

Scénario d'initiation : FIJ 2025

Écrit par Tunime

Ce Scénario d'initiation a été joué pendant le Festival du Jeu 2025 sur le Stand Trolls de Jeux.

Il a pour but l'initiation des jeunes joueurs et la découverte de Donjon & Chaton sur un temps de 1h/1h30. Les fiches prétirées utilisées sont disponibles dans le kit du maître du jeu.

Le scénario s'organise ainsi :

1. Le groupe rencontre un Corbac (un jeune corbeau). Idéal pour comprendre la dynamique du groupe présent et faire une première approche du système.
2. Les chatons s'enfoncent dans la forêt endormie. Ce passage est prévu pour introduire la prise de choix cornélien et l'écoute des PNJs.
3. Les chatons sortent et approchent de leur but, mais doivent se reposer. C'est pour mettre en place la tension utile à la suite, mais aussi pour faire jouer leurs personnages. C'est aussi le moment d'introduire des embranchements dans le scénario. (Oui c'est pour toi jeune MJ)
4. Le but est à portée de main. Cela permet un final pour le scénario et ouvrir vers de nouvelles aventures. Mais aussi de réagir à l'improvisation.

Scène 1 : Introduction

Les chatons sont sur la piste du collier Miagique de Brutus. Ce collier légendaire donnerait une force colossale à celui qui le porte. Dans leurs péragrations, ils ont découvert que ce collier serait chez les chiens de la casse. S'ils retrouvent le collier et le donnent au roi Walter, ils espèrent pouvoir retourner chez eux à l'arbre à chat. La description du collier selon la légende est présente dans ce livret.

Pour aller sur le territoire des chiens de la casse, ils doivent passer par la forêt endormie. Territoire du Hibou- sage. L'entrée est gardée par un jeune Corbac du nom de « Garde » (Gu-Are-De) et sa hallebarde. Ce dernier semble très somnolent. Ses plumes ébouriffées, ses bâillements et ses mouvements lents indiquent qu'il ne lui en faudrait pas beaucoup pour s'endormir.

Lorsque les chatons arrivent jusqu'à lui il leur demande de se présenter (parfait pour faire un tour de table) et les cherche dans son livre qui contient les noms de ceux qui ont le droit de passer par là. Leurs noms ne sont évidemment pas dans le livre et il faudra aux Chatons trouver un moyen de tromper sa vigilance.

Garde le corbac – *Courage 4 ; Malin 1 ; Mignon 3*



Scène 2 : Dans la forêt Endormie

Une fois dans la forêt, les chatons peuvent se souvenir des histoires que l'on raconte sur elle.

Un test de **malin** ou le pouvoir **parler avec les arbres** permettra de savoir les choses suivantes :

- Il ne faut pas s'éloigner du chemin au risque de s'égarer à jamais.
- La forêt grouille de souris et de leur Miagie, la souricellerie et ils ne sont pas gentils.
- Le Hibou-sage n'aime pas les intrus, il faut donc rester discret.

Rapidement le chemin se divisera en deux. C'est l'occasion de jeter le doute dans le groupe pour renforcer la cohésion décisionnaire et rendre le choix avisé. Peu importe le choix, il se termine avec le chemin qui s'efface peu à peu laissant les chatons seuls au milieu de la forêt. Rapidement, ils sont interpellés par le petit du Hiboux-Sage dont le nid se trouve au-dessus d'eux. Xavier un Hibout'choux va les aider à sortir de la forêt et va les prévenir du danger des souris. Si les Chatons se mettent à chanter, les souris ne viendront pas les embêter. (voire **2.A** si les chatons ne font pas de musique).

Une fois sorti de la forêt, le crépuscule arrive.

Xavier l'hibout'choux – Courage 1 ; Malin 4 ; Mignon 4



Scène 2.A : Pas de musique pour les souris

Cette scène se déclenche si les chatons ne souhaitent pas faire de la musique pour effrayer les souris de la forêt endormie et ainsi suivre les conseils de Xavier, les souris commencent à se rapprocher du groupe les observant et augmentant la pression et l'anxiété que subit le groupe.

Une fois l'ambiance installée, les souris se mettent à faire de la musique qui sonne faux. C'est très désagréable pour les chatons qui devront faire un test de **courage** pour avancer ou alors un test de **mignon** pour se mettre à jouer de la musique.

Les souris ne souhaitent pas affronter les chatons et veulent seulement que ces derniers partent de leur territoire.

Dans le cas où les chatons seraient paralysés dans leurs avancées, le Hibou-sage dispersera les souris, ce qui donnera l'occasion aux Chatons de s'enfuir.

Souris de la forêt endormie – Courage 3 ; Malin 2 ; Mignon 2

Hiboux-sage – Courage 5 ; Malin 4 ; Mignon 4

Scène 3 : Se reposer c'est important

À la sortie de la forêt, les chatons seront exténués et ce sera l'occasion de proposer de se reposer, le territoire des chiens de la casse est à portée de vue, mais il reste encore du voyage.

Il est donc temps de se reposer. À ce moment, les chatons vont s'organiser pendant la nuit.

Chasser, cueillir, faire à manger, et même monter des tours de garde. Tout le monde devra mettre la patoune à la pâte.

Si un tour de garde est organisé, faites comme suit :

Le chaton qui garde fait un jet de **courage** pour rester éveillé. Il dort en cas d'échec sauf s'il explique ce qu'il fait pour s'occuper pendant son tour de garde. À ce moment il a donc le droit à relancer pour essayer de rester éveillé. En cas de réussite il réveille le suivant et part s'endormir.

En fonction de ce qui est fait, voici la scène suivante :

3.A Les chatons ont bien monter la garde

3.B Les rêves c'est quand même mieux

3.C Pas le temps pour se reposer

Scène 3.A Les chatons ont bien monter la garde

Lorsque le soleil commence à poindre son museau, les chatons se réveillent, ils sont tous très fatigués, car ce n'est pas facile de monter la garde. Tous les chatons commencent avec 1 point de cœur en moins pour la journée. Au loin, une voiture conduite par trois chiens semble patrouiller aux abords de du territoire. Les chatons peuvent les approcher, mais ils sont hostiles et feront tout pour les attraper et le capturer. À la conduite se trouve Moule-Frite, un gros chien taciturne, à côté de lui sur la place passagère se trouve baron avec un long museau et enfin à l'arrière se trouve un petit chien aux yeux globuleux et qui aboie à tu tête, Kiki. Si les chatons les observent de loin, ils apprennent que leur chef Sankukaï aurait le fameux collier en sa possession.

Scène 3.B Les rêves c'est quand même mieux

Les chatons se réveillent dans une cage (avec leurs affaires) à l'arrière de la voiture de Kiki, Moule-Frite et Baron. Kiki provoque les chatons pour les effrayer. Un test de courage permet d'y résister, mais aussi de faire parler Kiki, ce dernier est très tendu, sur les intentions des chiens. Ils vont les amener à leurs chefs Sankukaï et vont devoir travailler. À cette perspective, les chatons peuvent tenter de convaincre Kiki à l'aide d'un test de **mignon** difficulté moyenne pour se retourner contre ses amis pour la place de chef ou encore tenter de s'enfuir de la cage. Un test de **courage** moyen est nécessaire pour ouvrir la cage.

Scène 3.C Pas le temps pour se reposer

Les chatons choisissent de ne pas se reposer, jusqu'à un éventuel repos, ils n'auront que 2D6 pour leurs tests sauf s'ils ont une compétence. Ils voyagent donc de nuit et entendent souvent les chiens aboyer ou des bruits de tôles froissées qui bougent à cause du vent. Mais ils arrivent de nuit au domaine des chiens de la casse, Pup-Town.

Moule-frite – Courage 4 ; Malin 1 ; Mignon 2

Baron – Courage 3 ; Malin 3 ; Mignon 3

Kiki – Courage 1 ; Malin 2 ; Mignon 4

Scène 4 Pup-Town et le collier légendaire de Brutus

Pup-Town est un village fait de tôles et de débris de construction. Il y a un grand portail gardé qui est la porte de devant et un petit portail lui aussi gardé, mais plus éloigné qui sert de porte de derrière. Tout le tour du village est protégé par un muret fait des mêmes matériaux que les maisons. La maison de Sankukaï est posée sur un talus qui permet de voir l'ensemble du village. Les maisons sont sommaires. La journée Sankukaï surveille le village et organise les patrouilles, le soir il dort chez lui.

Sakukaï est un grand chien blanc même plus grand que les autres chiens et porte le collier de Brutus en permanence. Ce collier lui a été donné par le précédent chef et il n'y a aucune chance qu'il s'en sépare volontairement.

Dès que les chatons arrivent à s'en emparer, ils savent que leur quête touche à sa fin, mais voudront-ils donner cet artéfact au roi Walter ?

Sankukaï le chef de Pup-Town – Courage 6 ; Malin 2 ; Mignon 1



Annexe : Le collier légendaire de Brutus

La légende du collier

Le collier fut porté par un héros du nom de Brutus qui lors des temps troublés aurait guidé son peuple vers des terres moins hostiles. Quiconque porte le collier sera doté de grands pouvoirs.

Description du collier

Le collier est composé d'une lanière de cuir noir parsemée de piques brillants. Une lourde chaîne menée par quelques maillons est accrochée sur la lanière, mais à l'autre bout se trouve un os gravé du nom de Brutus.

Effet du collier

Le collier augmente la taille de son porteur jusqu'à 1m50 de hauteur et donne deux dés supplémentaires à tous les tests de **courage**.