

# D'étranges Chat-pardages...

## Préambule

Voici deux mois que les personnages sont rentrés à la prestigieuse AURA : l'Académie Unifiée des Rituels Ancestraux. Situé sur l'archipel des Sourires, dans la grande ville côtière de Félicité, cet établissement fut aussi magnifiquement que magiquement sculpté le long d'une falaise, en bordure de plage.

Elle a la particularité d'accueillir à la fois des p'tites sorcières et des p'tits mages pour qu'ils puissent parfaire leur éducation et leurs talents magiques.

Outre les matières classiques telles que la littérature, les mathématiques, la géographie, la biologie etc., ils suivent des enseignements surnaturels. Les p'tites sorcières et les p'tits mages ont des cours communs en Enchantement, en Balotage, en Harmonie avec son familier, en traditions et coutumes magiques et en connaissance des Phécrama (phénomènes et créatures magiques).

Il existe trois autres lieux tout aussi insolite sur le Pièce-monde. Ils aiment entretenir une rivalité plus courtoise et traditionnelle que sournoise et éternelle.

✶ L'OMBRE : l'Observatoire Magique du Bestiaire, des Rituels et des Envoûtements. Enfoui sur l'archipel des Soupirs, il repose dans un gouffre sans fond où les murmures du vent sont lancinants et perpétuels.

✶ Le CRÂNE : le Collège des Rituels Ancestraux et des Natifs Enchantés. Surplombant l'archipel des Ossements, cet immense crâne de dragon a la particularité d'accueillir des garçons et des filles mais également toute sorte de créatures enchantées.

✶ La MUSE : l'école de la Magie Utopique et de la Sorcellerie Éblouissante. Dispersés sur plusieurs amers de l'archipel des Plumes, ces ateliers guident les p'tits mages et les p'tites sorcières vers une voix artistique à travers laquelle ils pourront exprimer la quintessence de leurs talents fantastiques.

## Synopsis

Depuis quelques jours, des chats disparaissent à proximité du quartier de la ville d'hiver...

Deux familiers des joueurs vont être enlevés par des plantes gloutonnes et des monstres qui sont à la solde de la Vouivre. Cette méchante sorcière procède à la capture de tous les matous un peu particuliers car elle est à la recherche d'un vieux chat magique pour lui voler ses pouvoirs !

En essayant de retrouver leurs fidèles compagnons, les personnages découvriront l'envers du décor après avoir poursuivi les plantes gloutonnes dans les dangereux égouts jusqu'à l'antre de la Vouivre...

## Chapitre 1 : Salle de classe

Les personnages sont en cours de philosophie avec l'Ancienne Amélia. Cette sorcière séculaire dispense des leçons de sagesse aux p'tites sorcières et aux p'tits mages pour qu'ils apprennent à utiliser leurs pouvoirs à bon escient et en harmonie avec le Pièce-monde.

### La leçon du jour

Suite à une bêtise commise la veille en cours d'Alchimie, Amélia a chamboulé son programme. D'un coup de baguette magique, le titre de la leçon se dessine au tableau : « comprendre l'intérêt de suivre les consignes et apprendre à assumer les conséquences de ses actes. »

La veille, les personnages devaient faire des potions d'hiver pour étoffer le pelage (écailles ou plumages) de leurs familiers. Une chamaillerie a éclaté et, dans la cohue générale, un ingrédient est tombé dans leur marmite sans que personne ne s'en rende compte. Du coup, deux familiers des joueurs ont été transformés en chats tout poilus avec des reflets bigarrés ! Depuis, ils font un peu la tête aux personnages qui eux-mêmes doivent se faire oublier des professeurs pendant quelques temps...

✶ *Le conteur devrait faire en sorte que les deux familiers ayant subi le mauvais sort soient incarnés par les joueurs les moins à l'aise avec le jeu de rôles. Ainsi ils n'auront pas à gérer leurs familiers pendant la plus grande partie de l'aventure.*



### Frayers oniriques

☛ Le conteur devrait prendre à part les joueurs incarnant les deux familiers en question.

Ils ne se rappellent plus trop de rien. Ils réalisent vite qu'ils sont toujours transformés en chat et qu'ils se trouvent dans une cave obscure aux murs crasseux en vieille pierre. Ils sont terrifiés. Autour d'eux se dessinent de petites ombres aux yeux brillants tout aussi apeurées qu'eux. Un coin de la pièce semble obstrué par un amas de paille ou de poils. Une odeur nauséabonde règne en ces lieux.

Soudain, ils entendent un bruit de pas s'approchant. Une porte métallique s'ouvre en grinçant. Un nuage ténébreux de forme humanoïde avec des yeux rouges glaciaux apparaît dans l'encadrement de la porte. La chose tient une lampe torche dans sa main crochue.

☛ Quelle va être la réaction des familiers : se cacher, l'affronter ou essayer de s'enfuir ? Le conteur devrait faire durer ce passage juste le temps de faire stresser les joueurs. En fait, il s'agit de la vision que va vivre l'un des personnages p'tites sorcières possédant le pouvoir de Divination.

### Pendant ce temps...

De manière inexplicée, la p'tite sorcière a eu cette vision si réelle et si effrayante alors qu'elle était en train de somnoler pendant le cours de philosophie.

Elle se réveille brutalement en sueur et en équilibre instable sur sa chaise. Les autres joueurs qui réussiront un jet de Cœur (Difficile) pourront s'en apercevoir. Ils disposeront alors d'une action pour essayer d'empêcher leur amie de tomber de sa chaise. Elle risque de se faire gronder par madame Amélia pour s'être endormie en cours !

Quoi qu'il en soit, nul doute que la p'tite sorcière va partager sa vision avec ses amis lors de la récréation. Et justement, les deux familiers en question sont introuvables depuis hier ! Leur absence était interprétée comme le signe qu'ils leur faisaient vraiment la tête à cause de la bêtise en cours d'Alchimie. Les visions d'aujourd'hui pourraient révéler que les familiers sont en réalité en grand danger.

☛ Le conteur pourrait indiquer aux joueurs que leurs personnages devraient s'inquiéter pour leurs compagnons et essayer de les retrouver après les cours.

## Chapitre 2 : Enquête à la ville d'hiver

Les personnages vont être amenés à enquêter dans le quartier de la ville d'hiver pour plusieurs raisons :

- ☛ C'est le lieu favori des deux familiers pour jouer.
- ☛ Ils ont des amis animaux là-bas qui sauront sûrement où est-ce qu'ils sont passés.

### Le quartier

☛ Il s'agit de l'endroit où ont disparu les deux familiers alors qu'ils jouaient ensemble.

Il est situé dans les hauteurs de la ville, en retrait de la zone côtière. Les rues grimpent sec puis descendent, tel un paysage vallonné. L'endroit est assez pittoresque, ancien et peu animé.

On distingue ici et là des maisons vétustes avec des boiseries et des patios, ainsi que quelques manoirs aux jardins ombragés par des arbres centenaires. Certaines maisons sont enlacées comme par magie d'une végétation grimpante et joliment fleuries qui est assurément l'œuvre d'une jardinière sorcière.

Il existe même une villa perchée dans un chêne massif dont les branches forment des escaliers en colimaçon. Elle est équipée d'un ascenseur à poulies. Il s'agit de la demeure d'un célèbre architecte mage qui utilise ses talents pour façonner des bâtisses extraordinaires.

### Quelques indices

Plusieurs éléments pourraient permettre aux personnages de découvrir qu'étrangement plusieurs chats ont récemment disparu dans le quartier :

☛ Ils peuvent interroger les amis animaux des deux familiers (des piloubis\*, des écureuils acrobates\*, des chiens et des chats). Il faudra utiliser un enchantement ou une métamorphose adéquate pour pouvoir communiquer avec ces animaux.

☛ Les personnages vont être abordés par une mamie qui cherche son chat. Il est introuvable depuis cet après-midi. Elle s'inquiète beaucoup car il est très âgé et presque aveugle. Elle leur offrira une récompense sous forme de gourmandises maison s'ils l'aident.

☛ Le facteur fait sa tournée quotidienne. Il connaît tout le monde et sait tout du quartier.

☛ Le marchand de glaces passera un peu plus tard, avec son camion. Cela pourrait être l'occasion de faire une pause goûter et remarquer qu'il a accepté de placarder une affiche : « Perdu chatte noire répondant au



\* : pour plus de détails voir l'annexe page 8

nom de Croquette avec un collier rose. Si vous pensez l'avoir vue, merci de le dire au facteur. »

☛ Les personnages pourront également remarquer de petites affichettes collées sur les lampadaires et les arbres : « Perdu Griffou, gros matou ténébreux avec un œil balafé et boitant d'une patte arrière. S'il a dévasté votre cuisine venez nous le dire au 3 allée des Chênes dansants ».

☛ *S'il a affaire à des joueurs chevronnés, ou s'il désire rallonger la durée de l'aventure, le conteur peut envoyer les personnages sur une fausse piste.*

*En effet, s'ils parlent de la vision concernant la créature aux yeux rouges à d'autres camarades ou aux amis animaux, on leur rappellera qu'il pourrait s'agir de Trident, le croque-mort.*

*Trident est un troll albinos. Il doit son surnom à l'étrange fourche qu'il trimballe constamment pour entretenir avec amour le cimetière ombragé. Sa carrure impressionnante, ses excroissances osseuses, ses yeux rouges glaciaux et ses dents gâtées lui ont assuré une réputation de mangeur d'enfants et, avec un peu d'imagination, pourquoi pas de chats ! Mais il ne s'agit que d'une histoire véhiculée par les adultes pour menacer leurs rejetons qui refusent de manger.*

*En réalité Trident est doux comme un agneau. Mais il ne se rend pas compte que son apparence peut effrayer les enfants. De toute façon il n'aime pas voir du monde et ne sort que la nuit à cause de sa peau très douloureuse au soleil.*

*Le cimetière ombragé est une forêt clairsemée jalonnée de tombes en pierre, en bois et en fer finement gravé. Mais ce havre de paix pourrait devenir un endroit lugubre et angoissant à la tombée de la nuit : un peu de brouillard, les petits bruits des animaux, une branche en forme de main crochue et un troll mangeur d'enfants !*

### **Chat en détresse !**

☛ *Le conteur devrait insérer cette scène alors que les personnages sont sur le point de quitter la ville d'hiver avec le sentiment qu'il arrive des choses étranges aux chats du quartier.*

*Si jamais ils ont suivi la fausse piste de Trident et sont allés au cimetière, c'est un ami corbeau du quartier qui viendra les chercher, le lendemain. Il leur dira qu'il vient de voir « le monstre qui mange les chats ». Il faut venir au plus vite !*

Alors qu'ils font le tour du quartier, ils entendent un cri strident à l'opposé d'eux. Un jet de Méninges (Moyenne) permet de déterminer qu'il s'agit du miaulement d'un chat effrayé.

Pour y aller en urgence, rien de plus efficace qu'une chevauchée endiablée en balai volant dans ce quartier vallonné ! Il faudra réussir des jets de Balotage (Moyenne à Difficile) afin de traverser les rues et les jardins tout en évitant des portails, des balançoires, des camions, du linge étendu, un hibou voletant paisiblement, des branches d'arbres touffus...

Les cris les conduisent dans un jardin. Acculé contre les berges d'une marre, un minou est attaqué par des plantes gloutonnes ! Reliées entre elles à leur base, ce sont des dizaines de grosses tiges piquantes avec à leurs extrémités des têtes en forme de fleurs fermées avec des pétales noires et de petits yeux fouineurs. Elles ont toutes une bouche hérissée de piquants de laquelle sort une langue dégoulinante en forme de racines.

Alors que les personnages vont s'interposer pour sauver le chat, plusieurs têtes vont se retourner contre eux pour vouloir les croquer.

Harcelées par les personnages, les plantes gloutonnes finiront par fuir dans la rue et s'échapperont à travers une plaque d'égouts entrouverte. Mais l'une des têtes va peut-être réussir à engloutir le pauvre minou !

☛ *Pour gérer cet affrontement, le conteur devrait dessiner schématiquement un plan de la scène, l'idéal étant de le préparer avant de jouer.*

*Au centre, la maison avec une baie vitrée donnant sur une terrasse, des fenêtres à l'étage et un balcon en bois. En haut et à droite, une rue. Sur la gauche et en bas, des maisons séparées par des barrières.*

*Pour le jardin : un barbecue contre la barrière de droite, un cabanon en bois en bas à gauche, un chêne en bas à droite, une haie verte à droite de la maison, une table de pique-nique en bois près du barbecue. Les joueurs pourront interagir avec un râteau, un tuyau d'arrosage, un arrosoir, des cailloux...*

*La marre à poissons est située au centre du jardin. Elle comporte une petite île avec une maquette de moulin. Un pont miniature rejoignait l'île mais il est à moitié cassé. Le chat est coincé sur la partie intacte. Il est cerné par l'eau qu'il craint, sauf en face de lui où se trouvent les plantes gloutonnes. Dessiner des têtes et des tiges s'étendant jusqu'à la rue de droite.*



## Chapitre 3 : Dans les égouts

Les plantes gloutonnes disparaissent rapidement dans les égouts. Mais pour les personnages c'est une autre histoire. Il est formellement interdit d'y aller, c'est un endroit très dangereux ! Nombre de légendes courent sur ces souterrains pour effrayer les enfants.

Des barreaux permettent de descendre dans les égouts. Les personnages téméraires qui vont vouloir poursuivre l'aventure devront réussir un jet de Cœur (Moyenne) pour ne pas avoir les foies à cause du noir, de l'odeur et du danger...

### *Un domaine inhospitalier*

Les parois des égouts sont composées de petites pierres anciennes. Dans le canal central ruissellent les eaux usées, nauséabondes. Il est possible de marcher de part et d'autre sur de petites berges assez étroites. Elles sont reliées régulièrement par des passerelles métalliques rouillées dans le style de la Tour Eiffel.

Les personnages sillonnent ce labyrinthe puant. Il est très facile de se perdre à travers cette multitude de conduits et de canalisations allant dans tous les sens. Toutefois, les plantes gloutonnes laissent derrière elles quelques traces infimes (un piquant, une traînée dans la crasse, un peu de bave acide...). Un jet de Méninges (Difficile) permettra d'en repérer un de temps en temps et de deviner la direction à suivre.

### *Une rencontre brûlante...*

Au détour d'un virage, les personnages remarquent une faible lumière. En s'approchant, ils pénétreront dans un tronçon légèrement différent. Les murs sont en pierre de taille massive et sont parsemés, à intervalle régulier, de braseros. Suspendus par des chaînes en fer, ils contiennent des morceaux de charbon incandescent.

Alors qu'ils avancent, les flammes projettent des ombres dansantes sur les parois. Un jet de Cœur (Moyenne) permettra de remarquer dans les flammes un ceil s'ouvrit rapidement avant de disparaître.

*Quelle va être la réaction des personnages : fuir, s'approcher ou aller au bout du couloir ?*

Deux yeux vont finir par s'ouvrir et des bras en forme de flammèches vont sortir sur le côté de la flamme. La créature de feu va vouloir discuter avec les personnages, d'une voix fluette et énigmatique.

Le conteur pourrait s'inspirer de ces phrases pour engager la conversation et distiller des renseignements :

- N'ayez pas peur, je ne brûle pas ! (*Quelle est la réaction des joueurs ?*)

- Ne partez pas, cela fait très longtemps que je n'avais pas vu des êtres aussi chaleureux. (*Les joueurs vont-ils engager la conversation ?*)

- Je suis Flambo, le brasero ! Les autres sont peu bavards, mais moins je brûlais d'envie de vous parler alors je me suis montré. Sinon vous n'y auriez vu que du feu ! (*Les joueurs vont-ils se présenter ?*)

- Vous ne seriez pas des p'tites sorcières et des p'tits mages ? J'en étais sûr, j'en aurais mis ma main au feu ! Alors, avez-vous enfin décidé de ne plus vous déchirer à petit feu ? Quand est-ce que le conflit entre sorcières et mages cessera de mettre le Pièce-monde à feu et à sang ? (*Les joueurs questionneront-ils Flambo pour comprendre de quoi il parle ?*)

- Ah bon, il est fini ? Vous savez, cela fait des siècles que Mélicendre (*la doyenne des doyennes des sorcières*) nous a assignés la lourde tâche de Gardiens des Entrailles. Nous devons empêcher les monstres rampants de remonter à la surface de Pile, et nous devons interdire aux sorcières d'aller capturer des monstres pour les dresser contre les mages. Bref nous sommes pris entre deux feux, mais notre lumière brille de mille feux et empêche ceux qui n'ont pas le cœur pur d'approcher. C'est pour ça que je sais que vous avez le cœur pur et que je vous ai abordés. (*Les joueurs essaieront-ils d'en savoir plus ?*)

- Mais que faites-vous ici ? Vous avez attisé ma curiosité ! (*Les joueurs parleront-ils des plantes gloutonnes ?*)

- Méfiez-vous des plantes gloutonnes, ce sont elles et ce ne sont pas elles ! Si vous essayez de les suivre, vous n'allez pas faire long feu. Vous êtes trop jeunes pour errer dans les égouts, je suis sûr que vous n'avez même pas fini votre apprentissage magique. Vous n'avez pas la puissance nécessaire. Attention, vous allez vous brûler les ailes ! (*Les joueurs vont-ils demander de l'aide à Flambo ?*)

- Je vais demander à mes amis de vous montrer le chemin. Je brûle d'envie de vous accompagner. J'en suis tout feu tout flamme, un peu d'aventure ne me ferait pas de mal. Malheureusement ma mission est sacrée et je dois rester là.

- Si jamais vous en revenez vivant, venez me dire comment c'était, j'en brûle d'impatience !



☞ Les braseros sont liés à un passé lointain durant lequel l'harmonie du Pièce-monde fut brisée par une utilisation irraisonnée de la Magie. Certains mages et sorcières basculèrent dans la folie, avides de pouvoirs et d'immortalité. Appelés les Ombres, ils se livrèrent de terrifiants conflits, particulièrement sur Face.

Cette Magie corrompue se cristallisa de différentes manières, chacune aliénant l'essence même du Pièce-monde : le soleil et la lune disparurent, des monstres cruels apparurent dans les entrailles du Pièce-monde, les animaux ne se reproduisirent plus, les océans se déchaînèrent, la Mana sembla se faner...

Afin de rétablir l'harmonie, les Anciennes prirent des mesures radicales et lourdes conséquences. Nul ne sait ce qu'il advint alors. Est-ce que les Ombres s'entretuèrent ? Est-ce qu'elles furent emprisonnées par les Anciennes et dispersées sur Face ?

Depuis ces temps oubliés, la Magie s'est profondément affaiblie, obligeant les mages et les sorcières à utiliser des Artefacts, tels les chapeaux et les baguettes magiques, pour focaliser leurs pouvoirs. Certaines créatures fantastiques disparurent, se métamorphosant en légendes ancestrales.

Il est quasi certain que le côté effrayant de Face soit les séquelles de la guerre qui fit rage. Avant Face était sûrement aussi chaleureuse que Pile. Les mages réussirent tout de même à rétablir un paysage vivable, bien qu'il reste toujours quelque peu austère.

Quoi qu'il en soit, un monde harmonieux fut rebâti. La Magie fut contrôlée avec la création des écoles de Magie où des cours de sagesse sont dispensés pour que nul n'emploie ses pouvoirs à mauvais escient.

Cette période trouble disparut dans les méandres du temps par un zeste de magie – sûrement l'œuvre d'une puissante sorcière, d'une créature fantastique ou du Pièce-monde lui-même ! Aujourd'hui rares sont ceux qui soupçonneraient l'existence de ce passé, mais il en subsisterait quelques traces, comme les braseros.

Les braseros avaient reçu pour mission sacrée de protéger les brèches abyssales. Ces rares failles permettaient aux monstres sécrétés par la Magie corrompue de remonter à la surface de Pile. Elles étaient aussi utilisées par les Ombres pour descendre dans les entrailles du Pièce-monde afin de capturer ces monstres et de les utiliser dans la terrifiante guerre.

Mais à cause de l'effacement magique de cette période trouble, nul n'est venu dire aux braseros que le conflit avait cessé et que leur mission était terminée...

☞ Si l'un des personnages examine de près Flambo et réussit un jet de Coeur (Moyenne), il remarquera d'étranges glyphes gravés sur la coupe métallique des braseros. Il se pourrait qu'un personnage ayant réussi un jet de Méninges (Difficile) se souvienne avoir déjà vu de telles inscriptions sur un vieil objet posé sur la cheminée sa grand-mère, sur une pierre vivante située en bordure d'une rivière ou sur une stalactite lumineuse au fond d'une grotte cachée sous une cascade...

☞ Si les personnages vont jusqu'au bout du couloir gardé par les braseros, ils arriveront dans une grande salle constituée uniquement d'un immense gouffre sans fond : une brèche abyssale. Vouloir y descendre s'avèrera quasiment impossible : un jet de Balotage (Abracadabrante). En effet, au-delà d'une certaine profondeur, les parois deviendront fantomatiques et les vents déchaînés s'avèreront infranchissables...

### La suite de l'exploration

Flambo a demandé à ses amis de montrer aux personnages le chemin qu'ont emprunté les plantes gloutonnes. Ainsi, des braseros apparaîtront comme par enchantement à intervalle régulier alors qu'ils n'y étaient pas l'instant d'avant. Ils les guideront dans ce dédale glauque et peu rassurant où tout peut arriver :

☞ De temps en temps, les personnages croiseront de gros rats crasseux, curieux et aigris qu'il ne vaut mieux pas approcher. Mais leur parler permettrait peut-être d'obtenir de l'aide...

☞ Une autre fois, ils apercevront des dizaines d'yeux globuleux visiblement étonnés. C'est un troupeau de suifs\* qui pullulent dans tous les sens en se cachant dans les ombres. Il doit sûrement y avoir un vieux manoir poussiéreux ou une usine désaffectée à la surface.

☞ Plus tard, les personnages déboucheront devant un gouffre. De nombreuses canalisations y convergent et déversent leurs eaux usées en cascades dans le bassin de rétention situé bien en contrebas. Un brasero apparaît dans le chemin d'en face. Il va falloir traverser le gouffre. Mais les conduits sont si bas et étroits qu'il est presque impossible de le faire en chevauchant son balai magique...

Finalement, les personnages tomberont sur un traquenard des plantes gloutonnes. Elles les ont repérés et ont décidé de s'en débarrasser. Ils se trouvent alors dans un tronçon d'où arrivent une multitude de canalisations. Soudain des dizaines de têtes jaillissent de



\* : pour plus de détails voir l'annexe page 8

partout : de petits conduits verticaux, de tunnels latéraux, de derrière et même du canal central d'eaux usées ! Elles obstruent tous les accès !

La lutte va être inégale. Alors que la situation semble désespérée, l'un des personnages p'tites sorcières ayant le pouvoir de Divination va se faire mordre par une tête. Aussitôt il va avoir une vision des plus troublantes qui semble décrire un passé plus ou moins récent.

Plongée au cœur de la scène, la p'tite sorcière voit les plantes gloutonnes capturées dans une grande toile d'araignée. Effrayées, les têtes tentent de fuir mais une entité cachée dans l'ombre leur jette un sort. Leurs pétales violette virent alors aux noires et leurs yeux deviennent méchants. Les têtes arrêtent aussitôt de s'agiter et, dociles, obéissent à la mystérieuse entité...

*☛ Cette vision montre la Vouivre capturer les plantes gloutonnes et les dresser grâce à un charme corrompu. Le changement de couleur des pétales sont les stigmates de l'utilisation de la Magie noire.*

*Réduites en esclavage, les plantes gloutonnes exécutent les moindres désirs de la Vouivre. Elle leur a ordonné de capturer de tous les matous un peu particulier de la ville d'hiver. Avec un pendule, elle y a vaguement localisé un vieux chat magique.*

*Elle aimerait lui voler ses pouvoirs car elle est encore très faible. Elle est sortie depuis peu de sa prison éternelle et n'a plus beaucoup de puissance. En effet, la Magie s'est fortement affaiblie depuis l'époque du conflit entre les mages et les sorcières...*

Grâce à cette vision, les joueurs vont comprendre que les plantes gloutonnes ne sont pas méchantes mais victimes d'un charme. Le phrase énigmatique de Flambo « Méfiez-vous des plantes gloutonnes, ce sont elles et ce ne sont pas elles ! » prend tout son sens.

Les personnages vont donc devoir briser le charme avant que les plantes gloutonnes ne les dévorent ! Le conteur devrait entretenir la tension et la dangerosité de la scène jusqu'à ce qu'un personnage réussisse un jet d'Enchantement (Difficile) pour briser le charme.

Une fois leurs esprits désenvoûtés, les plantes gloutonnes redeviendront violettes. Elles remercieront les personnages et accepteront de les aider. Elles les conduiront dans une zone d'obscurité abyssale que la lumière naturelle ni artificielle ne perce pas. Elles refuseront d'aller plus loin et indiqueront qu'il s'agit du repère de la méchante Vouivre...

## Chapitre 4 : L'antre de la Vouivre

Après avoir emprunté un couloir sinueux et abyssal en touchant les murs pour les longer ou en créant une lumière magique, les personnages parviennent devant les barreaux d'une échelle rouillée située au-dessous d'une trappe en bois vermoulu.

### Un endroit lugubre

La trappe donne dans une grande pièce sombre. Elle est remplie de milliers de livres poussiéreux reposant sur des armoires en bois. De vieux tableaux aux pigments jaunis par le temps sont accrochés aux murs. Le sol est couvert de poussière, et des toiles d'araignées pendent un peu partout.

À gauche, un grand bureau croule sous des alambics et autres ustensiles d'Alchimie dans lesquels serpentent des liquides étranges en ébullition. À droite se dresse une vieille cheminée avec une grosse marmite. En face se trouve une vieille porte en bois alors qu'une alcôve semble se dessiner dans le fond de la pièce.

Voici des éléments pour pimenter l'examen des lieux :

☛ Beaucoup de livres sont entassés les uns sur les autres et forment de grandes colonnes instables. Elles menacent de s'écrouler si l'on ne fait pas attention en passant à côté et en ratant un jet de Corps (Fastoche) !

☛ La pièce regorge de crânes-bougies éteints, d'animaux empaillés terrifiants et d'organes non identifiables dans des bocaux en verre. Il faudra réussir un jet de Cœur (Difficile) pour ne pas avoir très peur.

☛ Les personnages vont se frayer un chemin entre les toiles d'araignées. À peine une toile est déchirée, qu'une araignée sort de l'ombre pour la retisser en quelques secondes !

☛ En examinant la cheminée, les personnages verront sur son foyer encore chaud une grosse marmite remplie d'ingrédients aussi mystérieux que répugnants...

☛ En traversant la pièce, les p'tites sorcières et les p'tits mages auront la surprise de leur vie. Un gros papillon noir va surgir de nulle part, à quelques centimètres des yeux d'un personnage qui sursautera alors de trouille. De ses ailes jaillissent des grains de poussière qui saupoudrent le sol. Il sillonnera la pièce avant de disparaître en passant à travers un mur...

☛ Dans l'alcôve, se trouve un lit en paille et en plumes. Il lévite dans les airs. Un drap en toile d'araignée le recouvre.



☞ *Cette pièce est l'ancre de la Vouivre. Elle y entrepose de nombreux livres magiques ou historiques, écrits dans une langue occulte. Le bureau lui sert de laboratoire de Magie, la cheminée de cuisine, et l'alcôve de chambre à coucher.*

*Si les personnages prennent un objet dans l'ancre, ils se rendront compte, après avoir quitté les égouts, qu'il a disparu. En fait, tout ce décor est irréel. Il s'agit seulement d'une projection magique du savoir et des désirs de la Vouivre.*

La vieille porte en bois permet d'accéder à un petit couloir donnant sur un ascenseur et sur une porte métallique d'où proviennent des bruits étouffés...

### *Des retrouvailles rapidement contrariées...*

La porte métallique donne sur un grand entrepôt comportant de nombreux piliers de soutènement. Un immense tas de poils encombre la partie droite. À gauche pend une tondeuse électrique industrielle au-dessus d'un tabouret et d'une sorte de piège à loup. Au fond, une vingtaine de chats sont enfermés dans une grande cage avec des barreaux en acier. Ils sont complètement tondus, sont terrorisés et semblent ne pas avoir mangé depuis plusieurs jours.

En s'approchant, les deux familiers vont finir par voir les personnages et sortiront du tas de poils dans lequel ils s'étaient cachés. Mais alors qu'ils commencent à expliquer ce qu'il se passe, les portes de l'ascenseur s'ouvrent. Des bruits de pas semblent s'approcher.

☞ *Quelle sera la réaction des personnages : se cacher, tendre un embuscade ou délivrer les chats ?*

Deux hommes entrent dans l'entrepôt. Ils portent des tabliers de boucher blancs crasseux et des lampes torches. Toutefois, grâce à leurs yeux magiques, les familiers vont percevoir la véritable nature de ces hommes : ce sont des monstres ! des nuages ténébreux ayant une silhouette humanoïde, trois yeux rouges glaciaux et des mains crochues !

☞ *Le Conteur devra gérer la confrontation en réalisant des tours de table.*

À chaque tour de table, chaque joueur réalise une action avec son personnage puis une action avec son familier. Puis, le conteur réalise une action avec chaque monstre et une action collective pour les chats délivrés.

Les monstres sont Moyen en Corps, en Cœur et en Méninges. Ils n'ont pas de capacités magiques mais sont semi-tangibles : mis à part leurs yeux et leurs mains crochues, tout objet traversera leur corps sans leur faire le moindre mal. Les monstres essaieront de capturer les personnages tout en empêchant les chats de fuir.

Au bout d'un moment, les personnes prendront le dessus et tourneront en bourrique les monstres. Ceux-ci ricaneront et railleront : « La voilà ! Notre maîtresse est de retour. Elle va vous dévorer tout cru, à moins qu'elle ne préfère vous transformer en monstres comme nous ! Ah, ah, ah ! »

☞ *Le conteur devrait clairement expliquer aux joueurs que s'ils ne fuient pas, ils vont y rester...*

*Si les joueurs se montrent un peu trop téméraires ou ne prennent pas conscience du danger réel, l'un des personnages p'tites sorcières maîtrisant la Divination aura une atroce vision dans laquelle ils seront tous capturés et transformés en monstres dociles !*

## Épilogue

Après avoir échappé à la méchante Vouivre avant qu'elle n'arrive, les personnages vont se perdre dans les égouts labyrinthiques. Ils réussiront à en sortir après plusieurs minutes d'errance angoissante.

Durant leur détention, les deux familiers ont compris que les monstres enlèvent des matous car ils sont à la recherche d'un vieux chat magique aux pouvoirs incroyables. La Vouivre l'aurait localisé dans le quartier de la ville d'hiver et a envoyé les plantes gloutonnes pour capturer les chats un peu étranges.

### *Trouver de l'aide*

Les personnages pourraient vouloir parler de leurs mésaventures à leurs parents, à leurs professeurs ou à la police, au risque de se faire gronder pour être aller dans les égouts.

S'ils sont suffisamment persuasifs et réussissent à convaincre leurs interlocuteurs de retourner avec eux dans l'ancre de la Vouivre, il n'y aura plus aucune trace de ce qu'ils ont pu raconter. Il s'agit du deuxième sous-sol d'un immeuble de bureaux situé en centre ville. L'entrepôt contient des marchandises ; aucune trace de la cage, de la tondeuse ni des poils. La pièce principale

correspond à un débarras où ont toujours été entassés du vieux mobilier de bureau et quelques archives poussiéreuses. La trappe, les livres, la cheminée, le lit et les toiles d'araignées se sont volatilisés ! Difficile d'être cru après un tel désaveu...

### *En apprendre plus sur la Vouivre*

Les personnages pourraient retourner voir Flambo pour obtenir des renseignements sur la Vouivre. Ils apprendront qu'elle était une méchante sorcière qui utilisait la Magie noire. À force de se transformer en créature pour chasser les gens de leurs terres ou manger leurs âmes, elle ne fut plus capable de reprendre sa forme humaine. Mais cela remonte à plusieurs siècles, elle devrait être morte depuis longtemps.

Il sera également possible d'obtenir ces informations sous la forme d'une antique légende, en demandant à une très vieille sorcière comme Amélia.

### *La suite de l'aventure*

Les personnages pourraient décider de retrouver le vieux chat magique que ce soit par curiosité, pour le prévenir que la Vouivre veut lui voler ses pouvoirs ou encore pour prouver aux gens que cette histoire est vraie même si personne ne les croit...

Cette nouvelle aventure dans la ville d'hiver pourrait les refaire croiser le chemin de la Vouivre. Ils découvriront peut-être comment elle a réussi à survivre depuis tant de siècles. Peut-être s'est-elle échappée de sa prison intemporelle lorsqu'un arbre magique millénaire est mort de vieillesse ?

De plus, l'un des personnages se souvient d'avoir vu les étranges glyphes gravés sur la coupe métallique des braseros. Que ce soit sur un vieil objet posé sur la cheminée sa grand-mère, sur une pierre vivante située en bordure d'une rivière ou sur une stalactite lumineuse au fond d'une grotte cachée sous une cascade, cette piste pourrait les conduire sur les secrets du passé effacé du Pièce-monde...

## Annexe

Quelques amis animaux des deux familles et des créatures des égouts, tirés du jeu de rôles P'tites Sorcières :

[http://www.sden.org/IMG/zip/version\\_deluxe.zip](http://www.sden.org/IMG/zip/version_deluxe.zip)

### *Écureuil acrobate*

Malicieux et très agile, ce petit animal est capable des acrobaties les plus surprenantes ; il peut même planer sur les courants aériens et utiliser ses pattes antérieures pour effectuer de petits tours : il n'est pas rare d'en voir un jongler dans un jardin public pour obtenir quelques noisettes en retour !

### *Piloubi*

Un oiseau de petite taille, au plumage bleuté et au bec très effilé. Son chant mélodieux en fait le compagnon idéal des musiciens, avec lesquels il aime chanter par les après-midi ensoleillés. Ses oeufs ont une légère couleur bleutée, les nouveau-nés sont blancs et leurs plumes virent au bleu progressivement pendant leur croissance.

### *Suif*

Les suifs sont des petites créatures, nés des cendres et de la Magie. De la taille d'un poing d'enfant, noirs, ils ressemblent à des oursins aux yeux globuleux, munis d'une bouche et capables des expressions les plus cocasses. Les suifs logent dans les cheminées inutilisées et passent le plus clair de leur temps à dormir.

