

The background is a light purple color with a repeating pattern of white line-art celestial bodies. These include various planets with rings, craters, and stripes, as well as small yellow stars and dots. A black silhouette of a cat's head is positioned to the right of the word "Nonjons".

Nonjons & Chatons

AVENTURES SPATIALES



Introduction

Pendant soixante ans, le roi Walter régna sans partage. Il s'éteignit paisiblement dans son château, au moment même où une révolution commençait à poindre. Ses enfants les plus âgés prirent la fuite, laissant le trône à la benjamine de la fratrie — une jeune chatte au caractère bien différent de sa famille.

Loin de vouloir perpétuer les traditions de pouvoir, la nouvelle reine entreprit de transformer en profondeur le Royaume des Chats. Elle mit en place une monarchie constitutionnelle, organisa l'élection d'un gouvernement, et réduisit drastiquement les taxes. Le peuple, surpris mais ravi, l'acclama. **Une nouvelle ère débuta.**

Malgré la loi injuste instaurée autrefois par Walter, les Chatons ne rentrèrent pas immédiatement à l'Arbrachat. Au contraire, plus libres que jamais, ils se mirent à parcourir le monde. En moins d'un siècle, ils explorèrent tous les recoins de leur planète, résolvant certains des grands mystères qui la hantaient depuis des générations. Mais le monde finit par leur paraître trop petit.

C'est ainsi que naquit le **Programme Spatial Félin** : une immense initiative pour cartographier les cieux et visiter les astres voisins. On envoya des satellites, puis des missions habitées, sur toutes les planètes proches... et sur le satellite naturel de la Terre : la Moune. Les Chats construisirent des bases orbitales et explorèrent plus que n'importe quelle espèce leur système solaire.

Aujourd'hui, c'est à vous de prendre le relais.

Nouvelles recrues du programme, vous vous apprêtez à embarquer dans un vaisseau en direction de l'espace. Votre mission : explorer les planètes du système solaire, récolter un maximum d'informations, et revenir sur Terre avec des découvertes. Peut-être que ce voyage vous mènera vers des réponses... Et qui sait ? Peut-être qu'il éclairera enfin l'un des derniers grands mystères du Royaume des Chats.

Donjons & Chatons – Aventures Spatiales est une extension intergalactique pour Donjons & Chatons qui propulse vos joueurs... dans les étoiles !

Des siècles ont passé depuis l'époque de Walter et des grandes aventures terrestres. Le Royaume des Chats entre désormais dans une ère de science et d'exploration : celle de la conquête spatiale.

Les Chatons ne partent plus à l'aventure en forêt ou dans des donjons oubliés... mais à bord de vaisseaux rafistolés, faits de bois et de métal humain recyclé.

Leur mission ? Explorer les planètes du système solaire, étudier les mystères laissés par les humains, et découvrir de nouveaux mondes – tout en vivant des aventures farfelues et pleines d'émotions stellaires.

Dans cette première expédition, les joueuses incarneront de jeunes Chatons fraîchement entraînés, prêts à décoller à bord de leur vaisseau flambant neuf vers la **Moune**, le satellite naturel de la Terre, où une base humaine abandonnée attend d'être redécouverte... ou réveillée.

Ce livret propose tout le nécessaire pour faire voyager vos Chatons à travers l'espace :

- Un système de déplacement interplanétaire avec des événements aléatoires
- Plusieurs vaisseaux personnalisables et une large sélection de modules farfelus
- Quatre nouvelles enfances
- Onze talents inédits adaptés à l'exploration spatiale
- Un scénario complet mêlant exploration spatiale et mystères humains.

...

Donjons & Chatons – Aventures Spatiales est pensée pour les conteuses et joueuses qui souhaitent étendre leur univers de Donjons & Chatons au-delà des sentiers forestiers et des donjons poussiéreux.

Pas besoin de s'y connaître en science-fiction : l'univers garde le ton mignon et tendre propre à Donjons & Chatons, tout en ajoutant une pincée de mystère cosmique et de nostalgie humaine.

Enfances spatiales

Le Chatstronaute

Le Chatstronaute est un Chaton audacieux, un véritable explorateur des étoiles. Il n'a pas peur de flotter dans le vide spatial et aime sauter d'un vaisseau à l'autre pour découvrir des mondes inconnus. Rien n'est trop grand ni trop petit pour lui, tant que l'aventure est au rendez-vous !

Déplacement d'astronaute : Vous pouvez effectuer aisément des sauts en gravité faible ou nulle, ce qui vous permet de vous déplacer très rapidement d'un endroit à un autre sans avoir à vous soucier des obstacles.

Le Chatstronaute a mis dans son sac : Un jetpack de poche, des rations de voyage spatial, un scanner de proximité, un harnais d'astronaute et un journal d'expéditions.

La Frogue

Petite grenouille originaire de la Terre, agile et pleine d'énergie. Ses yeux sont grands, curieux et elle a une capacité impressionnante à sauter dans toutes sortes de situations. C'est une exploratrice en herbe, mais aussi une experte pour éviter de tomber dans les pièges les plus complexes.

Saut de grenouille : Vous pouvez sauter très haut et très loin, ce qui vous permet de traverser des obstacles ou d'atteindre des endroits inaccessibles pour les autres. Vous êtes également capable de rebondir sur des surfaces difficiles, comme des murs ou des troncs d'arbres.

La Frogue a mis dans son sac : Un chapeau d'exploratrice, un filet de capture, des bottes anti-glisse, un bocal de lucioles et une sacoche de cailloux.

Le Chatnoine

Un chat spirituel et discipliné, élevé dans les arts mystiques et la méditation. Le Chatnoine suit la voie de l'équilibre et de la paix, il maîtrise les énergies qui l'entoure pour protéger et guider ceux qui lui sont chers.

Télékinésie : Vous pouvez utiliser une forme de télékinésie pour manipuler de petits objets ou créer une impulsion pour repousser un adversaire. Vous pouvez aussi apaiser une créature en utilisant cette force pour calmer son esprit.

Le Chatnoine a mis dans son sac : son Sabre de la Paix, une robe de méditation, une sacoche de plantes médicinales, une gemme d'harmonie et un ensemble de bâtons de pratique.

Le Minou-ion

Un chat scientifique, toujours en quête de réponses. Il est curieux, intelligent et passionné par tout ce qui touche à la technologie et aux mystères de l'univers. Il aime démonter les objets pour comprendre comment ils fonctionnent et appliquer ses découvertes.

Prédire les anomalies : Votre esprit scientifique est capable de repérer les anomalies dans des systèmes ou environnements complexes avant qu'elles ne se produisent. Vous avez une intuition forte pour savoir quand quelque chose va mal.

Le Minou-ion a mis dans son sac : un drone assistant, des lunettes multifonctions, un carnet d'observations scientifique, une boîte d'analyse et un set complet de chimiste.

Talents spatiaux

Onze nouveaux talents viennent compléter la liste du jeu de base. Au début de votre campagne spatiale, chaque joueuse devra sélectionner deux talents supplémentaires parmi ceux présent sur cette page.

Analyser des trucs bizarres : pour les Chatons souhaitant analyser quelques chose qu'il ne connaissent pas (encore)

Lire les bip bip : pour les Chatons qui cherchent à comprendre du langage humain écrit sur ordinateur ou une interface

Piloter sans les pattes : pour les pilotes en herbe

Toucher des boutons au hasard : pour les Chatons qui pensent savoir ce qu'ils font avec de la technologie

Décrypter les gribouillis humains : pour les Chatons souhaitant lire un document écrit à la main par un humain

Faire des bonds lunaire : utile pour les Chatons qui veulent se déplacer en faible gravité

Mordiller des câbles : pour les Chatons qui cherchent à réparer des choses humaines

Négocier avec une cafetière : pour les Chatons qui souhaite interagir avec des appareils semi-intelligent

Taper doucement sur un écran : pour les Chatons qui utilise des interfaces capricieuse ou cassée

Regarder fixement jusqu'à ce que ça marche : pour les Chatons persuadés que s'ils fixent une machine assez longtemps, elle finira par obéir

Se cacher dans un scaphandre vide : pour les Chatons souhaitant se dissimuler dans des endroits improbables ou de passer inaperçu au milieu d'équipements humains

Le Système Solaire

En plus de la Terre que vous connaissez déjà, vous trouverez ici la description de 6 autres lieux complètement explorables dans le cadre de vos aventures spatiales. Libre à vous de rajouter à cette liste tout type d'objets cosmiques que vous désirez (un trou noir, un trou de ver... etc).

Le Moune

La Moune est un petit satellite de la Terre, calme et paisible. C'est un endroit où les explorateurs peuvent se poser en toute sécurité, mais aussi un lieu de mystères et de ruines oubliées.

Point d'intérêt :

- La base lunaire, la première station spatiale construite par le Royaume des Chats

Croquette

Croquette est la planète la plus proche de la Terre, une planète rouge, stérile et recouverte de vastes étendues désertiques. Bien que l'air soit mince et les températures extrêmes, des bases de recherche ont été établies sur cette planète pour explorer les mystères de l'espace.

Points d'intérêts :

- Une base en orbite, point de passage pour les voyages interplanétaire
- Le Mont Walter, un volcan haut de près de 20km et s'étendant sur 650km de diamètre

Saturnia

Saturnia est une majestueuse planète gazeuse avec de gigantesques anneaux qui entourent son corps. Le royaume des anneaux est fascinant, mais aussi mystérieux. Ses gaz flottants cachent des créatures étranges qui semblent être nées des nuages.

Point d'intérêt :

- Une station orbitale de ravitaillement, caché dans l'anneau de la planète

Glaciana

Glaciana est une lune gelée, couverte de mers de méthane et d'océans glacés. C'est un endroit où des créatures aquatiques primitives résident sous la glace, et où d'anciens explorateurs ont laissé des bases souterraines, toujours intactes.

Point d'intérêt :

- Une drôle de chose sous la glace (voir Chapitre 2 – Les Trois Fragments)

L'Étoile

L'Étoile, ou le Soleil, est l'entité centrale de ce système. Bien qu'il soit inaccessible, il joue un rôle crucial dans l'économie énergétique de tout le système. Des stations d'énergie autour de l'Étoile exploitent son pouvoir et envoient de l'énergie dans tout le système.

Point d'intérêt :

- Les multiples satellites en orbites, chargés d'étudier l'astre

Le Voyageur

Le Voyageur est une comète qui traverse le système solaire de manière erratique. Chaque passage est un événement, car la comète semble avoir une origine mystérieuse et des énergies uniques qui affectent tout sur son passage.

Point d'intérêt :

- Les débris en orbite (voir Chapitre 2 – Les Trois Fragments)

Déplacement interplanétaire

À bord de leur vaisseau rafistolé, les Chatons s'élancent dans le vide stellaire, sautant de planète en planète à la recherche de réponses et d'étranges découvertes. Mais attention : traverser l'espace n'est jamais anodin. Entre les perturbations magnétiques, les objets célestes capricieux et les bizarreries du cosmos, chaque trajet peut se transformer en mini-aventure.

Le déplacement d'une planète à une autre se mesure en **tours de voyage**, selon une grille de distances simple (voir page 8). À chaque tour, le pilote du vaisseau doit réussir un test de **Malin (2)** pour éviter les imprévus. En cas d'échec, un événement spatial est déclenché. Pour cela, lancez deux dés et regardez dans la table des événements spatiaux page 8. Ces événements peuvent être anodins, dangereux ou simplement... absurdes.

Chaque tour consomme 1 unité de carburant de votre vaisseau. Il est possible de faire escale pour refaire le plein, mais uniquement sur **Terre**, la **Moune**, **Croquette**, **Saturnia** et **l'Étoile**. Attention cependant : une escale entraîne un désavantage au prochain test de voyage.

Certains vaisseaux ou modules peuvent modifier la durée du trajet, la consommation, ou réduire les risques d'incident. Le voyage est donc aussi une affaire de stratégie : mieux vaut planifier ses itinéraires et surveiller ses ressources... ou s'attendre à ce que l'espace décide pour vous !

Grille des distances

D / A	L'Étoile	Terre	Moune	Croquette	Glaciana	Saturnia	Le Voyageur
L'Étoile	X	3	3	5	7	7	9
Terre	3	X	X	2	4	4	6
Moune	3	X	X	2	4	4	6
Croquette	5	2	2	X	2	2	4
Glaciana	7	4	4	2	X	X	2
Saturnia	7	4	4	2	X	X	2
Le Voyageur	9	6	6	4	2	2	X

Grille des événements spatiaux

2d6	1	2	3	4	5	6
1 à 3	Panne soudaine : le vaisseau perd 2 unités de carburant au lieu de 1.	Perturbation temporelle : le prochain test d'un joueur au hasard sera avec désavantage.	Petit bug du système de navigation : détour imprévu. le voyage dure un tour de plus.	Gravité fluctuante : tout le monde flotte. doit réussir un test de Malin (2) pour ne pas cogner un mur et perdre un point de santé.	Vent solaire joueur : modifie la trajectoire du vaisseau de manière imprévue. Test de Malin (2) pour rester sur la bonne route.	IA en grève : l'IA du vaisseau refuse de collaborer tant qu'on ne lui lit pas un poème.
4 à 6	Champ magnétique étrange : les modules sont temporairement désactivés pendant ce tour.	Pluie de météorites ! Le vaisseau subit 1 dégât à l'armure (jet de Malin pour essayer d'esquiver).	Rencontre avec une Gelée Cosmique : elle mime les mouvements des Chatons ... et semble vouloir jouer.	Flashback volé : un des joueurs se souvient d'un moment d'enfance... qui n'est pas le sien.	Pause-cinématique cosmique : les joueurs entendent une musique épique et sentent que "quelque chose d'important" va arriver... mais rien ne se passe.	Traducteur défaillant : le traducteur traduit désormais tout de travers jusqu'à ce que quelqu'un le répare

Vaisseaux et Modules

Les Chatons ne voyagent pas à bord de vaisseaux dernier cri... mais plutôt dans des engins rafistolés, bricolés à partir de ruines humaines, d'artefacts magiques et de technologies félinement adaptées. Chaque vaisseau est unique, une prouesse d'ingéniosité et de débrouillardise qui reflète le charme un peu fou de ces explorateurs.

Un vaisseau est composé de deux éléments essentiels : sa **coque de base** (qui définit sa résistance, sa capacité de carburant, son agilité, etc.) et **ses modules** (qui apportent des fonctions supplémentaires comme un laboratoire, une salle de soin, un traducteur ou même une salle de jeux). Les joueuses choisiront leur vaisseau de départ parmi plusieurs modèles disponibles, chacun avec ses avantages et ses limites. Ils devront ensuite remplir leur **Fiche d'équipage** (en annexe).

Au début de l'aventure, les Chatons disposent automatiquement de deux modules de base : un **Traducteur Universel** et une **IA de bord** (parfois un peu capricieuse). À cela s'ajoutent trois modules supplémentaires que les joueuses pourront choisir librement parmi la liste qui suit. Ces choix détermineront les points forts – et les limites – du vaisseau au cours de l'exploration.

Au cours de l'aventure, les Chatons devront surveiller attentivement l'état de leur vaisseau. Chaque déplacement interplanétaire consomme du carburant, et à 0 unité de carburant, c'est la panne sèche : il faudra alors se faire remorquer jusqu'à la station la plus proche... tout en subissant un événement aléatoire pendant l'attente. De même, les points d'armure du vaisseau représentent son intégrité physique : à 0 point d'armure, le vaisseau est détruit et l'aventure prend fin.

Heureusement, il est possible de faire le plein ou réparer son vaisseau dans certaines bases, moyennant parfois quelques missions ou faveurs locales. Une gestion rigoureuse de ces ressources sera donc cruciale pour espérer revenir sur Terre avec des découvertes... et tous ses moustaches !

Les coques du vaisseau

Nom de la coque	Point fort	Faiblesse	Carburant	Armure
La Ronronium	Très rapide (un tour de voyage de moins nécessaire pour aller d'un point A à B)	Cabine exiguë, moins de place pour les modules (2 au lieu de 3).	4	4
La Plaie	Modulable à l'extrême (4 emplacement de modules au lieu de 3).	Plus lourd donc, plus lent (un tour de voyage supplémentaire nécessaire pour aller d'un point A à B).	5	4
La Tortue	Blindé (bonus défensif)	Consomme une unité de carburant de plus par tour de voyage.	6	6
La Flèche	Très rapide (un tour de voyage de moins nécessaire pour aller d'un point A à B)	Peu solide, fragile aux chocs	5	2

Les modules

Système MiaouAI (par défaut) : Une IA féline embarquée. Donne des conseils très inutiles, mais parfois étrangement pertinents... quand elle veut.

Traducteur d'humain (par défaut) : Permet de lire ou comprendre certains messages humains.

Griffe-Mécano : Permet de faire des réparations rapides sur le vaisseau ou de bricoler un objet.

Station météo spatiale : Prédit les événements célestes à venir. Permet de connaître le prochain événement de voyage (consomme 1 unité de carburant supplémentaire pour cela).

Caisson de stase : Permet de dormir pendant les longs trajets sans risquer d'événements (consomme 1 carburant supplémentaire par tour de voyage).

Gratis-dos : Machine de massage pour chats. Permet de restaurer 1 point de santé à un chaton.

Miroir de la Queue Cosmique : Offre une vision alternative d'un lieu (passé, futur, dimension parallèle... ou simple hallucination).

Voix de la Matriarche : Module vocal ancien. Active un hologramme félin mystique qui peut répondre à une question floue... ou chanter du karaoké des années 2000.

Mini Miaou-Drone : Petit drone félin qui explore les zones étroites ou dangereuses à distance. Adore les couloirs trop petits pour un chaton.

Raffineur : Permet de générer une unité de carburant supplémentaire à la fin de chaque voyage (une fois par destination).

SAS de téléportation courte portée : Permet de se déplacer instantanément dans un rayon limité. En cas d'échec au test de **Costaud (2)**, lancer 2d6 pour un bug ci-contre.

Schrödinger : Une fois activé, un chaton devient "à la fois dans le vaisseau et ailleurs". Peut traverser les murs... ou disparaître complètement. Utilisable une seule fois, par un seul Chaton.

2d6	Effet
2	Chatons inversé (parle et pense à l'envers)
3	Développe un besoin urgent de ramasser tous les cailloux qu'il croise
4	Parle avec un accent aléatoire pendant une heure
5	Devient haut de 15 cm jusqu'au retour au vaisseau
6	Une chaussette, une créature passive ou une plante apparaît avec lui
7	Se transforme en poisson rouge flottant dans l'air
8	Ne peut s'exprimer qu'en rimes
9	Un mini-double spectral le suit partout jusqu'au retour au vaisseau
10	Perd tout sens de l'orientation
11	Devient magnétique, attire les objets métalliques
12	Coup de bol, rien ne se passe

Canapé : Ajoute 1 point d'Amitié permanent à l'équipage. Très doux, très confortable.