

La Gazette de l'Arbrachat

Myza-myza, le pays de l'alchimiste

TEXTE : John Grümph

Une gazette de l'arbrachat, pour DONJONS & CHATONS

Myza-Myza

Myza-Myza est une vaste île au large des côtes du Royaume des Chats. Elle est peu connue des habitants de l'Arbrachat car, bien que le Roi Walter s'en attribue la propriété, il est très loin de pouvoir la revendiquer réellement et il n'en autorise pas la publicité. Et, même s'il n'existe pas de ligne nautique régulière, c'est une destination appréciée des habitants de Tourne-Bouchon et de la Grosse-Ville.

En effet, Myza-Myza possède deux intérêts touristiques et commerciaux de grande importance (et un troisième plus discret).

- ♥ Tout d'abord, c'est à Myza-Myza que vit **L'ALCHIMISTE**, que l'on dit capable de créer toutes les potions possibles et imaginables – celles, peu onéreuses, utiles au quotidien de tous ; celles, rares et chères, qui peuvent rajeunir le corps et l'esprit ou soigner les maladies les plus effroyables et définitives.
- ♥ Ensuite, la principale ville de Myza-Myza, **MARINA**, est une station balnéaire et thermale qui offre aussi une très large gamme de loisirs et d'amusements à la portée de toutes les bourses.
- ♥ Enfin, mais c'est peu connu, Myza-Myza est un endroit où des **CHATONS PERDUS** peuvent trouver un refuge, un travail fort rémunérateur, des amis et une vie d'aventure et de risques.

L'alchimiste

L'ALCHIMISTE vit dans une grande maison sur les hauteurs de Marina, face à l'océan, plantée au milieu d'un large parc arboré. Personne ne sait exactement qui il est, ni même à quoi il ressemble réellement. C'est une personne discrète, entourée de nombreux serviteurs qui refusent de dévoiler son identité.

L'Alchimiste fabrique des POTIONS de toutes sortes qui possèdent des propriétés magiques uniques. Les plus simples sont des médicaments à large spectre, des anti-douleurs, des désinfectants, des eaux de toilette et des savons pour les poils sensibles. D'autres sont utiles aux paysans, aux artisans ou aux soldats. Les plus rares et les plus précieuses, accessibles seulement à ceux qui peuvent se le permettre, sont des potions de soins universels, capables de guérir les maladies les plus terribles, ou encore la mythique Potion de Régénération, qui rend cinq ans de jeunesse à celui qui la boit – on dit que, depuis que Walter a découvert son existence, il tente à tout prix de s'en procurer une... Mais qui a besoin d'un tyran éternellement jeune ?

Chacun peut se présenter chez l'Alchimiste pour obtenir une ou plusieurs potions de son choix. C'est GRATUIT, à la condition de lui fournir les ressources nécessaires. Sinon, il est possible de s'adresser à la **GUILDE DES RÉCOLTEURS**, pour se procurer des potions communes ou commander des potions spécifiques. Ces potions-ci sont toutefois payantes : c'est le prix de la récolte des ingrédients.

La guilde des récolteurs

En effet, toutes les potions que fabrique l'Alchimiste sont créées à partir de COMPOSANTES que l'on récolte sur l'île de Myza-Myza. Chacun peut s'y essayer, sans n'avoir rien à demander. Sauf aux monstres innombrables qui peuplent l'île au-delà de l'Arrière-Pays.

Pour RÉCOLTER les précieuses composantes de l'île, il faut combattre DES MONSTRES et ceux-ci sont particulièrement agressifs. Ce sont toujours des querelles de griffes : on peut en sortir blessé ou même y laisser sa vie et, surtout, comme toutes les querelles de griffes, il faut y SACRIFIER UN POINT D'AMITIÉ.

Certains individus en ont fait leur profession : ce sont les RÉCOLTEURS. Ils ont jadis constitué UNE GUILDE qui est à la fois un lieu de réunion, une maison d'entraide et de centralisation des informations, une boutique et LE PRINCIPAL ACTEUR TOURISTIQUE de Myza-Myza.

♣ La Guilde des Récolteurs affine ceux qui résident sur l'île et dont le métier est de récolter des composantes en son nom. Ils ne délivrent pas directement les composantes à l'Alchimiste, mais les réunissent afin d'effectuer des commandes groupées qu'ils revendent ensuite en lot aux marchands du continent ou aux clients de passage. Ces ventes financent LES ACTIVITÉS DE LA GUILDE et payent de maigres salaires (toutefois bien suffisants pour vivre ici).

♣ La guilde peut aussi prendre des **COMMANDES PRIVÉES**. Elle confie la récolte à ceux qu'elle juge le plus capable (que ce soit pour acquérir de l'expérience quand la commande n'est pas trop difficile ou en s'assurant que seuls les récolteurs les plus puissants s'y risquent).

♣ Les récolteurs surveillent l'île et ont défini des zones, **DES RÉGIONS**, où les biomes fournissent des composantes d'une qualité particulière, mais aussi abritent des monstres plus ou moins dangereux. La guilde peut ainsi conseiller les jeunes récolteurs sur les zones à prospecter et celles à éviter.

♣ Les récolteurs peuvent encore arrondir leur fin de mois **EN GUIDANT LES TOURISTES** à travers toute l'île – tout le principe est de ne toucher à rien, de ne rien ramasser ou cueillir pour ne pas stimuler l'agressivité des monstres. Quand on est prudent, tout se passe bien (généralement).

♣ Le principal intérêt de la Guilde des Récolteurs, pour les récolteurs et pour l'île, c'est qu'elle assure **LE BIEN-VIVRE** de ses membres. La récolte est une activité périlleuse et coûteuse en points d'Amitié. Et chacun sait que pour les récupérer, il faut prendre du bon temps avec ses amis, en rencontrant des gens, en partageant des bons moments. Pour cela, la Guilde opère les bains chauds et les thermes de Marina, organise l'invitation des musiciens, comédiens, saltimbanques qui se produisent au Grand Théâtre de Marina ou dans les rues de la petite ville, et fait travailler les meilleurs cuisiniers du Royaume derrière ses fourneaux. Et si les habitants de la ville et les touristes payent leurs entrées ou leurs repas, **TOUT EST GRATUIT POUR LES RÉCOLTEURS**.

♣ L'actuel maître de la guilde est un vieux chat borgne nommé **MAÎTRE POILUCHON**. Jadis, il fut l'un des plus grands récolteurs de l'île, mais il a pris sa retraite pour s'occuper de la guilde et assurer le confort et la sécurité de ses membres – et il prend sa tâche très au sérieux : quand une opération de sauvetage est organisée, c'est toujours lui qui en prend la tête. Premier parti, dernier rentré. On dit qu'il est l'un des rares habitants de l'île à connaître l'identité de l'Alchimiste.

♣ L'autre grande figure de la guilde est **DAME PHILOMÈNE**, une grande chatte élégante et sérieuse, toujours souriante, qui assure (pour ainsi dire jour et nuit) l'accueil au grand comptoir de la guilde. Elle sait tout sur tout, connaît les réponses à toutes les questions, peut satisfaire toutes les demandes, sans jamais se départir de son calme et de son sourire. Seuls les récolteurs membres de la guilde savent qu'il ne faut pourtant pas lui chercher noise ou vouloir nuire à la guilde : sa vengeance est toujours cruelle et un peu excessive.

Marina

MARINA est une petite ville côtière construite autour de deux pôles : **LE PORT** et **L'AQUADIUM**. Ses maisons blanches aux toits de tuiles rouges, fleuries de jardinières parfumées, font beaucoup pour son charme. Les rues passantes sont couvertes de velum qui protègent les promeneurs du soleil et de la pluie.

☛ Au nord de la ville, **LE PORT** accueille tous les bateaux venus du continent mais aussi une petite flottille de bateaux de pêche aux voiles colorées – à rayures horizontales et verticales, à pois, à motifs peints, comme autant de blasons qui distinguent les navires à l'horizon.

☛ Au sud, c'est **L'AQUADIUM**, la grande place du marché, le lieu de tous les commerces et de toutes les réjouissances. Dans le temps d'Avant, l'Aquadium était un parc d'attraction marin, un sealworld, avec des grands bassins, des piscines, des aquarium, des tunnels, des sentiers. Aujourd'hui, il a conservé l'essentiel de ses infrastructures, mais elles sont envahies de boutiques et d'ateliers. On y confectionne des petits objets souvenirs et des bijoux à partir de ce que les récolteurs ramassent dans l'île et qui ne sert pas aux potions. Le plus impressionnant est le grand bassin en amphithéâtre sur le front de mer. Les grandes portes qui le fermaient ont disparu depuis longtemps, mais c'est là que, dorénavant, les animaux parlant de l'océan – dauphins, orques, phoques, otaries, morses – viennent rencontrer leurs cousins de la terre et y mènent leurs affaires. Ils vendent du poisson des grands fonds, des nodules des abysses, du corail, des coquillages, des vêtements tissés d'algues soyeuses ; ils y achètent du métal, des outils, des ornements.

☛ Entre les deux, se dresse **LA GUILDE DES RÉCOLTEURS**. Il est bien normal que le plus grand bâtiment de l'île soit celui qui abrite son principal organisme. C'est une belle et grande bâtisse dans un style rococo, construit par un architecte fou venu de l'Arbrachat après son bannissement. On y trouve un complexe hôtelier luxueux dont une partie des chambres et des services est réservée aux récolteurs, ainsi que la grande boutique des potions alchimiques et un petit hôpital.

☛ Tout près de là, sur les coteaux de l'Arrière-Pays, les visiteurs peuvent aller se délasser **AUX THERMES** de Marina. La guilde a fait construire un aqueduc qui transporte l'eau chaude, chargée de minéraux, qui coule de sources souterraines sous la Montagne ronde (au centre de l'île). Le complexe thermal se complète d'un complexe de thalassothérapie situé plus bas, au bord de l'océan.

☛ **LE GRAND THÉÂTRE DE MARINA** est, enfin, le dernier lieu touristique majeur de Marina. Toute l'année, il accueille les tournées des meilleures troupes du continent qui, une fois invitées et pour peu qu'elles aient assuré le spectacle, sont certaines de revenir d'années en années. Théâtre, musique, cabaret, cirque, tous les genres et tous les styles y sont la bienvenue et, avec les touristes, la salle est pleine tous les soirs.

Malibulle

MALIBULLE est un petit hameau touristique sur la côte sud de l'île. Il offre de nombreuses locations saisonnières à ses visiteurs qui apprécient son immédiate proximité avec l'immense **PLAGE DE SABLE FIN DE POIVRESSEL**. Là encore, ce sont les récolteurs en congés qui peuvent arrondir leur salaire en devenant maîtres-nageurs secouristes. On les reconnaît à leurs grandes bouées orange vif. Sur le continent, l'endroit est surtout connu à cause de la série de romans à succès « *Alerte à Malibulle* » qui conte les aventures et les amours d'une bande de récolteurs chargés de la surveillance de la plage.

Pharos

PHAROS est un village de pêcheurs et de contrebandiers, assez loin de la tranquille région de l'Arrière-Pays. Ce n'est pas une destination touristique (les récolteurs en déconseillent même la visite). Ses habitants traitent avec les pires criminels du Royaume et de Tourne-Bouchon. Certains d'entre eux sont même des **CHIENS DE LA CASSE** qui viennent s'essayer à la récolte au nom de leur chef. Ils sont sans pitié et leur idée, pour la récupération des points d'Amitié, consiste à descendre à Marina foutre le dawa, déclencher des querelles de crocs et se moquer des saltimbanques en représentation.

Le métier de récolteur

Tout l'objet de cette gazette est d'explorer les possibilités qu'offrent aux chatons **LE DIFFICILE MÉTIER DE RÉCOLTEUR**. Difficile car il s'agit de déclencher volontairement des querelles de griffes dans des environnement semi-aléatoires : on ne sait jamais quel monstre va apparaître, en quelle quantité et avec quelle puissance. C'est le risque d'être **BLESSÉ** (ou pire) et l'assurance de perdre des ressources précieuses (**LES POINTS D'AMITIÉ**).

En effet, chaque **QUERELLE DE GRIFFES** nécessite obligatoirement la dépense d'un point d'Amitié pour s'y engager. C'est une ressource finie, qui exige du temps pour la récupérer. Pire : plus un chaton est mignon, plus il possède de points d'Amitié, mais plus ses autres caractéristiques sont faibles – il est donc mathématiquement moins puissant dans une querelle de griffes ! Il est aussi nécessaire, très rapidement, d'apprendre les talents adéquats – ce qui signifie aussi y consacrer des points d'expérience.

UNE MISSION DE RÉCOLTE consiste à partir de Marina et à s'engager dans les régions au-delà de l'Arrière-Pays (même s'il est tout à fait possible de récolter des ressources dans cette région peu dangereuse).

♣ **VOYAGER.** Une joueuse lance un d6 pour chaque région traversée jusqu'à la destination choisie (on ne lance rien pour l'Arrière-Pays). Si le résultat du dé est égal ou supérieur à 5, les récolteurs font une rencontre et doivent combattre des monstres de la zone où ils sont. Ils en tirent toutefois les ressources indiquées. C'est une querelle de griffes qui coûte un point d'amitié. De nombreux récolteurs se font déposer en bateau sur les côtes, au plus près de leur destination – mais ça coûte un peu d'argent à chaque fois (ou des ressources à offrir aux marins). Bien entendu, il faut aussi compter la route du retour. Il est possible d'éviter une rencontre si les chatons réussissent un jet de Malin pour fuir (c'est un jet de groupe). Toutefois, la maîtresse de jeu doit déterminer au hasard la région adjacente dans laquelle ils arrivent.

♣ **COMBATTRE.** Une fois sur place, la maîtresse de jeu détermine le type de monstre qui agresse les récolteurs et sa puissance. Pour le type, c'est 1d6 dans la table et pour sa puissance, c'est le dé indiqué dans la même table (1d3, 1d4+1, 1d2+3 et ainsi de suite). C'est le score de Costaud du monstre et il possède un nombre de points de cœur égal à deux fois ce chiffre. Quant au nombre de nombre, la maîtresse de jeu peut le déterminer à sa guise ou lancer 1d4, selon sa préférence.

♣ **DÉCRIRE LES MONSTRES.** Les tables des régions proposent des noms pour tous les monstres de l'île, mais aucune description. À chaque fois qu'un nouveau monstre apparaît, la maîtresse de jeu peut simplement demander aux joueuses à quoi il ressemble, voire poser une feuille au milieu de la table, quelques crayons de couleur, et laisser les joueuses dessiner la créature toutes ensemble. De cette manière, vous finirez par obtenir une sorte d'encyclopédie amusante (et ça plaira forcément aux juniors). La maîtresse de jeu est libre d'ajouter toutes sortes de pouvoirs aux monstres – téléportation, boules de feu, épines venimeuses... En vrai, ça ne change pas grand-chose à la technique...

♣ **RÉCOLTER.** Les composantes à récolter sont réparties en catégories de qualité : E, D, C, B, A, S. E est la qualité la plus faible, S la plus élevée. Il faut une ou plusieurs composantes d'une qualité donnée pour fabriquer les potion (comme indiqué dans le chapitre suivant). On sait qu'une composante d'une qualité plus élevée peut être utilisée à la place de deux composantes de qualité inférieure. Ainsi une composante D peut compter pour deux composantes E et une composante C peut compter pour quatre composantes E. Une fois un combat terminé, chaque chaton lance 1d6 dans le tableau correspondant à la zone et récolte la composante indiquée, avec la qualité correspondante.

♣ **COTISATIONS.** Pour faire tourner la guilde, on attend des récolteurs qu'ils lui fournissent une partie de la récolte d'une mission. C'est généralement négociable avec Dame Philomène, mais une composante sur 10 ou sur 5 est un don appréciable qui permet de financer tout le reste.

Fiébouc

À la pointe de Fiébouc, il est une petite crique très particulière, un peu dangereuses si on n'est pas préparé à ce qu'on y trouve, mais que les récolteurs fréquentent parfois : c'est **FIÉBOUC**. Vous connaissez déjà Fiéfrousse et Fiéfol, ces lieux étranges, hors du temps et de l'espace. Fiébouc est l'un d'entre eux et pas le plus sympathique.

L'endroit est aisément reconnaissable depuis le large. C'est **UNE PETITE CRIQUE**, avec une plage de sable entre deux falaises rocheuses. La plage est encombrée d'étranges objets en béton, en forme de X plantés dans le sable et reliés par du fil barbelé. Après avoir débarqué, il convient de ramper dessous pour accéder à l'estran (la partie haute de la plage).

Là, les chatons vont connaître un **ÉPISODE DIFFICILE** et lourd de conséquences pour leur psyché.

☛ Fiébouc est une ancienne base d'entraînement de commando de marine, avec des casemates disséminées dans les dunes, un parcours du combattant et ainsi de suite. Voilà pour poser le décor.

☛ une fois en haut de la plage, les chatons sont immédiatement pris dans une sorte d'illusion qui va leur faire vivre **UN ÉPISODE GUERRIER**.

☛ Si la maîtresse de jeu est **GENTILE**, c'est simplement une longue séance d'entraînement sous les ordres d'un sergent impitoyable, cruel et insultant (Façon Full Metal Jacket ou Whiplash). C'est le moment d'oublier la gentillesse et la bienveillance : la maîtresse de jeu peut et doit se lâcher, devenir un bourreau terrifiant qui tape là où ça fait mal. Oui, ça c'est la version gentille de l'épisode.

☛ Si la maîtresse de jeu est **MÉCHANTE**, alors les chatons se retrouvent sur l'un des champs de bataille de l'histoire des grands-tout-nus – de Gaugamèles à l'Ukraine, en passant par Crécy, Waterloo, la Crimée, les massacres de la colonisation, les tranchées, le front de l'est en Biélorussie, Stalingrad, la Normandie ou les Ardennes, le Viet-Nam, les guerres de décolonisation, la Yougoslavie et ainsi de suite. Autour d'eux, les gens meurent et agonisent, les membres arrachés, les entrailles au-dehors, le sang sur le sol, les mains et les vêtements, les cris d'angoisse et les appels à l'aide sans espoir. Tout est bruit, fureur, horreur, violence pure et gratuite. Et les chatons ne sont jamais dans le camp qui va l'emporter, jamais. C'est le moment de relire (ou lire) Sven Hassel ou de revoir quelques films réalistes sur le sujet – pas ceux qui vantent la vaillance des militaires, mais ceux qui dénoncent la connerie des officiers, la bêtise des états-majors et la bestialité des troupes engagées. Maîtresse de jeu, on compte sur toi pour choquer et brutaliser les joueuses.

♣ À quoi bon cette brutalité aussi éloignée qu'on peut l'imaginer de l'ambiance de Donjons & Chatons ? On peut se le demander. Une fois l'épisode achevé, tous les chatons perdent temporairement un point de Mignon et tous leurs points d'Amitié. Toutefois, ils peuvent dorénavant engager toutes les querelles de griffes qu'ils souhaitent, aussi longtemps qu'ils ne récupèrent aucun point d'Amitié. Dès qu'ils se reposent, en rentrant à Marina, ils récupèrent normalement leurs points d'Amitié puis, le plein fait, le point de Mignon perdu. On comprend l'intérêt de passer à Fiébouc pour un grand nombre de récolteur, mais aussi la raison de leur regard hanté, de leur mine have et de la distance qu'ils conservent en rentrant de mission.

♣ Bien entendu, on est invité à faire preuve d'un peu d'intelligence émotionnelle. Si la maîtresse de jeu et les joueuses ne sont pas là pour emprunter un tel *rollercoaster*, alors Fiébouc n'existe pas. Point barre. Il ne faut pas le mettre en jeu, à aucun moment. C'est déjà assez compliqué comme ça.

Les potions alchimiques

Pour obtenir une potion alchimique, il suffit de fournir à l'Alchimiste le nombre requis de composante de la qualité indiquée pour chaque potion (par exemple, 3B signifie qu'il faut fournir l'équivalent de trois composantes de qualité B à l'Alchimiste). On notera qu'il est possible d'acheter ou de se procurer toutes ces potions sur le continent, auprès des marchands, à des prix et avec une rareté dépendant de leur puissance.

POTIONS E

	Potions	Effets
1 E	Potion de tous les jours	Soigne les petits bobos, les migraines, les maux de ventre et tout ce qui s'ensuit.
2 E	Potion de la truffe	Soigne les rhumes et les affections respiratoires les plus diverses.
3 E	Petite potion de lumière	Vigoureusement secouée, fournit un peu de lumière faible pendant une heure.
4 E	Petite potion des bêtes	Débarrasse une bête de ses parasites extérieurs et intérieurs et lustre son poil.
5 E	Petite potion de fracture	Constitue une enveloppe dure autour d'un membre brisé pour lui permettre de se remettre deux fois plus vite.
6 E	Petite potion de purification	Débarrasse l'équivalent du contenu d'un seau de toutes les impuretés et toxines – fonctionne sur l'eau, les boissons, les aliments de toutes sortes.

POTIONS D

	Potions	Effets
1 D	Petite potion de soins	Soigne un point de cœur chez un animal.
2 D	Potion antitoxine	Élimine instantanément les toxines, venins et poisons dont est affecté un animal – en cas de piqure, morsure, ingestion et ainsi de suite.
3 D	Grande potion de lumière	Vigoureusement secouée, fournit une belle lumière éclatante pendant une heure.
4 D	Potion des océans	Permet de respirer librement sous l'eau jusqu'au prochain crépuscule.
5 D	Potion de machine	Donne assez d'énergie à une machine, quelle qu'elle soit, pour qu'elle fonctionne pendant une heure.
6 D	Potion de feu grégeois	Inflige un point de dégâts automatique à deux adversaires adjacents (querelle de griffes) et/ou mets le feu au décor.

POTIONS C

	Potions	Effets
1 C	Potion collante	Colle n'importe quoi sur n'importe quoi (comme de la néoprène, mais en mieux).
2 C	Potion de justice	Détermine qui, entre tous ceux qui partagent la potion, dit la vérité et a la raison de son côté.
3 C	Potion de soins des amis	Soigne un point de cœur chez toutes les créatures autour de celui qui boit la potion.
4 C	Potion de propreté ultime	Mélangée dans un seau, avec de l'eau et de l'huile de coude, permet de nettoyer absolument tout, du sol au plafond, en enlevant la poussière, la graisse, les tâches tenaces, afin de rendre son lustre original à une grande pièce.
5 C	Potion à la mode	Permet de changer la couleur de ses poils (ou de ses plumes), leur longueur, les frisettes et les boucles, et ainsi de suite, jusqu'au prochain bain.
6 C	Potion de chute de plume	Permet, jusqu'au prochain crépuscule, de tomber de n'importe quelle hauteur sans se faire mal.

POTIONS B

	Potions	Effets
1 B	Potion de vérité	Détermine si celui qui boit la potion dit la vérité ou ment (même par omission). S'il ignore la vérité, la potion est incapable de le déterminer.
2 B	Grande potion de soins	Soigne tous les points de cœur d'un animal.
3 B	Potion de taille	Permet, jusqu'au prochain crépuscule, de changer de taille (plus petit ou plus grand), jusqu'à deux fois moins ou deux fois plus grand.
4 B	Potion de maîtrise	Permet de relancer un dé par jet de qualité jusqu'au prochain crépuscule.
5 B	Potion de vitesse	Permet de se déplacer, jusqu'au prochain crépuscule, à dix fois sa vitesse normale.
6 B	Potion élémentaire	Jusqu'au prochain crépuscule, permet d'ignorer tous les effets du feu, du froid, de l'électricité, des toxines, des radiations et ainsi de suite.

POTIONS A

	Potions	Effets
1 A	Potion des racines	Permet de se transformer en arbre jusqu'au prochain crépuscule, immobile mais parfaitement anodin et conscient de tout son environnement.
2 A	Potion de force	Permet, jusqu'au prochain crépuscule, de soulever et de déplacer n'importe quelle masse, même la plus énorme.
3 A	Potion des amis	Tant qu'ils le désirent, deux animaux qui boivent cette potion partagent leurs points de cœur et en constituent une même réserve.
4 A	Potion de chance	Permet de réussir automatiquement un jet de qualité, avec deux réussites – il faut lancer le troisième dé pour savoir si on en reste là ou si on fait mieux.
5 A	Potion des rêves à venir	Engendre des rêves prémonitoires qui donnent des clefs ou des indices sur la manière de résoudre des situations ou des problèmes.
6 A	Potion de télépathie	Jusqu'au prochain crépuscule, tous ceux qui partagent la potion communiquent par télépathie même s'ils ne se voient pas les uns les autres.

POTIONS S

	Potions	Effets
1 S	Potion de talent	Permet d'acquérir un talent de son choix, jusqu'au prochain crépuscule.
2 S	Potion d'invisibilité	Permet de devenir invisible jusqu'au prochain crépuscule ou jusqu'à ce que l'utilisateur se trouve pris dans une querelle.
3 S	Potion de puissance	Permet de gagner un point dans chaque qualité (maximum 5) jusqu'au prochain crépuscule.
4 S	Potion de vol	Permet de voler, comme un oiseau, jusqu'au prochain crépuscule.
5 S	Potion de miagie	Permet, jusqu'au prochain crépuscule, de lancer tous les sorts de son choix.
6 S	Potion de polymorphie	Permet de prendre l'apparence, jusqu'au prochain crépuscule, de n'importe quel autre animal, bête ou monstre.

POTIONS EXTRAORDINAIRES

	Potions	Effets
8 S	Potion de guérison suprême	Soigne une maladie, quelle que soit sa nature, même mortelle ou débilite.
12 S	Potion de réjuvenation	Rajeunit le corps d'une année complète et repousse la vieillesse.
16 S	Potion de recherche	En ajoutant quelques poils ou un peu de sang de l'animal recherché, permet de savoir où il se trouve dans le monde au moment où la potion est consommée.
20 S	Potion de stase	Plonge en stase un animal qui vient de subir des blessures ou de mourir, permettant de le soigner plus tard en lui rendant des points de cœur.
30 S	Potion de réparation	Répare et rénove une machine hors d'état (à condition qu'elle possède encore toutes ses pièces).

Parcourir l'île

L'arrière-pays

L'Arrière-pays est un paysage de dunes (le long de la côte) et de plaines agricoles vallonnées parcourues de délicieux petits chemins qui sentent bon la croquette.

ID6	RENCONTRES (ID2)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Arakankane	Herbe folle	E
2	Butinou urticant	Graine de fétuque	E
3	Grochose	Graminette	E
4	Ménéteux des herbes	Poil de regain	E
5	Sanglier timide	Poudre de bernacle	E
6	Taupifol	Pirouline	E

La forêt arc-en-ciel

La forêt arc-en-ciel est l'une des destinations les plus courues des touristes, à cause des couleurs et des motifs infiniment variés dont s'ornent les troncs et les feuilles de ses arbres. Ses mousses et ses lichens ne sont jamais en reste. C'est pas compliqué : on dirait une illustration de Clément DR, c'est dire !

ID6	RENCONTRES (ID4)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Araknaplume	Écorce rouge	E
2	Cabouille venimeuse	Champinorange	E
3	Camprinule	Fougères jaunes	D
4	Petit vouloup	Pierre verte	D
5	Pied follet	Argile bleue	C
6	Pimprinac ailé	Dent d'indingo	C

La forêt des épiphytes

Cette épaisse forêt ressemble à une jungle des pays équatoriaux, avec ses immenses arbres, son sous-bois touffu et surtout ses lianes qui pendent de partout et qui semblent fleuries toute l'année.

ID6	RENCONTRES (ID4+1)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Baraquapatte	Orchidée chagrin	C
2	Bidouilli sanguinaire	Liane étrangeuse	C
3	Golemuscule	Feuille de bulbule	B
4	Scorpion volant	Fleur éléphant	B
5	Troumignon visqueux	Gui sémaphore	A
6	Vipère à pois	Luciole guirlande	A

La montagne ronde

Le centre de l'île est dominé par un grand volcan, heureusement éteint, donc les flancs sont occupés par toutes sortes de plantes plus étranges les une que les autres (voir les photos de la flore du Kilimandjaro). De très nombreux torrents et cascades ruissèlent depuis le grand lac à son sommet, mais on trouve aussi des sources chaudes ici et là.

ID6	RENCONTRES (1D2+3)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Bambou carnivore	Feuille de sang-dragon	S
2	Couche-flamme	Épine céleste	S
3	Crabe des montagnes	Champiveilleux	S
4	Gardien des sources	Eldelvesse d'argent	S
5	Mangepierre vert	Sabot de dahu	S
6	Serpent ailé	Eau des sources rondes	S

La pointe de fiébouc

Falaises et petites criques occupent la façade maritime de la région. Derrière, ce sont des dunes ou des prairies rases agrémentées de touffes de bruyères colorées.

ID6	RENCONTRES (1D3+2)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Affucrasse patiente	Douille du dodu	A
2	Araknabouc	Figue barbelée	A
3	Badebelle burmée	Sceau du fiébouc	A
4	Bourbehuette	Graine de miri	S
5	Bulinlépée	Traboulin sourcier	S
6	Gougan misère	Fleur des falaises	S

La pointe du zéphyr

Grande avancée dans la mer, tout en roches granitiques, en landes de bruyères, de genêts et d'ajoncs, sentant les embruns et le sel, le vent des tempêtes et la bruine des après-midi interminables.

ID6	RENCONTRES (1D4+1)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Arakempête	Riz soufflé	C
2	Bulgoule du vent	Herbe à bourrasque	C
3	Grantouilleur	Orchidée des embruns	B
4	Grindevent	Fleur de tempêtes	B
5	Papousier mortel	Ouraginettes mouillées	A
6	Petit hunier méchant	Petite cloche des brumes	A

La trouée des bulbilles

Grand vallon boisé courant aux pieds de la Montagne ronde vers le sable et la mer, couvert de plantes succulentes aux géométries fascinantes et toujours renouvelées, certaines plus grandes que des éléphants, d'autres, minuscules, recouvrant les talus et les chemins.

ID6	RENCONTRES (1D3+1)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Bulbacier terrible	Bulbillon écarlate	D
2	Bulbozouille	Bulbette cendrée	D
3	Mêmeux fouisseur	Bulibon criard	D
4	Pizouli hurleur	Racine de bubule	C
5	Serpent épiphryte	Balmabulbille	C
6	Virgandin	Bulbatchouc	B

Le canyon sauvage

Ancien couloir de lave, en partie effondré mais conservant quelques longs et vastes tunnels inquiétants, abritant une flore et une faune inquiétante et étrange, aimant l'ombre et le secret.

ID6	RENCONTRES (1D4+1)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Araknapouille	Framboises sauvages	B
2	Bête du canyon	Armoise des ténèbres	B
3	Grougnaptère laineux	Trilobite argenté	A
4	Hydre-buisson	Piquebule épineuse	A
5	Hyène grimcul	Fourubulbe tigré	S
6	Mourbouse	champilumignon	S

Le plateau des ajoncs

Bordant l'océan de hautes falaises blanches, le plateau est une lande d'épineux serrés formant un labyrinthe agressif fréquenté par toutes sortes de grands oiseaux mal dégrossis.

ID6	RENCONTRES (1D4+1)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Arakanacrêveuse	Fleur d'ajonc vénéneux	B
2	Bulbandouille	Duvet tempétueux	B
3	Grand pilig	Acide de bruyère	B
4	Keramane couigneux	Écume à pipe	A
5	Petit pilig	Genêt grêle	A
6	Serpent des genêts	Corne d'andouille	A

Les bois gluants

Petits bois légers et tranquilles que l'on pourrait penser jardinés et entretenus par une armée de bûcherons esthètes, connus pour leur grande population de gluants (ces petites boules gélatineuses toutes mignonnes) de toutes tailles, couleurs et goûts.

ID6	RENCONTRES (1D3)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Gluant bleu	Bave de gluant	E
2	Gluant de foudre	Fricassène	E
3	Gluant rouge	Champimou	E
4	Gluant vert	Glandou crémeux	D
5	Gluantube	Crottou de gluant	D
6	Grand gluant gelé	Noyau de plum-plum	D

Les bois venteux

Tout au nord de l'île, face aux vents du large, les bois venteux abritent la plus grande collection d'arbres tordus, couchés, pliés du monde. Ici, la végétation ne sait rien de la majesté des hautes futaies droites et claires.

ID6	RENCONTRES (1D4+1)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Arakane des hauteurs	Racine tornade	B
2	Bourgamène flou	Champibelule	B
3	Canoptère barbu	Aile de tempête	A
4	Grand babulzuki	Plume de coquecigrue	A
5	Motasse bêleuse	Feuille d'érable boréal	S
6	Tempêtule musquée	Mégamycète poilu	S

Les champs des crabes

S'élançant en pente douce vers la mer, les champs des crabes proposent un paysage de dunes interminables, hérissées de hautes herbes coupantes et parsemées d'énormes blocs de lave cristallisée expulsés jadis par la Montagne ronde.

ID6	RENCONTRES (1D3+2)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Boulbicrabe	Bois pétrifié	A
2	Crababa craga	Algue nue	A
3	Crabe cornu	Herbe amayon	A
4	Crabe volant	Souris mimi	S
5	Crabouilleur enragé	Trésor des marées	S
6	Grande crabale	Ambre céleste	S

Les collines d'émeraude

Ici, tout est vert ou bleu, ou vert et bleu : les roches, la terre, les plantes, les mousses, les arbustes – au point qu'on ne sait plus toujours bien ce que l'on regarde sinon un kaléidoscope vertigineux et fatigant. Beau, mais fatigant.

ID6	RENCONTRES (1D2+2)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Arakoinkoin	Champanunul	D
2	Belvémeuse pointue	Verdisson marbré	D
3	Creubelotte acharnée	Mousse amère	C
4	Lapin-bélier	Lichen d'émeraude	C
5	Poulettruche	Grand barbibul	B
6	Tendibudile rouge	Fragment d'émeraude	B

Les collines des garances

Ici, tout est rouge ou orange, ou rouge et orange : les roches, la terre, les plantes, les mousses, les arbustes – au point qu'on ne sait plus toujours bien ce que l'on regarde sinon un kaléidoscope vertigineux et fatigant. Beau, mais fatigant.

ID6	RENCONTRES (1D4)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Araknaméléon	Rougemain	E
2	Bourton-grinette	Caillou à botte	E
3	Bramboule fulgurant	Herbes de gueule	D
4	Grand vouloup	Bromichette	D
5	Lapinpinette	Virgule des falaises	C
6	Manticorbeau	Foudre-miel	C

Les deux cornes

Promontoires rocheux fermant le Golfe de la Corne, les deux Cornes, la petite et la grande, offrent un même paysage de prairie maritimes couvertes de minuscules fleurs qui forment un camaïeu de bleu tendre, de rose pâle, de violet lumineux rehaussé de petites pointes jaunes.

ID6	RENCONTRES (1D3)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Arakatrosse	Yeux de poux	E
2	Bèquedur agressif	Hurlugadin	E
3	Bulcabri	Andinette	E
4	Crabe des falaises	Vireloup	D
5	Gluant des mers	Sabot du roi	D
6	Luciole naufrageuse	Miel d'albatros	D

Les plages de poivressel

Les immenses plages de poivressel s'étendent tout au long de la côte sud de l'île, bien à l'abri du vent, sous un éternel soleil. Son sable est extrêmement fin, presque comme du sucre glace et s'insinue partout, mais aucun risque de se blesser les coussinets. Il a la particularité d'être très clair, mais mêlé de granulés sombres – comme si la poivrière et la salière s'étaient renversées sur la table.

ID6	RENCONTRES (1D2+1)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Algue-pieuvre	Galet d'ébène	E
2	Araknakrabe	Sable poivré	D
3	Coquemolle nomade	Plume de gouelle	D
4	Crabe bossu	Fruit du pirate	C
5	Poisson cracheur	Almagamahi	C
6	Requin des sables	Salicorne écorcheuse	B

Les plaines de cristal

Au contact de l'océan, la lave du volcan s'est ici cristallisée en étranges concrétions de toutes les couleurs, aux formes géométriques les plus variées, formant un dallage régulier au sol, de hautes colonnes bien ordonnées ou des fleurs minérales de toute beauté.

ID6	RENCONTRES (1D4+1)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Arakniamand	Fleur de quartz	C
2	Golem de cristal	Herbe en cube	C
3	Grandoursibol	Petit balbibule	B
4	Nodule affamé	Plantain coupant	B
5	Rubiloupe	Citron invisible	A
6	Saphirin	Cristal musicien	A

Les vergers salés

Ces anciens vergers, peut-être plantés par les grands-tout-nus eux-mêmes, abritent des arbres anciens qu'on dirait presque doués de conscience. Leurs fruits charnus et juteux possèdent des propriétés exceptionnelles, prisées tant par l'Alchimiste que par tous les chefs du monde.

ID6	RENCONTRES (1D3+1)	RESSOURCES	QUALITÉ
1	Corbaquestaire	Pomme de mer	D
2	Drupe surprise	Poire laineuse	D
3	Gardien du verger	Pêche des tempêtes	D
4	Hydre des pommes	Prune blonde	C
5	Mouton des arbres	Cerises bigorneaux	C
6	Petit babulzuki	Coing arrondi	C

D'autres histoires

Bien entendu, récolter des ressources et se battre contre les monstres ne sont pas les seules activités à pratiquer sur Myza-Myza. En vérité, c'est même la portion congrue du programme.

☛ Tout d'abord, les chatons devront sans doute passer des jours et des jours à Marina pour se reposer entre deux missions. Ils auront un large programme d'activités – les bains, la plage, le marché, les spectacles le soir et ainsi de suite.

☛ C'est l'occasion de faire de nombreuses rencontres, de multiplier les figurants à l'infini – la plupart sympathiques, quelques-uns un peu moins. Ils ont tous des histoires personnelles qui vont du simple au tragique, et cherchent tous des conseils, de l'aide, un peu de compagnie (il est temps de revoir quelques épisodes de *l'Île fantastique* ou de *la Croisière s'amuse*).

☛ Les occasions d'interaction seront particulièrement nombreuses si les chatons guident les expéditions touristiques dans l'île, sans compter les aventures possibles (deux enfants s'égarant au milieu de nulle part en s'éloignant du groupe, et la nuit arrive).

☛ Bien entendu, les chatons peuvent aussi devenir maîtres-nageurs à Malibulle ! Là encore, quelques épisodes d'une série bien connue et vous aurez ample moisson d'idées.

☛ Dans la même veine, n'oublions pas les séries californiennes avec des jeunes gens riches qui s'ennuient et vivent toutes sortes de drames amoureux.

☛ Enfin, l'Aquadium est une bonne occasion de recycler quelques idées de la Gazette de l'Arbrachat numéro 3 !

Voilà. N'oubliez pas que toute l'idée de ce supplément est de s'interroger sur la violence, bien entendu, mais surtout de créer toutes les occasions amusantes pour récupérer des points d'Amitié en rencontrant des gens, en les aidant, en s'amusant...