

Chut, vous allez réveiller le Pharaon !

Contexte initial :

Après avoir résolu l'étrange disparition de Mamie Omelette, les chatons ont été envoyé par Monsieur Lune pour détourner une cargaison d'herbe à chat dans la campagne au sud de l'arbre à chat. Les chatons ont brillamment retrouvé le chariot disparu entre le village de Bonaventure et la cité de Grainville. Une tempête a lieu dans la journée, ce qui oblige les chatons à dresser un camp le temps que tout se calme (et lvl up).

Quête (utilisation des idées proposées dans le livre p 117):



Une créature de pierre, Anubis, est retrouvé. Il est coincé sous un tronc d'arbre et il errait dans le sud du pays à la recherche de son temple. Les chatons le découvrent lors de leur voyage de retour (ou peu importe où ils allaient avec la cargaison d'herbe à chat et les deux chats Félix et Godron).

Walter a lancé une nouvelle phase d'expansion du Royaume des Chats, des drôles de machines moissonnent les champs et font vibrer en profondeur les cryptes. Plus moyen de dormir tranquillement pour les Miaoumies. Sans parler des pillers de tombes...

Aidez les Miaoumies a trouvé la paix, empêcher les pillers de voler de nouvelles reliques et ramener Anubis à la pyramide pour qu'il puisse continuer de veiller sur les Miaoumies (bonus s'il retrouve son temple).

Récompense :

Si les pillers prennent la fuite et/ou si les reliques sont récupérées : Mimi offre un accès à la pyramide pour accéder à la salle de repos de ses anciens maîtres et maîtresses et où ses frères et sœurs se reposent

Anubis : offre une Ankh qui accorde aux chatons le droit de communiquer avec Anubis à distance si les chatons le ramène à la pyramide. Si les chatons trouve le temple d'Anubis et le sceptre, Anubis enchante les amulettes pour qu'il offre un point de cœur supplémentaire durant la journée.

Retour au calme : les chats miaoumies offrent des coussins très doux dans un tissu de grande qualité.

PNJ :

*Anubis : chacal de pierre, protecteur des Miaoumies

But : Retrouver la pyramide où séjourne les Miaoumies pour l'éternité, aimerait retrouver son temple pour retrouver son sceptre.

Costaud 6 // Malin 3 // Mignon 3 // Cœur 9 // Connaître les lois et les légendes, Bouger son popotin, Griffer, Convaincre et baratiner // Longue nuit (Costaud 3), Hardiesse (Costaud 1), Talisman de cœur (Costaud 1)//Khépesh, armure lamélaire en cuir (torse), un ankh en amulette, un pectoral en or

* Mimi, la Miaoumie : Mimi a été réveillé il y a quelques jours par les pillers de Walter.

But : Rassembler un maximum d'objet volé pour les rapporter en sécurité dans la pyramide.

* Ptolemnos : l’Espion en chef de Walter a engagé un groupe de pilliers au service de Walter, il n’est pas présent sur la zone, mais c’est de sa faute (et celle de Walter) si le pays des Miaoumies est perturbé.

But : gagner des ressources (financière et informationnelle) pour déployer de nouvelles intrigues et semer la terreur dans la zone en expansion.

* Platon : chef des pilliers, grand chat tigré, intimidant et bruyant.

But : Gagner un maximum d’argent en revendant des reliques

Costaud 5 / Malin 3 / Mignon 2 // Coeur 8 // Feuler et menacer, Connaître le pays et les peuples, Observer et fouiller // Porte-voix (1), Hardiesse (1), Sentir la malveillance (3) // Une carte, une grande pioche, un sifflet.

* Tire-au-fland, Lardon, Geignarde : les larbins de Platon, un chaton roux tigré, un chiot lévrier blanc, une chatonne crème avec une face noire

But : Partager le butin avec leur chef.

Costaud 2 / Malin 2 / Mignon 2 // Coeur 4 // Bouger son popotin // Une pelle

* Muffin : chat marron, contre-maître, dirige les ouvriers qui retournent la terre avec leur tracteurs.

But : S’assurer que les terres deviennent cultivables pour Walter. Muffin a peur de Walter qui menace de mettre dehors sa famille s’il ne va pas au bout de sa mission.

Costaud 5 / Malin 3 / Mignon 4 // Coeur 8 // Connaître les pays et les peuples, Feuler et menacer, Trouver une information, Bricoler des trucs et des machins

* Cookie : fille de Muffin, crème tacheté marron, mécanicienne

But : Améliorer les machines pour que les chats puissent bénéficier des avancées technologiques pour l’agriculture. Déteste Walter qui s’approprie tout pour lui, mais le cache comme tout le monde.

* Ouvriers (6) : besoin de 3 chats par machine (un sur les pédales, un pour le volant et un pour le levier de vitesse)

But : Réaliser leur travail, être payé et rentré le plus vite possible chez eux

Costaud 3 / Malin 2 / Mignon 1 // Cœur 5 // Bouger son popotin // un outil agricole

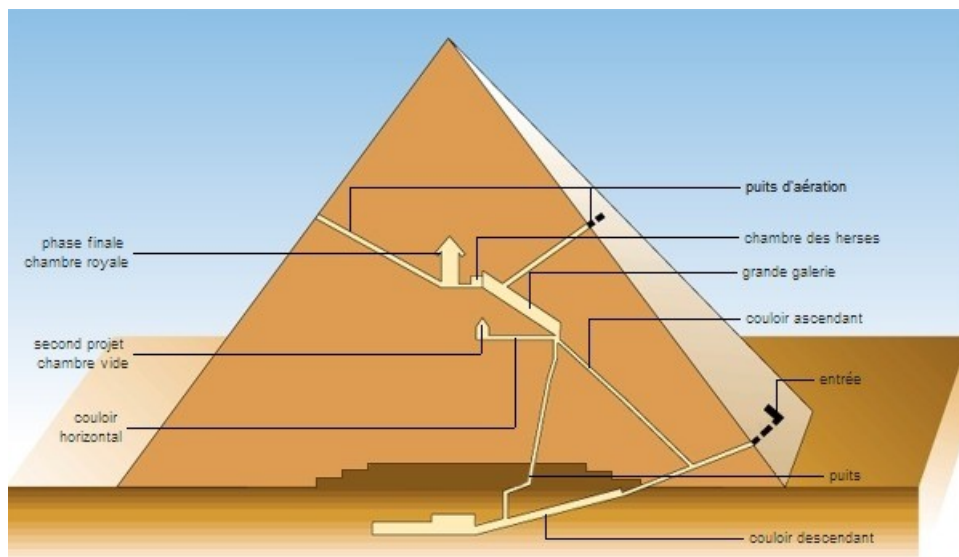
* Gardes (6) : surveillent la zone du campement des ouvriers, veillent à ce que les ouvriers ne prennent pas la fuite et surveillent les tracteurs la nuit

But : S’assurer que tout se déroule comme Walter le veut

Costaud 3 / Malin 2 / Mignon 1 // Cœur 5 // Griffes // Une arme (une épée, une lance...)

Zone :

A l’extrémité sud-est: la **pyramide**. Schéma en coupe d’une pyramide pour se donner une idée de plan. Les Miaoumies se reposent dans la chambre royal.



Au nord-ouest : la savane avec le **camps des ouvriers** de Walter.

Le camp est organisé de manière à avoir :

- une grande tente commune pour les ouvriers et une tente pour Muffin et Cookie
- un espace, plutôt vers l'extérieur, où sont garés les tracteurs
- un espace cantine pour tous les chats
- une grande tente pour les gardes
- des torches sont installées en cercle autour du camp pour qu'ils soient éclairés la nuit, les gardes patrouillent à tour de rôle par deux la nuit.

Entre les deux : une savane qui devient un désert lorsque l'on se rapproche de la pyramide.

Le **camps des pillleurs** est installé derrière une dune au sud, ils ont accès à un oasis.

Quelques tentes sont installées autour de l'oasis, au centre un feu de camps. Platon a dans sa tente un coffre avec les reliques (quelques pièces en or, une Ankh et les chatons traînent dans l'aventure, le sceptre d'Anubis).

Le **temple d'Anubis** : caché entre des dunes, il a été recouvert par le sable au fil du temps et seul l'entrée du toit est visible depuis le haut des dunes du camp des pillleurs.

A l'intérieur : une terrasse supérieur et une terrasse inférieure menant à une salle de prière et deux chambres sanctuaire – reposoir.

Des pièges sont installés pour dissuader les pillleurs de tombe (humains) de s'aventurer dedans (trappe avec des serpents ou araignées, fléchettes, trappe avec des pics...). Un squelette avec un chapeau en cuir et un lasso a trouvé le repos éternel contre la table dans la salle de prière, au pied de la statue d'Anubis. Derrière la vraie statue d'Anubis se trouvent « la chambre d'Anubis » avec son petit sarcophage et son sceptre à l'intérieur.

Des ruines, colonnes éparpillées dans le désert.