

QUAND L'HERBE À CHAT VINT À MANQUER

SCÉNARIO POUR DONJONS & CHATONS

UN MISSION POUR LES CHATONS: RETROUVER L'HERBE À CHAT

Les Chatons sont arrivés récemment dans l'accueillant village de Bonaventure, renommé pour son excellente herbe à chat, de l'avis des experts la meilleure de tout le royaume. Bonaventure est un village paisible entouré de champs où pousse la fameuse herbe. Fatigués, les Chatons sont descendus à **l'Auberge du Chat Qui Boite**, l'unique établissement de la petite agglomération.

Alors que les Chatons savourent un bon repas, la serveuse les informe quelqu'un voudrait s'entretenir avec eux ; elle leur montre une alcôve sur le côté de la grande salle. Si les Chatons demandent de qui il s'agit, la serveuse leur explique que le mystérieux chat n'est autre que Gaspard Patteverte, l'homme le plus riche du village et producteur d'herbe à chat.

- Il essaie d'être discret mais je l'ai reconnu sous sa capuche, finit-elle d'un air amusé.

Gaspard Patteverte, car c'est bien lui, invite les Chatons à s'installer autour de la table. Il porte une large cape à capuchon qui cache ses traits mais pas son embonpoint. Les Chatons sont obligés de tendre l'oreille tant il murmure.

Il explique toute l'affaire aux Chatons (voir l'histoire ci-contre).

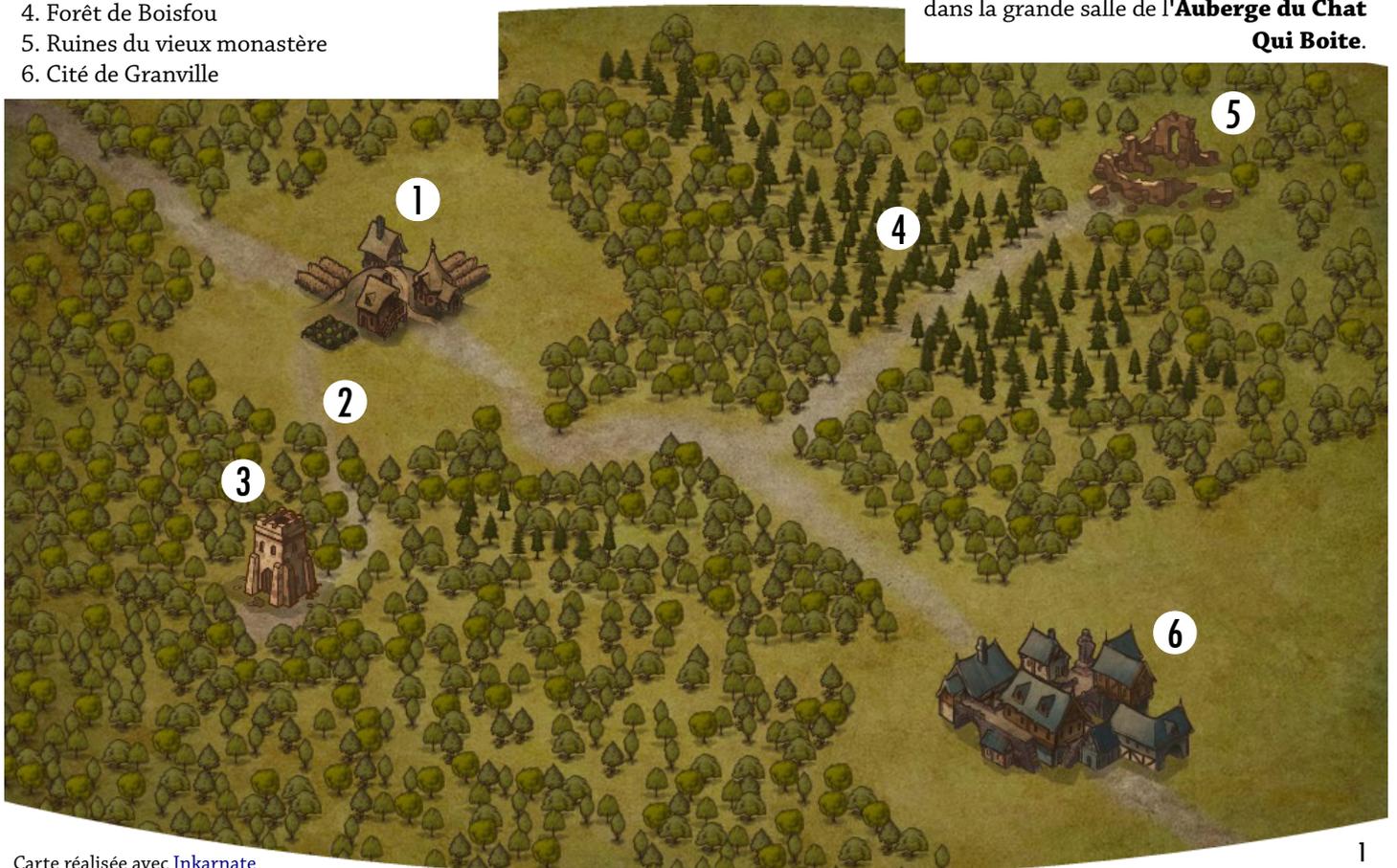
- Vous comprendrez aisément que je dois me montrer discret, explique-t-il. Si mes concurrents apprenaient qu'un chariot entier d'herbe à chat a disparu, le marché risquerait de s'emballer.

- Le convoi a quitté Bonaventure il y a trois jours. Jusqu'à Granville, il ne faut qu'une journée en suivant la route. J'ai reçu un message par pigeon voyageur de mon grossiste (et cousin) **Félix Grissouillet** hier soir m'informant que le convoi n'était pas arrivé. Je vous demande donc de retrouver ce chariot et mon cousin Godron le plus vite possible. Le marché de Granville doit avoir lieu dans deux jours et il est impossible que la marchandise manque sur les étals de Grissouillet.

Inutile de préciser que vous serez grassement payés en cas de réussite, achève-t-il.

CARTE: LÉGENDE

1. Village de Bonaventure
2. Sentier forestier vers la Tour du Magicien
3. Tour du Magicien Nicodémus Griffus
4. Forêt de Boisfou
5. Ruines du vieux monastère
6. Cité de Granville



Quand l'herbe à chat vint à manquer

est un scénario d'initiation pour un groupe de trois ou quatre chatons.

Le jeu [Donjons & Chatons](#) est disponible gratuitement sur le site [Trop Long](#) ; [Pas Lu](#)

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

Le village de Bonaventure est réputé pour sa production d'herbe à chat.

De l'avis de tous, l'herbe à chat produite dans les champs alentours est parmi les plus odorantes et les plus fines du royaume.

Producteur d'herbe à chat depuis plusieurs générations, **Gaspard Patteverte** est le patron de la petite entreprise familiale qui a donné sa renommée au village.

L'herbe à chat une fois récoltée est acheminée à **Granville** par chariot. Hors, il semble que le dernier convoi n'est jamais arrivé à destination. Gaspard est d'autant plus inquiet que c'est son propre cousin, **Godron**, qui menait le convoi. Personne n'est encore au courant de l'incident hormis le contact de Gaspard à Granville.

Gaspard tient à garder tout cela secret le plus longtemps possible. Une pénurie d'herbe à chat risquerait d'affoler le marché. Or il se fait qu'un groupe de chatons intrépides vient d'arriver à Bonaventure, l'occasion pour Gaspard d'engager des étrangers qui seront plus à même de garder le secret et l'opportunité pour les chatons de se faire un peu d'argent. L'histoire débute alors que Gaspard aborde discrètement les chatons dans la grande salle de **l'Auberge du Chat Qui Boite**.

MENONS L'ENQUÊTE AU VILLAGE DE BONAVENTURE

Les Chatons doivent mener leur petite enquête et retrouver le chariot disparu, en toute discrétion selon le souhait de Gaspard Patteverte.

Ils peuvent visiter plusieurs endroits dans le village et interroger différentes personnes, à commencer par la serveuse de l'Auberge du Chat Qui Boite, le jeune Kitty ; elle semble au courant les potins du village et des rumeurs.

KITTY, SERVEUSE AU CHAT QUI BOITE

Les Chatons apprennent assez vite en interrogeant la serveuse – elle se nomme Kitty – que Gaspard Patteverte et son cousin Godron n'étaient pas toujours en bon terme. Comment le sait-elle ? Godron vient souvent prendre un bol de lait caillé à l'Auberge, entre deux trajets pour Granville et il est bavard.

Pour Godron, Gaspard est un incapable qui profite de son statut de chef du clan pour imposer sa volonté à tout le monde et faire travailler les autres, tandis que lui s'engraisse tranquillement dans son manoir.

Il est vrai que les Chatons ont remarqué une grande demeure en arrivant à Bonaventure ; il s'agit du manoir de Gaspard, une haute et imposante bâtisse ceinte par un parc. L'entrée est flanquée de deux statues de chat assez tape-à-l'œil.

VISITE AU MANOIR DE GASPARD PATTEVERTE

Après leur avoir confié la mission, Gaspard Patteverte a regagné son manoir.

Les Chatons peuvent lui rendre visite ; il les recevra à contre cœur et se montrera assez agacé par le fait que l'enquête n'avance pas.

Si les Chatons évoquent les tensions qui semblent exister entre lui et son cousin, il remettra les Chatons à leur place en argumentant que ce ne sont pas leurs affaires et qu'ils doivent retrouver ce satané chariot d'herbe à chat, rien de plus, et que son cousin aille au diable (ce qui montre bien qu'il ne le porte pas dans son cœur).

Si les Chatons se présentent une nouvelle fois au manoir, Bertram, le majordome (un chat siamois des plus désagréable) leur signifiera en termes polis mais froids que son maître n'est plus disposé à être dérangés par eux tant qu'ils ne se sont pas acquités de leur mission, et il leur fermera la porte au nez.

ÇA GROGNE DANS LES CHAMPS D'HERBE À CHAT !

Le village de Bonaventure est situé au centre d'une vaste clairière ; l'espace entre les maisons et l'orée des bois est presque entièrement occupé par des champs d'herbe à chat dont l'odeur entêtante prend au museau dès qu'on approche de l'endroit.

Ça et là, des granges où sont entreposés les tonneaux d'herbe à chat.

Un hangar à l'entrée est du village sert de quai de chargement pour les convois en partance pour Granville. C'est de là qu'est parti le chariot disparu.

Les Chatons avisent plusieurs groupes d'ouvrières au travail dans les champs : l'arrosage et la cueillette de l'herbe à chat est une besogne de tous les instants.

Dans les granges, d'autres chats, des mâles cette fois, font rouler des tonneaux vides que les cueilleuses rempliront d'herbe mûre.

Les Chatons peuvent parler avec les fermières et les interroger mais ils devront prendre garde à ne pas divulguer le secret de la disparition du chariot.

Toutes ont les traits tirés et une mine fatiguée : Gaspard a ordonné qu'un chariot d'herbe à chat parte dès le lendemain matin. Ordinairement, un chariot qui le village pour la ville par semaine. Pour une raison inexpliquée, le patron veut qu'un second chariot soit prêt à partir le lendemain matin. Tout le monde est épuisé et voudrait pouvoir se reposer un peu mais personne n'ose discuter les ordres de Gaspard.

« C'est un vrai tyran », ose grogner certains.

« Toujours les mêmes qui bossent... il avait raison Godron », renchérit un second.

« D'ailleurs, il est où, le Godron ? », demande une des ouvrières.

« Parti pour Granville début de semaine il me semble. Ca lui fera des vacances, surtout après l'engueulade qu'il a eu avec le boss », explique une autre.

Les Chatons comprennent vite que Gaspard est un patron un peu trop exigeant, voire un véritable tyran avec son personnel, qui s'avère être aussi sa famille.

Godron et lui ont eu une discussion assez houleuse dernièrement, ce qui corrobore les dires de Kitty.

Au sud des champs, un sentier se perd dans les bois.

« Ce sentier mène à la tour de Griffus, le magicien », indique une des fermières, d'un air un peu craintif.

VILAIN MATOU

Gaspard Patteverte, sous ses abords de commerçant bedonnant et affable, est un redoutable tyran. Sous prétexte qu'il a hérité des champs et des ateliers de mise en tonneau de l'herbe à chat, il dicte les prix et mène l'entreprise d'une patte de fer, ne laissant que les miettes à ses nombreux cousins, parmi lesquels Godron et Félix Grissouillet.

Ces derniers en ont eu marre de subir ce *dictat* et ont décidé de faire main basse sur une partie de la marchandise ; leur plan est de créer une pénurie, de faire flamber les prix puis de revendre la marchandise volée à meilleur prix dans le dos de leur cousin et d'empocher l'entièreté des gains, et si les petites affaires de Gaspard en pâtissent, c'est tant pis. Bien fait pour lui. Godron a donc mené son chariot vers le nord, en suivant l'ancienne route menant aux ruines du vieux monastère.

Le plan était qu'il s'y cache un jour ou deux, Grissouillet devant revenir le rejoindre pour acheminer la marchandise volée par des sentiers forestiers.

Ce que les deux compères n'avaient pas prévu, c'est la présence dans les ruines d'un groupe de chiens brigands mené par Brutus, un effroyable bouledogue, plus bête que méchant mais qui sait flairer une bonne affaire quand il en voit une. Lui et sa bande ont capturé les deux chats et se sont emparés de la précieuse marchandise. On en est là de l'histoire lorsque les Chatons se voient confier leur mission par Gaspard Patteverte dans la grande salle de l'Auberge du Chat Qui Boite, dans le village de Bonaventure.

GRIFFUS L'ENCHANTEUR

En suivant le sentier au sud du village, les Chatons s'enfoncent dans une partie ancienne de la forêt. C'est là que se dresse la tour de Griffus l'Enchanteur (certains l'appellent aussi le Charlatan).

Griffus est un vieux chat angora au pelage largement moucheté de gris. Il est trop vieux mais aussi très sage.

Si les Chatons se montrent polis et respectueux, il les aidera volontiers en leur confiant quelques fioles de potions curatives et quelques petits objets magiques susceptibles de les aider dans leur quête : un parchemin de téléportation (retour à un endroit connu des Chatons), une baguette de feu (1d6 boules de feu causant quelques dégâts mais surtout boutant le feu à presque n'importe quoi), une boîte à tartines qui contient toujours de quoi casser la graine et enfin un os en caoutchouc (un jouet pour chien très puissant). Il les met aussi en garde contre la peur qui rôde dans la forêt de Boisfou.

EN SUIVANT LA ROUTE DE GRANVILLE

Les Chatons vont très certainement prendre la route de Granville.

Granville est à environ une journée de Bonaventure. En partant le matin, ils peuvent espérer arriver à Granville en fin d'après-midi.

Une fois la clairière de Bonaventure derrière eux, les Chatons n'ont d'autre choix que de suivre la route. De part et d'autre du chemin pavé, c'est la forêt et le risque de s'égarer.

Après une demi-journée, les Chatons arrivent à un carrefour : vers l'est, la route continue vers Granville comme l'indique un panneau de bois.

Une borne de pierre sur la gauche de la route marque le début d'un autre chemin : un monastère à en juger par le symbole religieux gravé dans la pierre.

La borne est en partie couverte de mousse et le chemin envahi par les herbes et les ronces.

En examinant le chemin, les Chatons remarquent des ornières récentes et des herbes écrasées ; certaines ronces qui traversaient la route ont également été écrasées ou coupées, sans doute par le passage d'une large charrette. Il pourrait bien s'agir du chariot disparu.

Un Chaton avec un bon odorat flairera l'odeur caractéristique de l'herbe à chat. La piste olfactive semble suivre le chemin du monastère.

TRACES INQUIÉTANTES SUR LE CHEMIN DU MONASTÈRE

Mis à part les ornières et l'herbe couchée, les Chatons repèrent les traces de passage d'un chat. Portant, d'après les dires de Gaspard, Godron était seul et conduisait la charrette. Qui peut donc être ce second chat ?

Ils décèlent d'autres traces, plus inquiétantes : des empruntes de chiens.

Plusieurs et du lourd apparemment. Bien que le royaume des chats soit en paix, des chiens brigands errent çà et là. Il va falloir faire preuve de prudence.

LE MONASTÈRE EN RUINES

Le monastère n'est plus qu'un tas de ruines envahis par les hautes herbes, le lierre et les orties.

Dès leur approche, les Chatons ont reniflé une odeur de feu : un feu de camp ?

Les Chatons repèrent assez vite le chariot bâché, dans la cour du monastère mais ils repèrent aussi deux chiens en train de monter la garde près du précieux chargement.

Plus loin, un bivouac : plusieurs autres chiens assez autour d'un feu ; ils discutent entre eux tout en faisant griller des saucisses. Ils n'ont pas remarqué la présence de Chatons, pas encore.

Un peu à l'écart, une cage de bois contenant deux chats.

Un énorme bouledogue surgit d'une tente, repoussant la toile de sa grosse patte velue. Il pousse quelques grognements mécontents en voyant ses chiens oisifs autour du feu. Il s'avance, écarte sans ménagement un des campeurs, prend une saucisse dégoulinante de graisse et la dévore en deux coups de dents, avec force baves et bruit de gueule.

DÉLIVRER LES PRISONNIERS

Les Chatons vont devoir échauffer un plan pour délivrer les deux prisonniers et récupérer le chariot d'herbe à chat.

Avec Brutus, il faut compter au moins une demi-douzaine de malfrats.

Ils ne sont pas sur leurs gardes et n'ont même pas pris la peine de placer des sentinelles. Ils sont occupés à manger ce qui semblent bien être les provisions des deux captifs et l'odeur du feu masque largement leur odorat canin.

Affronter les bandits de front n'est sans doute pas la meilleure solution.

Si les Chatons ont reçu des objets magiques de Griffus, c'est peut-être l'occasion de s'en servir. Quel que soit le plan, l'action risque d'être épique !

LES DEUX CAPTIFS

Sans surprise, l'un des captifs s'avèrent être Godron, le convoyeur du chariot et cousin de Gaspard.

L'autre se nomme Félix Grissouillet ; également cousin de Gaspard, il est le grossiste de la famille et contact commercial à Granville.

Les Chatons ne manqueront pas d'interroger les deux prisonniers, et surtout le second sur sa présence au monastère. Les deux comparses devront passer à table (voir § *Vilain matou*, page précédente).

BRUTUS LE BOULEDOGUE

Brutus est un gros bouledogue teigneux et toujours de mauvaise humeur.

Il est le chef d'une bande de chiens brigands qui écument le royaume.

Pour l'heure, lui et ses bandits se cachaient dans les ruines du monastère.

Gaspard est tombé sur eux totalement par hasard. Idem pour Félix Grissouillet.

Brutus se frotte les pattes d'avoir fait main basse sans effort sur une telle cargaison d'herbe à chat.

Il trouve ça dégueu mais sait qu'il pourra la revendre très chère au marché noir.

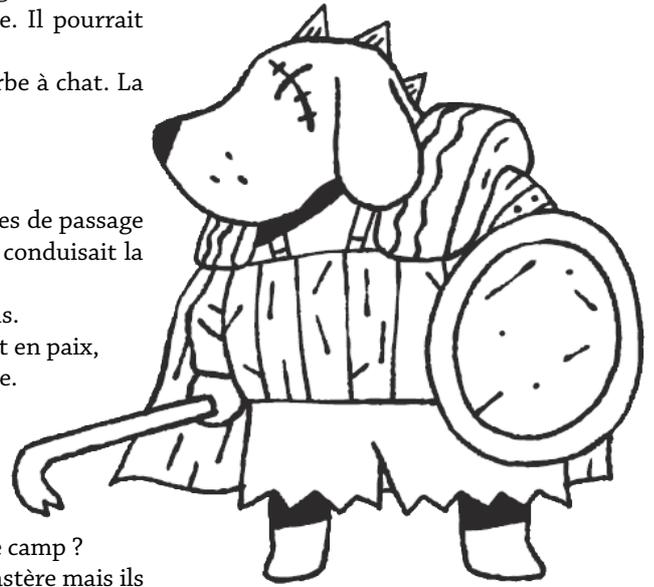


Illustration tirée de *Donjons & Chatons Mini*

SUITES POSSIBLES

Selon que les Chatons réussissent ou non à délivrer Godron et Félix Grissouillet, à eux de décider de la suite à donner à toute cette histoire.

Les deux cousins sont des filous mais il faut bien reconnaître que Gaspard est un tyran et mène tout son petit monde à la baguette.

Une confrontation entre les différents protagonistes pourrait donner un résultat intéressant à défaut d'autre chose.

Le « détournement » imaginé par Godron et Félix mettrait très certainement Gaspard dans une colère noire. Cela dit, les ouvrière.s des champs d'herbe à chat soutiendraient les deux cousins.

Leur méthode est critiquable mais c'est la faute à Gaspard et à son fichu caractère.

Cette histoire de famille n'a pas fini de faire parler d'elle.

Les Chatons ont peut-être bien un rôle à y jouer. Pourquoi pas !

