

Donjons & Chats

Version Mini



Mon livre d'Aventure

Un tout petit jeu de rôle de Clément De Ruyter



Donjons et Chatons est un univers mêlant le conte, le Moyen Âge fantastique et le post apocalyptique où on suit les pérégrinations d'une compagnie de Chatons chassés de leur Royaume par une loi inepte.

Les humains ont disparu de la planète mais on trouve encore quelques unes de leurs constructions, la nature a repris ses droits sur les ruines de cette civilisation oubliée. Les animaux ont évolué et ont copié, en partie, des sociétés humaines, chats, chiens, rats et autres sont à l'aube d'un Moyen Âge emprunt de magie et des technologies du passé. Rien d'étonnant à voir un Rat tunnelier avec une lampe frontale bricolée ou un Magicien Chat faire tomber la pluie. Ainsi certains animaux se sont rapprochés des êtres humains, parlant un langage commun mais d'autre n'ont pas évolué et vivent tel que nous les avons toujours connu. Vous trouverez dans ce livre quelques exemples d'organisation sociale ainsi que des animaux et créatures plus sauvages. On ne sait pas trop ce qui est arrivé aux humains, certains disent en avoir vu, parlant de "gros tout nus", des géants sans pelage vivants souvent seuls et cachés. Peut-être que la nature était fatiguée de toutes les balafres laissées par eux dans la terre, de tout ce béton qui commence à peine à être percé par les plantes, et de ces mares à jamais taries par des acides verts. L'âge de l'humanité étant bien finie, les animaux feront-ils les mêmes erreurs?

Notre aventure commence lorsque le gros roi Walter nous a exilé du royaume. "Trop de bouches à nourrir" qu'il disait... surtout la sienne oui ! Mais on ne se décourage pas ! Nous, les Chatons, nous parcourons le monde, affrontons tout les dangers et on se fait plein de copains au passage... Quand on sera devenu des chats, on rentrera au Royaume pour dire deux mots à Walter...

Ce jeu est la version «mini» de Donjons et Chatons pour jouer partout !
Pour suivre mon travail :
https://www.instagram.com/clement_deruyter

Organisation du jeu :



Pour 2 joueurs et +

Les joueurs incarnent des Chatons, ils sont les principaux protagonistes de l'histoire. Un des joueurs sera le Conteur, il n'incarne pas un Chaton mais décrit les lieux et fait vivre les personnage secondaires. Il est aussi «arbitre» de la partie, mais il ne doit pas être un tyran non plus !

Création d'un Chaton :

○ Réfléchissez au caractère du Chaton, son concept, puis trouvez vous un nom, un titre.

○ Répartissez les scores suivants entre vos 5 Qualités

Plus le chiffre est élevé plus vous êtes doué !

Choisissez une des trois répartitions suivantes :

(6-6-6-6-6) ou (4-6-6-6-8) ou (4-4-6-8-8)

Agilité : agir vite, discrètement, avec adresse

Graisse : tenir bon, faire obstacle, écraser

Sauvagerie : sortir les griffes, intimider, attaquer

Mignon : paraître inoffensif, adorable, réunir les foules

Intellect : avoir un plan, construire, comprendre

Ces scores correspondent à des formes de Dés ou D (D4, D6, D8, D10, D12, D20)

○ Vous avez 6 points de Vigueur, placez un D6 sur la case Vigueur sur la face «6».

Quand vous perdez un point de Vigueur, tournez le dés sur la face 5, 4 ect...

○ Vous avez 1 point d'Amitié (utilisez des pions, des bonbons...)

○ Décrivez vous dans «ma vie de Chaton», en une ou deux phrases.

Quels sont vos passions, que faisiez vous au Royaume, à quoi ressemble votre famille..?

○ Dessinez votre portrait.



Le matériel :

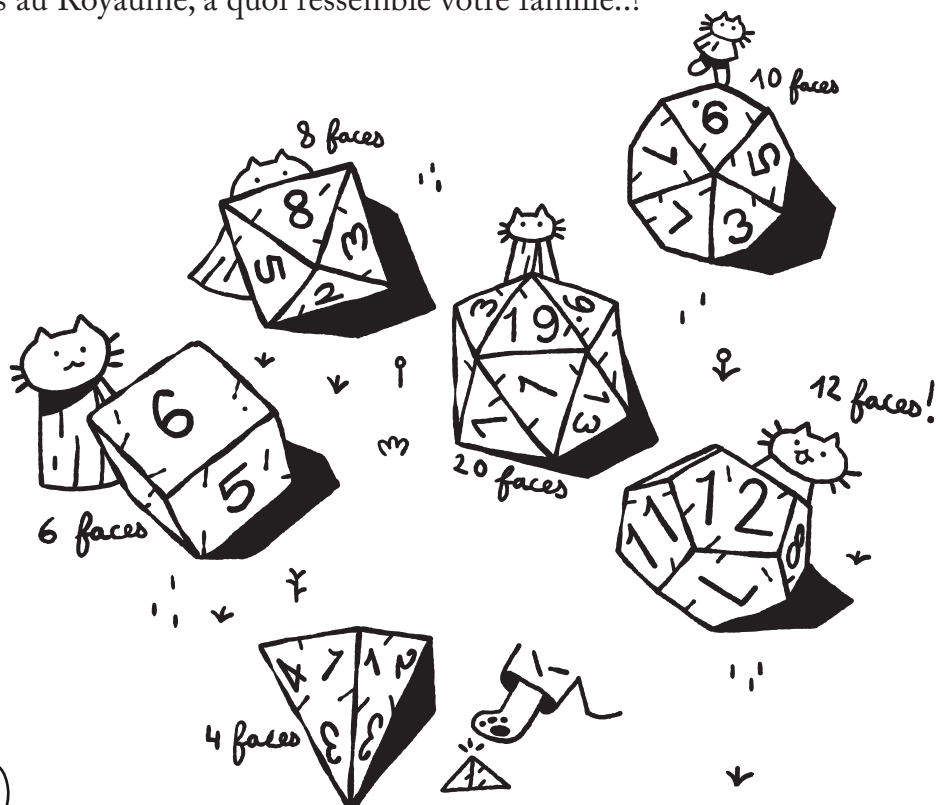
Pour jouer à Donjons et Chatons Mini il vous faudra :

○ Au moins 2 set de dés complets (avec toutes ces faces)

○ Une feuille de Chaton par Joueur et Joueuse.

○ Du papier brouillon, gomme, crayons !

○ De quoi faire des points d'Amitié



Système de jeu :

La route est jonchée d'Épreuves à surmonter pour nos vaillants Chatons.
Le Conteur présente chaque nouvelle Épreuve et les Chatons annoncent comment ils comptent la surmonter.

Lancez 2D correspondant aux Qualités impliquées (cela peut être deux fois la même).
Chaque D qui fait 4 ou plus est un succès.

Si un élément de la Vie de Chaton s'applique à la situation vous pouvez relancer un D raté, dites au Conteur en quoi votre Vie de Chaton peut vous aider dans cette Épreuve.
Le Conteur vous dira si le bonus s'applique.

0 Succès : échec

1 Succès : réussite partielle

2 Succès réussite totale

En cas d'échec vous perdez un point de Vigueur, la scène s'arrête sur une défaite (vous êtes capturés, vous vous égarez, votre embarcation prend l'eau...)

Avec 1 succès la scène s'arrête et vous réussissez mais à un certain coup (vous perdez un objet, du temps, vous n'avez pas le temps de souffler)

Avec 2 succès tout se passe comme selon votre plan !



Repos & Progression :

Quand vous avez le temps de vous reposer, lancer 1D6 et ajouter le à votre Vigueur, elle ne doit jamais dépasser 6.

Quand vous terminez une partie, augmentez un de vos D de Qualité d'un cran (donc de D4 > D6 > D8 > D10 > D12 > D20). Aucune de vos Qualités ne doit avoir plus de 3 crans d'écart, pour atteindre D12 puis D20, il ne faut plus avoir de Qualité a D4 ou D6.



Les Amitiés :

Lors d'une Épreuve, tous les Chatons font un jet pour surmonter l'obstacle. Plus ils réussissent, mieux l'Épreuve se passe. Cependant, ceux qui ratent individuellement perdent un point de Vigueur et sont en mauvaise posture malgré les succès des autres.
Pour éviter cela, un autre Chaton du groupe peut donner un point d'Amitié pour ne pas que son ami perde un point de Vigueur.

Exemple : «Attrape ma patte Miouche ! »

Vous avez 1 point d'Amitié au début de chaque partie.
Vous gagnez un point d'Amitié quand vos Dés font un 9 (en additionnant ou si un dé tombe sur la face 9).
Vous obtenez une des 9 Vies du Chat pour aider vos amis dans le besoin.



Game Over ?

Quand un Chaton, ou même tous les Chatons, arrivent a 0 point de Vigueur, ils ne peuvent plus continuer, ils sont perdus, inconscients...

Peut-être que l'Aventure s'arrête ici, après tout ils sont déjà brave d'avoir été jusque là... Mais peut être aussi que cet échec n'est que le début d'une nouvelle aventure.

Aide pour le Conteur :

Le joueur incarnant le Conteur est en charge du monde mais cela ne doit pas dire qu'il doit tout faire ! Demandez au joueur leurs objectifs, leurs rêves et placez les dans des situations où ils pourront briller, laissez les se faire des amis et affronter des dangers.

Exemple : Les chatons Miouche, Bib et Ficelle ont réussi à fuir une embuscade des Chiens de la Casse. Ils arrivent au bord d'un torrent de boue et doivent le traverser pour continuer leur périple.

Conteur : «Un torrent de boue vous barre la route, le contourner prendra du temps mais vous remarquez un tronc humide qui surplombe les eaux agitées ainsi que de nombreuses branches de bois mort environnantes. » Enfin, terminez votre description par «Chatons, que faites-vous ?». Les Chatons proposeront des actions, Miouche fini par dire : «On pourrait faire une embarcation avec le bois mort ! Je fonce ramasser du bois !»

Conteur : «Ok, rapidement tu vois que tu dois t'enfoncer dans les bois pour trouver les branches idéales. Fait moi un test d'Intellect pour trouver et Graisse pour porter les plus grosses branches.»

Ficelle : «J'ai toujours ma pelote de laine, je vais attacher les branches autour de nous entre elles pour faire la base du radeau.»

Conteur : «Ok, tu t'appliques à faire des nœuds solides, Intellect et Agilité.»

Bib : «Je grimpe à un arbre pour arracher des grandes feuilles pour faire une belle voile.»

Conteur : «Tu agrippes de toutes tes griffes un tronc d'arbre et tu commences ton ascension, fait-moi un test de Sauvagerie et Agilité s'il-te-plais.»

Selon les résultats de chacun, le bateau aura plus ou moins fière allure ! Un échec entraîne la perte d'un point de Vigueur pour représenter la fatigue ou un accident : Bib tomberait de l'arbre «ouille», Ficelle s'emmêlerait les pinceaux et passerait beaucoup trop de temps sur ses nœuds, Miouche ferait une mauvaise rencontre dans les bois, il serait poursuivi par un sanglier !

Exemple de test pour une Épreuve : Ficelle attache les branches entre elles. Elle a 8 en agilité et 6 en Intellect. Le joueur lance un D8 et un D6, le D8 fait 5 (succès !) et le D6 fait 3 (échec !) c'est donc un succès mitigé, peut-être que le cordage ne tiendra pas si bien... Mais Ficelle a écrit dans sa vie de Chaton qu'elle est une vraie chapeardeuse toujours pendue à un fil, elle est avantagée avec les cordes ...

Elle peut relancer le 3 et PAF elle fait 6 ! Avec deux succès le bateau tiendra bon !



Conteur, prenez note des réussites et échecs de chacun, proposez à ceux qui n'ont pas échoué d'aider les perdants en utilisant un point d'Amitié (et leurs éviter de perdre 1 point de Vigueur), demandez toujours «Comment tu t'y prends pour l'aider / le reconforter?». Une fois la scène terminée, et selon le résultat de l'équipe, continuez vos descriptions. Les Chatons ont-ils traversé sans embûches? Sont-ils pris dans des rapides? Le bateau prend-il l'eau? Soyez créatif et rebondissez sur chaque idées, l'aventure continue !

Au fil de l'Aventure :

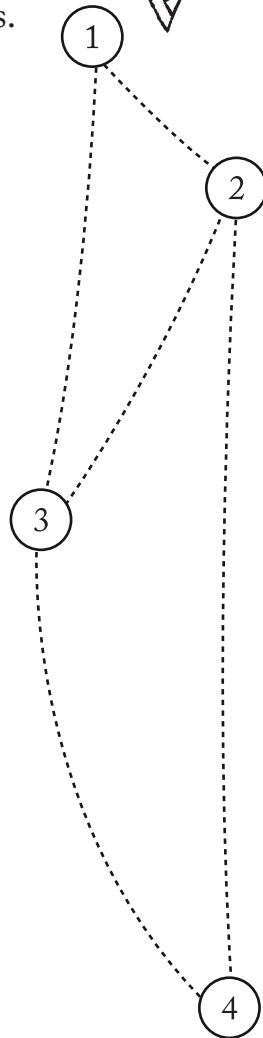
Vous trouverez ici quelques idées d'histoire très courte. Vous pouvez les développer ou créer les votre. Elles sont présente ici pour vous donner des idées.

Les Chatons sont exilés du Château et ne doivent revenir que quand ils seront devenus des héros ! La descente de la colline prend des heures sous une pluie froide.

A la nuit tombée, ils sont pourchassés par des Chiens de la Casse qui veulent les kidnapper pour les faire travailler dans leur sinistre repaire.

Des Chatons ont déjà été capturés et sont ballottés dans les sacs des Chiens. Les joueurs vont-ils les aider, s'enfuir, négocier avec les Chiens?

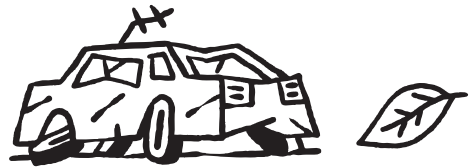
Capturés ou infiltrés dans la Casse Auto, les Chatons ont pour mission de libérer les animaux réduits en esclavage par les chiens. Ginger la Forgeronne en a plein le dos du chef Brutus et de ses sales manières, peut-être vous aidera-t-elle à faire la révolution. C'est l'occasion d'agir en héros et de vous faire plein de copains.



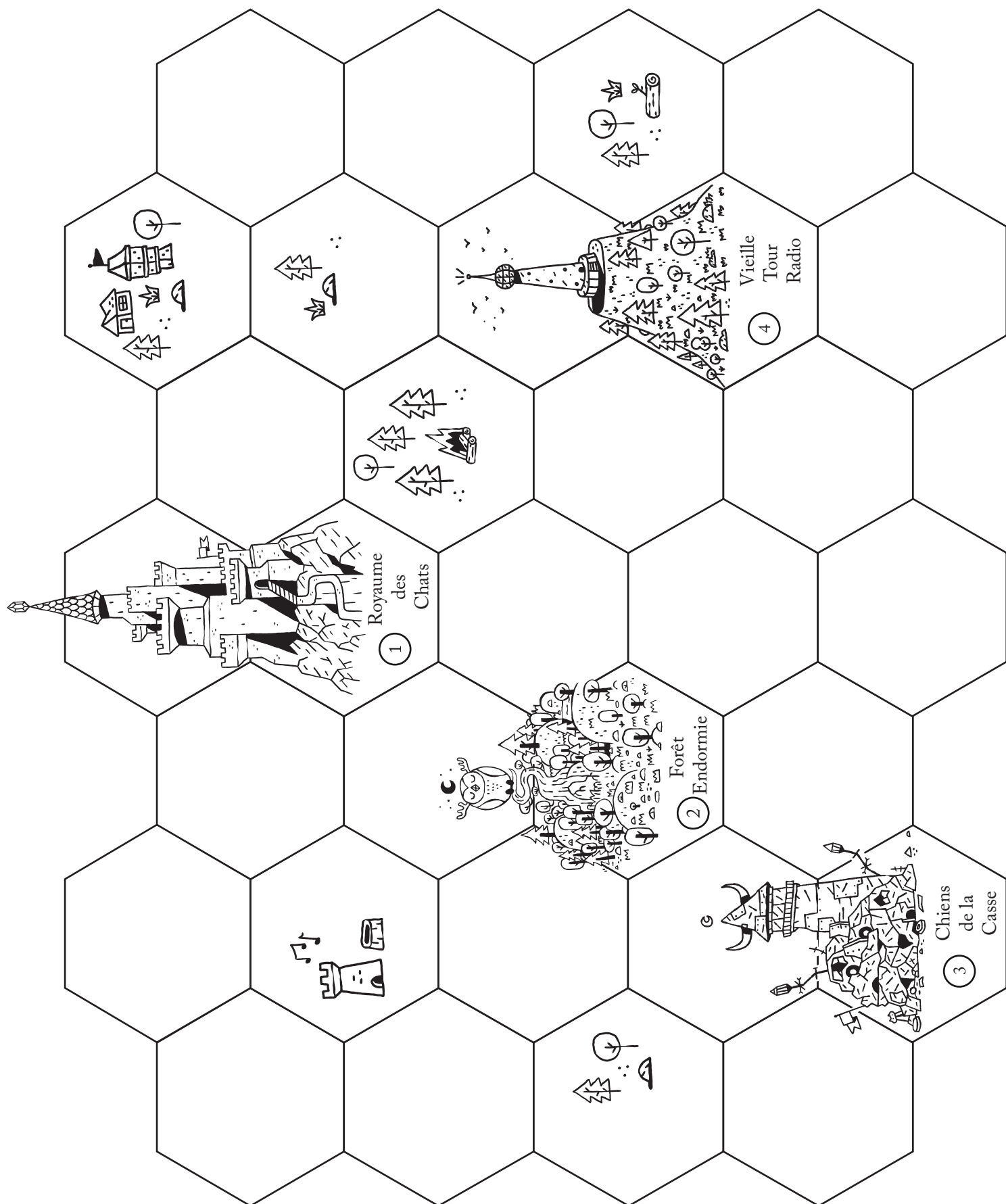
Euyant les Chiens, ils arrivent dans une forêt endormie, bien qu'accueillante au début, elle devient vite inquiétante.

Le cauchemar se propage parmi les animaux et les plantes. Des araignées géantes faites de vide et d'étoiles attaquent les Chatons. Des ronces folles s'enroulent autour d'eux...

Soudain Luna, une lévrière gardienne de la forêt vient à votre rencontre : la grande chouette Sélénée, l'esprit de la forêt, fait un mauvais rêve ! Il faut se rendre au coeur du bois, et apaiser l'esprit. Les Chatons vont-ils chanter une berceuse, user de la magie, réveiller l'esprit? Une fois apaisée, Sélénée vous donne à tous une petite broche en demi-lune comme remerciement.



Vous ne pouvez pas rater cette immense tour radio qui vous fait face. Elle est habitée par des Pigeons Voyageurs. Ils sont effrayés par ces petits prédateurs. Si vous avez la broche de Sélénée, ils auront de la crainte et du respect, les Grands Ducs sont leurs prédateurs ! Ils vous demanderont tout un tas de services, allant jusqu'à chasser leurs prédateur terrestres ou volants (faucon, fouines,...). Une fois leur amitié acquise, les pigeons vous permettront de monter sur leur dos, le reste du monde s'ouvre à vous... À l'aventure Chatons !



Vous trouverez sur ce plan les quelques lieux décrit précédemment. N'hésitez pas à compléter la carte avec vos propres idées.

Faites quelques tours de table, tous les joueurs (Conteur compris) écrivent une rumeur, une légende, un lieu dans un hexagone de la carte. Ces inventions seront utilisées par le Conteur pour créer des Épreuves, des rencontres possibles. Cela vous permet de savoir ce que les joueurs ont envie de voir apparaître dans l'histoire et cela aide le Conteur en manque d'imagination !

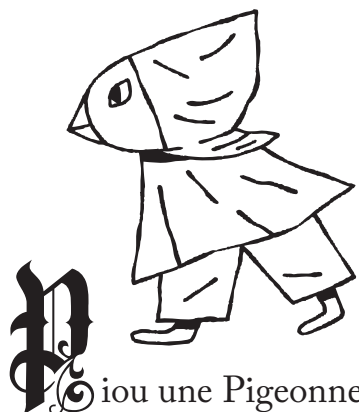


La Casse Auto est dirigée d'une main de fer par Brutus, un Molosse qui chapeaute la Casse du haut de sa tour de détritrus.

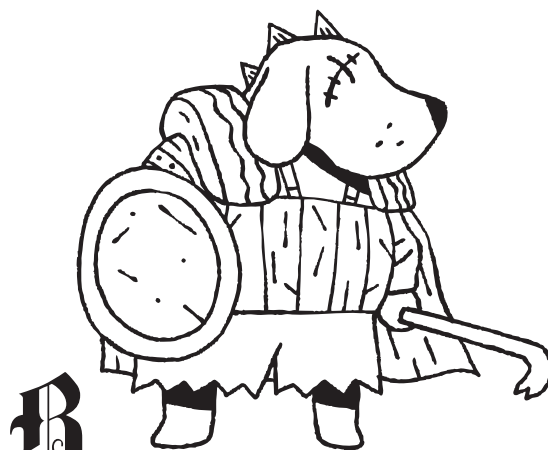
Quatre Chiens font des rondes autour des grillages barbelés.

Une multitude d'animaux sont réduits en esclavage et frappent le métal et la roche à longueur de journée et de nuit, ils peuvent prendre de trop courtes pauses dans des containers sommairement aménagés. Tout ces matériaux sont amenés a la Forgeronne Ginger.

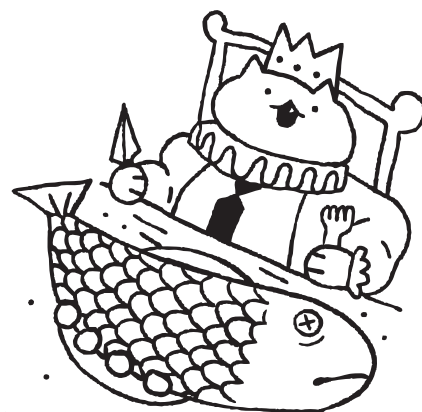
Ginger est une Retriever qui a en charge de forger les armures et armes des Chiens de la CasseS. Tout le matériel des Chiens passe entre ses pattes : bouclier en portière, épaulette en pneu, plastron en baril... Mais ses conditions de travail sont absurdes et elle est au bord du pétage de plomb... Chatons, que faites-vous pour aider tous ces pauvres animaux?



Piou une Pigeonne
voyageuse
Craintive et discrète.



Brutus, chef des Chiens de
la Casse. Bête et méchant.



Walter, roi du Royaume des
Chats. Oisif et toujours prêt à
s'empiffrer.



Suzanne la vipère
diseuse de bonne aventure



Breloque, le cochon vendeur
farceur mais généreux.



Des Rats Dégout, pouah !
Des inventeurs de génie.



Araignée astrale, elle hante le bois
endormi quand Sélénée cauchemarde.

Les jeux qui m'ont inspiré :
Mouse Guard / David Petersen, Luke Crane
Ryuutama / Jérôme 'Brand' Larré, Ryûtarô Matsukawa, Takuya Nakashiro, Atsuhiro Okada
Gnomes / Olivier Legrand

Un grand merci à
Lucy, Romain, Théo, Colombine, Eve & Laurent
Axel Tentacle et toute l'équipe de Jeudi JDR.



Joueuse, joueur :

Donjons & Chats

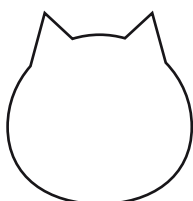
Version Mini



Mon nom :

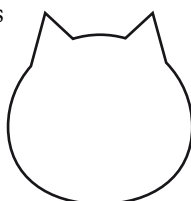
Qualités :

Vous lancez toujours une combinaison de 2D pour réussir une Épreuve.



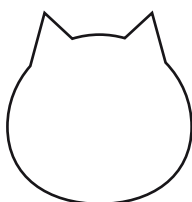
Agilité

Discrétion
Acrobatie
Viser



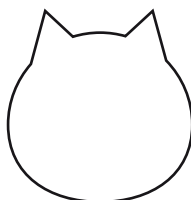
Graisse

Écraser
Résister
Rouler



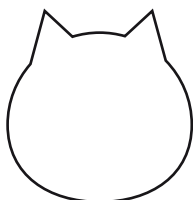
Mignon

Charmer
Négocier
S'adresser
aux masses



Intellect

Comprendre
Savoir
Deviner



Sauvagerie

Forcer
Bagarrer
Intimider

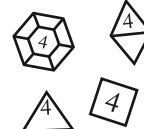
Répartissez les score suivants entre vos Qualités :
(6-6-6-6-6) ou (4-6-6-6-8) ou (4-4-6-8-8)

Portrait :

Aides de jeu

Chaque D de votre lancé qui fait 4 ou plus est un succès. Vous lancez toujours 2D.

- 0 Succès : Échec
- 1 Succès : Réussite mitigé
- 2 Succès : Réussite totale !



Vigueur

Au départ 6 points
Diminue quand vous faites un échec.

Amitiés

Au départ 1 point.
Gagnez 1 point si vous faites 9 avec vos D.
Dépensez 1 point pour éviter à un Chaton de perdre 1 en Vigueur en cas d'échec.

Ma Vie de Chaton :

Si un élément de votre vie de Chaton peut vous aider lors d'une Épreuve : Relancez un D raté.

