

La Grande Assiette

2 – Le village de caravanes

Contexte initial

Les aventurier.es ont été envoyé.es par le roi Walter à la recherche d'une sorte de grande assiette avec une peinture de chat au milieu et un ruban pour l'accrocher. Iels ont réalisé la quête Mamie Omelette, qui leur a conseillé d'aller voir Suzanne. Ne sachant pas comment y aller, elle leur dit d'aller voir son amie Mama, au village de caravane, qui la connaît bien. En chemin, iels ont aidé les habitants du village de Chas-sur-Laize.

Quête

Les chatons arrivent enfin à rejoindre le village de caravanes. Iels tombent sur 2 chats qui jouent les sentinelles, leur demandent leur identité avant de les introduire auprès de Mama.

Iels découvrent des animaux joyeux, tous dansent, chantent, jouent. Cependant, rien ne traîne, tout est prêt pour un départ très rapide. En effet, Walter poursuit les caravaniers.

Mama écoute l'histoire des aventuriers, mais déclare qu'elle ne peut pas leur faire confiance et leur demande de prouver qu'iels ne sont pas à la solde de Walter. Les alliés de Walter étant incapable de faire quelque chose de beau, Mama leur demande de montrer leurs talents au cours d'un spectacle qu'iels organiseront, avec l'aide des caravaniers.

Événement

Les caravaniers proposent aux chatons une boisson d'herbe à chat, alcoolisée ou non. Si les chatons choisissent une boisson alcoolisée, iels lancent 1d6

1 : aucun effet

2-3 : -1 malin jusqu'au prochain réveil

4-5 : -2 malin jusqu'au prochain réveil

6 : -3 malin jusqu'au prochain réveil, mal de tête et nausée jusqu'à la mi-journée suivante

Résolution

Les chatons organisent un spectacle avec plus ou moins de succès, mais réussissent à montrer qu'iels aiment ce qui est beau, et donc qu'iels ne sont pas des alliés de Walter et gagnent la confiance des caravaniers.

Récompense

Mama leur donne l'itinéraire pour se rendre chez Suzanne, ainsi qu'un bracelet qui lui servira de paiement.

PNJ

Emeraude, chatte danseuse

Jeune et très belle, Emeraude a le poil gris long et des yeux verts hypnotisants. Elle peut faire danser même le plus maladroit des animaux.

Gigogne, chat percussionniste

Ce vieux matou taiseux joue des percussions avec sa queue. Il adore Pèlerin, pour qui il passe son temps à composer.

Lisette, chatte costumière

Elle est plutôt timide mais possède énormément de costumes et sait faire des personnages réalistes.

Pain d'épice, chat jongleur

Chat tigré, il peut jongler avec absolument tout, même en faisant du monocycle.

Pantin, chat marionnettiste

Rêveur, il part facilement dans ses pensées, sauf quand on lui parle de ses marionnettes. Son théâtre de prédilection est un vieux téléviseur cathodique évidé, mais il peut réaliser des marionnettes de n'importe quelle taille pour peu qu'il y ait assez de chats pour les manier.

Pèlerin, héron flutiste

Une blessure l'a séparé de sa famille. Les caravaniers l'ont accueilli et soigné, mais il n'est jamais reparti. Pèlerin déteste les appeaux qui prononcent en réalité des insultes, alors que ses flutes permettent de réellement parler avec les autres oiseaux. Il passe son temps à créer les instruments qui sublimeront les partitions de Gigogne.

Poire, chat équilibriste

Ce siamois est spécialiste de l'équilibrisme sur arbres et pierres. Lorsque sa queue touche celle de son frère, ils parlent d'une même voix.

Pomme, chat équilibriste

Ce siamois est spécialiste de l'équilibrisme sur objets. Lorsque sa queue touche celle de son frère, ils parlent d'une même voix.

Rammstein, chat pyrotechnicien

Ce chat roux est à moitié fou à cause des vapeurs de produits chimiques qu'il respire. Il peut créer des feux d'artifices, fumigènes, ... de toutes les couleurs.

Suze, chatte diseuse de bonne aventure

Vieille chatte au poil trié, elle dit la bonne aventure en mentant comme une arracheuse de dents. Cependant, il lui arrive de faire de vraies prophéties, mais elle n'en a aucun souvenir.