin de cette campagne de jeu.

Néanmoins, certains résultats spécifiques sur les tables aléatoires ci-dessous indiquent la possibilité d'accéder à Elminsdalf. Vous pouvez décider que les Chatons ne peuvent réussir à trouver le Kanjarei qu'en obtenant ce type de résultat aux dés. Vous pouvez même compliquer l'exploration en précisant aux joueurs qu'il faut que leurs Chatons trouvent deux ou trois fois un accès au Cochon d'Inde, une bonne direction, pour véritablement le rejoindre. Bref, tant que vous vous amusez, jouez !



Types de pièce

Les Chatons progressent dans la station et arrivent dans un nouveau lieu :

1d6 Lieux

un couloir métallique (après avoir
1-2 précisé celui-ci, allez à Ambiance puis à Péripétie) :

1d6 Précisions :

1-2 il est rectiligne.

3-4 il est tortueux.

5-6 il mène à une intersection avec plusieurs embranchements.

Y a-t-il un accès à Elminsdalf au bout de ce couloir ou de l'embranchement choisi par les
1d6 Chatons? (Ne lancez jamais les dés ici lorsque vous tombez pour la première fois sur un couloir ou un embranchement.)

1-5 non.

6 oui.

des escaliers rouillés et grinçants

3 (après avoir précisé ceux-ci, allez à Ambiance) :

1d6 Précisions :

1-3 ces escaliers descendent.

4-6 ces escaliers montent.

Y a-t-il un accès à Elminsdalf en haut ou en bas de ces escaliers?
1d6 (Ne lancez jamais les dés ici lorsque vous tombez pour la première fois sur un escalier.)

1-5 non.

6 oui.

4 **une salle** (après avoir précisé celle-ci, allez à Ambiance puis à Péripétie) :

1d6 Quelle est la superficie de cette salle?

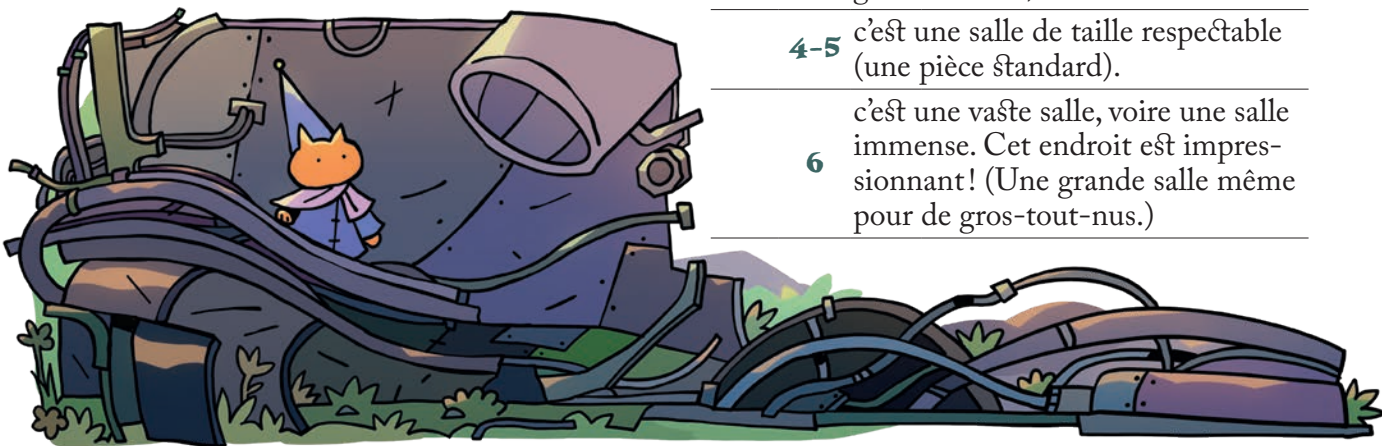
c'est une petite salle. Il ne faut pas être claustrophobe! (Un minuscule débarras à l'échelle d'un gros-tout-nu.)

1-3

4-5 c'est une salle de taille respectable (une pièce standard).

c'est une vaste salle, voire une salle immense. Cet endroit est impressionnant! (Une grande salle même pour de gros-tout-nus.)

6



1d6 À quoi pouvait-elle bien servir ?	
1	une ancienne réserve (de nourriture, d'armes et de munitions, de matériel, d'équipement bizarre de type scientifique, mécanique ou électronique, etc.).
2	un vieux dortoir inquiétant (des lits verticaux gigantesques et cassés qui ressemblent à des cocons, des plafonniers qui pendouillent, des tas de combinaisons miteuses, de grands placards déglingués, etc.).
3	un laboratoire étrange (du matériel à l'utilité incompréhensible, de drôles de machines, des morceaux de verre éparpillés, des substances brillantes ou gluantes, des restes d'expériences, etc.).
4	un poste d'observation et de tir (d'énormes lunettes grossissantes, des écrans, des instruments qui font peur, de vieilles et énormes armes rouillées, etc.).
5	une cantine déserte et poussiéreuse (un réfectoire abandonné, un espace cuisine pour des géants, des distributeurs, des trônes de fer renversés, de la vaisselle en plastique fondue, des couverts tordus, etc.).
6	des locaux administratifs (des écrans partout, de drôles de machines, du mobilier gigantesque et fracassé, des grands chariots, etc.).

un cul-de-sac (après avoir précisé celui-ci, allez à Ambiance) : il faut faire demi-tour ! Tiens, c'est bizarre, on n'était pas passé par là juste avant ! (N'oubliez pas le côté perturbant du Château.)

1d6 Précisions :

1-2 c'est une impasse avec un mur lisse au fond.

3-4 il y a des restes d'explosion ou des dégâts structurels qui bloquent la progression.

5-6 une large crevasse infranchissable rend la suite de l'exploration dans cette direction impossible.



6 une porte : qu'y a-t-il derrière ?

1d6 Précisions :

1-3 la porte est ouverte.

4-6 la porte est fermée :

1d6 Comment l'ouvrir ?

elle est verrouillée (une serrure, un simple verrou rouillé à débloquer, une drôle de boîte lumineuse qui clignote, etc.). Il faut la crocheter (test de Malin de difficulté moyenne avec un désavantage) ou la défoncer (test de CoStaud difficile).

4-6 elle est bloquée (grippée, un obstacle est présent : débris, petite poutrelle, tas de débris, etc.). Il faut dégager la voie (test de groupe de Malin puis de CoStaud de difficulté moyenne).

1d6 Y a-t-il un accès à Elminsdalf derrière cette porte ? (Ne lancez jamais les dés ici lorsque vous tombez pour la première fois sur une porte.)

1-5 non.

6 oui.





Ambiance

Cette table permet de typer la pièce, de lui apporter une atmosphère particulière.

2d6

Ambiances

2 rien de spécial. C'est vieux, poussiéreux et en ruine.

3 des ordures nauséabondes (des cochonneries difficilement identifiables, un écoulement sale via un tuyau percé, des restes dégoûtants de matière organique non identifiée, de la moisissure partout, etc.).

4 des vestiges du passé irrécupérables (de l'électronique cassée, des engrenages complexes, des reliques informatiques, etc.).

5 des traces, mais la piste devient rapidement impossible à suivre (de bêtes animales, mécaniques, étranges, etc.).

6 des marques (des graffitis, des panneaux de signalisation, des flèches de direction, des dessins récents ou non, etc.).

7 de l'écriture (un poème tagué, une mise en garde griffonnée, un appel au secours martelé, des symboles inquiétants incompréhensibles, etc.).

8 des ossements (de bêtes ou plus rares d'un gros-tout-nu).

9 un courant d'air (son origine est bizarrement impossible à déterminer, il porte une odeur particulière, il transmet un son ou des paroles lointaines, etc.).

10 des champignons (ils brillent, ils sont de taille impressionnante, ils émettent des sons, ils libèrent des nuages de spores dangereux ou non, etc.).

11 des murs percés (de niches contenant de drôles de machines lumineuses, à cause d'impacts, de l'eau s'en écoule, etc.).

12 un ou des piliers (ils sont lumineux, ils émettent des sons si on s'en approche, il y a des manettes et des interrupteurs dessus, etc.).

Péripéties

1d6 Que va-t-il se passer ?

rien à signaler, tout est étrangement

1 calme et figé dans la poussière et la décrépitude.

2 un danger (rendez-vous à la table adéquate ci-dessous).

3-4 une découverte (rendez-vous à la table adéquate ci-dessous).

5-6 une rencontre (rendez-vous à la table adéquate ci-dessous).



1d6**Dangers**

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! La réussite

- 1** d'un test de Coštaud est nécessaire sous peine d'être intoxiqué avec la perte de 1 point de cœur. Il faut ensuite fuir (test de Malin ou de Coštaud) ou bricoler une solution (test de Malin).

un craquement sourd retentit. Un morceau de plafond se décroche. Les

- 2** Chatons doivent réagir pour éviter d'être écrasés (test de Coštaud ou être enseveli avec la perte de 1 point de cœur).



une nuée d'insectes agressifs surgit de nulle part. Ils attaquent les pauvres Chatons. Leurs piqures provoquent de terribles démangeaisons (test de Coštaud ou perte de 1 point de cœur). Il faut fuir ou les faire fuir (test de Coštaud ou de Malin).

- 3**
- 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 par on ne sait quel moyen. Les Chatons doivent progresser en évitant de s'y frotter (test de Coštaud ou de Malin ou électrocution avec perte de 1 point de cœur).
- 4**

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 puis de Coštaud ou perte de 1 point de cœur).

- 5**
- le sol** sous les pattes des Chatons se fend et s'écroule dans un bruit de tonnerre. Ils doivent bondir ou s'agripper pour éviter une chute (test de Coštaud ou perte de 2 points de cœur).
- 6**

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 ? (Vous pouvez aussi effectuer un tirage sur la table d'Ambiance.)

1-2 un danger.

3-4 une rencontre.

5-6 une trouvaille.

- 2 un gouffre** béant et profond :

1d6 Y a-t-il une trouvaille visible au fond ?

1-4 non.

5-6 oui, mais il faut y accéder (rendez-vous à la table Trouvailles).

- 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 un coffre métallique :

1d6 Est-il fermé ?

oui, il faut le crocheter (test de Malin) ou le forcer (test de Coštaud).

1-3

4-5 non.

1d6 Contient-il quelque chose d'intéressant ?

1-3 non, il est vide.

4-5 oui, une trouvaille (rendez-vous à la table Trouvailles).

6 du vieux matériel d'autrefois

1d6 Est-il récupérable ?

1-3 non.

4-6 oui.

1d6 Que contient-il ?

1-2 de la nourriture.

3-4 des outils.

5-6 une trouvaille (rendez-vous à la table Trouvailles).



Rencontres

Concernant le nombre de créatures rencontrées, adaptez-le au nombre de vos Chatons. À votre convenance, et selon l'attitude adoptée par ceux-ci, une rencontre peut déboucher sur une querelle.

À la fin d'une rencontre, que celle-ci se soit soldée par une querelle ou des palabres, les Chatons peuvent récupérer une trouvaille. Déterminez-le à l'avance.

1d6 Rencontres

1-4 une ou des bêtes venues fureter

1d6 laquelle ?

- 1** une nuée de rats affamés (Co\$taud 1 // Malin 3 // Mignon 1 // Cœur 4).
- 2** un phacochère en colère (Co\$taud 5 // Malin 1 // Mignon 1 // Cœur 6).
- 3** un gros lézard affamé (Co\$taud 4 // Malin 2 // Mignon 1 // Cœur 6).
- 4** des grosses araignées pas commodes (Co\$taud 2 // Malin 2 // Mignon 1 // Cœur 4).
- 5** des oiseaux exotiques agressifs (Co\$taud 2 // Malin 1 // Mignon 2 // Cœur 3).
- 6** des chauves-souris chapardeuses (Co\$taud 1 // Malin 3 // Mignon 1 // Cœur 4).

5-6 un robot déglingué de l'ancien temps appartenant à l'équipage artificiel de la station

1d6 lequel ?

1-2 un petit robot ouvrier chenillé et peureux (Co\$taud 2 // Malin 3 // Mignon 2 // Cœur 5).

3-4 un grand robot sur pattes et bavard (Co\$taud 4 // Malin 3 // Mignon 2 // Cœur 7).

5-6 un robot volant et énervant (Co\$taud 3 // Malin 3 // Mignon 1 // Cœur 6).

1d6 Est-ce que le groupe peut récupérer une trouvaille à l'issue de cette rencontre ?

1-3 non.

4-6 oui (rendez-vous à la table Trouvailles).



1d6**Trouvailles**

-
- 1** des outils avancés et de qualité (donnent l'avantage).
 - 2** une petite fortune en cristaux étranges.
 - 3** une potion extraordinaire (offre une capacité temporaire incroyable : sauter super haut, bras élastiques, super force, etc.).
 - 4** un livre de l'ancien temps incompréhensible, mais précieux pour un érudit ou un collectionneur.
 - 5** une machine de l'ancien temps inutilisable, mais rarissime
-
- 1d6** laquelle ?
-
- 1-2** un téléphone.
 - 3-4** un ordinateur portable.
 - 5-6** un petit robot insectoïde qui lui peut être réparé.
-
- des matériaux inconnus, mais qui permettent de se fabriquer des habits merveilleux
- 6** (avantage en Mignon) ou une armure étonnante (donne un bonus de 1 point de cœur à son porteur lors des querelles).
-



Scène 3 : les sources de la magie

Finalement, après avoir exploré le Château tombé du ciel, les Chatons accompagnés de Perle arrivent devant Elminsdalf. Le Cochon d'Inde se trouve au cœur de l'ancienne station spatiale écrasée, dans une pièce autrefois ultra sécurisée qui renfermait les dernières avancées de la civilisation des gros-tout-nus. Cette salle est bardée de reliques de l'ancien temps : des écrans, du câblage, des armoires frigorifiques, des bras robotiques, des laboratoires individuels, etc. Tout est hors d'usage, mais reste très impressionnant. Cela ressemble assez aux laboratoires du premier complexe près de Bois-Câlin. Elminsdalf porte autour du cou une amulette dorée qui n'est pas sans rappeler le design de la boussole des Chatons. Il s'agit de l'émetteur repéré par celle-ci.

Au centre de cette pièce, Elminsdalf a installé son antre. En rassemblant des caisses, en amassant divers objets trouvés au fil de ses promenades dans la station qu'il connaît à présent par cœur, le Kanjarei s'est aménagé une cabane hétéroclite, mais relativement confortable. Elminsdalf y garde une étrange caisse transparente à la serrure complexe, un boîtier bizarre avec des lettres et des chiffres dans lequel se trouve une série de cinq éprouvettes. À l'intérieur des fioles, un liquide verdâtre et légèrement luminescent s'agite. Voici le fameux Élixir !

Le Cochon d'Inde a aussi bricolé et réassemblé de vieux robots de la station qui le servent docilement. Ce sont ses domestiques. Ces robots sont bizarres et assez rigolos avec leurs mouvements saccadés et leur allure de pantins maladroits.

Elminsdalf est un Kanjarei lui aussi vieillissant. Il est charismatique, mais toutes ces décennies



de recherche à travers le monde et surtout ces années d'enfermement et d'isolement au sein de la station l'ont rendu un peu acariâtre, si ce n'est gâteurs. Le Cochon d'Inde radote. Il est obnubilé par son Élixir. L'arrivée de Perle et des Chatons le dérange presque. Il est certes ravi de retrouver sa sœur de cœur, mais il regrette d'être perturbé dans son travail et la garde inébranlable de la substance par laquelle tout a commencé.

Depuis sa fuite du complexe scientifique, Elminsalf, contrairement à ses frères et sœurs, n'a qu'un seul but : comprendre ce qui s'est passé et retrouver la source de leur transformation.

S'il ne sait pas comment et pourquoi les gros-tout-nus ont disparu, toutes les hypothèses restent ouvertes, il a compris que sans le vouloir ils avaient créé un produit merveilleux qui a permis l'avènement des Kanjarei. Le Cochon d'Inde a aussi compris que les Kanjarei sont porteurs de cette substance en eux et qu'ils en transmettent l'essence aux autres Animaux qu'ils côtoient, et pas qu'aux Animaux : aux bêtes, aux plantes... Une fois l'Élixir propagé chez un individu, celui-ci est capable de le propager à son tour.

L'Élixir et les Kanjarei sont la source du surnaturel de ce monde. Rien n'est dû au hasard, tout peut s'expliquer ou presque, car il reste bien des mystères et des questions en suspens.





Elminsdalf n'a pas réponse à tout malheureusement. Effectivement, il y a des animaux résistants qui sont restés des bêtes. Oui, l'Élixir peut aussi toucher le règne végétal. Oui, il y a des animaux plus sensibles que d'autres comme les chats qui développent naturellement la miagie au-delà de leur transformation physique et mentale, de leur hybridation avec les gros-tout-nus d'autrefois. Enfin, oui, plus le temps passe et plus les Animaux, quelle que soit leur espèce, sont capables de recourir au surnaturel à leur façon, de l'apprendre ou de développer leurs propres pouvoirs.

Tout est simple, tout est complexe, tout est multiple, car l'Élixir semble doté d'une vie propre et avoir mille visages. Lui-même semble se transformer au fil du temps et des gens.

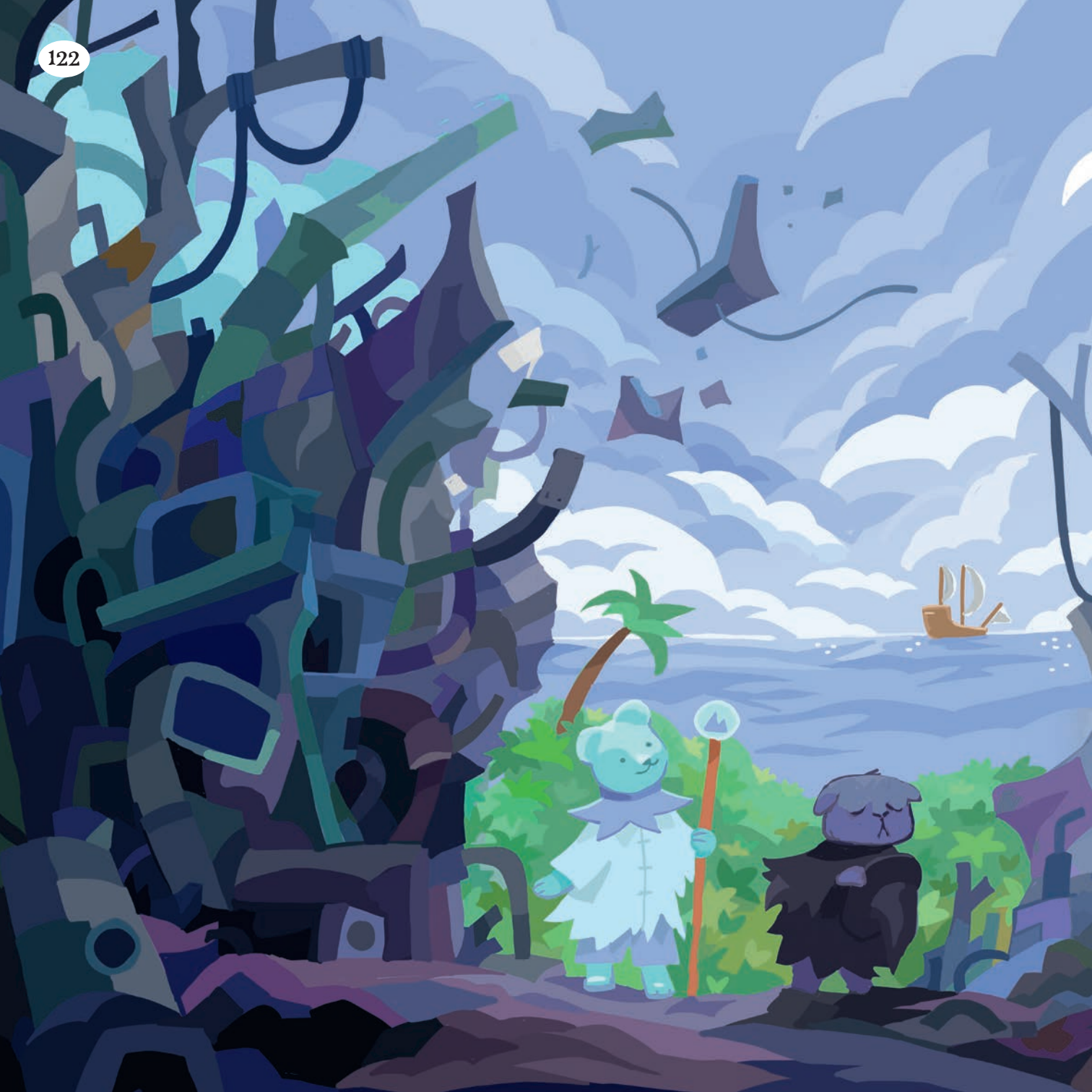
Mais Elminsdalf a découvert quelque chose d'important. Les pouvoirs surnaturels peuvent intervenir sur l'Élixir. Ils peuvent le transformer. Il est persuadé que l'Élixir peut être transformé en Contrélixir.

Le Contrélixir pourrait inverser tous les processus et faire redevenir le monde comme avant son apparition, du temps des gros-tout-nus. Les Animaux redeviendraient des bêtes, leurs pouvoirs disparaîtraient, l'extraordinaire redeviendrait ordinaire, etc. C'est pourquoi l'Élixir doit être précieusement gardé, car un individu intelligent et malveillant pourrait s'en servir à mauvais escient. Le surnaturel, la miagie, pourraient dès lors disparaître.

C'est le rôle que s'est donné Elminsdalf : devenir le gardien éternel de la miagie de ce monde (mais il vieillit quoi qu'il en soit). Nul ne doit savoir et nul ne doit s'emparer de l'Élixir.

La caisse semble inviolable, mais qui sait ce qu'un utilisateur de miagie habile pourrait en faire. D'ailleurs, le Cochon d'Inde n'est pas rassuré par le fait que les Chatons connaissent l'existence de tout cela. Il ne cache pas que si Perle n'était pas là, il les aurait déjà réduits en cendres pour préserver son trésor et son secret.





De grands pouvoirs entraînent de grandes responsabilités

Face à toutes ses ultimes révélations, Perle s'entretient avec les Chatons. Que comptent-ils faire ? Pour sa part, elle pense que le monde n'a pas besoin d'elle. De plus, elle ne comprend pas bien ce nouveau monde et elle ne s'y sent pas vraiment à sa place. C'est pourquoi elle a choisi de rester ici auprès d'Elmisndalf pour poursuivre ensemble son grand œuvre, à la fois la protection de l'Élixir et ses recherches sur le monde d'autrefois et le sort des gros-tout-nus. De plus, comme les autres Kanjarei, Elmisndalf vieillit. Il finira par mourir alors qu'elle, elle a été préservée par son sommeil et son hibernation forcée. Elle a encore beaucoup de temps devant elle.

Après toutes les aventures qu'ils ont traversées ensemble, elle aimerait que les Chatons lui promettent de garder le secret sur les sources du surnaturel et donc de la magie (l'Élixir et les Kanjarei) afin de préserver ainsi la beauté et la poésie de leur nouveau monde. Elle va bien sûr les aider à repartir avec la capitaine Capucine et

le Jour d'été. S'ils le désirent, les Chatons pourront toujours venir la voir pour recevoir son aide ou ses conseils. Perle les invite d'ailleurs à choisir la meilleure des reliques qu'ils trouveront dans la station pour aller l'offrir, s'ils le souhaitent, au roi Walter, pour enfin retrouver leur place à l'Abrachat auprès de leurs familles. Cela peut signifier un happy end à l'Arbrachat avec des retrouvailles émouvantes. Elmisndalf ne s'y oppose pas. Finalement, il est ravi que Perle reste avec lui et que les Chatons partent.

De son côté, la capitaine Capucine ne se fait pas prier et repart vers la côte. Après tout, elle a accompli son rêve : naviguer dans les voiles de son héroïne de toujours. Le Jour d'été vogue, le soleil brille, les apparences sont préservées. Le monde de Donjons et Chatons a entrouvert les portes de ses mystères. Les Chatons ne seront plus jamais vraiment les mêmes. À eux de choisir la suite de leur destin ! Rentrer à l'Arbrachat ? Continuer l'Aventure ? Renverser un jour Walter ? Combattre Sombre ? Retrouver les gros-tout-nus ?...



Elminsdalf plus fou et plus dangereux

Si vous souhaitez un final plus épique avec une confrontation finale hollywoodienne, vous pouvez faire du dernier Kanjarei un ennemi mortel. Deux solutions :

■ *Elminsdalf est devenu fou ! Il veut provoquer le retour des gros-tout-nus en faisant redevenir le monde comme avant. Il a conçu le Contrélixir à cet effet et compte bien le répandre à travers le monde en l'injectant par exemple à Perle et aux Chatons ;*

■ *Elminsdalf est obnubilé par la protection de l'Élixir. Il le regrette, mais il ne peut y avoir de témoins de son existence et du secret caché sur l'Île Nuage.*

Peu importe le réveil et la présence de Perle, Elminsdalf attaque fanatiquement le groupe avec toute la force des pouvoirs et de ses alliés robotiques. Ces options impliquent une potentielle disparition des Chatons et des changements radicaux dans le monde de Donjons et Chatons.

Si Elminsdalf est défait, Perle reprend son rôle de gardien, mais de manière plus douce et raisonnée que lui. Elle devient la puissante gardienne de la miagie du Château tombé du ciel et de l'Île Nuage. Les Chatons peuvent devenir à la fois ses héros et ses hérauts.

Si Elminsdalf est victorieux, il met son plan de propagation du Contrélixir à exécution. C'est à vous d'imaginer la suite avec une nouvelle campagne pourquoi pas axée sur un changement progressif du monde, un retour en arrière qui doit être contrecarré, car les Animaux redeviennent peu à peu des bêtes et la miagie disparaît.

Si Elminsdalf, le gardien fanatique, sort vainqueur, il continue jusqu'à sa mort de veiller sur les lieux et l'Élixir dans le plus grand des secrets à moins que d'autres aventuriers ne tombent sur l'Île Nuage...

Coſtaud 4 // Malin 5 // Mignon 2 // Cœur 9 // Elminsdalf possède tous les talents.

Ses alliés bricolés sont de grands robots sur pattes. Ils sont en nombre égal au nombre de Chatons moins un (soit trois robots pour quatre Chatons par exemple).

Coſtaud 4 // Malin 3 // Mignon 1 // Cœur 7 // Bouger son popotin, Se cacher dans les ombres.



Un dernier retour d'expérience pour la route

En tant qu'auteur, j'ai naturellement fait jouer cette campagne. C'est important en termes d'écriture afin de voir ce qui fonctionne, ce qui doit être changé, etc. Selon les Chatons playtesteurs, chaque aventure a été différente et c'est bien normal. Au-delà, à chaque fois, cette saga a été globalement surprenante. Aux sources de la miagie a connu des conclusions diverses, mais tout aussi intéressantes.

Lors du premier playtest, finalement, face à l'importance de l'Élixir, les Chatons ont décidé de continuer à servir Perle et Elminsdalf. Ils sont devenus leurs messagers et leurs agents. Les Chatons ont abandonné l'idée de retourner à l'Arbrachat afin d'embrasser un rôle plus grand. Ils ont décidé de rester sur l'île, de faire de la station leur base et d'utiliser le Jour d'été au besoin (lien miagique tissé entre Perle et le capitaine Capucine) pour remplir les missions données par les deux Kanjarei. En extrapolant, on pourrait imaginer que les Chatons aient grandi, soient devenus des Chats adultes et des figurants majeurs de l'univers de Donjons et Chatons. Cette idée d'une nouvelle faction mystérieuse liée au surnaturel et aux Kanjarei pourrait être sympathique à développer...

Lors d'un playtest plus récent, Les Chatons ont combattu avec l'aide de Perle un Elminsdalf devenu fou. Cet affrontement fut épique! Victorieux, les héros ont demandé à la Kanjarei de récupérer un magnifique robot retrouvé dans les affaires du cochon d'Inde. L'hermine a pu l'enchanter pour le rendre encore plus fabuleux. Les Chatons sont allés l'offrir comme trésor au roi Walter afin de retrouver leurs familles, mais surtout afin de monter une rébellion au sein même de l'Arbrachat pour faire tomber le tyran. Peut-être jouera-t-on cette suite...

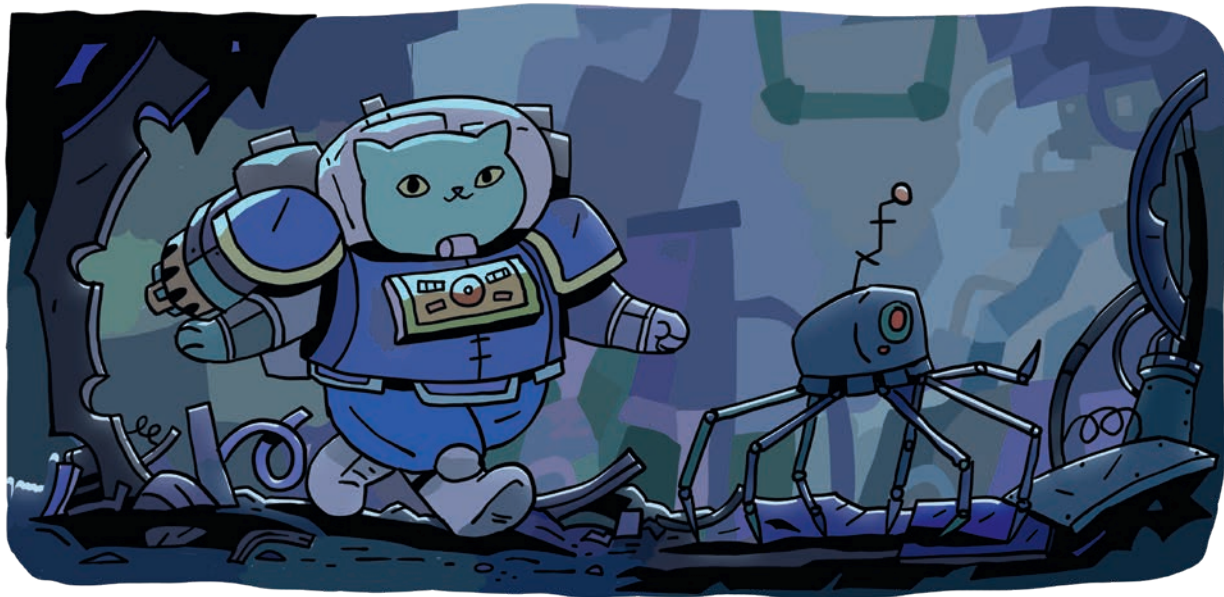
*Comme vous le voyez, chaque campagne réserve son lot de surprises.
Amusez-vous! Osez créer votre propre version de Donjons et Chatons!*

Fin

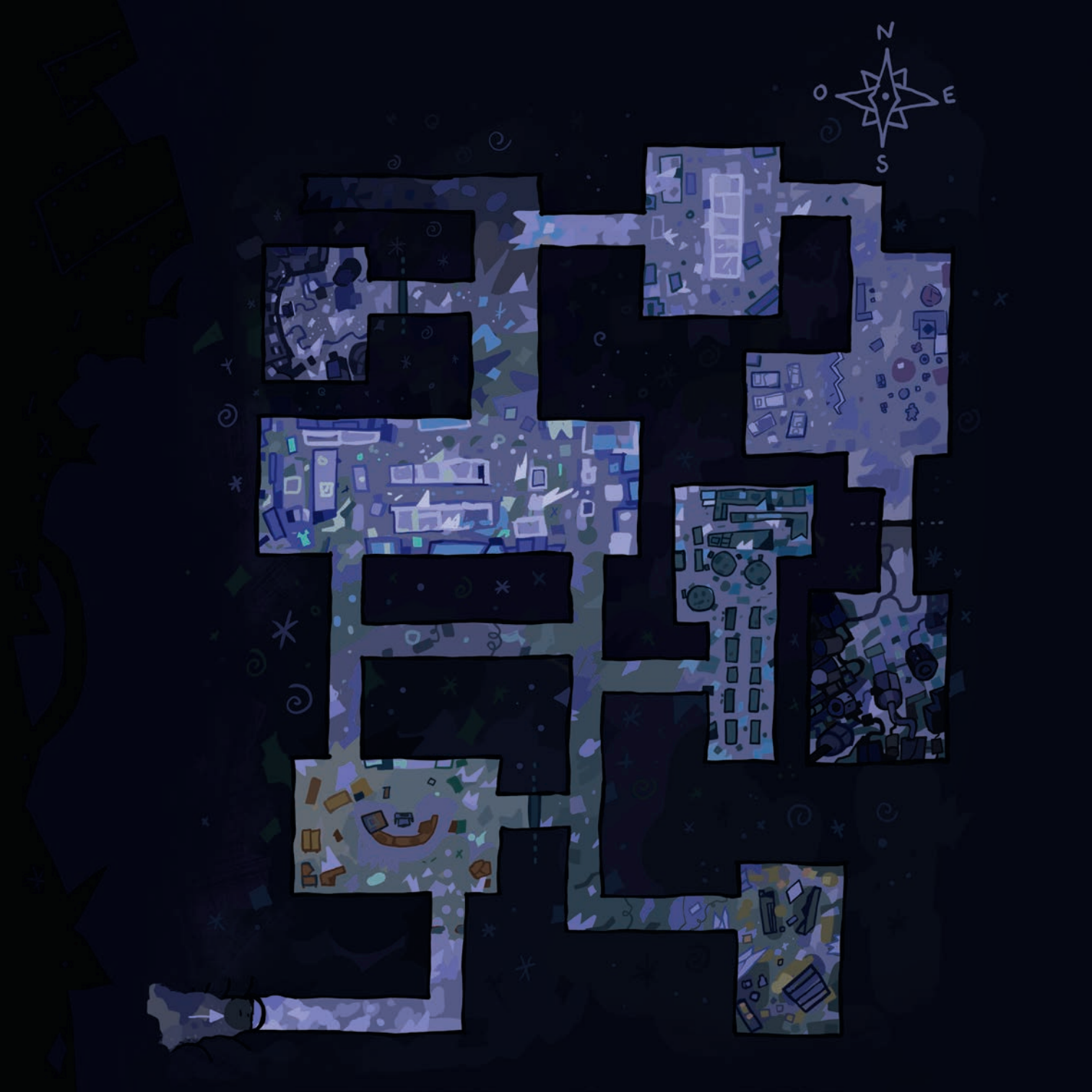
Annexes

Vous trouverez dans les pages suivantes :

- la carte sans annotations du laboratoire de recherche
- six nouvelles enfances offrant de nouvelles possibilités aux joueuses
- quatre personnages prêts à jouer pouvant être utilisés pour cette campagne ou toute autre aventure de votre choix !







Le Moussaillon

Le Chaton est originaire du village portuaire d'Embrasse (ou d'un autre port du royaume). Il est issu d'une famille de pêcheurs ou de marins. Il a le poil décoloré par le sel et ses pattes robustes sont habituées à manier les cordes, les rames et les filets de pêche. Suite à leur bannissement royal, les moussaillons n'ont plus le droit de rejoindre un équipage, aussi certains se laissent tenter par la piraterie.

Jeune loup de mer : Le Chaton a pris goût à l'eau et ne craint pas de se mouiller. La pratique régulière de la nage et de la voile l'a rendu très à l'aise pour se déplacer et s'orienter en milieu marin. L'entretien d'un navire n'a également aucun secret pour lui.

Le Chaton a mis dans son sac : une canne à pêche, un filet, un tricorne de pirate, un ciré jaune, des boîtes de sardines à l'huile.



Le Lapereau de Garanne

La Garanne est le nom secret que donnent les lapins à la vaste étendue idyllique qui entoure la tour radio brouillée. Les lapereaux qui ont la chance d'avoir grandi là-bas sont généralement un peu chauvins, volontiers teigneux et redoublent d'efforts pour passer pour des durs. Il ne faut pas les chercher sous peine de « quenotade ». Rien ne les énerve autant qu'on leur dise qu'ils sont mignons, bien qu'ils savent se faire charmeurs, et rien ne leur fait peur, à part peut-être un petit peu les chats.

Pile électrique : Les lapereaux de Garanne débordent d'énergie et ne semblent jamais être fatigués. Ils sont capables de cavalier à toute vitesse des heures entières et leurs bonds prodigieux leur permettent de s'élancer par-dessus les obstacles et les précipices.

Le Lapereau a mis dans son sac : Un énorme maillet, un ballon déformé jusqu'à devenir ovoïde, des carottines et des salades pour la route, un chapeau voyant, des pierres roses, des grelots, des notes inachevées sur les meilleures façons de faire des avions en papier, un carnet avec les noms de tous ses cousins qui se sont installés en ville.



Le Pigeonneau

Croiser un pigeonneau n'est pas chose courante, et pour cause : rares sont ceux qui quittent le nid familial avant l'âge de la maturité, tant leurs parents sont protecteurs et leurs nids exilés dans les hauteurs. Il arrive cependant que certains étrennent leurs ailes pour embrasser prématurément leur rôle de messenger et d'explorateur. Se joindre à un groupe de jeunes aventuriers est parfait pour cela !

Voyageur : Bien que leurs ailes ne soient pas encore aussi énergiques que celles de leurs parents, les pigeonneaux peuvent prendre de la hauteur et voler sur de courtes distances. Ils ont toujours en tête la direction de leur pigeonnier d'origine et une idée de la distance qui les en sépare, ce qui leur donne un excellent sens de l'orientation.

Le Pigeonneau a mis dans son sac : une casquette de messenger, une sacoche pleine de lettres oubliées, un sac de graines épicées, une écharpe tricotée par maman et un album de timbres de collection.



Le Chaton Robot

Dans les profondeurs d'Arbrachat résonnent les outils d'un bien étrange atelier. Un mystérieux artisan nommé l'Ingénieur y fabrique, pour le compte du roi Walter, des chats mécaniques doués d'une vie artificielle. Cependant, son amour profond pour ses créations a éveillé en lui le désir de leur conférer une âme véritable. C'est ainsi qu'a été créé le Chaton Robot, plein de candeur et de curiosité pour tout ce qui l'entoure. Il s'est échappé pour découvrir le monde extérieur et devenir, lui aussi, un véritable chaton.

Corps de circuits et d'acier : Le Chaton Robot ne subit pas les mêmes périls que les autres ; il ne craint ni la faim, ni la soif, ni même les petites écorchures. Cependant, il n'est pas indestructible et ses circuits ou son corps de métal peuvent nécessiter des réparations : aussi toute récupération de Points de cœur doit s'accompagner d'une intervention technique. De plus, il possède de nombreuses capacités conférées par sa nature miagique et technologique à la fois (pattes extensibles, radar, super calculateur, vision thermique, etc.), mais gare à l'usure de sa batterie solaire qui risque de le réduire à l'état de statue de fer blanc ! Un Chaton Robot peut utiliser la mia-gie, mais ses sorts sont souvent liés à ses étranges gadgets intégrés.

Le Chaton a mis dans son sac : un fer à souder, une tenue d'écolier, un tournevis sonique, le manuel d'électronique de l'Ingénieur, un rouleau de fil de cuivre.





Le Binturong ou «Chaton-ours»

Les Chatons-ours sont de longs animaux à la queue robuste qui aiment être en hauteur et se plaisent à dominer leur environnement dès qu'ils le peuvent. Ils ont l'habitude de vivre dans les arbres et apprécient plus que tout les fruits qu'ils y trouvent. Ils dégagent une agréable odeur de pop-corn, mais il vaut mieux éviter d'en chercher la source, c'est un peu trop gênant !

Queue préhensile : Les Chatons-ours peuvent utiliser leur queue préhensile pour grimper et descendre plus efficacement, aucune surface verticale ne leur résiste ! Ils peuvent également se suspendre pendant des heures, et même dormir dans cette position. De plus, ce membre agile et puissant leur permet de tenir un objet important supplémentaire.

Le Chaton-ours a mis dans son sac : un lance grappin, un baudrier d'escalade, un assortiment de fruits exotiques séchés, une cape de justicier, un peigne en bois rare et une brosse à dents en bambou.

Le Tortillon

Il arrive que les petits du peuple des tortues viennent s'échouer sur les plages du royaume des chats.

Trop jeunes pour retrouver leur route, les tortillons grandissent alors dans des familles adoptives sur la côte. Il embrassent alors le mode de vie de celles-ci, mais continuent de rêver à la mer. Les tortillons sont petits mais vigoureux et ils semblent mettre un même entrain dans chaque tâche qu'ils entreprennent.

Héros dans une demi carapace : Le Tortillon est un peu lent sur la terre ferme, mais il nage avec aise. De plus, il est robuste et sa carapace lui sert de protection contre les chutes et les coups. Une fois par jour, le Tortillon peut ignorer une perte de points de cœur grâce à sa carapace.

Le Tortillon a mis dans son sac : un bâton de marche, un bandeau coloré, des outils de jardinage, un harnais en cuir, un pain à la tomate et aux anchois.



Chaton BOULOT**Joueuse****Enfance** CHATON ROBOT**Caractère** NAÏF**Don de naissance**

CORPS DE CIRCUITS ET D'ACIER

**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**

CONSERVATION

DES RESSOURCES (1)

PATTENROND (2)

Sac de voyage

FER À SOLDER

TENUE D'ÉCOLIER

TOURNEVIS SONIQUE

MANUEL DE L'INGÉNIEUR

ROULEAU DE FIL DE CUIVRE

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

BOULOT S'EST SAUVÉ DE L'ATELIER DE L'INGÉNIEUR. IL S'EST CACHÉ DANS LES RUES D'ARBRACHAT AVANT DE QUITTER LA VILLE. UNE NUIT, IL A DÉBARQUÉ AUPRÈS DES AUTRES CHATONS EXILÉS EN LEUR DEMANDANT L'HOSPITALITÉ. BOULOT EST UN JOYEUX CAMARADE. LE CHATON ROBOT EST CURIEUX, MAIS BIEN NAÏF.

Chaton ÉCUME

Joueuse

Enfance MOUSSAILLON

Caractère BAVARD

Don de naissance

JEUNE LOUP DE MER



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
- ☐ Griffer
- ☐ 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

GOSIER SANS FOND (2)

HARDIESSE (1)

Sac de voyage

CANNE À PÊCHE

FILER

TRICORNE DE PIRATE

CIRÉ JAUNE

3 BOÎTES DE SARDINES À L'HUILE

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

· Pattenrond (Coſtaud / 2 succès) : Le Chaton Robot trouve un endroit protégé, ca-

ÉCUME EST ORIGINAIRE D'EMBRASSE, MAIS SA FAMILLE EST VENUE S'INSTALLER LORSQU'IL ÉTAIT BÉBÉ COMME POISSONNIERS À L'ARBRE-CHAT. DEPUIS, ÉCUME RÊVE D'OCÉAN ! IL AIMERAIT TANT PRENDRE LA MER. FINALEMENT, SON EXIL EST PEUT-ÊTRE UNE OPPORTUNITÉ. ÉCUME EST UN CHATON BAVARD ET CÂLIN QUI PASSE SON TEMPS À RACONTER SON AVENIR DE FUTUR GRAND CAPITAINE.

Grimoire :

· Conservation des ressources (Mignon / 1 succès) : Jusqu'à la prochaine aube, grâce à un spray formidable, le Chaton Robot protège la nourriture, les herbes ou le matériel de tout risque de détérioration ou de pourriture.

ché, confortable, abrité et chaud où il peut passer la nuit et laisser sa batterie solaire tranquille sans que rien ne le dérange.

Chaton MARCEL**Joueuse****Enfance** PIGEONNEAU**Caractère** COURAGEUX**Don de naissance**

VOYAGEUR

**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
- ☐ Griffer

- ☐ 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**

PORTE-VOIX (1)

SOINS (3)

Sac de voyage

CASQUETTE DE MESSAGER

SACOCHE PLEINE DE LETTRES OUBLIÉES

SAC DE GRAINES ÉPICÉES

ÉCHARPE TRICOTÉE PAR MAMAN

ALBUM DE TIMBRES

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

MARCEL A TOUJOURS VOULU VOYAGER LOIN.
IL RÊVE DE VOLS INCROYABLES ET PALPI-
TANTS. LE PIGEONNIER ROYAL DE L'ARBRA-
CHAT EST BIEN TROP CALME POUR LUI. DÈS
QU'IL EN A EU L'OCCASION, MARCEL A RE-
JOINT UN GROUPE DE JEUNES CHATONS FRAÎ-
CHEMENT EXILÉS. SANS RIEN DIRE À SES PA-
RENTS MESSAGERS ROYAUX, LE COURAGEUX
PIGEONNEAU A DÉCIDÉ DE VOLER DE SES
PROPRES AILES CONTRE VENTS ET MARÉES.

Chaton GUIMALIVE**Joueuse****Enfance** BINTURONG**Caractère** RUSÉ**Don de naissance**

QUEUE PRÉHENSIBLE

**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**

PARLER AVEC LES ARBRES (1)

COULEUR DES HERBES (2)

Sac de voyage

LANCE GRAPPIN

BAUDRIER D'ESCALADE

FRUITS EXOTIQUES SECHÉS

CAPE DE JUSTICIER

PEIGNE EN BOIS RARE

BROSSE À DENTS EN BAMBOU

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

GUIMAIVE EST UN BINTURONG PAS TRÈS COSTAUD. IL TIENT PLUS DE L'OURSON QUE DE L'OURS. MAIS GUIMAIVE A PLUS D'UN TOUR DANS SON SAC ! C'EST UN BINTURONG MALIN ET RUSÉ. SA FAMILLE ENTRETIENT LES JARDINS ET VERGERS DU ROI WALTER. GUIMAIVE N'AIMAIT PAS TRAVAILLER POUR LE GROS ROI FAÎNÉANT, INJUSTE ET TYRANNIQUE. CE CHATON-OURS EST UN REDRESSEUR DE TORTS DANS L'ÂME. GUIMAIVE VIT SON EXIL COMME UNE CHANCE DE DÉCOUVRIR LE VASTE MONDE ET DE LE RENDRE MEILLEUR.

Table des matières

Avant Propos	3
Campagne, vous avez dits campagne ?	8
La miagie et ses secrets	10
Personnages issus d'autres espèces.....	11
Un cadeau de l'humanité.....	12
Les Kanjarei.....	14
Un gentil petit virus	16
Des Miagies par milliers	18

AVENTURE N°1

Il neige sur Bois-Câlin.....	22
Yrna, vénérable Hérissonne et Kanjarei.....	25
Scène 1 : les Cornes noires attaquent!.....	26
Scène 2 : le bois perdu.....	32
Le secret d'Yrna	34
Scène 3 : neige et merveilles	36
Plan du laboratoire.....	38
Perle, patiente zéro	47
Scène 4 : tout ne fait que commencer	49
Rallonger la sauce	51

AVENTURE N°2

Touché-coulé à Embrasse	52
Le Conseil salé.....	54
Hugo et Milo	56
Scène 1 : un noeud sur le Lacet.....	60
Scène 2 : des oiseaux de mauvais augure	62
Scène 3 : liberté !	68
La boussole d'Elminsdalf.....	71

AVENTURE N°3

Ô mon bateau !.....	74
Le Jour d'été et son équipage	75
Scène 1 : hissez haut	81
Jack O'Rhum	81
Passager clandestin.....	82
Le médecin est malade.....	84
La boussole	85
Scène 2 : la mer et ses mystères	86
Bombo ou les pirates sans bateau	94
Scène 3 : l'Île Nuage	96

AVENTURE N°4

Le Château tombé du ciel	98
Yrna, vénérable Hérissonne et Kanjarei.....	25
Scène 1 : quand l'Animal rencontre la bête	26
Scène 2 : le Château tombé du ciel.....	104
La vérité ?	105
Types de pièce.....	109
Ambiance.....	112
Péripéties.....	113
Scène 3 : les sources de la miagie.....	118
De grands pouvoirs.....	122
Elminsdalf plus fou et plus dangereux	124
Un dernier retour d'expérience	126

ANNEXES

Plan du laboratoire vierge	129
Nouvelles enfances.....	130
Personnages prêts à jouer	136

Aux sources de la Miagie

Qu'est-ce que la miagie ? D'où vient-elle ?
Comment et pourquoi les animaux se sont-ils éveillés ?

Aux sources de la miagie est une campagne de jeu, une suite de 4 aventures liées les unes aux autres, qui va emmener les Chatons sur les traces des origines mystérieuses de la miagie et des autres pouvoirs surnaturels. Ils vont y croiser des personnages hauts en couleur, mais également y vivre des événements extraordinaires. Cela sera aussi pour nos jeunes aventuriers exilés l'occasion de visiter de nouveaux lieux originaux. Ouvrez grands vos yeux !

Découvrez aussi 6 nouvelles enfances et 4 aventuriers prêts à jouer.



7 ans et +
avec un adulte



30 à
300 min



2 à 7
joueurs



SYSTEME



27€ DCDC03 ISBN 978-2-490197-69-9



9 782490 197699