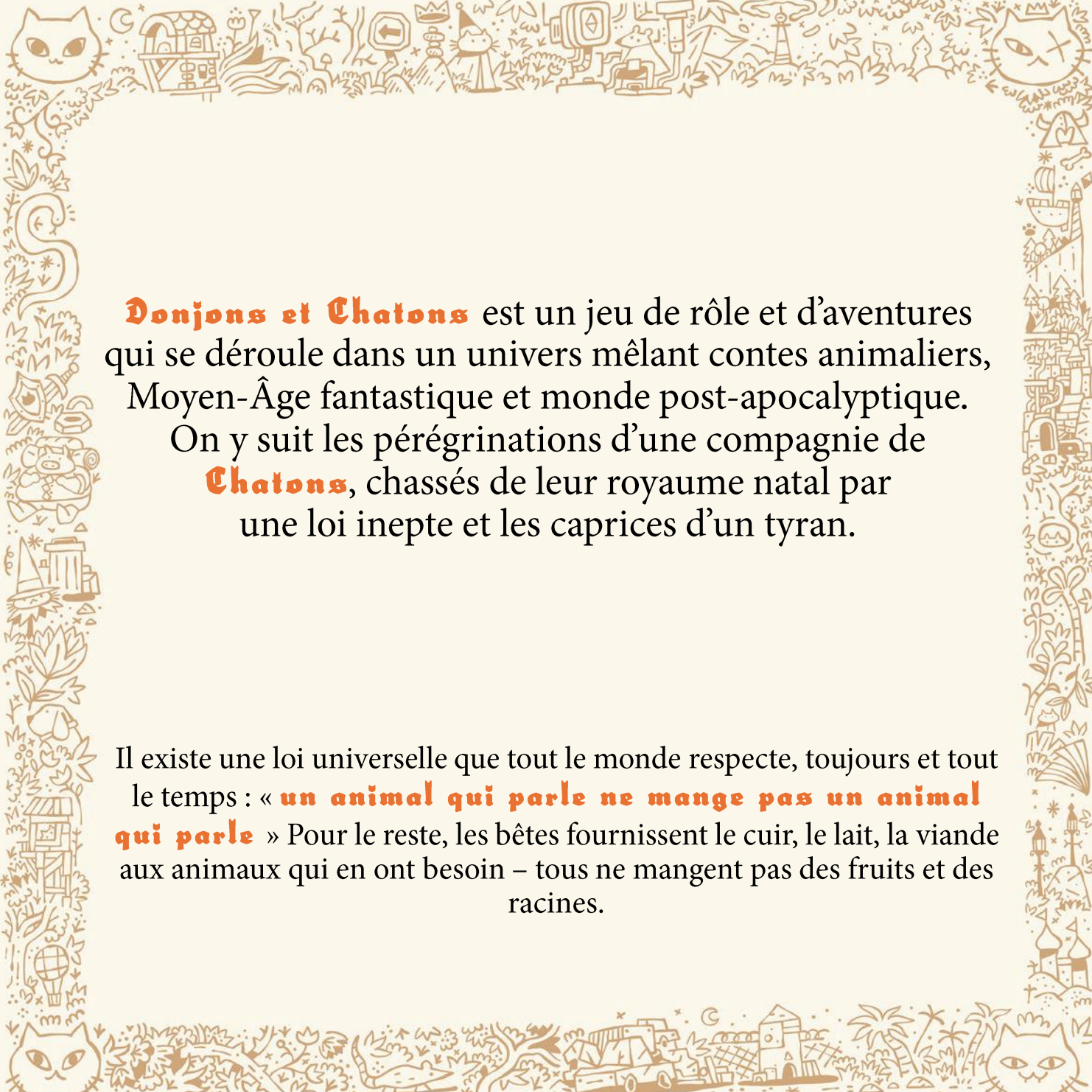




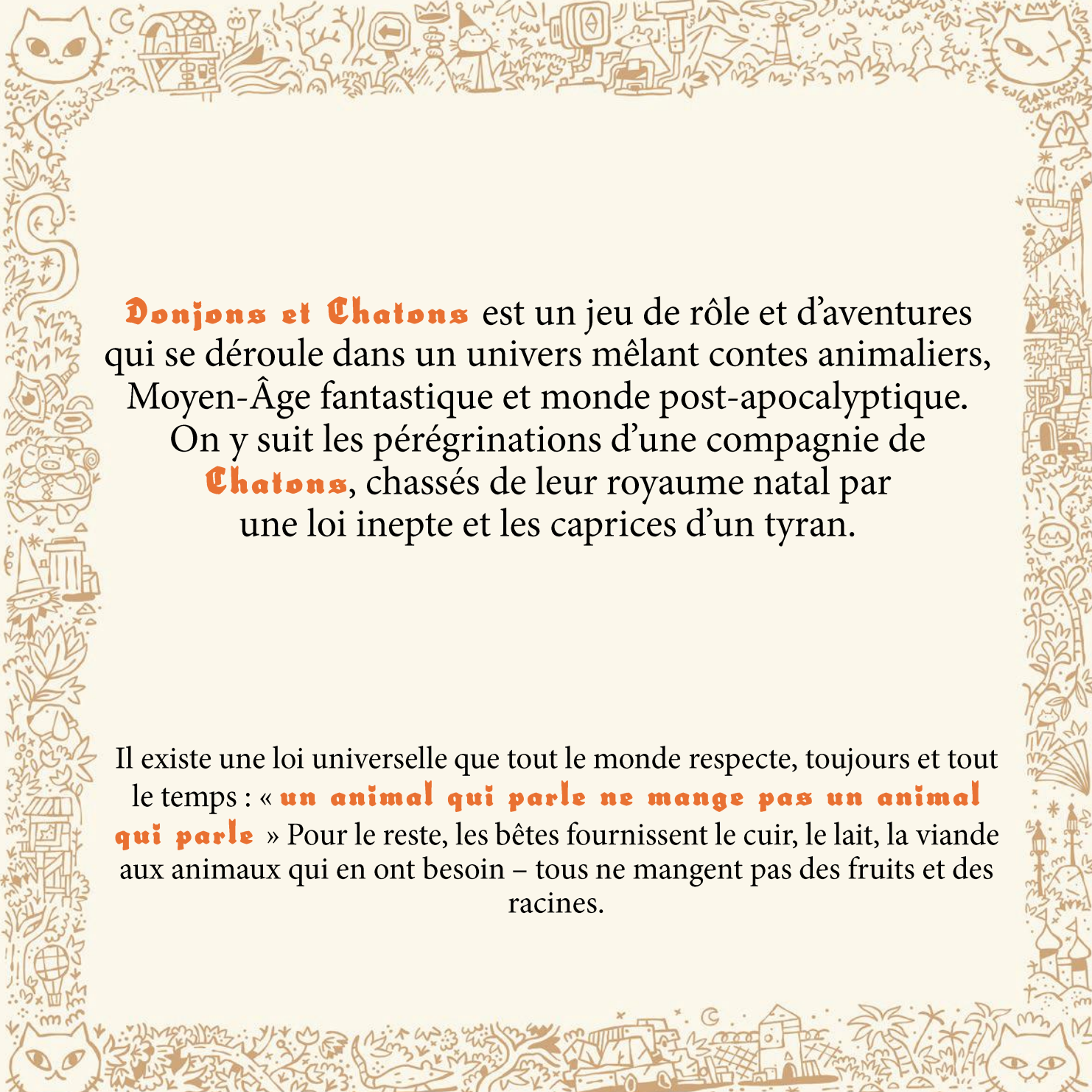
FanMade
Donjons & Chatons

Aide de jeu



Donjons et Chatons est un jeu de rôle et d'aventures qui se déroule dans un univers mêlant contes animaliers, Moyen-Âge fantastique et monde post-apocalyptique. On y suit les pérégrinations d'une compagnie de **Chatons**, chassés de leur royaume natal par une loi inepte et les caprices d'un tyran.

Il existe une loi universelle que tout le monde respecte, toujours et tout le temps : « **un animal qui parle ne mange pas un animal qui parle** » Pour le reste, les bêtes fournissent le cuir, le lait, la viande aux animaux qui en ont besoin – tous ne mangent pas des fruits et des racines.



Donjons et Chatons est un jeu de rôle et d'aventures qui se déroule dans un univers mêlant contes animaliers, Moyen-Âge fantastique et monde post-apocalyptique. On y suit les pérégrinations d'une compagnie de **Chatons**, chassés de leur royaume natal par une loi inepte et les caprices d'un tyran.

Il existe une loi universelle que tout le monde respecte, toujours et tout le temps : « **un animal qui parle ne mange pas un animal qui parle** » Pour le reste, les bêtes fournissent le cuir, le lait, la viande aux animaux qui en ont besoin – tous ne mangent pas des fruits et des racines.

Systeme de Jeu

Mécaniques

Trois Dés 6^[p45]

- Réussite et rater : Résultat inférieur ou égal à la qualité est un succès
- Triples : que l'action soit réussie ou ratée, il se passe toujours quelque chose de positif

Succès^[p49]

- Autant ou plus de succès que la difficulté = Action réussie !
- Moins de succès que la difficulté = Choix entre réussite avec conséquence ou rater
- Aucun succès = Rater

Avantage & désavantage^[p46]

- **Un avantage**, c'est quand les circonstances sont favorables, que le Chaton est bien positionné pour agir, qu'il reçoit de l'aide de ses amis ou encore quand il possède un talent approprié. Au lieu de lancer trois d6, la joueuse lance quatre d6.
- **Un désavantage**, c'est quand les circonstances sont particulièrement défavorables, quand le Chaton est blessé ou empoisonné, quand le terrain est glissant, quand il est gêné par l'obscurité, la pluie ou le froid. Au lieu de lancer trois d6, la joueuse n'en lance que deux !

Relance^[p47]

- La joueuse peut relancer un dé de son choix dont le résultat ne lui plaît pas.
- Elle peut les cumuler sur un même jet en fonction d'un objet, d'un don ou d'une idée ingénieuse mise en place.

Le chaton

Les Enfances, les dons et objets

L'enfance^[p25] d'un Chaton définit ce qu'il est, la manière dont il a grandi, ce qu'il a appris et ce qu'il sait faire ainsi que les objets qu'il emporte. Inspire-toi de ces informations pour influencer ton « jeu » d'actrice et la réponse aux questions qu'on pourrait te poser !

Les dons^[p22] sont des capacités spéciales uniques liées à l'enfance du Chaton, qui lui permettent d'accomplir des actions extraordinaires. Ils permettent d'accorder une réussite automatique, une relance ou un avantage en fonction des circonstances.

Un chaton emporte aussi cinq objets importants^[p23]. Au cours de leurs aventures, ils peuvent les perdre ou en trouver d'autres qu'ils préfèrent, mais jamais plus de cinq. Lorsqu'un objet favorise à l'action d'un chaton il permet une relance.

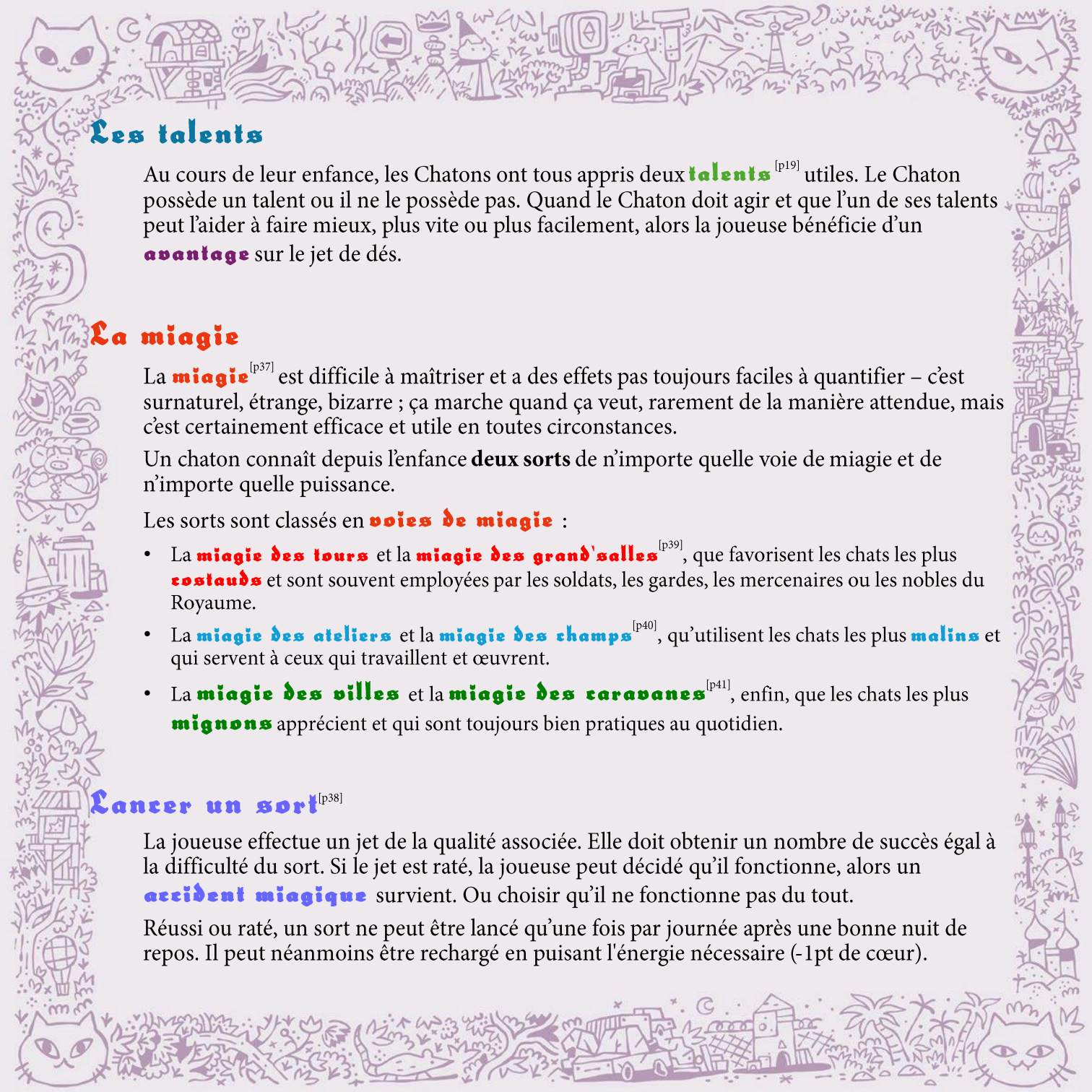
Les qualités^[p15]

Un Chaton est **Costaud**, **Malin** et **Mignon**. Il est évident que certains Chatons sont parfois plus costauds que malins ou plus mignons que costauds. Huit points seront répartis entre elles pour atteindre une valeur comprise 1 et 5. Plus le score est élevé, plus le Chaton est doué.

Costaud : Physique & Téméraire (rapide, fort, agile)

Malin : Débrouillard & Savant (vigilant, concentré, inventif, réfléchi)

Mignon : Adorable & Charmeur (subtil, attentif, diplomate, rusé)



Les talents

Au cours de leur enfance, les Chatons ont tous appris deux **talents** ^[p19] utiles. Le Chaton possède un talent ou il ne le possède pas. Quand le Chaton doit agir et que l'un de ses talents peut l'aider à faire mieux, plus vite ou plus facilement, alors la joueuse bénéficie d'un **avantage** sur le jet de dés.

La miagie

La **miagie** ^[p37] est difficile à maîtriser et a des effets pas toujours faciles à quantifier – c'est surnaturel, étrange, bizarre ; ça marche quand ça veut, rarement de la manière attendue, mais c'est certainement efficace et utile en toutes circonstances.

Un chaton connaît depuis l'enfance **deux sorts** de n'importe quelle voie de miagie et de n'importe quelle puissance.

Les sorts sont classés en **voies de miagie** :

- La **miagie des tours** et la **miagie des grand'salles** ^[p39], que favorisent les chats les plus **costauds** et sont souvent employées par les soldats, les gardes, les mercenaires ou les nobles du Royaume.
- La **miagie des ateliers** et la **miagie des champs** ^[p40], qu'utilisent les chats les plus **malins** et qui servent à ceux qui travaillent et œuvrent.
- La **miagie des villes** et la **miagie des caravanes** ^[p41], enfin, que les chats les plus **mignons** apprécient et qui sont toujours bien pratiques au quotidien.

Lancer un sort ^[p38]

La joueuse effectue un jet de la qualité associée. Elle doit obtenir un nombre de succès égal à la difficulté du sort. Si le jet est raté, la joueuse peut décider qu'il fonctionne, alors un **accident miagique** survient. Ou choisir qu'il ne fonctionne pas du tout.

Réussi ou raté, un sort ne peut être lancé qu'une fois par journée après une bonne nuit de repos. Il peut néanmoins être rechargé en puisant l'énergie nécessaire (-1pt de cœur).

Les traits de caractère

Tous les Chatons possèdent un petit **trait de caractère**^[p24], parfois utile, parfois embêtant :

- **Une fois par séance de jeu**, le Chaton peut utiliser son trait de caractère de manière positive. Il **gagne un avantage** à un jet de dés, comme s'il utilisait un talent.
- **Une fois par séance de jeu**, le Chaton peut laisser son trait de caractère le mettre dans les embrouilles ou l'empêcher d'agir. Quand la scène est réglée, il **offre un point d'amitié** à l'un de ses camarades.

Les points de cœur

Les **points de cœur**^[p53] mesurent l'aplomb et l'état de santé du Chaton :

- Il perd des points de cœur quand il se fatigue, quand il est stressé ou agressé, quand il perd espoir.
- Il regagne des points de cœur quand il se repose, quand on s'occupe de lui, quand il bénéficie d'un peu de tendresse ou d'amitié.

Les points de cœur maximums d'un Chaton sont égaux à la somme de **Costaud** et **Malin**.

Les points d'amitié

Chaque Chaton possède une réserve de **points d'amitié**^[p54], égale à son score de **Mignon**.

Ces points mesurent, en quelque sorte, son moral, sa bonne humeur et sa chance.

- Un point d'amitié donne un succès automatique lors d'un jet. Ne pouvant obtenir plus de quatre succès suite à un jet, la joueuse peut dépenser le point d'amitié après un jet pour son chaton ou pour en aider un autre.
- Un point d'amitié permet à un Chaton de rendre un point de cœur à un autre Chaton.
- S'engager dans une querelle de griffes entraîne toujours la perte d'un point d'amitié.

Pour récupérer un point d'amitié, voici ce qu'il faut faire :

- Passer une nuit tranquille, dans un lieu sécurisé et confortable,
- Passer une soirée agréable en compagnie d'amis,
- Assister à un spectacle intéressant, amusant, excitant, émouvant, en compagnie de ses amis.
- Lorsqu'un Chaton se met dans les embrouilles à cause de son trait de caractère, il permet à l'un de ses compagnons de récupérer un point d'amitié.

Les querelles

Malheureusement, la vie d'un Chaton n'est pas uniquement constituée de ces moments agréables et sereins en compagnie de ses amis. Parfois, un Chaton doit se défendre ou lutter pour imposer sa volonté : ce sont **les querelles**^[p56].

Il existe deux types de querelles :

- La **Querelle de crocs** : On hérissé le poil, on couche les oreilles, on feule et on grogne, on insulte, on argumente, on bombe le torse, on se tient droit ou on fait le dos rond. Dans une querelle de crocs, on ne cherche jamais à blesser physiquement un adversaire, seulement à lui faire peur, à l'impressionner, à l'intimider, à le convaincre et le forcer à abandonner la partie.
- La **Querelle de griffes** : Ici, on sort les griffes, les couteaux et les épées. On cherche à blesser et même à tuer son adversaire ! Bien peu d'animaux se mêlent de querelles de griffes – la plupart fuient immédiatement dès que la situation menace de dégénérer. À chaque fois qu'un Chaton entre dans une querelle de griffes, le stress est tellement important qu'il perd immédiatement un **point d'amitié** – s'il n'en a plus ou s'il ne veut pas se battre, il doit fuir !

Initiative

Quand une querelle éclate, c'est vite le grand n'importe quoi entre les Chatons et leurs adversaires ! Mais à la table de jeu, il faut que ce soit un peu plus ordonné afin que toutes les joueuses puissent parler à leur tour. On appelle ça **l'initiative**^[p58].

C'est toujours un Chaton qui agit en premier (sauf si tous les Chatons ont été surpris). Il peut effectuer une action de son choix et même se déplacer un peu.

À la suite d'une **action offensive** la parole passe à la Conteuse. Si une **action non offensive** a été effectuée, la parole passe à un autre membre du groupe.

Un tour s'achève quand toutes les joueuses et tous leurs adversaires ont pu agir.



Actions tactiques [p58-59]

Aider

C'est une **action non offensive**. Le but est d'utiliser son action pour offrir un avantage à un camarade sur un jet. L'action d'aider est automatiquement réussie.

Gêner

C'est une **action offensive**. Le but est d'infliger un désavantage à un adversaire. Généralement, il suffit d'obtenir au moins un succès sur un jet approprié, selon la méthode que l'on emploie. S'ils ne peuvent infliger la perte de points de cœur, certains sorts peuvent être employés pour gêner ses adversaires.

Attaquer

C'est une **action offensive**. Le but est d'infliger une perte de points de cœur à l'adversaire pour le forcer à abandonner ou pour le mettre hors d'état d'agir. Chaque succès sur un jet inflige la perte d'un point de cœur à l'adversaire.

Dans une **querelle de crocs**, la joueuse peut effectuer un jet de Costaud ou de Mignon. Presque tous les talents peuvent être employés selon les circonstances : Feuler et menacer, Séduire et charmer, Bouger son popotin, Convaincre et baratiner, Rester calme et impassible...

Dans une **querelle de griffes**, la joueuse peut effectuer un jet de Costaud ou de Malin. Le talent est toujours Griffer. Les armes, si elles font partie des objets importants, offrent des relances.

Défendre

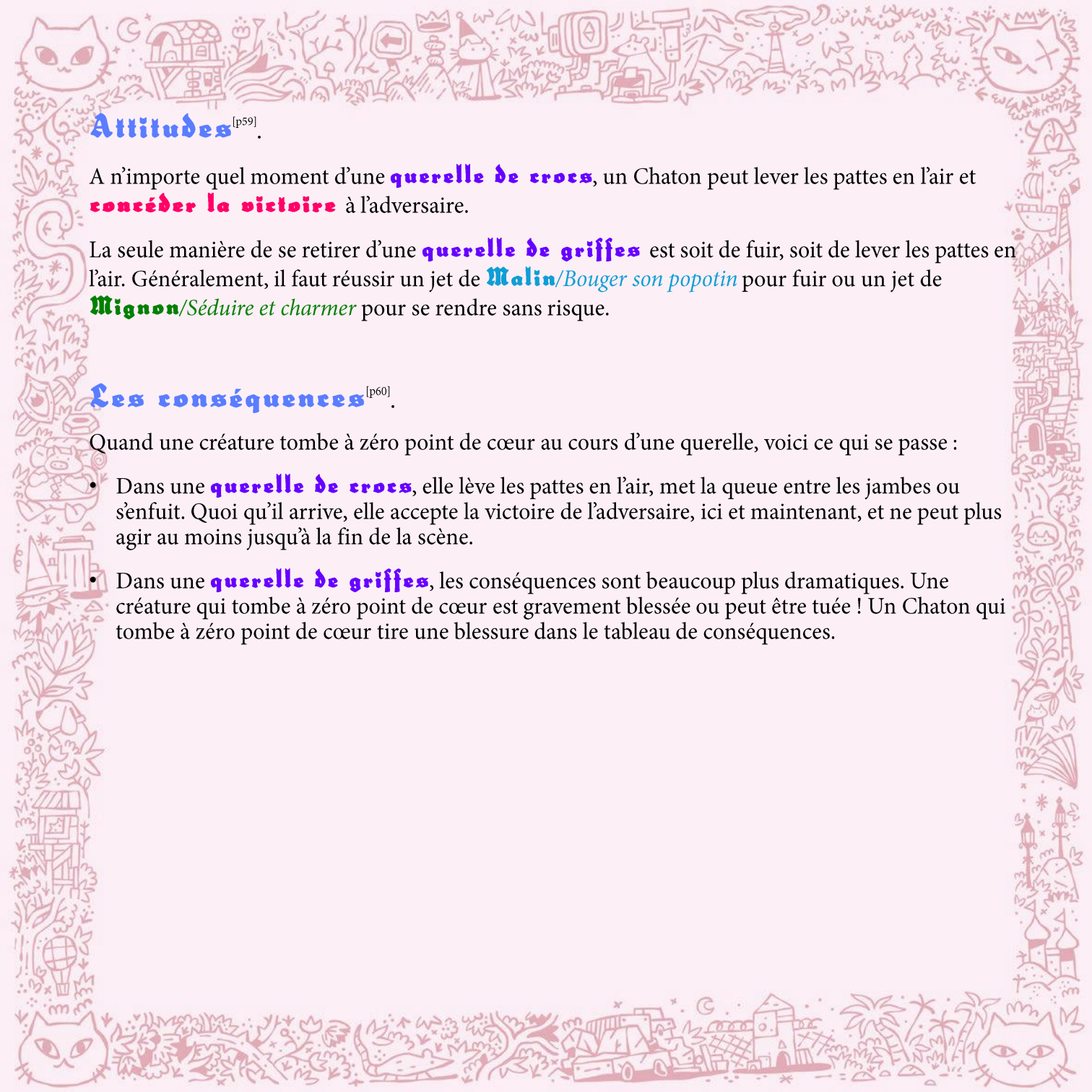
C'est une **action non offensive**. Le Chaton tente de se défendre ou de défendre ses camarades. Il effectue un jet de Costaud ou de Malin/Rester calme et impassible ou Bouger son popotin. Il peut utiliser les succès obtenus pour annuler des succès adverses, sur n'importe quelle action du tour.

Interagir

C'est une **action non offensive**. Le Chaton interagit avec le décor ou même d'autres créatures, sans chercher à agresser quiconque. Il peut parler, crocheter une serrure, soigner un camarade et ainsi de suite.

Se déplacer

C'est une **action non offensive**. Le Chaton effectue un grand mouvement, peut-être quelques acrobaties ou cascades, passe un obstacle sérieux. Parfois il faudra même effectuer un jet de Costaud ou de Malin/Bouger son popotin. Cette action permet aussi de se cacher ou même de se déplacer en silence, en utilisant pourquoi pas les talents appropriés.



Attitudes^[p59].

A n'importe quel moment d'une **querelle de crocs**, un Chaton peut lever les pattes en l'air et **concéder la victoire** à l'adversaire.

La seule manière de se retirer d'une **querelle de griffes** est soit de fuir, soit de lever les pattes en l'air. Généralement, il faut réussir un jet de **Malin/Bouger son popotin** pour fuir ou un jet de **Mignon/Séduire et charmer** pour se rendre sans risque.

Les conséquences^[p60].

Quand une créature tombe à zéro point de cœur au cours d'une querelle, voici ce qui se passe :

- Dans une **querelle de crocs**, elle lève les pattes en l'air, met la queue entre les jambes ou s'enfuit. Quoi qu'il arrive, elle accepte la victoire de l'adversaire, ici et maintenant, et ne peut plus agir au moins jusqu'à la fin de la scène.
- Dans une **querelle de griffes**, les conséquences sont beaucoup plus dramatiques. Une créature qui tombe à zéro point de cœur est gravement blessée ou peut être tuée ! Un Chaton qui tombe à zéro point de cœur tire une blessure dans le tableau de conséquences.

L'Arbrachat





Carte

Voici l'**Arbrachat**, la ville dont tu es originaire.

Plus on monte dans les étages, plus les habitants sont riches et vivent confortablement.

Il existe bien d'autres endroits en dehors de celui-ci, bien sûr...

Les Chats s'imaginent au centre du monde. Et ils n'ont pas vraiment tort !

Le Royaume des Chats est à la pointe des études miagiques, de la production agricole et du développement technologique.

L'Exil

La loi la plus incomprise de Walter est certainement l'Exil des Chatons. Suivant un calendrier qu'il est le seul à comprendre, Walter organise un tirage au sort afin de savoir quels Chatons seront choisis pour effectuer leur voyage initiatique. S'ensuit une célébration lors de laquelle une quête leur est assignée.

Les Chatons ont pour mission de revenir avec un trésor – et un truc qui claque, pas de la camelote – s'ils veulent revoir leurs proches et continuer à grandir dans la relative sécurité du royaume.

Malheureusement, les directives données par Walter sont souvent imprécises, incomplètes voire mensongères...

Et surtout n'oublie pas...

Tu n'es jamais bloquée ! Ce monde est à toi.



Pose des questions à la conteuse ou aux personnages que tu rencontres pour savoir dans quelle direction aller,

Ce monde suit la même logique que le nôtre,

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse !

En résumé

Mécaniques

Trois Dés 6^[p45]

- Réussite et rater : Résultat inf. ou égal à la qualité est un succès
- Triples : réussite ou ratée, il se passe tjs quelque chose de positif

Succès^[p49]

- Autant ou plus de succès que la difficulté = Action réussie !
- Moins de succès que la difficulté = Choix entre réussite avec conséquence ou rater
- Aucun succès = Rater

Avantage, désavantage^[p46] Plus ou moins un dé. **Les talents** donne l'avantage.

Relance^[p47] **Objet, don** ou idée ingénieuse permettent de relancer un dé.

Les qualités^[p15]

Costaud : Physique & Téméraire (rapide, fort, agile)

Malin : Débrouillard & Savant (vigilant, concentré, inventif, réfléchi)

Mignon : Adorable & Charmeur (subtil, attentif, diplomate, rusé)

La magie^[p37]

Un chaton connaît depuis l'enfance **deux sorts** de n'importe quelle voie de magie et de n'importe quelle puissance. La puissance d'un sort détermine le nombre de succès nécessaire pour réussir l'incantation. Si le nombre de succès est inférieur à la puissance nécessaire, alors l'incantation est un échec sauf si la joueuse fait le choix de subir un **accident magique**.

Réussi ou raté, un sort ne peut être lancé qu'une fois par jour après un repos. Il peut également être rechargé en utilisant 1pt de cœur.

Les traits de caractère^[p24]

Une fois par séance, le chaton peut utiliser son caractère positivement, gagne un **avantage** au jet.

Une fois par séance, le chaton peut laisser son caractère lui causer problème, permet de faire gagner un **point d'amitié** à un de ses camarades.

Les points de cœur^[p53] sont égales à **Costaud** + **Malin**

Il perd des points de cœur à la suite d'une **querelle** ou en rechargeant un sort. Il en regagne quand il se repose, quand on s'occupe de lui, quand il bénéficie d'un peu de tendresse ou d'amitié.

Les Points d'Amitié^[p54] Utilisé après un jeu pour obtenir un succès auto, pour rentrer un pt de cœur à un chaton, afin de pouvoir d'engager dans une **querelle de griffe**. En regagne quand passe une nuit tranquille dans un lieu sécurisé loin problèmes, passer une soirée agréable avec des amis, assister à un spectacle intéressant/amusant/excitant.

Les querelles^[p56]

- De **Crocs** = faire peur, impressionner/intimider/convaincre
- De **Griffe** = cherche à blesser voir tuer ! Très mal vu.

Initiative^[p58] Tjs aux chatons de commencer. A la suite d'une **action offensive** la parole passe à la Conteuse. Si une **action non offensive** a été effectué, la parole passe à un autre membre du groupe. Un tour s'achève quand toutes les joueuses et tous leurs adversaires ont pu agir.

Actions tactiques^[p58]

Offensives: Gêner, Attaquer,
Non offensive: Aider, Défendre, Interagir, Se Déplacer.

Attitudes^[p59] A n'importe quel moment, possible de concéder la victoire, fuir ou se rendre.

Conséquence^[p60] Zéro pt de cœur = Conséquences
Querelle de crocs: Concède la victoire et se rend complètement.
Querelle de griffes: Gravement blessé, une blessure grave.