



L'ÎLE AU TRÉSOR DE LA CAPITAINE COQUILLETTE

SCENARIO ONE-SHOT

SOMMAIRE

LES CHATONS SE RETROUVENT EN POSSESSION D'UNE CARTE AU TRÉSOR.
VONT-ILS RÉUSSIR À METTRE LA MAIN DESSUS OU
SE FERONT-ILS PRENDRE DE VITESSE PAR LE CAPITAINE JONAS ?

scène 1	3
scène 2	7
LE VOYAGE	8
L'ÎLE	12
LE TRÉSOR	18
SCÈNE FINALE	20
ÉPILOGUE	21

Un ScenarIo POUR DONJONS et CHATONS

par Kevin Soulhol - kevin.soulhol@gmail.com

Illustrations par MidJourney



scène 1



Les chatons arrivent à l'auberge de **La Licorne Plongeante**, une petite auberge au bord de la mer. Peut-être que la pluie torrentielle les y a poussé.

L'endroit est tenu par **Kitty**, une chatte blanche vêtue d'une robe rose avec un nœud sur la tête. Elle a une voix un peu aiguë, mais elle est très accueillante. Dehors, la tempête fait rage.

Alors que les chatons prennent un verre ou décident d'y passer la nuit, **Une Grosse Corneille Noire**, très vieille et à demi-dis-simulée sous une capuche, entre. Elle s'appuie sur une canne et porte un large tricorne avec une plume rose. La corneille semble exténuée et tire derrière elle un énorme coffre. Elle s'approche du barman et demande une chambre. Elle paie en pièces sonnantes et trébuchantes, puis se retire dans sa chambre *ou meurt sur place*.

Ce deuxième cas permet d'éviter les Chiens de la Casse et de gagner du temps

UNE HEURE PLUS TARD À PEINE, un groupe de trois chiens arrive, armés et visiblement en colère.

Ce sont des chiens de la Casse, et ils recherchent clairement Little John. Kitty essaie de résister, mais elle finit rapidement par avouer la vérité : la corneille se trouve à l'étage.

Les chiens montent alors, et une dispute éclate. On n'entend que des bribes de leur conversation.

LE GROUPE DES CHIENS DE LA CASSE :

MEDOR // Un chien noir avec une épée // Costaud 5 / Malin 1 / Mignon 2 // Coeur 6 // Bouger son popotin, Griffier // Premier secours (2) // Des gants en cuir, une épée.

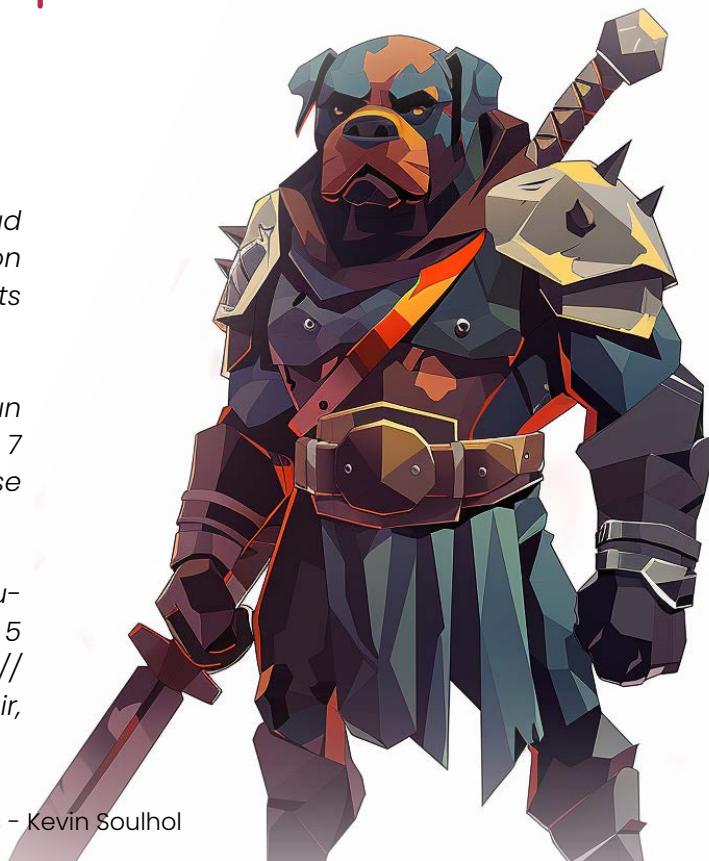
MOUCH // Un chien très grand et gros avec un bâton // Costaud 5 / Malin 2 / Mignon 1 // Coeur 7 // Rester calme et impassible, Griffier // Hardiesse (1) // bâton, une boîte à gouter.

GRASSEUR // Un chien maigrelet avec un vilain sourire // Costaud 3 / Malin 2 / Mignon 2 // Coeur 5 // Convaincre et baratiner, Feuler et menacer // Respirer sous l'eau (1) // sac de voyage en cuir, foulard crasseux.

CE QUI MENACE LITTLE JOHN :

Le groupe est en colère car Little John s'est enfui avec quelque chose que les Chiens de la Casse veulent aussi. Il semble que ce soit un objet précieux appartenant non seulement à Little John, mais à tout un équipage : celui d'une certaine **COQUILLETTE**. La corneille refuse de le rendre et les menace à son tour.

Les Chiens finissent par partir, en précisant bien qu'ils vont revenir très vite et en plus grand nombre.



Un peu plus tard...

... le corps de Little John est retrouvé, mort d'une crise cardiaque (Kitty ou les chatons curieux peuvent le découvrir). Kitty incite les chatons à enquêter car elle ne veut pas d'ennuis et redoute le retour des Chiens de la Casse.

LES OBJETS QUE L'ON PEUT TROUVER SUR LITTLE JOHN :

- 3 **Pièces** d'argent.
- Un **Petite Clef** en bronze (qui ouvre le coffre de Little John)
- Son **Chapeau** à plume rose.

LES OBJETS QUE L'ON PEUT TROUVER DANS LE COFFRE :

- 3 **Sacs de 25 Pièces** chacun.
- Avec des tests de malin, on peut également trouver un double fond dans lequel se trouve une **Carte**.

La carte indique une île quelque part dans la mer des Surprises. Dans un coin, une signature mentionne «*Mon île, mon trésor*» et est signée **Coquillette**. La partie supérieure droite de la carte est à moitié déchirée. On y voit une carte simplifiée de l'île : une jungle épaisse, un marais, un crâne dans un golfe, une sorte de construction, et une cascade.

Un message est écrit en haut à droite :

“

*À la Cabane qui se dresse,
un mystère se tapit,
L'histoire et le trésor,
là où tout est réuni.
Sous le tricorne oublié,
un chemin se révèle,
À travers la jungle dense,
parmi les arbres, il appelle.*

- ☛ Un capitaine pourrait retrouver les coordonnées indiquées sur la carte.
- ☛ Un test de Malin permet d'en savoir plus sur Coquillette.
- ☛ **Coquillette** est une capitaine pirate très connue qui aurait amassée une grande richesse. Elle et son équipage sont très craints. Son symbole est un crâne de perroquet et une plume rose.

Quand les chatons sortent de l'auberge, il fait grand soleil et ils peuvent voir que devant eux se trouvent la mer. En contrebas, il y a un **Petit PORT AVEC TROIS BATEAUX** dont deux barques de pêche.



Scène 2

Le grand bateau appartient au **Capitaine Malabar**, un gros chat gris rayé et musclé. Le navire est un magnifique bateau à roues et voiles, fait de tôle et de bois flotté. La voile est un patchwork de tissu coloré et de bâche. Il comprend une cabine, une soute, un pont, ainsi que deux scorpions (*armes de siège*).

Si Malabar accepte, il présente alors son équipage qui est très récent puisqu'il vient de gagner le navire dans un pari et qu'il a embauché les premiers chats venus : **Jonas le Charpentier et son équipe**.

Malabar est un chat qui parle avec une grosse voix tonitruante et qui adore négocier même lorsque cela semble peu utile. Il refusera catégoriquement de les faire monter à bord, mais montrera qu'il est prêt à négocier un échange. Il acceptera à contrecœur 50 pièces, mais il essaiera toujours de tirer profit au maximum de la situation.

il y a 5 membres :

Jonas le charpentier // Chat au pelage gris avec une jambe de bois et une canne, souriant et blagueur // Costaud 4 / Malin 4 / Mignon 2 // Coeur 8 // Convaincre, Feuler et menacer, Rester calme, Trouver son chemin // Sa canne, une épée.

Mimine la cartographe // Chatte tigrée, calme et réfléchi avec une grosse loupe autour du cou // Costaud 1 / Malin 4 / Mignon 2 // Coeur 5 // observer et fouiller, Lire écrire et compter // sa grosse loupe et une longue-vue.

Jonas le Charpentier et les autres membres de l'équipage, sauf Malabar, sont en fait des anciens pirates de Coquillette qui étaient à la poursuite de Little John. Ils veulent la carte pour pouvoir mettre la main sur le trésor. Après tout, eux aussi le méritent. Mais ils attendent le dernier moment pour mettre la main dessus avant les chatons.

Leo Croquetou // Gros chat roux tacheté, aux yeux vifs avec un tablier blanc, et un rouleau de pâtisserie // Costaud 4 / Malin 1 / Mignon 2 // Coeur 5 // Cuisiner, Soigner blessures et maladies // son tablier et son rouleau de pâtisserie.

Griffouille et Félix // Deux chats jumeaux, gris, costaud, avec un bandeau // Costaud 5 / Malin 1 / Mignon 2 / Coeur 6 // Griffier, Feuler et menacer.

LE VOYAGE

Le vent dans les poils et le sel dans les narines, tous les chatons ne sont pas complètement à l'aise, mais rien ne peut atténuer le sentiment de liberté et d'aventure qui les envahit !

Dans cette partie, les chatons devront surmonter plusieurs épreuves avant d'atteindre l'île au Trésor. Si vous avez suffisamment de temps, faites-les toutes, dans un ordre aléatoire, pour renforcer les liens entre les chatons et les membres de l'équipage. Sinon, ne réalisez que 2 scènes dont celle, obligatoirement des «Murmures au milieu de la nuit».

Dès que les chatons sont en difficulté, saisissez l'occasion pour que Jonas intervienne et les aide, ou même sauve l'un d'eux.

L'ÉPREUVE DES ALGUES

Alors que tout semblait rouler (ou nager ?), le **Capitaine Malabar** se met soudain à crier, paniqué ! Les roues du navire se sont prises dans des algues. Le bateau est complètement à l'arrêt ! Comment vont-ils s'en sortir ?

Laissez les chatons improviser une solution créative pour se libérer. Au besoin, ils peuvent couper les algues avec une épée en réussissant un test de Costaud.

Une fois libéré, **Jonas**, amusé et admiratif, applaudit le travail des chatons.



MURMURES AU MILIEU DE LA NUIT

Au milieu de la nuit, l'un des chatons va se réveiller. Celui qui réussit le meilleur score sur un test de Malin se réveillera.

Prenez ce chaton à part dans une autre pièce afin que les autres joueurs ne vous entendent pas, puis racontez-lui les événements suivants :

Il entend des murmures non loin de lui : **JONAS** discute avec Léo, Félix et Griffouille.

“

JONAS : Non ! On n'attaque pas maintenant ! Vous n'avez toujours rien compris !

FÉLIX : Mais enfin, capitaine. C'est l'occasion ! Tout le monde dort.

JONAS : Vous êtes stupides, c'est tout. On ne sera plus assez nombreux pour diriger tranquillement le bateau, mais surtout, ce n'est pas toi qui vas réussir à trouver le trésor, je parie.

FÉLIX : Euh...

JONAS : Eh bien non ! Alors, si tu arrives à trouver une réponse, on en reparle, mais en attendant, on laisse faire les chatons. Ils ont l'air doués, ils vont nous conduire directement à la cachette. Donc on se tait, on laisse faire, on suit le mouvement. Quand on sera face au trésor, il sera toujours temps de... de revoir notre position.

Malheureusement, il va être difficile d'agir maintenant. Les chats de Jonas sont plus nombreux, ils semblent également armés, et de toute façon, pour l'instant, il n'y a rien à craindre.

Le chaton voudra probablement transmettre l'information à ses camarades. N'oubliez pas de lui préciser que le bateau n'est pas grand et que **JONAS** peut facilement les entendre s'ils ne font pas attention.

L'ÉPREUVE DES MOUETTES

L'équipage est en train de manger quand, soudain, une grande ombre passe au-dessus d'eux.

En levant la tête, ils voient que ce n'est pas un nuage, mais une **HORDE DE MOUETTES** qui descend sur le bateau, prêtes à s'emparer d'un bon repas. **LÉO CROQUETOU**, particulièrement mécontent, sort de la cabine, rouleau à pâtisserie en main, prêt à en découdre.

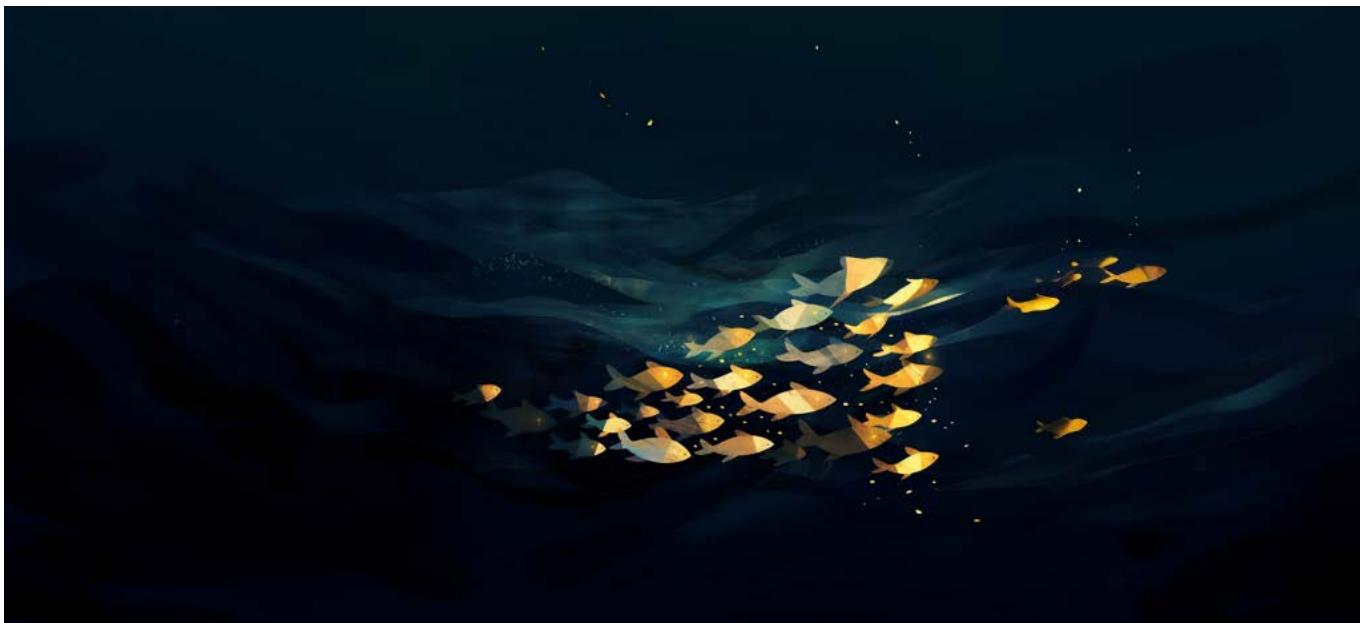
Un petit combat s'engage alors, où un coup ou même un cri peuvent suffire à faire fuir les mouettes. Le seul problème, c'est qu'elles sont nombreuses.

LE CHEMIN LUMINEUX

Sous le voile de la nuit, alors que les chatons veillent attentifs, un éclat apparaît sous la surface de l'eau sombre.

Quelques minutes passent, puis un second point apparaît, puis un autre, puis un autre...

Bientôt, tout un **BANC DE POISSONS LUMINEUX** s'illumine, traçant leur chemin avec le navire dans le calme nocturne. Leurs lueurs douces et mystérieuses créent une scène enchantée qui captive les chatons, les invitant à rêver à l'unisson avec la mer et le ciel étoilé.





L'île

Si un chaton se trouve dans la vigie, alors il est le premier à voir les terres de l'île au Trésor.

“

Elle surgit à l'horizon tel un paradis secret, ses plages de sable blanc ourlées de majestueux palmiers s'inclinant gracieusement vers des eaux cristallines. Les reflets scintillants des vagues appellent à la découverte, tandis que la jungle dense à l'intérieur de l'île semble dissimuler d'innombrables mystères et aventures à venir. Un mélange d'excitation et de mystère imprègne l'atmosphère de cet endroit, incitant les chatons à s'aventurer dans l'inconnu pour percer les secrets de Coquillette et de son trésor.

Pour atteindre l'île, il faut utiliser les **BARQUES** prévues à cet effet. Chaque barque peut accueillir exactement le nombre de joueurs plus une place supplémentaire.

Grâce à de bons tests de Costaud, il est possible d'arriver les premiers sur la plage et de devancer le reste du groupe.

Il est envisageable que les chatons essaient de partir seuls sur l'île pour éviter de se retrouver avec **JONAS**.

Cependant, Jonas refuse catégoriquement et peut donner les raisons suivantes :

- ☛ Il est nécessaire de ravitailler le bateau tant qu'ils sont sur une île : trouver de l'eau, ramasser des fruits, etc.
- ☛ Il ne peut pas laisser les chatons seuls sur une île inconnue. Qui sait quels dangers pourraient les attendre ?
- ☛ Ils risquent de s'ennuyer sur le bateau sans compagnie.

La jungle

La jungle qui s'étend sur l'île est une mosaïque luxuriante de vie végétale. Les arbres immenses s'élancent vers le ciel, leurs racines noueuses créant des passages mystérieux. Des lianes pendent des branches, formant des rideaux naturels qui cachent des secrets inconnus. Le sol est jonché de feuilles épaisses et de plantes exotiques aux couleurs éclatantes. Le chant des oiseaux tropicaux et le murmure des ruisseaux cachés emplissent l'air d'une symphonie naturelle

Dans la **JUNGLE**, se repérer et se déplacer n'est pas facile, mais il est possible de fuir l'équipage de **Jonas**. Les chatons peuvent imaginer diverses techniques pour les semer.

Organisez un tour de table où chacun propose ses idées. Faites-les ensuite effectuer des tests appropriés. Si les chatons réussissent 4 fois le nombre de joueurs en réussites, ils auront réussi à échapper à l'équipage.

Récompensez leur créativité et laissez-les intégrer des éléments au décor, tant que cela reste plausible dans l'histoire.

Le marais

Le marais révèle une ambiance lugubre et sinistre. Les roseaux et les herbes semblent s'entremêler comme des serpents sinistres, et le vent qui murmure à travers eux ajoute une note inquiétante à l'atmosphère. Les eaux stagnantes semblent sombres et profondes, dissimulant des secrets obscurs sous leur surface. L'ensemble du marais exhale une sensation de solitude et d'inquiétude, comme si chaque recoin cachait un mystère sinistre prêt à être révélé.

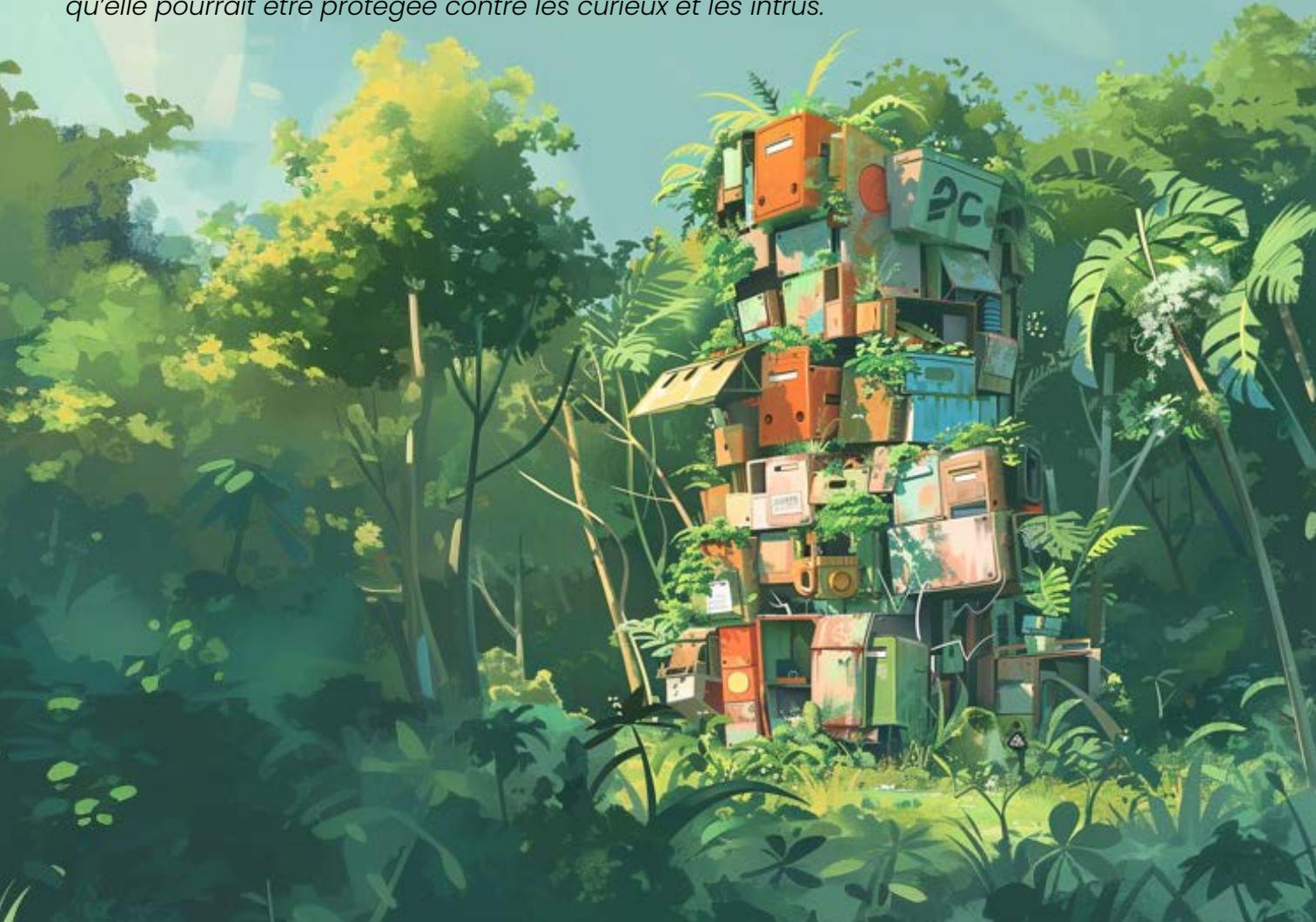
Au centre du marais, il y a un gros arbre mort qui tord ses branches au dessus de la tête de nos chatons. A ses pieds, ses racines noueuses forment comme un amas de serpents.

Un test de Malin réussi permet de trouver une entaille dans l'une des racines. C'est une flèche qui indique le **SUD-EST**.

La Cabane

“

Lorsque vous approchez de la Cabane, une étrange structure attire votre attention. Construite à partir d'anciennes boîtes aux lettres et d'une variété d'objets de récupération, elle se dresse fièrement au cœur de la jungle dense. La Cabane est une création unique, un mélange éclectique de matériaux qui la rend presque camouflée dans son environnement naturel. Ses murs de bric et de broc semblent avoir été agencés de manière à former une petite forteresse, donnant l'impression qu'elle pourrait être protégée contre les curieux et les intrus.



La Cabane est l'ancienne planque de Coquillet et de sa bande. On y retrouve encore à l'intérieur, une table ronde, des cartes jetées dessus, un comptoir avec de vieilles bouteilles empoussiérées.

On trouve aussi :

- ☛ Des affiches sont collés au mur et vous constatez que ce sont les **affiches de Recherche** des membres de son équipage. Si, et seulement si, les chatons s'intéressent aux affiches, expliquez alors qu'ils y trouvent les visages, plus jeune, de Jonas, Félix, Griffouille, Léo et Mimine.
- ☛ Un immense **Chapeau tricorné** avec une plume épaisse rose et le symbole de **Coquillet** sur le devant, est posé sur un tonneau au centre de la pièce. C'est celui de Coquillet.
- ☛ Le tonneau sous lequel se trouve le chapeau, est scellé au sol. Un test de Malin réussit permet de remarquer une flèche gravée au couteau, indiquant le **nord-est**.
- ☛ Sur le tonneau, un message :

*Dans la bouche du crâne, prenez place,
audacieux,
Sur le trône de pierre, aigüisez vos yeux.
Là, tournez-vous vers le ciel étoilé,
Où la canine de roche pointe vers le secret
caché.*

*Dans la cascade d'or, où l'eau danse et
chante,
Sous le doux murmure des vents, dans la
lumière éclatante.
Écarte les voiles scintillants qui seront ton
complice,
Derrière, la grenouille regarde son précieux
indice.*

*Dans le marais, où les racines s'entremêlent
en cercle,
Là où la nature tisse son histoire, cachée
sous la brume.
Sous l'ombre d'un vieil arbre au tronc noueux
et ancien,
Le trésor attend, là où la vie et le temps se
rejoignent.*

*Là où les chemins convergent, là où les
indices se rejoignent,
Là réside le trésor, sous l'union des mystères,
dans l'éclat qu'ils envoient.*

ROCHER DU CRÂNE

“

Le Rocher du Crâne, baigné par la lumière du jour, offre une scène sinistre et imposante. Ses contours sombres et grimaçants évoquent une présence fantomatique. Le vent souffle autour de ses traits menaçants, susurrant des murmures inquiétants. L'ensemble du lieu dégage une aura mystérieuse, rappelant un gardien séculaire de secrets sombres et de mystères insondables, imprégnant l'atmosphère de tension et de mystère.

Il est clair qu'il y a une **OUVERTURE** dans la bouche du crâne. Cependant, grimper jusqu'à l'intérieur ne sera pas facile et ils devront probablement s'entraider.

Il y a **TROIS PALIERS** pour atteindre la grotte. Les chatons doivent réussir les trois tests de Costaud pour progresser. En cas d'échec à un test, le chaton retombe au palier inférieur et perd un cœur.

Une fois en haut, ils peuvent jeter une échelle de corde pour aider leurs amis.

🐾 **À L'INTÉRIEUR DE LA BOUCHE DU CRÂNE**, ils découvriront un rocher qui ressemble étrangement à un trône. En s'asseyant dessus, quelqu'un peut regarder vers la canine du crâne et tracer une ligne imaginaire entre lui et sa pointe. Cela révèle un indice crucial pour trouver le coffre : la direction **SUD-OUEST**. Le Marais

🐾 **AU FOND DE LA GROTTÉ**, on entend comme un chant murmuré.

En s'approchant, une lumière bleue commence à apparaître lentement. Ils découvrent finalement une fleur d'un bleu iridescent. Elle émet doucement une mélodie apaisante au son métallique.

Un test de Malin permet de comprendre davantage : il s'agit d'une **FLEUR DE L'ECHO**, très rare, capable de reproduire et de répondre aux sons environnants. Sa lumière réagit en fonction du bruit ambiant.

Les chatons peuvent essayer de comprendre son **FONCTIONNEMENT** : plus ils chantent fort, plus la lumière de la fleur s'intensifie. Chanter doucement à côté permet de créer comme un concert improvisé, un étrange chœur accompagnant le chanteur.

La Cascade d'Or

“

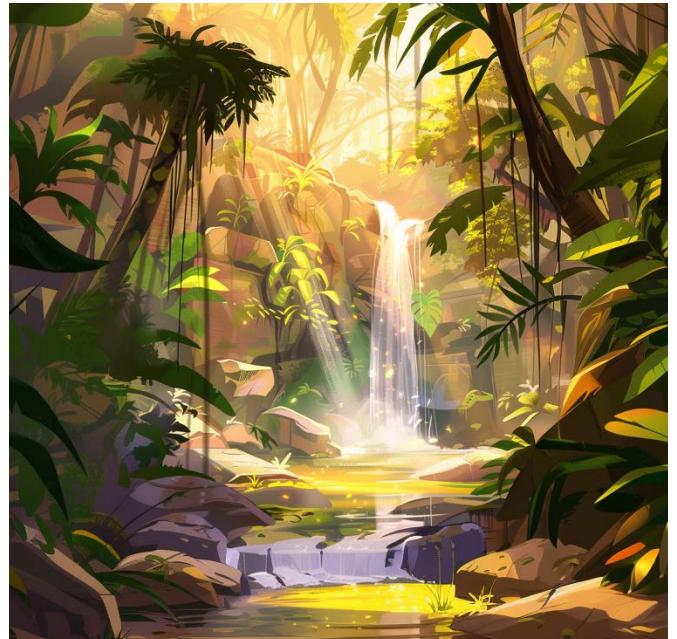
La Cascade d'Or est un coin paradisiaque, où la nature dévoile sa beauté la plus éblouissante. La lumière du soleil filtre à travers la canopée, créant des éclats dorés qui dansent sur les eaux cristallines. L'air est rempli du doux murmure de l'eau qui dévale en douces cascades, créant un concert apaisant. Les rochers lisses et moussus offrent des sièges naturels pour ceux qui souhaitent s'attarder et contempler ce spectacle de pure splendeur. C'est un havre de paix au milieu de la jungle, un endroit où le temps semble s'arrêter, et où la nature révèle sa magie la plus pure.

Ici se trouve **Benny**, ancien membre d'équipe de Coquillette. Il porte un cache-oeil, il est maigre et un peu sale. Il va commencer par essayer d'effrayer les chatons en parlant avec une grosse voix, caché derrière la cascade. "Fuyez pauvre fou !"

Benny a été abandonné ici après la mort de Coquillette. Fidèle, il n'a pas voulu laisser le trésor à Jonas, le traître. Lui et Little John étaient dans le même camp, mais lors de l'agitation, ils se sont séparés. **Little John** a réussi à s'emparer d'une partie du trésor et a fui avec la carte, poursuivi par **Jonas**. Depuis trois ans, Benny est resté ici, ce qui l'a rendu un peu fou et imprévisible.

Benny a entendu dire qu'il y avait une malédiction sur le coffre. Mais il n'en sait pas plus.

Benny // Chat maigre et fou avec un cache-oeil // Costaud 4 / Malin 3 / Mignon 2 // Coeur 7 / se cacher dans les ombres, faire les poches, cueillir et chasser / un cache-oeil, une sarbacane.



LE TRÉSOR

Une fois les flèches découvertes, les chatons peuvent tracer deux lignes sur la carte et découvrir où se trouve le trésor.

Dans une petite clairière, entre trois pierres, il est possible de creuser un trou et il apparaît effectivement un gros coffre bleuté mais sans aucune serrure. Il est fermé. En observant le coffre, on peut voir un texte gravé : **JE M'OUVRE AU DIAPASON.**

Il est possible d'ouvrir le coffre en utilisant la **FLEUR D'ECHO** et en lui faisant un "La". La fleur y répond par une musique spécifique, qui éclaire le coffre et finit par faire un déclic. Il ne reste plus qu'à l'ouvrir.

“

En ouvrant le coffre, vous êtes ébloui ! L'or, l'argent, les bijoux, et les couverts sont étincelants d'or. Il doit y avoir une petite fortune là-dedans. On trouve aussi une cape aux couleurs indéterminées (pratique pour se dissimuler), ainsi qu'un livre sur les mers et un objet étrange qui doit appartenir à des Grands Tout Nu. Enfin, et surtout, il y a une lettre posée sur le dessus.

Soudain, une petite brûlure se fait sentir sur votre poignet : **UN TATOUAGE ROSE EN FORME DE CRANE DE PERROQUET** vient apparaître : la marque de Coquillette.

MALÉDICTION DE COQUILLETTE : Les chatons ne peuvent plus rester sur la terre ferme plus de 24h. Au delà, ils perdront 1 coeur par demi-heure. De plus, il leur est impossible de se rendre sur leur île natale. Chaque fois qu'il essaieront, un événement les en empêchera (cf Mythe d'Ulysse).

Objet du Gros-Tout-Nu : Pistolet qui se tient à deux bras, lourd et qui désavantage les déplacements. Il se recharge avec de la poudre, c'est assez long. Cependant, quand on tire, on peut tuer quelqu'un.

À celui qui a trouvé mon trésor,

Je vous salue, noble aventurier, digne héritier de la liberté que procure la quête de l'inconnu. Vous avez prouvé votre astuce et votre bravoure en découvrant ce précieux butin, et je vous adresse mes plus sincères félicitations. Ceux qui osent défier les horizons sont des exemples pour le commun et je crois que vous en faites parti.

Cependant... et sachez que j'en suis navrée, il me faut vous indiquer que ce trésor est porteur d'une malédiction, un défi que vous devrez surmonter pour prouver que vous êtes vraiment dignes de sa possession. La liberté est un privilège, tout comme la noblesse d'âme, et je veux être sûr que ceux qui héritent de mon trésor sont véritablement dignes de ces dons. Il vous sera désormais impossible de retourner chez vous et de rester plus d'une journée les pieds sur la terre ferme. Croyez bien que cela est un mal nécessaire et que je n'y prend aucun plaisir.

Pour vous prouver ma bonne volonté, je vais même vous préciser une dernière chose : Sombrage le vaudou a participé à la création de cette malédiction et ce n'est qu'avec lui, que vous pourrez envisager de briser le sortilège. C'est aujourd'hui le seul indice que je peux vous donner...

Que votre quête soit une ode à l'aventure, à la sagacité et à la noble âme des chats comme nous. Vous êtes sur le chemin de la grandeur, et je vous observe avec admiration depuis l'au-delà des mers.

**Avec respect,
Capitaine Coquillette**

Scène Finale

Cependant, même si les chatons ont réussi à se débarrasser de **JONAS et son équipage**, ceux-là ont également réussi à résoudre l'énigme et les voici qui arrive (selon le temps qu'il vous reste et la façon dont ils se sont débarrassés d'eux, ils peuvent être moins nombreux).

“

JONAS : *Tt, tt, tt, voilà qui me chagrine... Nous avons été moins rapide que ces chatons... La situation me semble malheureusement plus compliqué que ce que j'espérais... Qu'en dites-vous les chatons ? J'ai vu que vous étiez intelligent et doué. Comment allons-nous pouvoir régler le problème ?*

Jonas veut le trésor. Il respecte également beaucoup les chatons et serait ravi de les recruter. Il préfère éviter d'en arriver à devoir se battre mais il n'hésitera pour s'emparer du trésor.

Laissez aux chatons le loisir de trouver comment négocier leur départ de l'île. Ils peuvent discuter, offrir le trésor, tenter de s'enfuir ou même se battre...



ÉPILOGUE

Une fois de retour sur le **navire de Malabar**, le scénario actuel prend fin.

Cependant, l'aventure ne s'arrête pas forcément là.

Les chatons sont maintenant des **marins en devenir**, naviguant constamment mais avec quelques indices pour trouver comment se libérer de leur destinée maritime. À partir de là, une nouvelle campagne pleine de mystères, de merveilles et d'aventures peut commencer, les menant à découvrir des trésors cachés, explorer des îles inconnues et rencontrer de nouveaux personnages fascinants.

L'équipage du capitaine Malabar offre un monde vaste et ouvert à explorer, où chaque choix et découverte peuvent influencer leur destin. Que ce soit pour résoudre la malédiction du trésor, trouver de nouveaux équipages alliés ou défier les légendes maritimes, les chatons sont désormais prêts à vivre des aventures palpitantes sur les mers.

Cette nouvelle campagne promet d'être riche en rebondissements, en défis et en occasions de grandir en tant que marins et explorateurs. Les chatons sont sur le point de vivre des histoires inoubliables et de laisser leur marque dans l'histoire des pirates et des océans.