

C'est toi le chat

Un scénario pour *Rêve de Dragons* écrit et illustré par Benjamin Schwarz

À Mario pour cette bonne idée qu'il m'a permis de lui voler.

À Stéphane Idczak qui m'a sauvé la mise en convention, et parce que, paraît-il, il interprète très bien le Gainav.

Un scénario qui propose aux joueurs de les faire participer à un événement onirique majeur, la création d'une nouvelle espèce.

GENESE

Comme tous les génies, **Albonsius** manquait de sens pratique. Bien qu'il fût parmi les plus doctes et les plus doués il ne fréquenta nulle cour ni ne fut jamais tenté par les richesses. Au lieu de cela il passa sa vie entière dans son petit village, à s'adonner à ses nombreuses et absconses recherches sur le rêve ; car Albonsius était un haut rêvant, et pas n'importe lequel.

C'était d'ailleurs la fierté du village de **Mou-sur-l'Ée**. Personne ne comprenait rien à ses recherches farfelues, ceci ajouté à sa constante distraction et au fait qu'il habitait toujours chez sa vieille mère faisait de lui un sujet de gentille raillerie. Et tout le monde l'aimait bien Albonsius. Jusqu'au jour où...

♦ Le petit chat est mort

À la mort de **Pipou**, le fidèle compagnon félin de son enfance, Albonsius conçut une peine énorme et n'eût de cesse que de chercher à faire revivre l'animal aimé. En avance sur son temps – et à plus forte raison sur le nôtre – en matière de théories oniriques farfelues, Albonsius avait déjà émis l'hypothèse de l'existence des archétypes. Mieux que cela, il l'avait vérifiée et même modélisée. Selon sa théorie, des êtres de même nature se voyaient reliés par les fils ténus, reflets des rêves des dragons.

L'ensemble de ces fils enchevêtrés constituant un tissu archétypal, constamment mobile en fonction de nouveaux fils apparaissant et d'autres disparaissant au gré des morts et des naissances. Une des particularités de sa théorie était de considérer comme constante la somme du matériel archétypal.



Comprendre par là que chaque fil disparaissant distribuerait sa « substance » aux autres fils. Un principe qu'Albonsius résuma sous la phrase maintenant célèbre bien qu'honteusement attribuée à un autre et pour tout autre chose : « *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme* ».

Albonsius conçut alors une machine qui lui permettrait d'extraire les reliquats archétypaux de Pipou, de les stocker, et enfin, lorsque la matière serait suffisante, de « reconstruire » son brave compagnon.

La machine de reconstruction archétypale de « mon trésor Pipou » (ou RATP)

Cette grosse caisse de **septimel** surmontée d'un immense entonnoir de cuivre contient un condensé des mécanismes oniriques les plus incompréhensibles. En particulier, on y trouve des germes de déchirures et de bluerêve, ainsi que bien d'autres choses plus à leur place enfermées dans cette boîte que relâchées dans la nature. Le fonctionnement en est assez simple : tout chat entrant dans l'entonnoir passe par un ensemble de mécanismes complexes qui visent à le déposséder de ses traces de Pipou, s'il en a. Après quoi il sort par une chatière à sens unique située au-dessous de la caisse de bois.

Concrètement, si l'animal entré possède le même archétype que Pipou, il sort de la caisse dépossédé des traces de l'animal fétiche. Si par exemple il possédait la couleur de fourrure de Pipou, il sortira blanc, cependant que la couleur restera en devenir à l'intérieur de la boîte. Si par contre le chat entré ne possède pas le même archétype que Pipou, il sort inchangé.

Que se passe-t-il lorsqu'autre chose qu'un chat entre dans la boîte ? Rien que du mauvais ! C'est d'ailleurs cette constatation qui a persuadé Albonsius d'enfermer son invention dans une haute tour rendue uniquement accessible aux félins.



◆ Catastrophe !

Quelques années après le décès de Pipou, Albonsius avait fini sa machine et occupait ses journées à capturer des chats qu'il enfournait dans son engin. Selon ses calculs, les chatons de cette année étaient, par nature, plus propices que tous autres à recevoir les spécificités de son regretté compagnon. Peu diplomate, Albonsius s'en prit donc à une toute récente portée sous le regard catastrophé d'une fillette.

Faisant peu de cas des récriminations de la jeune fille, Albonsius déposa la portée entière dans l'entonnoir. Grand mal lui en pris car la petite fille s'y précipita à la suite de ses chatons... Elle en sortit quelques instants après... transformée en chaton.

À la suite de cet événement tragique qu'Albonsius essaya courageusement de cacher aux villageois, il s'avéra que lentement tous les habitants du village commencèrent de se transformer en chats. Une catastrophe qui permit à Albonsius d'énoncer son célèbre « **principe de nodosité mimétique onirique** » une fois qu'il eut compris que sa machine en transformant un humain en chat avait dérangé la trame onirique du dragon **Saçétainbonchamadam**. Ce dernier, pour protéger l'intégrité de son rêve avait instinctivement résolu de confondre humains et chats.

Étrangement les habitants humains et chats du petit bourg retrouvaient forme humaine à chaque fois que des visiteurs arrivaient dans les environs du village. Certainement que le dragon devait être troublé de cette apparition d'humains dans son rêve peuplé de félins... Un trouble qu'il résolvait toutefois en retransformant tout ce petit monde en chat, voyageurs compris, en moins d'une semaine. Le temps pour les villageois de s'adonner à quelques menus travaux comme réparer leurs maisons, débarrasser le jardin des mauvaises herbes, se préparer un stock de croquettes ou des commodités dont ils profiteraient le restant de l'année dans leur peau de chat. Car en effet, s'ils se transforment physiquement, l'esprit des gens n'est pas trop affecté.

Fort heureusement pour l'intégrité globale du rêve, s'il est encore possible d'arriver à Mou-sur-l'Ée par le biais de déchirures, il est par contre beaucoup plus difficile d'en ressortir. La maladie s'est donc cantonnée à ce rêve-ci.

◆ Les chats font pas des chats

Albonsius comprit que la seule façon de remettre de l'ordre dans l'esprit du dragon serait de libérer les principes archétypaux retenus à l'intérieur de sa machine. Et pour ce faire, pas d'autre solution que d'attendre que la reconstruction de Pipou soit terminée... Fort heureusement, dans les premières années de son trouble, le dragon accordait aux villageois de grandes plages d'humanité propices aux travaux.

Dans un premier temps, pour ne pas aggraver la situation Albonsius résolut d'enfermer sa machine dans une immense tour que de minuscules chatières magiques rendaient accessible uniquement aux félins. Il n'eût aucun mal à convaincre les villageois dans cette entreprise en leur apprenant que c'était le seul moyen de lever la malédiction.

Dans un second temps Albonsius comprit que la solution viendrait certainement de l'extérieur du village car les croisements d'individus locaux ne permettraient que rarement d'obtenir les précieux principes archétypaux recherchés. Il devenait donc primordial de retenir les voyageurs au village jusqu'à leur transformation. C'est ainsi qu'il eut l'idée d'instaurer la "**fête des voyageurs**".

Destinée à garder les étrangers au village jusqu'à ce qu'ils se transforment eux-mêmes, à l'origine cette fête devait aussi leur donner les informations nécessaires à la compréhension de ce qu'on attendait d'eux : sauter dans la machine s'ils correspondaient à un des critères attendus.

Au cours du temps, les villageois ont oublié les raisons de la fête. Ils comprennent néanmoins très bien que c'est là un remède contre un autre de leurs problèmes : la consanguinité ! En effet, à force de se reproduire entre eux, et parfois même avec de vrais chats, l'humanité des villageois a tendance à s'estomper face à leur félinité. Il faut du sang neuf ! De fait, les villageois sont prêts à tout pour garder les voyageurs au village.

La venue des personnages au village de Mou va donc permettre d'accroître la population féline au terme de l'habituelle petite fête. Mais la sagacité de ces voyageurs devrait pour une fois permettre de régler un problème millénaire. Du moins, espérons-le !

DU MOU POUR LES MINOUS

Un songe triste. Un vieil homme pleure dans une pièce sombre faiblement éclairée par le haut. Dans la clarté diffuse, on distingue des pierres, un peu comme l'intérieur d'un large puits. Partiellement chauve, l'homme a des touffes de cheveux blancs au-dessus des oreilles, un nez épaté et couperosé. Sa pâleur et quelques boutons sur le visage lui donnent un air malade. Lentement, il monte sur une chaise. Devant lui, un nœud coulant. Il jette un oeil vers une forme indistincte et immobile, un animal, un chat peut-être. L'homme sanglote. Amèrement, il passe le nœud coulant autour de son cou, et pleure de plus belle. Ses sanglots ressemblent à des miaulements. Soudain, il saute de son tabouret. Un son mat. Les joueurs se réveillent en sursaut. Ils viennent d'assister au suicide d'un haut-rêvant désespéré.



◆ Chat badabada

Émergeant brutalement de ce rêve morbide et particulièrement prenant, les PJs se retrouvent assis au milieu de ce qui semble être la place centrale d'un village. Autour d'eux, des maisons typiques de campagnes, dans l'ensemble assez détériorées. Tout cela laisse une forte impression de désolation. Le vent soulève un peu de poussière.

Les PJs rassemblent lentement leurs esprits dans la quiétude de la clarté matinale lorsque l'atmosphère trop calme du lieu est soudainement troublée par un petit raclement de gorge derrière un pan de muret. S'étant retournés, les personnages devinent le mouvement de pompons et de bannières derrière le petit mur. C'est alors qu'une voix forte entonne : « 1, 2, 1, 2, 3 » et immédiatement une fanfare se met en route.

Un impressionnant groupe de villageois portant des déguisements mités de chats sort de derrière le mur dans une chorégraphie approximative et parfaitement ridicule. Ils sont suivis de près d'une fanfare aux accords presque moyens. Les danseurs se mettent à chanter d'abord timidement, puis avec plus de conviction :

*« Bienvenus, voyageurs, vous allez vous amuser
 Bienvenus, voyageurs, avec nous allez fêter
 Dans la joie et les rires, danser, chanter
 jusqu'au soir
 Et jamais vous ne voudrez dire au r'voir »*

La fanfare entame alors le même air en version instrumentale, et le morceau se termine dans un « pom pom » final et un coup de cymbale tandis que les villageois s'immobilisent, bras écartés dans leur dernière position. Le silence retombe brusquement. Le vent soulève encore un peu de poussière. Les villageois sont immobiles, sourires crispés. Leurs yeux attendent avec crainte les réactions des voyageurs.

Conseil : n'hésitez pas à chanter et à danser ridiculement derrière votre écran. Les villageois sont vraiment mauvais, et ainsi, vos joueurs seront sans doute aussi stupéfaits que les personnages. Et puis, le ridicule ne tue pas, hein ?

Après un moment de stupeur, et sans réaction de la part des voyageurs, les villageois commenceront à se tourner compulsivement vers un des leurs. Un géant à la forte panse, dépenaillé, aux cheveux noirs et hirsutes sortira alors de la masse des villageois pour prendre contact avec les voyageurs. Son gabarit, qu'il conserve dans sa transformation féline, fait de **Félix Lapelott** le chef incontesté du village des chats et de celui des hommes. Mais pour l'heure, il arbore un sourire figé dans son costume mité et tend une « patte » amicale dans la direction des joueurs.

Félix commencera par se présenter comme le maire du village. Peu à l'aise dans ce rôle, il expliquera très maladroitement dans une parodie de discours officiel que les voyageurs sont les bienvenus ici, qu'on les attend depuis quelques jours et qu'on va donner une grande fête en leur honneur car telle est la coutume car en effet ici les voyageurs sont fêtés depuis la nuit des temps.

Les présentations bien entamées, les badauds se disperseront petit à petit pour reprendre leurs activités usuelles et préparer les festivités. Félix, quant à lui, s'occupera des voyageurs. Prévenant leurs moindres désirs, il leur fera certainement visiter le village en compagnie de quelques habitants choisis parmi les plus charmants.

♦ Les villageois, des moustaches à la queue

Alors que les voyageurs visitent la petite bourgade, les quelques trente villageois s'affèrent à diverses tâches. Certains réparent les bâtisses qui en ont le plus besoin, d'autres confectionnent des petits nids douillets pour "*lorsque les chats reviendront*".

D'autres encore préparent la fête des voyageurs qui débutera ce soir et durera, ma foi, autant de temps qu'il le faudra.

Comme ils n'ont qu'une crainte, c'est que les voyageurs s'en aillent, les villageois sont à l'affût de leurs moindres désirs.

Ils sont prêts à passer beaucoup de caprices à leurs hôtes, étant entendu que les gros affronts se payeront en temps voulu, une fois redevenus chats. Les amourettes avec les villageois et les villageoises sont plus que probables, car pour ces derniers c'est une excellente manière d'éviter la consanguinité. Les villageois ne se résoudront à la violence qu'en dernier recours, et ce si tous leurs plans pour garder les étrangers au village échouent. Dans ce cas les masques tomberont, les voyageurs seront solidement attachés et il ne sera plus question de fête. Sur leur demande on pourra leur expliquer la suite des événements.

Outre leur extrême prévenance qui confine parfois à la maladresse, il y a un petit je-ne-sais-quoi dans l'attitude des habitants de Mou qui ne laissera pas d'étonner les voyageurs. Serait-ce l'état de leurs vêtements en piteux état ? Ou bien cette démarche pataude ? Il est vrai qu'il leur est difficile de se réadapter à un corps humain qu'ils utilisent si peu.

Quelques instants en compagnie de villageois suffiront en outre à relever quelques tics pour les moins étranges. Les croisements entre « vrais chats » et « chats d'origine humaine » ont eu des répercussions assez inattendues, et bien des villageois semblent plutôt « mal finis ».

Certains ont même bien du mal à suivre une conversation. Mais sans aller dans les extrêmes, il n'est pas rare de voir un villageois sortir le bout de la langue ou plisser les yeux en signe de contentement ou encore se passer le bras derrière l'oreille après l'avoir consciencieusement léché. Quant aux petits roucoulements interrogatifs ou aux petits miaulis d'assentiment, ils sont monnaie courante.

En se promenant dans les rues de Mou, les voyageurs seront d'abord frappés par l'atmosphère de délabrement généralisé de la ville. La plupart des bâtisses, construites en pierres de taille, ont bien résisté à l'outrage du temps.

Néanmoins certains détails, comme l'état du crépi, celui des volets, le nombre de vitres cassées ou encore le mobilier contribuent à renforcer un sentiment de ville fantôme.



C'est dans le quartier du port que l'atmosphère de décrépitude est la plus pesante. Les boiseries y sont vermoulues et pourries et bien des maisons se sont effondrées. Les nombreux pontons et embarcations, constamment dans l'eau, ont subi un sort bien pire, et au cours des ans la vase a envahi les quais diffusant une odeur nauséuse.

En outre malgré l'absence de félins, il y a cette forte odeur de chat qui flotte sur l'ensemble de la ville. Une odeur à laquelle les voyageurs ne commenceront à se faire qu'au bout de quelques heures.

Il y a aussi les vrais chats transformés en humains. La plupart d'entre eux ont été rabattus et enfermés dans un grand hangar en périphérie du village pour ne pas effrayer les voyageurs. Il est cependant fort possible que les voyageurs aient l'opportunité d'observer l'une ou l'autre personne se promenant nue et à quatre pattes et tentant de miauler. Le chat humanifié sera promptement masqué à la vue des voyageurs et ramené dans le hangar avec ses congénères.

Les joueurs auront peut-être même l'occasion de voir ce hangar dans lequel se prélassent une cinquantaine d'individus nus au comportement excessivement félin.

Interrogés sur ces éléments troublants les villageois tenteront d'éluder ou de raconter n'importe quoi. Tout pourvu que les voyageurs restent au village jusqu'à leur transformation. On pourra se servir librement des éléments ci-dessous, quitte à en rajouter quelques-uns.

Sur la taille du village ou son délabrement :

Oui, ici il y a eu plus de mille habitants dit-on, mais c'était avant le grand cataclysme. Et puis, avec le départ de villageois, il devient difficile de s'occuper convenablement de la ville.

Sur les chats : Il y en a beaucoup ici, Mou est une ville de chats. Mais ils partent de temps en temps pour ne revenir que quelques jours plus tard. Ils ne devraient pas tarder d'ailleurs. On les attend avec impatience.

Sur les homme-félins : C'est une malédiction du dragon Saçétainbonchamadam. Certains villageois en sont frappés quand les chats partent, mais ils guérissent dès le retour des chats. Non, ce n'est pas une maladie, rassurez-vous, vous ne risquez rien. On les enferme ici en attendant le retour des chats.

◆ **Divagations félines**

Parmi les bâtisses remarquables du village, les voyageurs auront déjà remarqué la **fontaine aux neuf queues** qui orne la place centrale où ils se sont réveillés. Au centre d'un bassin rempli d'une eau saumâtre dans laquelle se cachent nombre de carpes, on peut apprécier la finesse d'une statue taillée dans le même marbre que la pièce d'eau.

Neuf chats y sont représentés. Huit de ces félidés forment un cercle autour du neuvième. Tous identiques, ils ne diffèrent que par la forme de leur queue. En tire-bouchon pour un, coupée ou encore en panache pour un autre. Le chat central au port royal et fier, lui, possède une queue bien droite. La seule chose qu'on sache encore à propos de cette statue, c'est que c'est la taille de cette neuvième queue qui a servi d'étalon de mesure pour bien des bâtiments ici, comme pour la tour ou bien le mausolée. En fait, c'est l'étalon de mesure des bâtiments construits après la tour.

La fontaine aux chats



© Elisabeth THIERY

Quant à la tour en question, les personnages n'auront pas manqué de la remarquer. Il s'agit du bâtiment le plus haut du bourg. Ici on l'appelle respectueusement "**la tour du fada**". La légende veut que ce soit un ancien ressortissant du village qui l'ait fait bâtir, un certain Albonseus Féligattas vraisemblablement riche et renommé. Un poète certainement. La tour en question mesure près de vingt mètres de haut. De forme cylindrique, elle est constituée d'un pallier à six mètres du sol à partir duquel son diamètre passe de quinze à huit mètres.

Quelques connaissances (Vue/Maçonnerie à -2) permettront de remarquer que ces deux sections de la tour ne datent pas de la même époque, et pour cause, le noyau central du bâtiment est d'origine. Il s'agit en fait du laboratoire d'Albonseus dans lequel la machine a été enfermée. Afin de la rendre inaccessible, le haut rêvant a fait dresser un mur d'une épaisseur de trois mètres et d'une hauteur de six tout autour de cette première tour. Le muret est percé d'un petit conduit permettant d'accéder à une chatière enchantée quelques six mètres plus loin sous les blocs de pierre. Cette chatière est réglée pour s'ouvrir lorsqu'elle détecte la présence d'un chat à moins d'un mètre. Il convient de remarquer que la présence d'un haut-rêvant ayant la possibilité de transformer la roche en air, eau ou que sais-je encore, pourrait réduire l'intérêt du jeu. Dans ce cas là on pourra arguer que cette tour est devenu un pivot central du rêve de Saçétainbonchamadam, un lieu immuable.

Les villageois connaissent bien l'intérieur du bâtiment pour s'y être promené quelques fois dans leur vie. Mais ils savent qu'ils ne doivent pas en parler, car les voyageurs pourraient s'étonner qu'on puisse connaître le contenu d'une tour condamnée il y a bien longtemps. Quoiqu'il en soit, si une indiscretion venait à filtrer, on pourra toujours arguer qu'il ne s'agit que de on-dit.

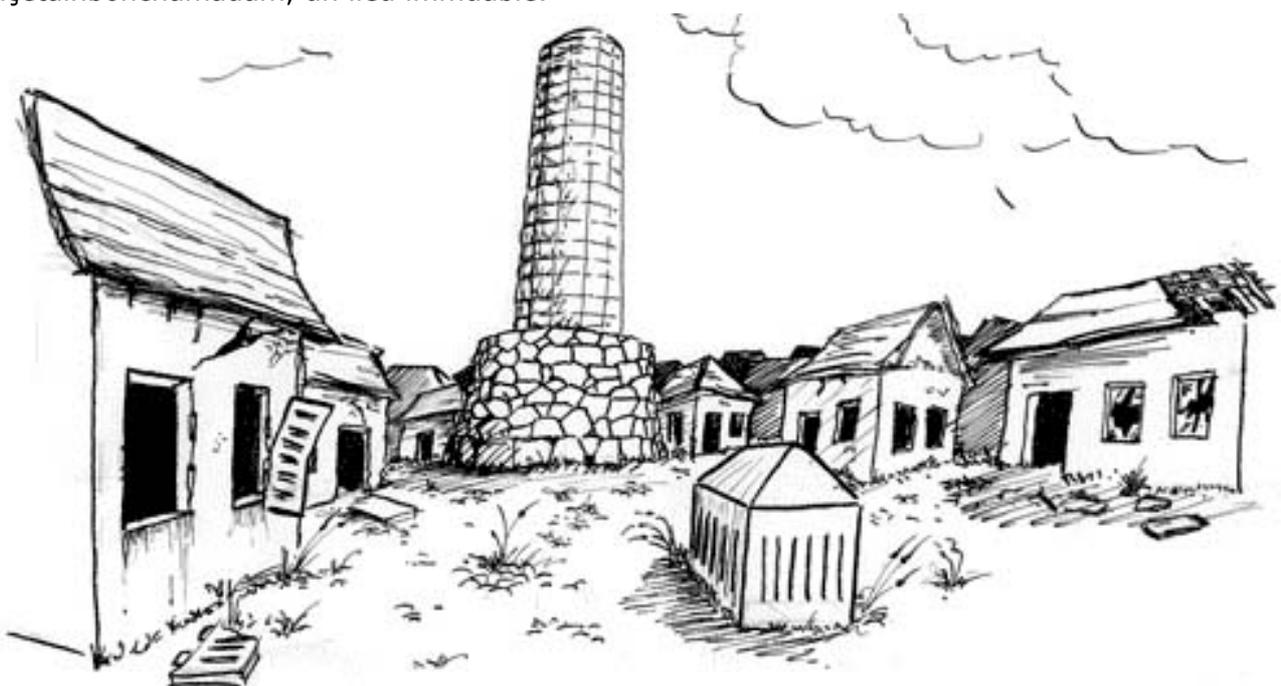
Albonseus Féligattas (Intellect/Légende/-5)

Réussite normale : Savant du Second Âge, renommé pour ses théories farfelues sur le tissu du rêve. Il aimait beaucoup les chats et habitait avec sa maman dans un petit village portuaire.

Réussite significative : Haut-rêvant notoire, il est l'inventeur du concept d'espace-rêve, et un des premiers à avoir tenté de comprendre la structure du rêve. Bien que raillé par les incultes, dans le cercle restreint des érudits il jouissait d'un certain renom et d'un respect certain.

Le village contient encore une autre curiosité architecturale. Juste en face de la tour monumentale se trouve l'entrée de ce qui semble être une sorte de petit **mausolée**.

La **chambre du miaulement**, comme on l'appelle ici, est un cube de marbre de deux mètres d'arêtes taillé dans la même pierre que la fontaine. De longues entailles de quelques millimètres de large strient la surface et amènent certainement la lumière à l'intérieur. Une chatière magique en garantit l'accès. Elle est réglée pour ne s'ouvrir que sous le timbre de voix ou de miaulement de Pipou.



À vrai dire, il y a bien au village une jeune chatte dont le timbre de voix a pour effet d'ouvrir la trappe. Pour l'heure **Anne-Lyne** déambule dans les rues, certainement en compagnie des joueurs. Ces derniers auront donc vraisemblablement l'opportunité de voir la chatière s'ouvrir et se refermer au son de la douce voix de la jeune fille.

En bordure du village on pourra encore remarquer le **cercle des jeux**, une palissade circulaire faite de rondins de bois d'environ quatre mètres de haut. Une ouverture carrée d'un peu moins d'un mètre de côté a été pratiquée à la base de la palissade, après un long couloir de rondins de bois on débouche sur l'intérieur du cercle. Au centre de cette clairière artificielle, les personnages découvriront une nouvelle structure de bois. Un cube de bois de quatre mètres d'arêtes est posé sur pilotis à deux mètres du sol. Une échelle permet d'accéder au-dessus de la boîte où se trouve une ouverture. L'intérieur est une succession de planchers et d'escaliers. Le fond de la boîte contient une trappe fermée de l'intérieur.

Bien évidemment la palissade symbolise la tour du fada, et la boîte la machine RATP. Elles ont été toutes deux construites sous les instructions d'Albonsius pour tenir un rôle lors de la fête des voyageurs.

◆ Chat perché

La fête commencera le soir de l'arrivée des joueurs et durera aussi longtemps que le meneur le souhaitera. Le repas, composée essentiellement de poissons et de tubercules semi sauvages ne sera pas plus élaboré que celui du reste de la journée. Les habitants semblent d'ailleurs généralement n'avoir aucun problème à déguster leur poisson cru. Au menu il pourrait bien y avoir de la viande de chiens errants. Des animaux que les habitants traquent assidûment pour des raisons qu'on comprend bien.

Un grand feu sera allumé sur la place principale et les jeunes gens commenceront à bondir au-dessus au son des flutes et des tambourins. Félix remettra alors solennellement un costume de chat à chacun des invités.

Un costume dont la personne aura la charge tout au long de son séjour à Mou-sur-l'Ée... À vie ?



Certains villageois, probablement d'anciens voyageurs, écraseront une larme en repensant à ce moment de leur vie où eux-mêmes reçurent le costume.

Les habitants enfilèrent alors leurs oripeaux félins et entameront une procession au son des fifres et à la lueur des torches. Arrivés devant la palissade du cercle des jeux les villageois entrèrent à quatre pattes dans le tunnel de rondins.

Les villageois exhorteront les voyageurs à monter à l'échelle pour entrer dans la boîte. Car c'est ainsi que débute la fête des voyageurs depuis la nuit des temps.

L'intérieur de la boîte est très sombre, mais on peut voir la lumière des torches et des feux filtrer à travers les murs de planches mal ajustées. Les personnages ne mettront pas trop de temps à trouver la sortie tout au fond de la boîte. Une trappe fermée par un simple loquet. Il ne leur restera plus qu'à sauter sur un tas de foin amené là entre-temps, et sous les acclamations des villageois ils seront déclarés citoyens d'honneur.

À partir de ce moment plus aucune activité n'est véritablement codifiée et pour les habitants de Mou, seul compte de passer le temps avant la transformation des invités.

Les jeux proposés par les villageois sont tous plus idiots les uns que les autres. On pourra par exemple avoir recours au jeu de la pêche miraculeuse, au jeu de massacre, au jet de cerceaux sur des poteaux, au lancé de cailloux à la mode pétanque ou bien sous des arceaux, à des devinettes et autres charades ou encore à du monté à la corde. N'hésitez pas à fouiller votre mémoire pour exhumer tous ces merveilleux souvenirs de colonie de vacance.

Ces idioties finiront certainement par lasser les voyageurs. Les villageois essaieront alors de rectifier le tir avec plus ou moins de bonheur pour leurs plaisir. Cela dégènera vraisemblablement en amourettes avec des villageois ou des villageoises décidément bien faciles.

Quoiqu'il en soit, et quelle que soit la longueur que le meneur voudra donner à ces festivités, il arrivera un matin où les personnages se réveilleront changés.



ENTRE CHATS

Une nuit les personnages feront un de ces rêves étranges et prenants dont les voyageurs seuls ont l'apanage.

Arpentant les rues d'un village qu'ils connaissent bien pour être le leur (celui de leur archétype en l'occurrence), ils auront l'opportunité de voir à quoi Mou pouvait ressembler avant la catastrophe. Les rues sont propres et dallées, les maisons coquettes resplendissent de couleurs criardes et gaies. Le quartier du port regorge particulièrement d'activité, et le nombre d'embarcations est impressionnant. Mou est une bourgade maritime de près de trois mille âmes. Les habitants semblent bien portants et de manière générale, assez aisés.

Au centre du village, la place est déjà présente mais pas la fontaine. Le mausolée par contre est déjà à son emplacement, et il y a bien une tour, bien que plus fine à la base, à l'emplacement de la tour du fada.

Après un miaulement clair et cristallin, un chat assez svelte à la robe tabi ne tarde pas à sortir du mausolée. De l'intérieur de la tour s'élève une voix : "*Pipouuuu où tu vas ?*". Un jeune homme sort alors du bâtiment et prend l'animal affectueux dans ses bras, il prend alors conscience de la présence des personnages et leur jette un regard insistant. La ressemblance avec le vieillard du premier rêve est tellement stupéfiante que les personnages en restent interdits.

Sous leurs yeux, les traits du jeune homme commencent alors à vieillir, le rêve leur échappe. Le jeune homme a maintenant près de quarante ans, et c'est un animal mort qu'il serre contre sa poitrine spasmodiquement agitée de sanglots. Les joueurs viennent d'assister au jour de la mort de Pipou.

Lentement, insidieusement la trame onirique se transforme. Les personnages sont en train de se métamorphoser en chats, et leur rêve suit.

À partir de ce moment, plutôt qu'une trame continue, c'est une succession d'images et de sensations qui s'empare de l'esprit des personnages. Alors que tout s'assombrit, ils ressentent une présence rassurante. Une vague d'odeurs animales et cependant agréable viendra flatter leur odorat, ils sentiront avec bonheur la douce caresse du soleil sur leur dos. L'envie de prendre soin de soi, de se lécher, et de lécher son voisin. Ils ne peuvent alors réprimer un son naturel, un ronronnement.



◆ Miaou !?

Les personnages sont doucement réveillés par une sensation de chaleur sur leur corps. Ouvrant lentement les yeux ils sont surpris par les couleurs, les angles, les perspectives... Et puis aussi, on dirait que tout a énormément grandi pendant leur sommeil. Se mettant debout sur leurs quatre pattes...

Oui, c'est ça, ils se sont transformés en chats pendant la nuit. Ils n'ont aucun mal à reconnaître leurs compagnons dans les quelques chats à leur côté, et partagent avec eux un long regard plein de stupeur et d'effroi. À partir de cet instant les joueurs ne seront plus autorisés à s'exprimer que par miaulements et mouvements félines.

Quant à leur feuille de perso il faudra la modifier comme décrit en encadré. C'est aussi le moment d'une nouvelle description des personnages. Pour cela, appuyez-vous sur leur feuille de personnage et affublez certains d'entre eux de détails empruntés à Pipou. L'un d'entre eux par exemple aura une robe tabi les autres seront noirs, roux ou encore tigrés. Certains auront le poil long, d'autres l'auront court. La taille et la forme de la queue aussi pourront différer.

Autre changement, les personnages se découvriront des instincts félines qu'il faudra parfois tenter de réprimer par un jet de Volonté. Les plus jeunes d'entre eux seront particulièrement enclins au jeu et à la chasse. Peut-être tenteront-ils de jouer avec la queue de leur voisin ou celle de Félix. Ce qui serait une assez mauvaise idée.

Modification des caractéristiques

Les caractéristiques mentales des personnages seront conservées, les caractéristiques physiques par contre devront idéalement être ajustées par rapport aux caractéristiques moyennes des chats.

En ce qui concerne les compétences, il faudra vous en remettre à votre jugement en considérant que certaines compétences telles que la course ou le saut seront favorisées par ce nouveau corps et que les personnages mettront certainement un peu de temps avant de maîtriser parfaitement leur nouvelle enveloppe.

Le reste du villageois a bien entendu subi la même transformation, si bien que les rues sont maintenant peuplées de félins. Certains chats ne sont d'ailleurs pas sans avoir quelque ressemblance avec des villageois rencontrés la veille. Si les personnages se sont mal conduits avec eux, c'est le moment des règlements de compte.

Dans un premier temps repérer les vrais chats des faux ne sera pas une tâche aisée d'autant que, rappelons-le, certains sont des mi-chats. Au bout de quelques temps il sera néanmoins assez naturel de discerner les attitudes humaines chez certains félins. Et puis, les villageois ayant lié connaissance avec les voyageurs viendront certainement encadrer les nouvelles recrues dans les premières heures. Leur faisant visiter le village des chats et leur enseignant ce qu'il faut faire pour survivre ici : chasser les souris, les poissons. Où faire ses besoins, où dormir, comment se prosterner devant Félix, l'immense matou hirsute qui ne manquera pas d'affirmer son autorité sur les nouveaux venus.



Après quelques heures passées parmi les chats, il sera possible de remarquer que malgré leurs dissemblances, certains détails de leur anatomie semblent partagés. Pour commencer, plusieurs d'entre eux ont un pelage noir, et en tout cas il n'y a pas de tabi. En outre, la majorité a la queue coupée ; une tare héritée d'un vieux matou et qui se perpétue depuis. C'est là une véritable plaie pour les villageois qui y perdent en équilibre, mais aussi dans leur chance de redevenir humain.

◆ Queue faire

S'ils ne veulent pas rester éternellement dans la peau d'un chat, les personnages devront rassembler les derniers éléments de Pipou et les faire passer à travers la machine RATP.

Pour certains éléments cela pourra s'avérer aisé. Un des personnages pouvant par exemple posséder la même robe que Pipou. Pour d'autres éléments par contre, il faudra s'accrocher un peu plus. On peut imaginer qu'un des villageois ne soit pas encore passé par la machine.

C'est le cas, par exemple d'Anne-Lyne qui ne fera normalement pas trop d'histoire pour suivre les joueurs dans la machine. Cela pourrait néanmoins être le cas d'un villageois qui ne voudra pas obtempérer, par ressentiment envers les personnages ou simplement par peur. Pire encore, des éléments archétypaux de Pipou pourront être détenus par de vrais chats qu'il sera bien plus difficile de manier. L'occasion de tester ses affinités avec la gent féline ou d'organiser des battues et des courses poursuites entre matous.

On pourra rendre cette partie plus longue ou plus vivante par exemple en considérant que certains villageois ne supporteront pas qu'on violente l'un des leurs et voudront se porter à son secours. Cela pourra dégénérer en bataille générale ou bien en un duel de chats en bonne et due forme sous le regard d'une trentaine de greffiers faisant cercle autour des deux belligérants. C'est certainement la solution que choisira Félix pour asseoir son autorité. Enfin, une horde de chiens errants pourrait justement passer par là et ressouder les rangs des félins qui devront se serrer la patte pour faire cause commune.

Les éléments à rassembler

Couleur de robe tabi : Pourra être apportée par un des personnages

Voix : Apanage de Anne-Lyne

Taille de la queue : Vraisemblablement détenue par un des rares villageois à posséder une queue. On pourra s'assurer de la bonne taille grâce à la fontaine.

Couleur du museau : Plusieurs chats au village possèdent un joli museau fuchsia comme Pipou, mais il n'y en a qu'un seul dont le museau soit entièrement rose, les autres ayant tous au moins une petite tâche blanche ou grise leur mangeant une partie du nez.



Maintenant qu'ils sont chats les joueurs ont accès à l'intérieur de la **tour du fada**, ils y découvriront un spectacle désolant et macabre. Quelques rais de lumière filtrent au travers de longues et fines entailles pratiquées dans le haut de l'édifice. L'atmosphère y est sèche et poussiéreuse. Grâce à leurs yeux de félin, les joueurs ne mettent pas longtemps à distinguer des murs de pierre semblable à l'intérieur d'un puits. Le long de ces murs un escalier de pierre, fin et raide monte en colimaçon jusqu'en haut de la tour. Contre le mur du fond, en pleine lumière et à quelques mètres du sol, une forme menaçante. Le cadavre momifié d'Albonsius est toujours pendu au bout d'une longue corde solidement arrimée au toit de la tour.

En bas au milieu de la tour circulaire et posée sur quatre pieds de marbre, on distingue une boîte cubique de deux mètres de côté, la **RATP**.



Sur le côté de cette boîte surmontée d'un immense entonnoir de cuivre, on peut distinguer trois rais lumineux (enfin, autant de rais qu'il reste d'éléments archétypaux à produire). Le reste de la pièce est composé d'un fatras de bois et de restes de papiers. On distingue quelques meubles dont une bibliothèque, mais seules ont subsisté quelques couvertures exhibant des titres aussi abscons que prometteurs. Assise sur un socle de bois dans un coin, la dépouille empaillée de Pipou contemple la boîte de septimel.

Deux chats ne peuvent entrer ensemble dans la machine, il faut que le précédent soit sorti pour que l'entonnoir s'active. Le chat dans l'entonnoir commence par apercevoir brièvement une lumière violente au fond de l'appareil. Il n'a pas le temps de planter ses griffes dans le cuivre qu'il commence à devenir lui-même luminescent puis se "liquéfie" en quelques instants et glisse dans le corps de la machine qui se met à bourdonner. Il expérimente alors quelque chose de similaire à des montagnes russes avec la langue coincée dans une prise de courant électrique, les yeux rivés sur un stroboscope et les oreilles sur un rail de TGV. Assailli d'éclairs de toutes les couleurs il ressort par la trappe située sous la machine au bout d'un temps qui paraîtra infini. Concrètement, moins de dix secondes se sont écoulées.

Lorsqu'un élément archétypal est retenu, la machine met un certain temps à se calmer, puis une des raies s'assombrit et disparaît.

L'intérieur du mausolée aussi est accessible pourvu qu'on soit accompagné d'Anne-Lyne. On y découvrira un ensemble de bas-reliefs représentant un chat dans diverses postures. Assis miaulant vers une porte, sautant dans une grosse boîte d'où semblent surgir des rayons de soleil. Sortant par le dessous de la boîte. Assis à côté de la fontaine, dans la même posture que le chat central vers lequel les huit autres se prosternent. On pourra aussi déceler un gros signe draconique recouvrant la représentation de la boîte sur le bas-relief.

◆ Rêves de chats

Maintenant qu'ils sont chats, les joueurs ont le privilège de dormir brièvement plusieurs fois par jour. L'occasion pour eux de rêver et donc de glaner de précieux renseignements pour la résolution de l'énigme. On trouvera ci-dessous une liste d'exemples qu'on pourra enrichir à souhait.

Outre la compréhension globale du problème, le but principal de ces rêves brefs sera de focaliser l'attention des joueurs sur les éléments archétypaux à pourvoir. En outre puisque les personnages sont maintenant des chats il faudra que leurs rêves soient présentés comme une tranche de vie d'un de leurs archétypes félines de l'époque.

REVE 1 : LA CONSTRUCTION DE LA FONTAINE

Dans les premières années de leur transformation, les villageois aidèrent Albonsius à construire cette fontaine. C'est un sculpteur de génie, haut-rêvant lui aussi qui s'acquitta des statues félines. Il prit bien entendu modèle sur le Pipou taxidermisé pour réaliser le chat central.

Pour réaliser ce monument, la majorité des mesures ont été prises à partir d'un bâton de couleur ivoire. En particulier, la queue de la statue de Pipou a exactement la taille de ce bâton.

REVE 2 : LA CONSTRUCTION DE NOUVELLES BATISSES

Dès la mort de son compagnon, Albonsius a réalisé une règle de septimel de la longueur de la queue de Pipou. S'en servant comme unité de mesure il fit systématiquement construire ses meubles à partir de ce bâton de couleur ivoire. C'est ainsi qu'il remplaça ses tables, chaises, bibliothèques. Enfin, il construisit sa machine RATP sur le même procédé, puis exhorta les villageois à en faire de même après la catastrophe. En particulier, le mur de protection de sa tour, la taille du cercle des jeux et de la chambre de bois centrale ont été construits sur ce principe.

REVE 3 : LA CONSTRUCTION DU MAUSOLEE

Alors que Pipou était encore un jeune chaton il se faisait souvent malmener par les autres chats. Albonsius lui construisit alors cette chambre dans laquelle il serait seul à pouvoir se rendre. On apprendra en particulier comment Albonsius a peaufiné les réglages de la porte à partir du miaulement de son chat.

REVE 4 : LA COULEUR DE LA MAISON

Où l'on apprend comment Albonsius a choisi la couleur des murs de la maison de sa maman : à partir de la couleur du museau de son chat.

REVE 5 : L'ENFOURNEMENT DES CHATS

Dès sa machine construite, le haut-rêvant se mit à parcourir le village et les environs en quête de chats qu'il enfournait dans sa machine. Les PJs pourront ainsi voir la machine en action et comprendre qu'elle est à la fois inoffensive et au centre du problème, s'ils n'ont pas encore osé s'engouffrer dedans.

Il est encore possible qu'ils rêvent d'Albonsius leur courant après et les jetant dans la machine. Peut-être auront-ils même l'occasion de voir une petite fille, leur gentille maîtresse, se jeter à leur suite dans cet immense cône cuivré...

REVE 6 : LA COULEUR DE LA ROBE

Où le personnage voit Albonsius comparer les couleurs de robes de divers chats.

Non décidément, c'est bien Pipou qui a la plus jolie couleur. D'autres rêves pourraient être inspirés par des éléments déjà pourvus depuis longtemps, comme la taille des moustaches, la taille des pattes, la forme ou la rugosité des coussinets, de la langue...

On pourra faire vivre un rêve particulier à chaque personnage en le lui racontant petit bout par petit bout au gré de ses endormissements quotidiens.

Si cette solution semble la meilleure en terme de fondement onirique, elle suppose que les joueurs arriveront tout de même à communiquer malgré leur récent handicap. Peut être préférerez-vous alors raconter successivement chaque rêve à l'ensemble de votre table.

ÉPILOGUE (LE CHAT ULTIME)

♦ La pelote démêlée

Une fois le dernier élément archétypal capté et le félin contributeur éjecté, loin de se calmer, les pulsations de la machine s'amplifient. Des lumières opalescentes et mouvantes apparaissent sur toutes ses facettes et se réfléchissent sur les murs de la tour.



Mais les personnages n'auront peut-être pas pensé à tout... En effet, maintenant qu'ils sont redevenus humains ils ne peuvent plus emprunter la chatière, ils seront alors obligés de gravir l'escalier en colimaçon menant au sommet de la tour.

La boîte semble se liquéfier comme du métal en fusion, puis devenir de la matière lumineuse à l'état brut. Sans cesser de pulser, la boule opalescente en lévitation se tasse sur elle-même et prend petit à petit la taille et la forme d'un chat. La luminosité diminue, les pulsations s'arrêtent, la transformation est enfin achevée. Au milieu de la pièce redevenue sombre, Pipou se lèche la patte.

Soudain, c'est tout l'intérieur de la tour qui semble s'illuminer et pulser. Les personnages voient les couleurs changer, les murs se déformer, gondoler, comme s'ils étaient eux-mêmes en train de repasser au travers de la machine. Lorsque tout se calme enfin, ils se rendent compte qu'ils ont repris leur forme originelle... À quelques exceptions près. Ils ont en effet conservé quelques séquelles de leur transformation en chats. Quelques idées de "souvenirs" sont données dans la dernière partie de ce scénario.

Là une trappe donne accès à un dôme métallique assez plat formant le toit. Après quelques efforts ils viendront à bout de la rouille qui en scelle les gonds mais ils ne seront pas pour autant sortis d'affaire. En se penchant par la trappe on pourra en effet contempler la première section de la tour... douze mètres plus bas. L'excellent appareil de cette section haute rend l'escalade particulièrement hasardeuse (difficulté -7, 8 points de tâche).

Le plus sûr serait de surmonter ses appréhensions et d'emprunter la corde à ce pauvre Albonsius qui n'en a plus besoin. Aidés de la corde, la descente est beaucoup plus aisée (Force/Escalade ou Force pure, difficulté 0 et 4 points de tâche). À partir de la seconde portion l'escalade est moins difficile car les pierres sont moins bien ajustées (difficulté -2, 3 points de tâche) et moins dangereuse car il ne reste que six mètres à parcourir.

Les calculs d'Albonsius n'étaient pas vraiment faux. Simplement il avait omis de tenir compte du temps passé à la reconstruction de Pipou.

De fait, si l'archétype achevé apporte à nouveau la stabilité dans le rêve, les séquelles n'en sont pas pour autant bénignes. Saçétainbonchamadam ne sachant définitivement plus où il en est entre hommes et chats, a finalement résolu son problème en fondant les deux espèces pour en créer une nouvelle, stable celle-là, le **Gainav**.

Petits bipèdes mi-homme mi-chat, dotés de la parole et de mains-pattes préhensiles, les nouveaux habitants de Mou-sur-l'Ée sont dotés d'un furieux caractère de cochon. Mais qui leur jettera la première pierre après ce qu'ils ont vécu ? À cette heure où les fantômes du passé viennent caresser les rives de Mou, les anciennes activités maritimes nimbent l'esprit de ces nouveaux habitants qui se voient dotés d'un sens inné pour la navigation et les métiers de la mer.

Parallèlement, leurs déboires oniriques de ces derniers siècles les ont rendus allergiques au haut-rêve et à ses débordements. De fait, ils ont la capacité de repérer les déchirures de rêves à quelques lieux de distances.

Les personnages ne subissent ces modifications que dans une moindre mesure et par effet de bord. Leur humanité étant encore assez proche dans le temps, le dragon a encore un souvenir frais de ce qu'ils étaient.

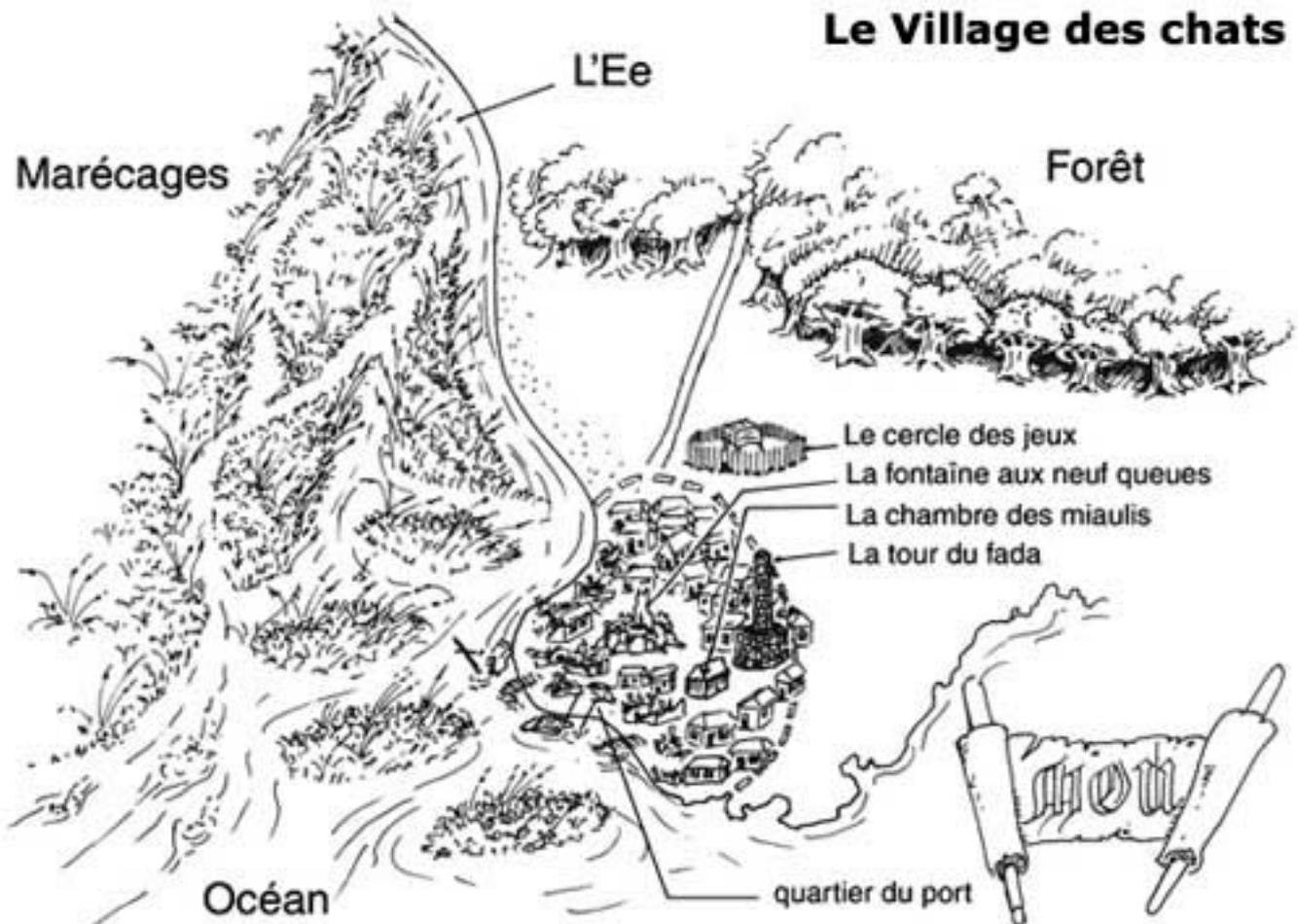
◆ Chat échaudé ne craint pas l'eau froide

Un petit plus pour ceux qui souhaitent faire durer le plaisir

Les Gainavs ne résisteront pas à l'appel de la mer. Ils ne mettront pas longtemps à se mettre à l'ouvrage pour construire une caravelle. Les joueurs ne souhaiteront peut-être pas rester longtemps en compagnie de ces quelques cent cinquante malotrus au verbe acerbe. Il ne leur faudra pas longtemps néanmoins pour comprendre qu'ils sont pris au piège.

En effet, les autres dragons continuent de boycotter Saçétainbonchamadam, si bien que, quelle que soit la route prise par les joueurs ils arriveront invariablement au village de Mou. Le seul moyen de quitter ce rêve est de partir par l'océan.

Le Village des chats





Il faudra donc gagner le droit d'embarquer sur la caravelle des Gainavs, par exemple en travaillant avec eux. L'occasion de glaner quelques points d'expérience et de se prendre d'amitié pour l'un ou l'autre de ces irritants petits personnages.

NB : on pourra trouver de plus amples informations sur les Gainavs dans le 23^e numéro du Tinkle Bavard ou sur la scénariothèque où l'article est référencé.

♦ Charivari

Dans cette partie vous trouverez quelques exemples de séquelles que vos personnages pourront conserver après ce petit voyage. Les premières propositions apportent essentiellement des éléments de rôleplay sans modifications majeures du personnage. Les secondes par contre proposent de déséquilibrer le personnage en lui attribuant une tare et un don particulier. Libre au maître de prendre ce qu'il voudra, de le modifier ou mieux d'inventer lui-même.

Affinités félines : Le personnage a un contact facilité avec les chats de sexe opposé. Il a en outre la possibilité de réussir significativement tous ses jets de Zoologie concernant les chats.

Régime alimentaire : Le personnage se nourrit, comme un chat, de plusieurs petits repas dans la journée. Ses besoins en Sust. sont en outre diminués de 1.

Odeur ciblé : Le personnage peut sentir le poisson à un kilomètre de distance. Il est en outre particulièrement friand de ce mets.

Motifs : Un motif du genre tabi plus ou moins discret orne les cheveux ainsi que le reste de la pilosité du personnage.

Queue de chat : le personnage se voit pourvu d'une queue de chat de taille plus ou moins grande.

Pattes de chat : Les membres du personnage sont devenus plus fins et leurs proportions ont changé pour se rapprocher de celles des membres d'un chat. Les mains sont devenues un peu plus petites. De ce fait, le personnage gagne 1 point en Apparence et le perd en Beauté. Il acquiert en outre un décalage positif d'une colonne sur la table des réussites sur les jets de *grimper*, *saut*, *courir*.

Vue de chat : Le voyageur est doté d'une pupille fendue, il gagne un point en vue et a la capacité de voir dans le noir avec un malus réduit.

Fertilité de chat : sur le torse de la voyageuse, une série de petites mamelles sont apparues. Fort heureusement, elles restent assez discrètes tant qu'on ne se déshabille pas. La voyageuse est maintenant capable de faire quatre portées par ans, et ses enfants grandissent plus vite. Concrètement, à 5 ans ils en ont 16, à partir de quoi leur croissance devient normale.

Odeur de chat : Le personnage est pourvu de petites moustaches de chat qui lui retirent un point en beauté pour lui en ajouter un en Odeur-goût et un autre en charme...

Semi Gainav : Le personnage a écopé d'une partie des transformations d'un Gainav. Il pourra avoir rapetissé, sa pilosité pourra avoir augmenté, il pourra avoir hérité du mauvais caractère. En échange de quoi il aura le don de pied marin (décalage d'un point sur la table des réussites pour les jets de *navigation*) ou celui de sentir la proximité des déchirures.



© Ghislain THIERY