

LES RÈGLES DE DONJONS & CHATONS

RÉSUMÉES POUR LES JOUEUSES



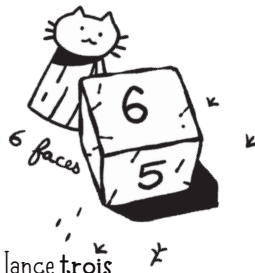
POUR COMMENCER

Donjons & Chatons est un jeu collaboratif qui fait la part belle à l'imagination, où chaque joueuse incarne un **potichat** qui fait équipe avec d'autres **potichats**. Que vous soyez un homme ou une femme, dans **Donjons & Chatons** vous êtes une **joueuse**.

La personne dont le rôle est de narrer l'histoire, décrire les environnements, arbitrer la partie, et incarner les figurants ainsi que les monstres que rencontreront les joueuses s'appelle : la **conteuse**.

Chaque partie se déroule en une succession de rencontres, un peu comme les scènes d'un film. La **conteuse décrit un environnement**, puis les **joueuses décident des actions de leurs chatons et/ou posent des questions à la conteuse**, et enfin **cette dernière résout ces actions** (en répondant aux questions ou alors via un jet de dés).

Par exemple, la conteuse peut décrire un village et ses habitants. Les joueuses décident alors d'aller parler au gérant de l'auberge pour obtenir des informations sur leur quête. La conteuse joue le rôle de l'aubergiste et engage la discussion avec les joueuses pour faire avancer l'histoire.



LES MÉCANIQUES DE BASE

Lancer les dés

Lorsqu'un Chaton tente d'accomplir une action qui peut échouer et ainsi influencer le cours de l'aventure, sa joueuse lance **trois dés à six faces** (ou 3d6). Elle compare ensuite le résultat de chaque dé avec la qualité du Chaton indiquée par la Conteuse.

Chaque dé dont le **résultat est inférieur ou égal à la valeur de la qualité est un succès**. En fonction du nombre de succès et de la situation, la Conteuse décidera si l'action est une réussite ou un échec.

Avantage, Désavantage et Triple

Un **avantage** est une circonstance favorable permettant de lancer **un dé supplémentaire** (4d6 au lieu de 3d6).

Un **désavantage** est une circonstance défavorable obligeant à lancer **un dé de moins** (2d6 au lieu de 3d6).

Lors d'un jet si vous obtenez **trois dés avec un résultat identique**, alors vous obtiendrez toujours un petit quelque chose de positif, que le test soit réussi ou raté.



VOTRE CHATON

Qualités et talents

Chaque Chaton possède **trois qualités**, définies par un score compris entre 1 et 5 (plus le score est élevé, plus le Chaton est doué) :

- **Costaud** : représente la force physique et l'endurance.
- **Malin** : regroupe l'intelligence, la ruse et la vivacité d'esprit.
- **Mignon** : reflète le charisme, l'affection et la capacité à attendrir ou influencer autrui.

Les **talents** sont des compétences acquises durant l'enfance du Chaton. Utiliser un talent approprié face à un défi **confère un avantage** lors d'un jet.

En guise de talent vous aurez, par exemple :

- Bouger son popotin, qui est utile pour les Chatons agiles et athlétiques.
- Griffes, conviendra aux Chatons combattifs qui n'ont pas peur de sortir les griffes.

Points de cœur et d'amitié

Les **points de cœur** représentent la résistance physique et mentale d'un Chaton. Il en perd en cas de fatigue, de stress ou d'agression, et en regagne en se reposant ou grâce à de la tendresse et du réconfort.

Leur valeur est égale à **Costaud + Malin**.

Les **points d'amitié** reflètent le moral et la chance d'un Chaton. Les points d'amitié se récupèrent en passant une nuit tranquille dans un lieu confortable ou en bonne compagnie. Leur valeur est égale à **Mignon**.

Ils peuvent être dépensés pour deux chose :

- Redonner 1 point de cœur à un camarade.
- Offrir un succès automatique au jet d'un camarade.

Dons et traits de caractère

Les **dons** sont des capacités spéciales uniques acquises pendant l'enfance d'un Chaton. Ils offrent des avantages narratifs ou mécaniques (succès automatique, relance, etc.), selon la situation.

Les **traits de caractère** peuvent être à la fois bénéfiques et contraignants. Une fois par séance, la joueuse peut exploiter votre trait pour obtenir un avantage sur un jet.

Sac à dos

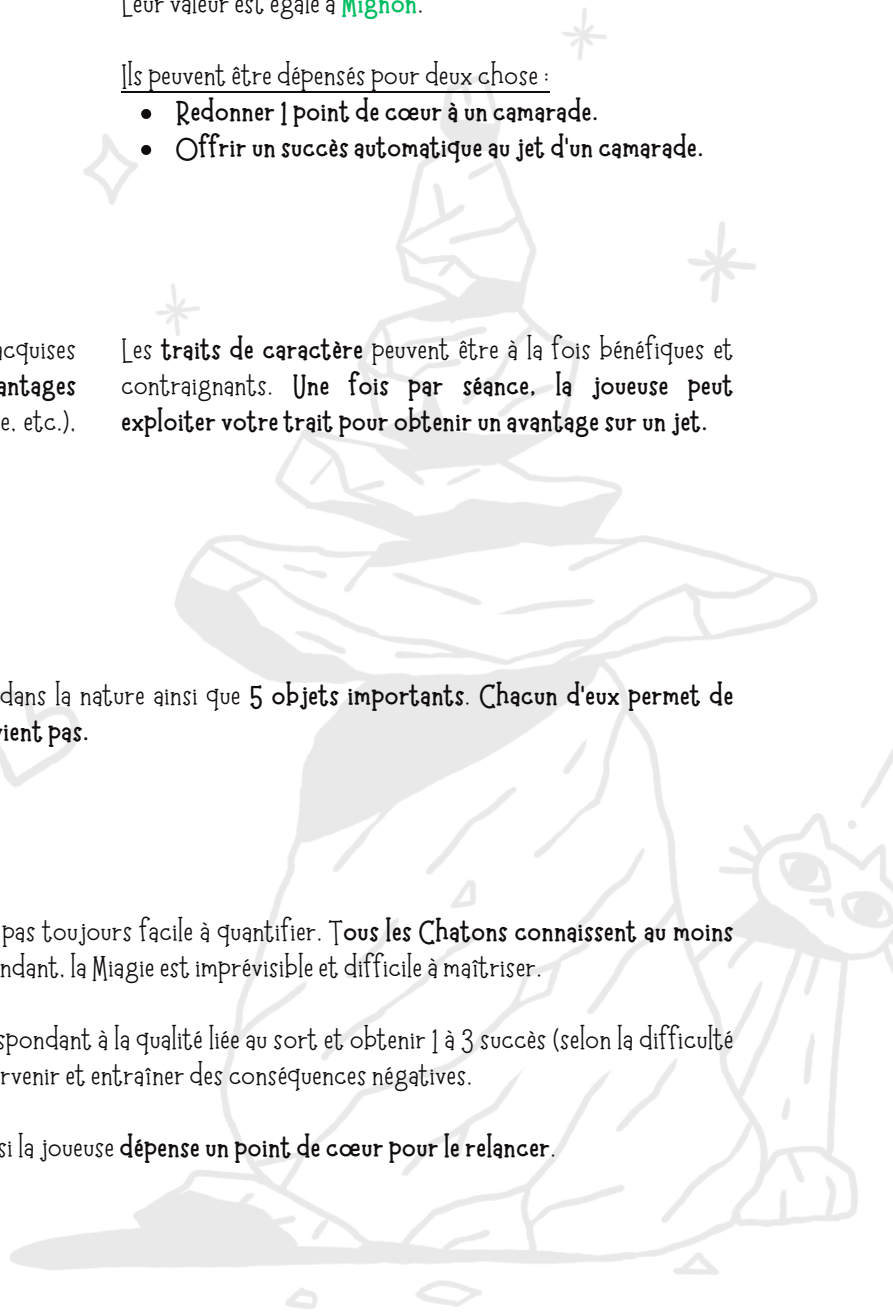
Le sac du Chaton contient l'essentiel pour survivre dans la nature ainsi que 5 objets importants. Chacun d'eux permet de relancer un dé lors d'un jet si le résultat ne vous convient pas.

Miagie

La Miagie est un art difficile à maîtriser et aux effets pas toujours facile à quantifier. Tous les Chatons connaissent au moins deux sortilèges de cette forme d'enchantement. Cependant, la Miagie est imprévisible et difficile à maîtriser.

Pour lancer un sort, la joueuse doit faire un jet correspondant à la qualité liée au sort et obtenir 1 à 3 succès (selon la difficulté du sort). En cas d'échec, un accident miagique peut survenir et entraîner des conséquences négatives.

Les sorts ne sont utilisables qu'une fois par jour, sauf si la joueuse **dépense un point de cœur pour le relancer**.



LES QUERELLES



Les deux types de querelles

Les **querelles de crocs**, sont les plus commune des querelles. On hérissé le poil, on couche les oreilles, on feule et on grogne, on insulte, on argumente ... bref, **on ne cherche pas à blesser physiquement l'adversaire mais à l'impressionner, l'intimider, le convaincre et le forcer à abandonner la partie.**

Les **querelles de griffes**, sont plus violente mais surtout plus rare ! Ici, **on sort les griffes et épées afin de blesser voire même tuer son adversaire.** Peu d'animaux s'embarquent dans ce genre de querelle et la plupart fuiront immédiatement. Lorsque les joueuses se lance dans une telle querelle, tout les Chatons perdent un point d'amitié.

Comment se joue une querelle

Les querelles se joue au tour par tour et pour déterminer l'ordre de passage on fait **un jet d'initiative en lançant un dé à 6 faces**. Les plus gros score commenceront suivi de ceux avec le plus petit score (adversaire compris).

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez vous déplacer un petit peu et faire l'une des actions suivantes :

- **Aider** : Vous offrez un avantage à l'un de vos compagnons pour son prochain jet.
- **Gêner** : Vous donnez un désavantage à l'un des adversaires (nécessite un jet ou un sort pour fonctionner).
- **Défendre** : Permet de défendre un allié via un jet de **Costaud** ou **Malin**. Chaque succès permet de retirer un succès adverse lors d'un jet.
- **Interagir** : Permet d'agir sur le décor ou d'autres créatures (par exemple, vous pouvez crocheter une serrure, soigner un compagnon ... etc).
- **Attaquer** : Le Chaton attaque son adversaire afin de lui faire perdre des points de cœur. Le jet nécessaire est différent selon le type de querelle. Lors d'une querelle de crocs vous devez effectuer un jet de **Costaud** ou **Mignon** (et éventuellement utiliser un talent). Lors d'une querelle de griffes, vous devez effectuer un jet de **Costaud** ou **Malin** et éventuellement utiliser le talent Griffes.
- **Se déplacer** : Utilisable uniquement s'il y a un obstacle et nécessitera un jet.

A n'importe quel moment lors d'une querelle de crocs, un (ou plusieurs) chatons peut lever ses pattes en l'air pour concéder la victoire à la partie adverse. Lors d'une querelle de crocs, les perdants accepte la victoire des gagnants mais, ces derniers s'engage aussi à ne pas en profiter au delà du sujet de la querelle.

La seule manière de mettre fin à une querelle de griffe est de fuir (jet de **Malin) ou se rendre (jet de **Mignon**).** Un jet non réussi lors d'une fuite ou d'une reddition aura des conséquences, tout comme tomber à 0 point de cœur. Cela se traduira bien souvent par une blessure plus ou moins critique, quelques cicatrices et bleus voire même ... la mort du Chaton.