

TABLES D'INSPIRATIONS DES ESPRITS

Lorsqu'un Chat-Mane entre en communication avec un esprit grâce à son don, il peut recevoir des visions, des impressions ou des réponses à ses questions. La Conteuse ou la joueuse qui l'interprète peut tirer aux dés ou choisir des inspirations dans les tables aléatoires suivantes.

Les résultats obtenus sembleront parfois troubles, parfois limpides, mais devront toujours être interprétés dans le contexte et la situation de votre aventure afin d'en tirer des idées intéressantes ou surprenantes pour votre histoire. Vous pouvez faire plusieurs tirages à la suite, de 1 à 3 en général. Toutefois, si l'esprit n'est pas disposé à vous répondre, méfiez-vous de sa réaction si vous insistez trop.

COMMENT UTILISER LES TABLES D'INSPIRATIONS ?

Quand un esprit apparaît et que le Chat-Mane souhaite entrer en contact avec lui, tu peux déterminer certaines particularités de cet esprit :

- son **ATTITUDE**, la façon dont il se comporte de prime abord ;
- son **DOMAINE**, l'environnement, le thème ou le concept qu'il représente.

Puis, en cas de bonne relation avec l'esprit, tu peux recevoir un signe, un indice ou une réponse à une question :

- son **MESSAGE**, un thème ou un symbole évocateur à interpréter ;
- une **IMPRESSION**, positive ou négative, et le lien avec la situation.

Enfin, si les choses se passent mal ou que tu sollicites l'esprit de façon excessive, tu devras alors déterminer comment son attitude change :

- sa **RÉACTION**, la façon dont il se comporte si on l'embête un peu trop.

ESPRIT, QUI ES-TU ?

ATTITUDE : 1 à 6 pour la colonne, 1 à 6 pour la ligne. 1 à 2 tirages.

1 - 2

- 1 Imposante
- 2 Craintive
- 3 Triste
- 4 Curieuse
- 5 Agressive
- 6 Mystérieuse

3 - 4

- 1 Amicale
- 2 Sournoise
- 3 Impatiente
- 4 Nerveuse
- 5 Calme
- 6 Joueuse

5 - 6

- 1 Bienfaisante
- 2 Gracieuse
- 3 Sage
- 4 Joviale
- 5 Distante
- 6 Malveillante

DOMAINE : 1 à 6 pour la colonne, 1 à 6 pour la ligne. 1 à 2 tirages.

1 - 2

- 1 Désert, steppe
- 2 Grottes, souterrains
- 3 Forêt, sous-bois
- 4 Lacs, rivières, sources
- 5 Montagnes, collines
- 6 Lieux habités, villes

3 - 4

- 1 Nuit, ténèbres
- 2 Jour, lumière
- 3 Ciel, astres
- 4 Un élément (eau, feu, air, terre, métal...)
- 5 Une saison (des pluies, des fleurs, automne...)
- 6 Climat (tempête, neige, brouillard, nuage...)

5 - 6

- 1 Faune, Flore
- 2 Création, technologie
- 3 Temps, infini
- 4 Rêve, cauchemar
- 5 Vie, naissance
- 6 Mort, au-delà

ESPRIT, QUE DIS-TU ?

MESSAGE : 106 pour la colonne, 106 pour la ligne. 1 à 3 tirages par demande.

1 - 2

- 
- 1 Vide
 - 2 Tempête
 - 3 Obscurité
 - 4 Étoile
 - 5 Clarté
 - 6 Nuage

3 - 4

- 1 Chasse
- 2 Repos
- 3 Quête
- 4 Abri
- 5 Conflit
- 6 Enfance

5 - 6

- 1 Découverte
- 2 Émotion
- 3 Savoir
- 4 Voyage
- 5 Langage
- 6 Secret

IMPRESSION : 106. 1 tirage.

- 1 Positive, liée
- 2 Positive, non liée
- 3 Neutre, liée
- 4 Neutre, non liée
- 5 Négative, liée
- 6 Négative, non liée

RÉACTION : 106 pour chaque nouvelle demande. Relance tout résultat inférieur au précédent et garde le plus haut.

- 
- 1 Indifférence
 - 2 Lassitude
 - 3 Méfiance
 - 4 Peur
 - 5 Fuite
 - 6 Attaque

CRÉDITS

Idée originale du Chat-Mane, mise en page et illustrations des tables d'inspirations des esprits : [Mori Drak \(mori-drak.itch.io\)](https://mori-drak.itch.io)

Bordure illustrée et palette de couleurs : Clément de Ruyter

Cette œuvre est une création originale indépendante inspirée du jeu de rôle **Donjons & Chatons** de Clément de Ruyter, publié par le Studio Deadcrows.

Ces tables aléatoires accompagnent la **fiche du Chat-Mane**, une enfance originale supplémentaire pour votre personnage de **Donjons & Chatons**, à télécharger sur ma page [itch.io](https://mori-drak.itch.io).

Vous pouvez les utiliser lors de vos parties de JDR, ou même vous en inspirer pour vos propres créations, mais pas sans mentionner les auteurs, et uniquement pour des œuvres non-commerciales.

Merci, et bon jeu !

