

Bienvenue au Domaine des Bêtes



- Niveau : 2 PJ niveau 1 ou 2 (Chroniques Oubliées Junior)
- Thème : Initiation, humour, mystère et domptage de créatures fantastiques
- Inspiration : « Monstrueusement mignon » + aide de l'IA pour les illustrations et la structuration du scénario
- Durée : 1 à 2 sessions de 1h30
- Public : enfants de 8 à 10 ans

Prologue : Un monstre dans la besace

Les PJ ont recueilli un bébé monstre trop dangereux ou trop mignon pour le monde extérieur (ex. : une petite manticores enroulée dans un foulard). Sur les conseils d'un druide rencontré en chemin, ils se dirigent vers le manoir Daulnay : Centre d'Accueil pour Créatures Monstrueuses et Magiques, plus connu sous le nom de Domaine des Bêtes.

Ils ignorent que ce lieu, aussi magique qu'accueillant, réserve aux nouveaux élèves une série de bizutages malicieux... orchestrés par une enseignante un peu particulière.

Scène 1 – Le sentier des égarés

Narration :

Vous marchez depuis des heures sur un sentier forestier. Le soleil commence à descendre lentement, jetant une lumière orangée entre les troncs. Du haut d'un promontoire, vous apercevez enfin le Domaine : un manoir majestueux perché au cœur d'un vaste domaine, à une bonne heure de marche à travers une forêt dense.

Mais à mesure que vous avancez, le chemin devient étrange. Les arbres semblent se rapprocher... Des branches s'agrippent à vos sacs. Des racines vous font trébucher. Les panneaux indicateurs sont contradictoires, certains tournés dans le mauvais sens...

Tests :

- Dextérité (DD 10) pour éviter de trébucher
- Intelligence (DD 12) pour remarquer les panneaux échangés

Secret pour le MJ : Cette farce est l'œuvre de Didi les Doigts Verts, une gobeline druide enseignante au Domaine, qui, sous sa forme animale, observe les nouveaux avec malice. – Sagesse (DD 14) pour remarquer qu'ils sont suivis par un corbeau ou voir d'étranges yeux jaunes qui brillent à travers les fourrés.

Rencontre finale : Arrivés en sueur et couverts de feuilles au portail du manoir, les PJ sont accueillis par une gobeline goguenarde (Didi les Doigts Verts), qui les emmène au réfectoire pour rencontrer les professeurs :

- **Ambroise** (demi-ogre mage, Directeur + soins aux créatures à besoins magiques). Calme et débonnaire, très élégamment vêtu. Il a toujours une pipe en main.
- **Astérion Peau-de-tigre** (minotaure, soins aux bêtes terrestres). Voix grave, oeil sévère, mais très attentive au bien-être de tous ses pensionnaires (créatures et élèves). Son nom lui vient des cicatrices qui zèbrent sap eau. A quoi sont-elles dues ? Mystère !

- **Qiren** (elfe aquatique, soins aux bêtes marines). Silencieux, il ne se détend qu'en présence de ses créatures et de sa femme, Garance.

- **Garance la Grise** (humaine barde, intendance et bibliothèque). Epouse de Qiren, pince-sans-rire, elle aime que tout soit bien organisé. Attention à quiconque mettrait du désordre dans sa bibliothèque ou ne respecterait pas les horaires des repas !

- **Nell Meandris** (humaine barbare, soins aux bêtes volantes). Manières rudes et rire tonitruants. Elle apprécie les plaisanteries de Didi.

- **Didi les Doigts Verts** (gobeline druide, soins aux créatures végétales). Farceuse à la voix nasillarde. Elle adore les champignons.

Tous leur souhaitent la bienvenue, certains en retenant un sourire amusé : ils **savent** que Didi a commencé à jouer avec eux...

✓ **Fin de scène 1**

Les PJ reçoivent :

- Une chambre dans le dortoir des élèves
- Une tenue de novice soigneusement pliée
- Un talisman doté de 5 pierres, pour faciliter le contact avec les Créatures (chaque pierre pour une catégorie) +1 aux tests de dressage
- Une fiche d'emplois du temps

Scène 2 – Une rentrée piégée

Résumé : Les PJ commencent leur formation. À chaque cours, une petite farce les attend.

Narration :

Les premiers jours sont remplis de découvertes : créatures étonnantes, professeurs passionnés... et farces à répétition. Didi, la gobeline, prend un malin plaisir à tester les nouveaux.

[🔮 Lundi – Cours de soins aux créatures végétales \(avec Didi\)](#)

Contexte

Les élèves doivent arroser et tailler un **bouffeur de lumière**, une plante géante à tentacules qui pousse si on lui parle gentiment.

Farce de Didi : Didi donne l'ordre à la plante de chatouiller les PJ ! Ils sont incapables d'agir tant que la plante ne les laisse pas pour chercher une nouvelle proie (ou que Didi n'en donne pas l'ordre)

- Jet de Dextérité (DD 11) pour éviter les vrilles chatouilleuses
- Jet de Sagesse (DD 10) pour deviner que "quelqu'un" donne les ordres

Didi (en ricanant depuis un pot de fleurs géant) :

« Vous arrosez avec le cœur, mais faut pas que ça coule par le nez ! Hinhin ! »

[!\[\]\(e78f798d4ea5c530c9db49e7d26e6b95_img.jpg\) Mardi – Cours avec Astérion \(créatures terrestres\)](#)

Contexte

Les élèves doivent nourrir un **chiot esquivé**, très capricieux. Mais... à peine les élèves ont le dos tourné que le chiot disparaît.

Farce de Didi : à quelque distance de là, Didi l'attire avec de la poudre d'ultra-sel sur ses friandises et disparaît dès que son méfait est accompli.

- Jet de perception (DD 12) pour suivre leur trace
- Jet de sagesse (DD 10) pour comprendre ce qui les attire + utiliser la même astuce pour les faire revenir (par contre les galopins seront surexcités et réclameront leur friandise encore et encore
- Jet de charisme (DD 12) pour leur faire croire qu'il n'y a plus de friandise ou les faire revenir sans ça
- Jet de force ou dextérité (DD12) pour l'attraper et le ramener à la grange

Si les PJ ont employé une méthode contraignante (lasso, combat, ...) pour se faire obéir, Astérion les renvoie sans commentaire au château, avec un regard sévère.

Si les PJ ont suivi une méthode douce, le chiot esquivé finit par s'endormir dans le sac d'un PJ. Il ronfle très fort, tirant un sourire attendri à Astérion quand il retrouve les élèves, et une « tape » de félicitation dans le dos des PJ.

[!\[\]\(758ebdf4629c903da74c2e079717ae32_img.jpg\) Mercredi – Cours avec Ambroise \(créatures magiques ou mentales\)](#)

Contexte

Les élèves doivent apprendre à communiquer par l'esprit avec des créatures télépathes (type pseudo-dragon).

Farce de Didi : Elle influence les images que transmettent les créatures. Soient ils envoient des images qui vont les effrayer (ex : ils font croire qu'ils vont les attaquer), soit qui les font rire (ex : image d'Ambroise en caleçon), soit qui peuvent les mettre en colère (ex : insultes télépathiques).

- Jet de sagesse (DD 12) pour comprendre que c'est une blague, et qu'au-delà de l'intention de l'image, l'émotion sous-jacente de la creature est l'amusement
- Jet de charisme (DD 10) pour leur faire avouer que Didi leur a demandé de faire ça

Ambroise : "L'illusion ne blesse que ceux qui l'acceptent."

Jeudi – Cours avec Nell (créatures aériennes)

Contexte

Un petit **chouhibou**, oiseau timide aux ailes multicolores, refuse de voler. Les élèves doivent montrer l'exemple : sauter dans le vide (mais depuis une faible hauteur !)

Farce de Didi : Elle a enduit les bottes des PJ au sol avec de la sève rebondissante invisible. Chaque saut fait "boing !" et les projette en arrière.

- Jet de Charisme (DD 12) pour encourager l'oiseau à s'envoler avec confiance
- Jet de Sagesse (DD 15) pour remarquer la sève
- Jet de Dextérité (DD 11) pour guider l'oiseau sans s'écraser

Nell (après avoir vu un PJ rebondir sur un arbre) : « Belle cabriole. Faudra travailler l'atterrissage. »

Vendredi – Cours avec Qiren (créatures aquatiques)

Contexte

Les élèves doivent soigner un petit **hippocampe** blessé par un filet dans un bassin.

Farce de Didi : Didi a versé une potion concoctée par son ami Sernin (alchimiste) : la surface du bassin se transforme en gelée glissante.

- Dextérité (DD 11) pour rester debout
- Force (DD 12) pour percer la gelée

Qiren, furieux : « Elle dépasse les bornes ! Cette gelée n'est pas du tout un milieu adapté pour un hippocampe. Ambroise va devoir prendre des mesures ! »

Suite à quoi, les mésaventures cessent... du moins, pendant les cours !

Bibliothèque (Garance) :

Didi demande aux PJ de consulter un grimoire sur les soins aux ronces et arbustes animés. Garance les guide vers la bonne section, et leur demande de bien respecter le calme du lieu (des élèves révisent pour leurs examens) et de bien ranger le livre une fois terminé.

Farce de Didi : le grimoire est fermé par une vrille de Bouffeur de lumière. Elle s'énervera et fera claquer ses vrilles en tous sens si on tente de forcer le grimoire, faisant tomber les livres / étagères.

- Test d'intelligence (DD 12) pour reconnaître la vrille de Bouffeur de lumière et se souvenir qu'il faut lui parler gentiment
- Test de dextérité (DD 16) pour empêcher les livres de tomber et éviter le courroux de Garance

Une fois le livre ouvert, les PJ peuvent compléter le travail demandé par Didi et apprennent à reconnaître les différentes émotions des plantes vivantes et comment les apaiser (chanter pour soigner, taper des mains en rythme pour apaiser la colère, danse pour apaiser la peur)

Farces de la vie quotidienne (table aléatoire, 1d6) :

- 1. Les vêtements farceurs :** une potion concoctée par Sernin, et hop, tous les vêtements ont rétréci et émettent des vibrations chatouilleuses quand on tente de les enfiler.
- 2. Dîner des illusions :** Didi a ajouté une poudre de champignons hallucinogènes dans leur assiette, et tout prend un goût différent : fraise → sardine, soupe → savon, jus → cornichon épicé. NB : dès que Didi cuisine, les résidents ont l'habitude de goûter leur plat avec beaucoup de précaution (test sagesse 12 pour que les PJ s'en aperçoivent)
- 3. Changement de ton :** une petite goutte de sève de mandragore dans leur jus du matin, et voilà que leur voix change à chaque phrase (voix de bébé, de canard, de vieux...)
- 4. Attention, sol glissant ! :** le parquet du couloir qui mène à leur chambre a été ciré avec une cire végétale et est devenu extrêmement glissant. Impossible de tenir debout (test DEX 18)
- 5. Télékynésie ?** Une créature invisible aux ordres de Didi déplace leurs affaires à peine ont-ils le dos tourné.

6. Les lits mobiles : Didi enchante le bois des lits pour qu'il les transporte dans un couloir aléatoire du domaine pendant la nuit.

Scène 3 – Rituel nocturne

Résumé : Cela fait maintenant un mois que les PJ vivent au Domaine. Les bizutages de Didi se sont espacés, ce qui est presque plus inquiétant.

Narration :

Le soir tombe sur le Domaine. Vous remontez dans votre dortoir après une journée bien remplie. En poussant la porte... stupeur ! Vos affaires ont disparu. Sacs, armes, baguettes, familiers... tout a été vidé.

Les professeurs, interrogés, ne semblent pas inquiets. Ambroise recommande d'attendre le lendemain. Didi est introuvable...

Phase 1 – L'appel magique :

Au milieu de la nuit, les PJ sont éveillés par une espèce d'intuition, d'appel au plus profond de leur sommeil.

Des feux follets bleus, verts, dorés apparaissent, dansant sous leurs fenêtres. S'ils les suivent, ils sont guidés hors du manoir, à travers le parc, jusqu'à la forêt du Vieux Souffle, une partie de la forêt dont on leur a dit qu'elle était la plus ancienne, renfermant des ruines sacrées, et dont l'entrée était absolument interdite à moins d'y être guide.

Arrivés au pied d'un grand chêne, les feux follets plongent vers une entrée dissimulée : une arche faite de racines vivantes qui s'écartent à leur approche. Une **brume lumineuse** s'étend devant eux. Les feux follets s'y engouffrent, et la végétation semble se refermer derrière.

Secret du MJ : Les PJ ignorent qu'ils s'engagent dans le **Labyrinthe du Domaine**, et encore moins qu'ils sont en train de vivre **leur rituel d'intronisation**.

Phase 2 – Le Labyrinthe (voir carte) :

✿ Épreuve 1 : Le Couloir Végétal

Un mur de ronces bloque le passage. Si on essaie de les couper ou brûler, elles repoussent. En s'approchant, les PJ entendent... des pleurs ?

- Jet de sagesse ou de charisme/empathie (DD 11) : Les ronces sont une créature végétale blessée. Il faut lui chanter une chanson.

✓ Réussite : Les ronces s'ouvrent d'elles-mêmes, une pierre du talisman s'illumine en vert.

🐾 Épreuve 2 : L'Embrouilleur Bondissant

Un lézardeau de foudre ou wolpertinger s'est perdu dans le labyrinthe et bondit dans tous les sens, semant la confusion en criant "par là !" dans toutes les directions.

- Jet de Charisme-empathie (DD 12) : Pour comprendre qu'il est paniqué et le rassurer (le gratter derrière les oreilles ou lui donner de son aliment favori)

- Jet d'Agilité (DD 11) : Pour le suivre discrètement jusqu'à la bonne sortie

✓ Réussite : la créature guide les PJ vers l'étape suivante, évitant les impasses. Une pierre du talisman s'illumine en rouge.

☞ Épreuve 3 : La Brume des Peurs

Une brume dense s'élève, et des visions apparaissent : les PJ petits, perdus, en danger. Des illusions issues d'un télépathe (mais ils l'ignorent) leur font perdre le contact visuel avec leur camarade et leur font croire être dans un autre lieu.

- Jet de Constitution (DD 13) : Pour ne pas fuir ou se croire vraiment en danger

- Jet d'intelligence (DD13) ou souvenir du cours d'Ambroise : "L'illusion ne blesse que ceux qui l'acceptent."

✓ Réussite : l'illusion cesse, les brumes s'écartent et révèlent un passage. Une pierre du talisman s'illumine en violet.

☒ Épreuve 4 : La forme de l'eau

Plusieurs bassins et réseaux de canaux distincts devant eux, et un bocal contenant des hippocampes. Plusieurs chemins sortent de cette « salle » mais les ramène sans cesse ici.

- Test sagesse (12) pour comprendre que chaque bassin renferme un type d'eau différent (eau de mer, eau de rivière, eau de lac). Il faut donc trouver le type d'eau adapté à l'hippocampe

✓ Une fois les hippocampes dans le bon bassin, ils empruntent le réseau de canaux qui mènera les PJ vers la bonne issue. Une pierre du talisman s'illumine en bleu.

☒ Épreuve 5 : Tombés du nid

Nouvelle clairière, mais aucun accès visible (uniquement une haute falaise). Des bébés hypogriffes apeurés se trainent pathétiquement au pied d'une falaise. Ils agitent leurs ailes, mais visiblement ils ne sont pas encore en âge de voler. Plusieurs mètres plus haut, les PJ distinguent le nid dont ils sont sans doute tombés.

- Test de dextérité (DD 12) pour escalader la falaise
- Test de charisme (DD 14) pour calmer les petits hypogriffes et éviter de se faire lacérer par leurs attaques bec-griffes

✓ Derrière le nid, un accès dans la roche. Une pierre du talisman s'illumine en gris.

[Phase 3 – Le Cœur du Labyrinthe](#)

Les PJ débouchent dans une clairière circulaire, envahie par la brume. Au centre, se dresse un cercle de pierres anciennes. Autour, sortant de la brume petit à petit : 5 **silhouettes menaçantes** avancent lentement vers les PJ. On distingue des cornes, des griffes, des capes noires...

MJ : Laisse monter la tension. Décris les pas, les souffles rauques, les yeux brillants... Puis une voix grave dit : « *N'approchez pas. Vous n'êtes pas prêts.* »

- Si les PJ essaient de fuir, se battre ou se cacher, les créatures les encerclent en répétant : « *N'approchez pas. Vous n'êtes pas prêts.* », jusqu'à ce qu'ils changent d'attitude.
- Si les PJ observent, parlent ou se rapprochent doucement, **les créatures prennent la parole et questionnent les PJ d'une voix douce.**

Phase 3 – Le jugement :

Au cœur du labyrinthe, des silhouettes masquées interrogent les PJ sur leurs actions et leur valeur. A la fin de l'interrogatoire, le sort se lève

Les "monstres" ne sont autres que les professeurs, grimés en créatures cauchemardesques. Didi est la dernière à retirer son masque de dryade corrompue, hilare.

Ambroise : « *Bienvenue... jeunes Maîtres des Bêtes.* »

Phase 4 – Conclusion :

Une fête est donnée dans la clairière. Feu magique, musique, friandises. Les PJ reçoivent les félicitations du corps enseignant. On leur explique que chacune des pierre du talisman leur donne accès au langage animal et à la possibilité de se faire obéir de chacune des 5 grandes catégories, 1ers niveaux de la voie de maitres des bêtes. (désormais +2 aux tests de dressage)

Carte du labyrinthe (usage facultatif)

