

# Donjons & Chatons

## Le Cochon colporteur

**JOPIUS**, le Cochon colporteur qui ramène chaque année des cadeaux pour la Grand Fête du village de Colocha, a été enlevé par des Chiens rôdeurs qui le retiennent prisonnier dans les ruines d'un vieux château, espérant l'échanger contre une bonne rançon...

La Grande Fête approche, se trouvera-t-il quelques Chatons courageux pour sauver le malheureux colporteur ?

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : Tiubuk, 2023



**LE COCHON COLPORTEUR** est un scénario pour le jeu de rôle **DONJONS & CHATONS MINI** de Clément de Ruyter. Il est destiné à un groupe de 3 à 4 joueuses débutantes pour une session d'environ une heure.

Ce scénario est téléchargeable sur <http://tiubuk.odns.fr/>. Il est distribué sous licence CC0 (<http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>). Si vous avez des remarques, vous pouvez me contacter sur Mastodon : [tiubuk@mamot.fr](mailto:tiubuk@mamot.fr).

**DONJONS & CHATONS MINI** est téléchargeable sur <http://troplongpaslu.fr/jeux-de-role-court/donjons-et-chatons-version-mini/>.

**CE QUI SUIT EST RÉSERVÉ À LA CONTEUSE. SI TU SOUHAITES ÊTRE JOUEUSE, MERCI DE STOPPER TA LECTURE ICI.**

*Note pour la Conteuse : tu peux lire plusieurs fois les pages qui suivent pour bien avoir à l'esprit tous les éléments de l'aventure.*

## **Bienvenue à Colocha**

Au royaume des chats, **Colocha** est une petite bourgade au nord-est de l'Arbrachat. On y vit paisiblement, insouciant des affaires du royaume. Colocha abrite une communauté de quelques centaines de Chats de campagne joyeux mais travailleurs, qui produisent tout ce qu'il faut pour assurer leur subsistance.

Leurs maisons en forme de champignons aux murs blancs donnent un cachet particulier à l'endroit ; elles sont bâties autour d'une grande place centrale où se tiennent de nombreuses festivités. La plus importante est la Grande Fête.

C'est un moment estival très attendu des Colochans : la fête mobilise tout le village pour sa préparation pendant plusieurs semaines et dure plusieurs jours. On y danse, chante, on joue, on se gratouille et on se roule par terre... Mais surtout, les Chatons du village reçoivent des cadeaux !



Les joueuses sont au choix des Chatons de passage ou des habitants de Colocha.

## **Le Cochon, le Python et les Chiens**

Ces cadeaux sont amenés par un drôle d'individu : **Jopius**, le Cochon colporteur, un jovial marchand qui arpente inlassablement le pays à la recherche des objets les plus rares et les plus convoités. Il est toujours accompagné par son associée **Gerblin**e, un Python qui ne manque jamais l'occasion de raconter leurs aventures.



Les préparatifs de la Grande Fête vont bon train et tout le monde attend impatiemment la venue de Jopius. Mais soudain, un grand vacarme se fait entendre à l'entrée du village. Gerbline vient d'arriver ; elle est entourée de Colochans venus à sa rencontre. Elle est affolée ! Elle explique à l'assemblée effarée que Jopius a été capturé sur la route de Colochan par des **Rôdeurs Chiens**... De méchants brigands qui détroussent les voyageurs !

Gerbline ajoute que les Chiens l'ont laissé partir pour porter un message aux Colochans : ils libéreront Jopius en échange d'une rançon, sinon...

Les Colochans sont dans tous leurs états. D'un côté, ils veulent sauver Jopius, d'un autre ils n'ont pas les moyens de payer la rançon, trop élevée, et rien ne garantit que Jopius sera libéré... Pire, que vont devenir les cadeaux des Chatons ? Les Colochans sont des paysans et des artisans, pas des guerriers. Si seulement des aventuriers courageux pouvaient les aider...

## Les Rôdeurs Chiens

Ce groupe d'une dizaine de brigands a pour chef **Grishak**, un ancien maton de la Casse. Ils se sont établis dans les ruines d'un vieux château des humains à quelques kilomètres de Colocha, sur la route principale qui relie le village à Granville. Ils attaquent les voyageurs, les volent ou les enlèvent pour les échanger contre des rançons.

## À l'aventure !

Les joueuses entrent en jeu à ce moment, proposant leurs services. Si elles jouent des Chatons du village, on va d'abord les décourager d'y aller. Mais devant l'inextricable situation, on sera obligé de les laisser partir.

Si les joueuses jouent des aventuriers de passage, ils se porteront volontaires en échange d'une modeste rétribution, ou juste parce que ça leur fait plaisir d'aider un village en détresse. Après tout, ces Colochans sont très sympas...

A leur départ, les aventuriers reçoivent des habitants du village de quoi se nourrir, boire, faire du feu, et divers accessoires utiles comme une corde et des feux d'artifice prévus pour la Grande Fête. On ne sait jamais, ça pourrait servir... Dans le cas où il s'agit de Chatons du village, chacun recevra en plus une arme : un solide bâton utile pour se bagarrer.



## Le chemin vers les ruines

Les Chatons, qui rêvent d'aventures épiques, quittent le village vers les ruines où est détenu Jopius. C'est un endroit connu mais évité par les Colochans. Ce vieux château a été bâti il y a des siècles par les humains. Désormais occupé par les Chiens, il est encore plus redouté et effrayant. Mais les Chatons n'ont pas peur, n'est-ce pas ?

Ils vont mettre quelques heures à rejoindre l'endroit. Sur la route, ils peuvent faire d'étonnantes rencontres comme le Miage Antérubanos, un hurluberlu maladroit empêtré dans des ronces après une mauvaise chute de poney. Si les aventuriers lui viennent en aide, il leur offrira un cadeau en remerciement.

Lancez 1D6 :

1	Des boules puantes
2	De l'herbe à chat Pattedure, la meilleure du royaume
3	Un parchemin magique à usage unique pour faire danser n'importe qui
4	Une poudre à illusion qui fait apparaître pendant un court moment ce qu'on imagine
5	Un bâton de pluie magique qui fait tomber la pluie
6	Une baballe

## Le repaire des Chiens

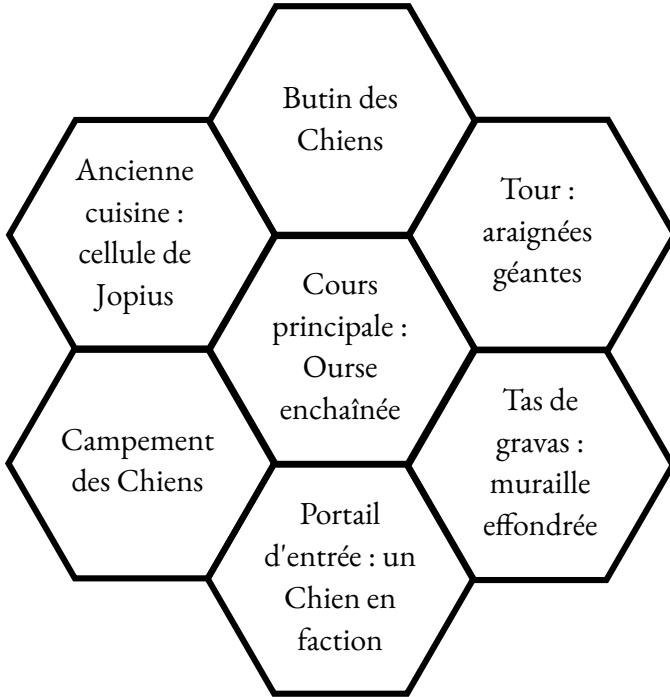
Le château en ruine se dresse au milieu d'un bois sauvage au bout d'un chemin de terre envahi de ronces et d'ornières. Des flaques d'eau boueuse attestent d'une pluie récente. Les Chatons prendront garde à éviter l'eau (les Chats détestent l'eau, c'est connu).



L'entrée du château n'est pas gardée, les Chiens pensant qu'ils sont suffisamment effrayants pour que personne ne s'aventure jusqu'à leur repaire. Un chemin de ronde court autour de des ruines, à l'exception du mur est (à droite) où les bâtiments se sont effondrés. Des ronces et des plants grimpantes ont envahi les

interstices des murs, donnant dans la pâleur du jour un aspect spectrale à l'endroit, qui pourra impressionner les Chatons.

*Pour l'exploration du Château, tu peux te référer au plan 7-hex ci-dessous :*



Les Chatons peuvent entrer par la porte ouverte ou escalader les murailles. S'ils escaladent, ils ne seront pas repérés. S'ils entrent par la porte, un Chien de faction sonnera l'alerte et trois autres canidés viendront attaquer les intrus.

Les Chats n'aiment pas les Chiens (et vice versa), il est conseillé d'éviter le combat et de faire preuve de ruse pour échapper à leurs adversaires.

## L'Ourse enchaînée

La salle du butin des Chiens est gardé par une **Ourse** prisonnière et enchaînée. C'est un individu sauvage et esseulé qui s'exprime dans un langage basique mais qui va surtout chercher à écrabouiller les intrus. A moins que...

Si les Chatons attaquent l'Ourse, elle se défend à coup de griffes et en grognant, ce qui est une mauvaise idée car les Chatons seront blessés...

Si, au contraire, ils essaient de la libérer, elle se calme. Une fois libre, elle leur proposera son aide pour se venger des Chiens qui l'ont réduite en esclavage. Elle fait diversion en rugissant et en attaquant les Chiens surpris, pendant que les Chatons trouvent et libèrent Jopius.

## Jopius libéré, délivré?

Les Chatons pourront trouver le Cochon emprisonné dans une solide cage dans l'ancienne cuisine du château.

Les quelques Chiens qui ont échappés à l'Ourse attaquent les Chatons avec à leur tête **Grishak** le chef des rôdeurs. Tout ce monde étant bloqué dans la pièce, ils faut faire preuve encore une fois d'ingéniosité pour éviter le combat, par exemple en fuyant par le conduit de la cheminée du four...

Si Jopius est libéré pendant le combat, il se cache dans un coin en tremblant... Les colporteurs ne se battent pas !

## Une victoire et un retour

Évidemment, les Chiens seront vaincus par les courageux Chatons et leurs alliée Ourse ! Ils s'enfuient, Grishak menaçant de se venger d'une voix colérique.

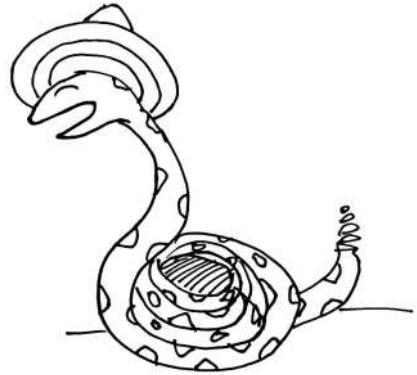
Le château en ruines est désormais vide. Les Chatons peuvent investir le butin des Chiens, récupérer les affaires de Jopius, et le raccompagner au village. Les Colochans feront bon usage du trésor volé et restaureront ce



qu'ils peuvent aux malheureux détroussés connus dans la région.

L'Ourse remercie les Chatons et disparaît dans la forêt. Sûrement une alliée pour une autre aventure...

A leur retour à Colocha, les Chatons sont félicités par Gerbline pour avoir sauvé Jopius, et par les Colochans pour avoir chassés les mauvais Chiens... S'ils sont des aventuriers de passage, ils reçoivent un gros panier offert par les Colochans en remerciement de leur dévouement ! Jopius le Colporteur et Gerbline peuvent enfin commencer la distribution des cadeaux, et les Chatons aventuriers seront dûment récompensés pour leur bravoure... La Conteuse y veillera !



**Fin...**