



Rémi

Sa vie, son oeuvre

UNE
AVENTURE

DONJONS &
CHATONS

MISE EN PAGE : MAVEN

Voici un rappel des caractéristiques de ton chaton.

Costaud est la qualité des Chatons physiques et téméraires. Ils sont plus rapides, plus forts, plus agiles. Les Chatons possédant un score élevé dans cette qualité sont souvent un peu bourrins et tête-dure, mais aussi pleins de bravoure et d'abnégation.

Mignon est la qualité des Chatons adorables et charmeurs. Ils sont subtils et attentifs, diplomates et rusés. Ils sont souvent sans vergogne, ronronnant et roulant des yeux pour séduire et convaincre, mais ce sont d'habiles négociateurs qui obtiennent ce qu'ils désirent.



Donjons & Chats



Chaton RÉMI

Joueuse
Enfance CHATON ABANDONNÉ
Caractère ATTACHANT
Don de naissance VIVRE CACHÉ



Qualités


Costaud


Malin


Mignon


Coeur


Amitié

Talents

- ☐ Bouger son popotin
- ☐ Bricoler des trucs et des machins
- ☐ Connaître les lois et les légendes
- ☐ Connaître les pays et les peuples
- ☐ Convaincre et baratiner
- ☐ Cueillir et chasser
- ☐ Cuisiner
- ☐ Dessiner et peindre
- ☐ Faire de la musique
- ☒ Faire les poches
- ☐ Feuler et menacer
- ☐ Griffier

- ☐ Herboriser
- ☐ Lire et écrire
- ☐ Lire le ciel et les étoiles
- ☐ Observer et fouiller
- ☐ Rester calme et impassible
- ☒ S'occuper des bêtes
- ☐ Se cacher dans les ombres
- ☐ Se déplacer en silence
- ☐ Séduire et charmer
- ☐ Soigner blessures et maladies
- ☐ Trouver son chemin
- ☐ Trouver une information

Grimoire

1 PATROUILLE EN CHAUSSONS

1 SOIN DES BÊTES

Sac de voyage

CAPUCHE SOMBRE

UN GOURDIN

QUELQUES OUTILS

DES GRAINES

UN COMPAGNON MOINEAU
NOMME CAPUCIN

une couverture en laine, un couteau de poche,
une cuillère en bois, un petit caquelon de fonte,
une grande gourde en cuir, un briquet à amadou,
des morceaux de chandelle, un morceau de savon,
une brosse, un paquet de croquettes de route.

Expérience

Actuelle

/
Totale

Agir : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est un succès
Seuil de difficulté : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4
Triple : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit quelque chose à son action
Talent : donne un Avantage. **Avantage :** lancer 4d6. **Désavantage :** lancer 2d6
Objets : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas
Caractère : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié

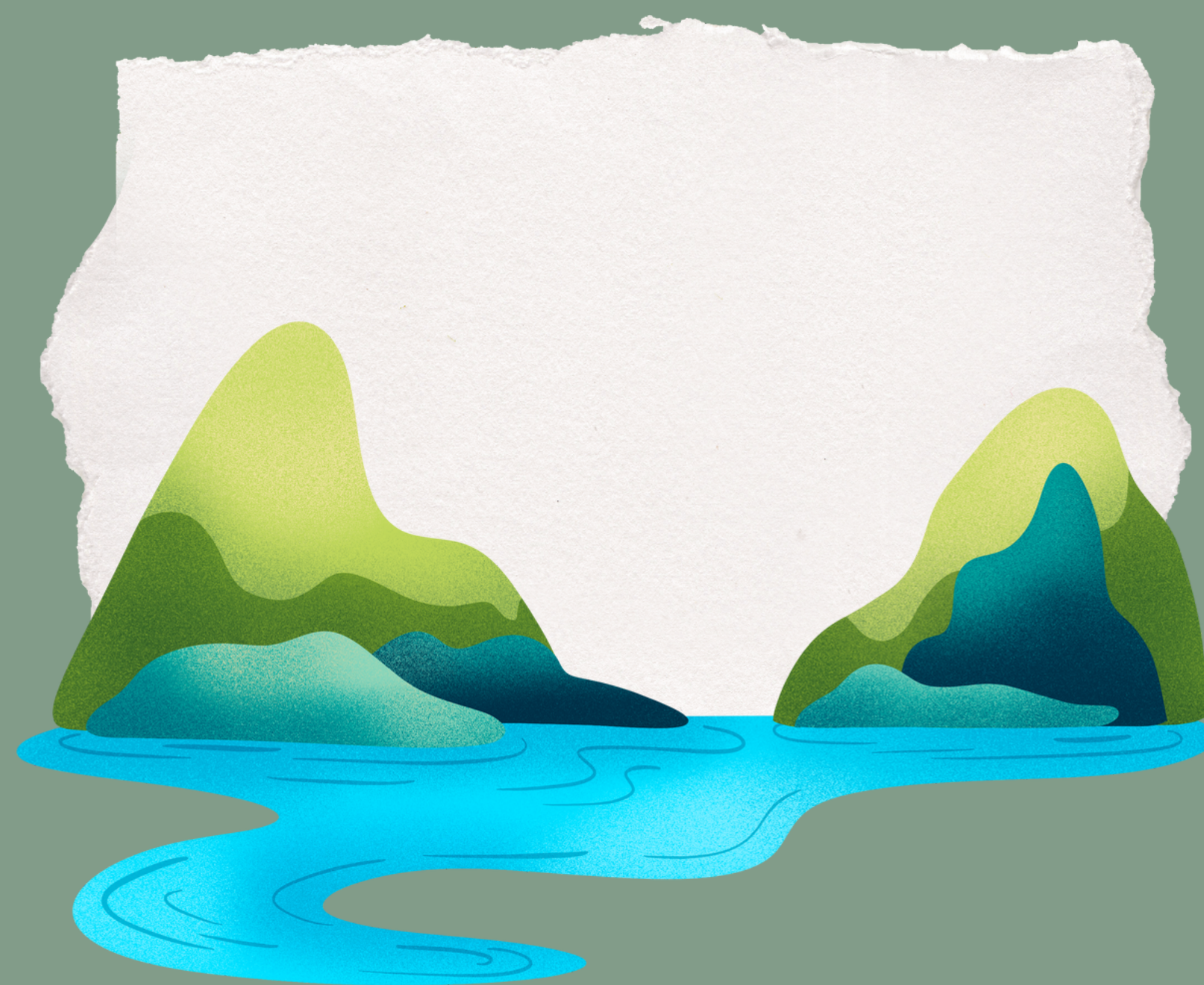
Enfance

Inspire-toi de ces informations pour influencer ton "jeu" d'actrice et la réponse aux questions qu'on pourrait te poser !

Tous les Chatons ne sont pas nés avec un collier plaqué or autour du cou. Beaucoup sont simplement abandonnés par leurs parents. Ils vont rejoindre les orphelins qui hantent les rues du Royaume et qui apprennent à se débrouiller pour survivre – en recourant parfois à des expédients plus ou moins criminels.

Vivre caché. Il suffit d'un instant d'inattention pour que le Chaton échappe aux perceptions de ceux qui le cherchent. Il se glisse d'ombre en ombre, se pelotonne derrière une plante ou une roche, hérisse sa fourrure pour en changer la couleur, grimpe en hauteur, se trouve un terrier où se dissimuler rapidement.

Le Chaton a mis dans son sac : une capuche sombre, une corde légère et un grappin, quelques outils dépareillés mais bien pratiques, une collection de mouchoirs volés aux bourgeois du Royaume, un bon couteau bien aiguisé.



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.

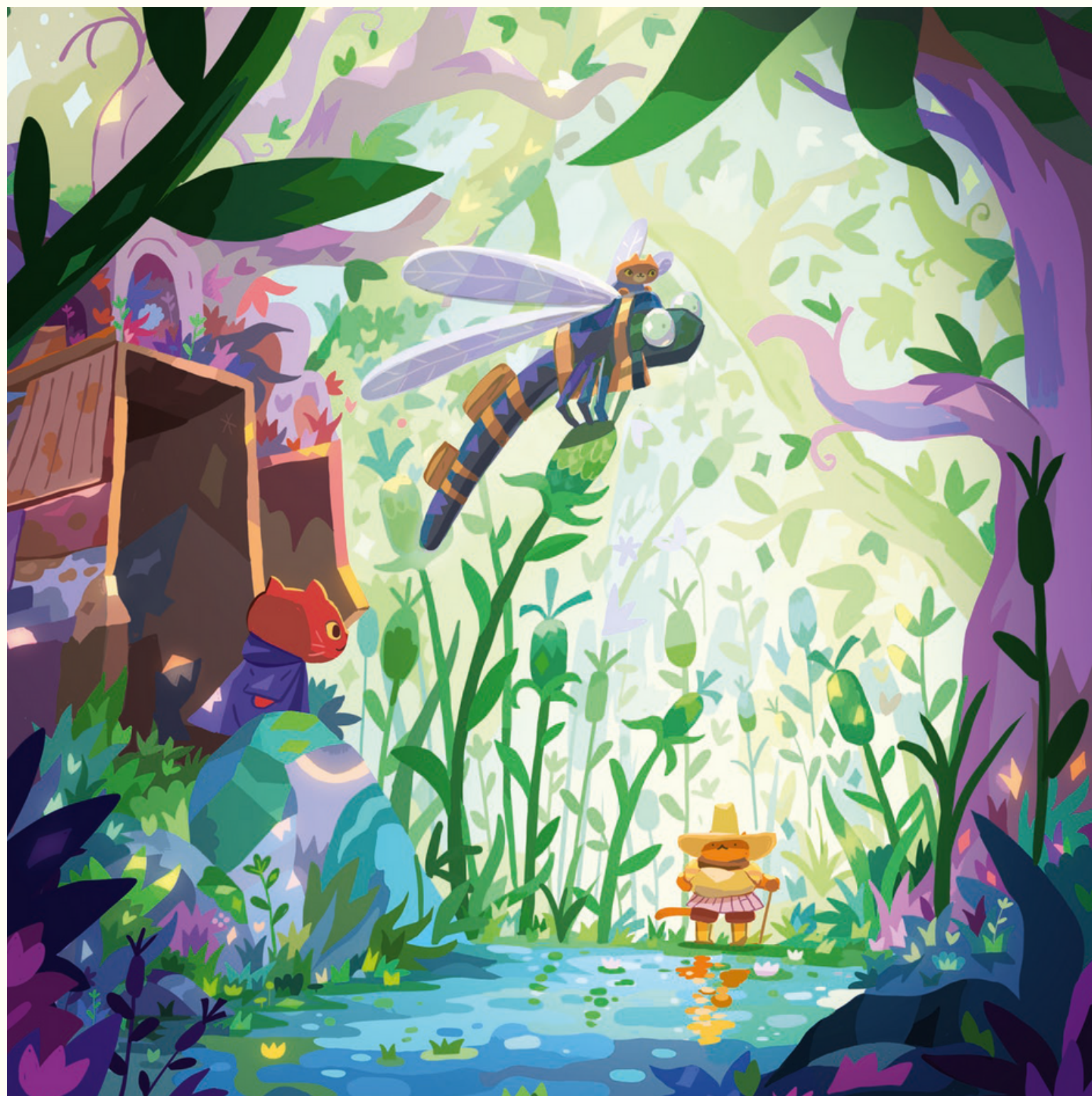


L'exil

La loi la plus injuste de Walter est certainement l'Exil des Chatons. Sous le prétexte absurde d'une quête initiatique, c'est en réalité une punition pour les familles et un péril pour chaque enfant ainsi éloigné. Suivant un calendrier qu'il est le seul à comprendre, Walter organise un tirage au sort (que tout le monde sait truqué) afin de savoir quels Chatons seront mis à la porte. S'ensuit une parodie de célébration lors de laquelle une quête leur est assignée. Et ensuite, bon débarras !

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 !