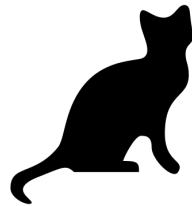


La marque du chat

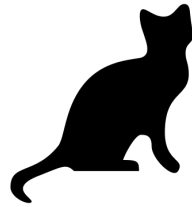
# La marque du chat

Par Ludomancien, sur une idée de Mallair66 développée par Wangrin  
pour le Troisième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

Images – Wiki Commons



# La marque du chat



*Pauvre rongeur, comment pourrais-tu sauver l'humanité de son sombre destin?*

## Avant-propos

**La marque du chat** est un jeu de rôle léger, inspiré des dessins animés et des séries télé. Le but du jeu est de faire vivre des aventures déjantées à un petit groupe de joueurs<sup>1</sup>. Il faut au moins 3 joueurs.

**La marque du chat** est un jeu de rôle « apéritif » et principalement narratif, dont les grands principes sont les suivants :

1. **L'humour est de mise** – bien qu'il soit possible d'aborder n'importe quelle thématique ou de créer n'importe quelle atmosphère, le jeu est conçu avant tout dans une approche humoristique.
2. **L'autorité est partagée** – il n'y a ni maître de jeu, ni arbitre, ce sont les joueurs qui créent l'histoire et les obstacles que leurs personnages devront affronter. Ce n'est pas un jeu compétitif, mais coopératif.
3. **La partie est structurée** – afin de recréer la trame narrative d'un épisode de dessin animé ou de série télé, une partie est volontairement ultra-structurée.
4. **La durée est courte** – c'est un épisode, pas un roman-fleuve, donc le jeu est conçu pour faire vivre des aventures pendant 2 heures environ

---

<sup>1</sup> Le masculin « joueur » est utilisé par simple souci de simplification.

## MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour jouer, vous avez besoin de six dés à six faces. Les dés de King of Tokyo fonctionnent parfaitement bien pour le jeu, comme vous pourrez le constater dans la résolution des conflits. Vous aurez également de quelques morceaux de papier pour la mise en place, et de 9 jetons noirs pour représenter votre Némésis.

Chaque participant a également besoin d'une fiche de personnage, disponible à la fin de ce document.

## LEXIQUE

**adversité** : l'adversité est incarnée par le joueur à gauche du joueur actif lors de la résolution d'un conflit

**chance** : la chance est incarnée par le joueur à droite du joueur actif lors de la résolution d'un conflit

**épisode** : partie de jeu – un épisode est structuré en six scènes

**marionnette** : animal ou humain possédé par un Voyageur du Temps

**rongeur** : petit animal que les voyageurs du temps utilisent comme marionnette

**scène** : élément d'un épisode, constitué d'un enjeu, d'un lieu, de personnages et d'un élément temporel (durée)

## C'est l'histoire d'un chat...

C'est l'histoire d'un chat qui vit chez un scientifique du nom de Schröder<sup>2</sup>. Spécialiste de la physique quantique et de l'étude de l'espace-temps, Schröder est un homme un peu farfelu, la tête toujours dans les équations, mais très attaché à son ami félin. Ce dernier apprécie également son maître. Bref, tout va bien dans le meilleur des mondes.

Jusqu'au jour où Schröder fait une découverte révolutionnaire qui permettrait à l'homme de voyager dans le temps. Impatient de prouver son génie, mais trop lâche pour tenter l'expérience lui-même, le scientifique fait l'expérience sur son chat. Le docile matou se met alors à arpenter les couloirs du temps, avec une aisance surprenante.

Cette expérience a un effet triple sur le pauvre matou.

D'une part, le voyage temporel accroît de manière surprenante ses capacités mentales, et il se voit soudainement doté d'une intelligence exceptionnelle et de pouvoirs psychiques (télépathie, télékinésie et autres joyeusetés).

D'autre part, il se retrouve perdu dans le temps. D'abord, il se met à explorer la temporalité dans le but de retrouver son maître. Par affection pour lui, d'abord. Puis par souci de vengeance. Puis lui vint une idée. Pourquoi se contenter de se venger de son ancien maître alors qu'il pourrait abattre son courroux sur l'humanité toute entière? Il voyage alors dans le passé pour influencer le cours de l'histoire.

Car le troisième effet est la perte de sa santé mentale : le chat super-intelligent devient mégalomane et cherche à prendre le contrôle du destin de la race féline au détriment de l'espèce humaine. Il devient alors « l'Empereur Schröder<sup>3</sup> » et modifie l'histoire de nos civilisations.

Résultat : dans le lointain futur, les chats dominant la Terre et ont asservi tous les humains. Tous? Non, une poignée d'irréductibles lutte toujours pour sauver l'Humanité.

---

<sup>2</sup> Prononcez « schreudeure »

<sup>3</sup> Comme la créature de Frankenstein, le chat a usurpé le nom de son maître.

## Les Voyageurs du Temps

Vous êtes ces héros , vous, les joueurs qui interprétez des humains du futur et qui tentent de défaire les plans machiavéliques de Schröder. Son empire tyrannique ne pourra pas être détruit facilement, mais seulement à la suite d'un grand nombre d'exploits à travers le continuum de l'espace-temps.

Les personnages doivent voyager dans le passé pour sauver le futur, en « corrigeant » les modifications effectuées par Schröder et qui ont conduit à l'asservissement de l'humanité.

Les Voyageurs du Temps forment une petite organisation, aux ressources limitées par rapport à l'extraordinaire puissance de l'Empereur des Chats. Ils disposent néanmoins des atouts suivants :

- **Des individus hors du commun :** les personnages ne sont pas ordinaires, ils possèdent des talents ou des capacités spéciales qui font d'eux des super-héros
- **La maîtrise du voyage temporel :** les personnages ont accès à une machine temporelle qui leur permet d'aller dans le passé et donc d'effectuer leur mission. Comment? C'est que nous allons voir...

## Retour vers le passé

Si le chat Schröder a été en mesure de voyager dans le temps directement, ce n'est pas aussi facile pour les personnages. En effet, par un hasard quantique, le corps et l'esprit de Schröder sont capables de déplacement temporel conjoint.

Ce n'est pas le cas pour les humains, qui doivent projeter leur esprit dans le passé et trouver un réceptacle adéquat pour agir dans leur nouvel environnement. Envahir un autre corps humain? Ah non, voyons! Premièrement, ce serait horrible. Deuxièmement, ce n'est scientifiquement pas possible. Le voyage spatio-temporel de l'esprit ne peut se faire d'humain à humain. Par contre, il fonctionne très bien d'humain à animal, en particulier d'humain à rongeur.

Les Voyageurs du Temps doivent donc prendre le contrôle d'adorables campagnols, marmottes, écureuils ou encore rats musqués pour déjouer les machinations de Schröder.

### **Rodentia - Sanctuaire des Voyageurs du Temps**

L'organisation qui lutte contre la tyrannie de Schröder possède des quartiers high-tech dans les égouts de la capitale impériale. Ce sanctuaire, c'est Rodentia. Des ordinateurs compliqués bricolés avec les moyens du bord, des stases temporelles dans lesquelles sont « stockés » les corps des personnages pendant leur voyage spatio-temporels, toutes sortes de gadgets électroniques plus ou moins bizarres. Une organisation de terroristes et de savants fous.

# Création de personnage

## CONCEPT

Définir le concept du personnage. Attention, dans le futur, tous les humains sont des esclaves des chats. Ils ne peuvent donc qu'avoir une profession de serviteur ou d'artisan. Le concept du personnage devrait se concentrer sur son attitude générale, ou un élément particulièrement significatif de sa personnalité.

### Exemple

*Simon choisit de jouer Parsifal, la brute sympathique. Un personnage bon vivant, qui reste optimiste face à l'adversité.*

## ATTRIBUTS

Les personnages sont définis par quatre attributs<sup>4</sup> :

- ZING – charme, empathie, capacité de séduction et de faire preuve d'humanité / le ZING permet de faire en sorte qu'une gentille passante trouve votre marionnette trop mignonne ou de faire appel à la compassion d'un fermier qui serait prêt à vous embrocher
- ZZAP – célérité, agilité, souplesse et réflexes / le ZZAP vous donne la possibilité d'effectuer des prouesses acrobatiques et de vous déplacer comme l'éclair
- DING<sup>5</sup> – inventivité, génie, logique et astuce / dans les dessins animés, les personnages bricolent n'importe quoi et font apparaître de la dynamite à tout bout de champ : le DING permet de faire ce genre de choses
- PAFF – force, vigueur et brutalité, combattivité / vous avez envie de vous défouler sur les méchants sbires du vilain matou? Le PAFF est là pour ça!

Choisissez 1 attribut – il sera votre atout.

Les attributs commencent avec un niveau de 0 (sauf celui de votre totem, voir ci-après) et peuvent augmenter jusqu'au niveau 3.

---

<sup>4</sup> Oui, c'est volontaire que les quatre attributs aient chacun quatre lettres. C'est plus élégant comme ça. Même chose pour les défauts.

<sup>5</sup> Prononcez « ding » comme une sonnette, pas comme « dingue »



Choisir ensuite 1 défaut (l'attribut entre parenthèses sera considéré comme votre désavantage) :

- BERK (ZING) – caractéristique des personnages asociaux
- ZZZZ (ZZAP) – lenteur de corps et d'esprit
- DEUH (DING) – stupidité
- OUIIN (PAFF) – sensibilité à la douleur

Un défaut fait en sorte que l'attribut associé ne peut jamais dépasser le niveau 0.

Exemple

*Parsifal la brute a pour atout Paff, bien entendu. Et pour défaut il prend Zzzz plutôt que Deuh, Simon préférant faire une brute débonnaire plutôt qu'une brute épaisse.*

## **TEMPORALITÉ**

La Temporalité représente l'ancrage du personnage dans le contexte spatio-temporel de l'épisode. Si un personnage n'a plus de temporalité, le lien avec sa marionnette est rompu et il retourne dans son espace spatio-temporel d'origine. Bref, la partie est fini pour lui.

Un personnage peut également puiser dans sa Temporalité pour manipuler le flux spatio-temporel. Un joueur actif peut dépenser 1 point de Temporalité pour effectuer une relance lors de la résolution d'un conflit.

Un personnage commence l'épisode avec 3 points de Temporalité.

## **MARIONNETTE**

Le joueur choisit l'animal qui abrite son esprit au début de l'épisode, selon le contexte choisi. L'espèce de rongeur n'a pas d'incidence directe sur la résolution des conflits.

Voici une liste non-exhaustive de rongeurs<sup>6</sup> :

- Campagnol
- Castor
- Chinchilla
- Cobaye
- Cochon d'Inde
- Écureuil
- Gerbille
- Gerboise
- Hamster
- Lemming
- Loir
- Marmotte
- Mulot
- Musaraigne
- Polatouche
- Porc-épic
- Ragondin
- Rat
- Souris
- Tamia

## **STRESS**

Si les personnages sont des super-héros de l'espace-temps, leurs marionnettes, elles, ne sont que de simples rongeurs. Elles sont donc fragiles. Les rongeurs sont des animaux généralement nerveux et peureux. Vous pouvez forcer votre corps à agir, mais il y a des limites, qui sont représentées par le stress.

Lorsqu'un personnage ne peut plus ajouter de Conséquences à sa fiche de personnage, il ajoute 1 point de Stress lorsqu'il subit une Conséquence. Si un personnage doit ajouter un 4<sup>ème</sup> point de stress, c'est la crise cardiaque : sa marionnette meurt.

## **TOTEMS ET CAPACITÉS SPÉCIALES**

Les Voyageurs du Temps ont développé des capacités spéciales et ils ont attribué des noms à ceux qui les possèdent. Ce sont des totems.

Un attribut leur est également associé. Cela permet d'avoir 1 succès supplémentaire automatique de l'attribut correspond lors d'une résolution de conflit.

### **COMPAGNOLS (ZING)**

Les Compagnols font preuve d'une empathie particulière leur permettant de lire l'esprit des animaux et des humains.

- Télépathie : le Compagnol peut communiquer par l'esprit à n'importe quelle distance et peut lire les pensées de surface d'un animal ou d'un humain.

---

<sup>6</sup> Pour une liste complète, consultez

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste\\_des\\_noms\\_vernaculaires\\_de\\_rongeurs](https://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_noms_vernaculaires_de_rongeurs)

- « Rongeurs, rassemblement! » : lorsqu'il réalise un franc succès lors d'une résolution de conflit, le Compagnol permet à tous les personnages de gagner 1 point de Temporalité

### **ÉCURIEUX (DING)**

Les Écurieux sont des génies de l'invention, capables de bricoler n'importe quelle machine à partir de n'importe quoi.

- « Je sais où il est » : l'Écurieux peut fabriquer un traqueur, un objet permettant de localiser et suivre les déplacements de Schröder
- Objet fétiche : l'Écurieux possède un type d'objet fétiche qu'il a toujours à portée de patte, même après un voyage dans le temps et dans l'espace – cela peut être un clé anglaise, un bâton de dynamite ou n'importe quel autre objet plus ou moins farfelu. Il peut en faire apparaître un exemplaire dans une scène au prix d'un point de temporalité.
- Les Écurieux commencent l'épisode avec 4 points de temporalité

### **CASTROGNE (PAFF)**

Un Castrogne transfère non seulement son esprit mais également sa vitalité dans le corps de l'animal possédé. Les marionnettes des Castrognes sont dotées d'une force physique extraordinaire.

- « Même pas mal » : le Castrogne surmonte toute douleur physique, il peut subir jusqu'à 4 conséquences et sa marionnette ne meurt qu'au 5<sup>ème</sup> point de stress.
- « Castrogne, fracasse! » : une fois par épisode, le Castrogne peut faire en sorte que le PAFF soit le seul attribut d'une résolution de conflit (l'attribut mineur est complètement ignoré).

### **MAROTTE (DING)**

Les Marottes sont les expertes des pouvoirs psychiques.

- « Regarde-moi dans les yeux » : la Marotte dépense 1 point de Temporalité et prend le contrôle mental d'un autre être vivant pour une scène
- « Ce n'est pas ce rongeur que vous cherchez » : la Marotte dépense 1 point de Temporalité et devient invisible pour un autre être vivant pour une scène
- Les Marottes commencent l'épisode avec 4 points de Temporalité

### **ZZAPSTER (ZZAP)**

Les Zzapsters sont capables d'utiliser le fluide temporel pour modifier l'espace, leur permettant de bouger rapidement voire même de se téléporter.

- « Cours, Zzapster, cours » : le Zzapster ignore les conséquences lorsqu'il fait un franc succès sur une résolution impliquant le ZZAP comme attribut mineur ou majeur.
- « Je suis derrière toi » : le Zzapster était là, il est maintenant ici. Il est tellement rapide que vous ne l'avez pas vu bouger. Il dépense 1 point de Temporalité pour se téléporter d'un endroit à un autre.

### **LA VIE D'UN RONGEUR**

Dans la majorité des cas et la plupart du temps, vous serez un rongeur. Autant dire que cela limite certaines actions (mais ouvre la porte à bien d'autres possibilités).

Les Voyageurs du Temps ont appris à communiquer en tant que rongeur. Vous êtes donc en mesure de communiquer avec vos compagnons d'armes, et dans une certaine mesure avec les autres rongeurs de votre espace-temps.

# Jouer un épisode

## STRUCTURE D'ÉPISODE

Un épisode se déroule en **six scènes**. Étant donné qu'une partie devrait durer environ 2 heures, chaque scène devrait durer 15-25 minutes.

1. **L'INTRODUCTION**, au cours de laquelle la mission est présentée aux personnages
2. **L'EXPLORATION**, au cours de laquelle les personnages vont enquêter ou voyager vers leur objectif
3. **LA COMPLICATION**, au cours de laquelle les personnages font face à de nombreuses embûches
4. **LA CONFRONTATION**, au cours de laquelle les personnages vont affronter Schröder et ses sbires
5. **LE CLOU DU SPECTACLE**, quand la situation s'empire avant de s'arranger
6. **L'ÉPILOGUE**, parce qu'il faut bien conclure la mission

## QU'EST-CE QU'UNE SCÈNE?

Une scène est définie par les éléments suivants :

- **ENJEU** : ce qu'il faut faire pour que la scène soit résolue et que l'histoire puisse avancer
- **LIEU** : l'endroit dans lequel se déroule les événements
- **TEMPS** : la durée dans laquelle s'inscrit la scène
- **PERSONNAGES** : des adversaires et des figurants

### Exemple

*Les personnages sont dans une scierie abandonnée. Albert Einstein est ligoté sur un tapis roulant qui le mène vers une mort atroce. Ils ont deux minutes pour sauver le célèbre scientifique.*

Lorsque l'enjeu est résolu, qu'un autre élément est modifié ou qu'un nouveau paramètre entre en jeu, vous changez de scène. Nous verrons les implications par la suite. Commençons par le commencement, avec :

## L'INTRODUCTION

Après la création de personnage, mais avant le début de l'épisode proprement dit, vous procédez à la mise en place.

Chaque joueur prend un morceau de papier et écrit le nom d'une période historique. Il fait ensuite la même chose pour les éléments suivants :

- Événement
- Lieu

Il n'y a pas de paramètre strict à respecter pour les éléments écrits par les joueurs. Laissez libre cours à votre imagination. Vous pouvez également simplement discuter et décider ensemble des différents éléments. L'utilisation des morceaux de papier permet de rapidement briser la glace et d'avoir un effet « brainstorm ».

Ensuite, on passe au cœur de l'Introduction.

Les personnages viennent de faire un saut dans le temps et dans l'espace. Où sont-ils? Quand sont-ils? Que se passe-t-il? Qui sont-ils? Voilà les quatre premières questions auxquelles les joueurs doivent répondre.

- Révélez une période historique au hasard. Voilà le moment.
- Révélez un événement. Voilà le cadre.
- Révélez un lieu au hasard. Voilà l'endroit.

Peut-être quelques précisions sont nécessaires. Faites un tour de table pour cela.

### Exemple

*Les éléments révélés sont : « le Moyen-Âge », « un mariage » et « une cave à vin ». Les joueurs décident que l'épisode va se passer au temps de Jeanne d'Arc.*

À tour de rôle, les joueurs décrivent leur marionnette. C'est fait? On peut passer aux hostilités.

## **LA MISSION**

Les joueurs déterminent au hasard (jet de dés par exemple) un chef de mission. Celui-ci révèle un personnage et invente un objectif à atteindre en fonction des informations qui ont été déterminées jusqu'à présent.

### **Exemple**

*Le chef de mission déclare que Schröder a modifié l'histoire de Jeanne d'Arc. Il a détourné le destin de la bergère en faisant en sorte qu'elle tombe amoureuse d'un marchand de vins. Il faut empêcher leur mariage et ramener la brave Jeanne dans le droit chemin de l'histoire...*

Musique. Générique. Le chef de mission décrit la situation initiale et l'épisode proprement dit commence.

## **De scène en scène**

Un changement de scène a lieu lorsqu'il y a changement de lieu, de temps ou que l'enjeu de la scène a été résolu.

Il est important de bien établir l'enjeu de la scène de manière à ce que tous les joueurs agissent de concert à le résoudre.

L'objectif principal de tout épisode est de déjouer Schröder.

Chaque scène devrait donc avoir un enjeu qui permet de se rapprocher du chat pour finalement le confronter. Voyez chaque épisode comme une course-poursuite effrénée à travers le temps.

Dans chaque scène, il va y avoir des obstacles à surmonter. La capacité d'un personnage à franchir ou surmonter un obstacle est déterminée par la résolution de conflit.

## **Vaincre Schröder**

Schröder est la Némésis des personnages, et il est coriace! Comme tous les chats, Schröder possède 9 vies. À chaque épisode, les personnages devront le réduire à 0 Vie pour remplir leur mission (quelle que soit leur mission par ailleurs).

Les Vies de Schröder sont représentées par des jetons noirs (des pions de go ou de dames feront parfaitement l'affaire) placés au centre de la table.

Lors d'une scène (sauf durant l'Introduction ou l'Épilogue), un joueur peut à tout moment se saisir d'une Vie. Il doit alors déclarer qu'un obstacle se dresse sur la route des personnages et le décrire. Cet obstacle nécessite la réussite d'un ou plusieurs jets de conflits pour être surmonté.

*Important : les joueurs ne peuvent pas prendre plus qu'une Vie par scène, sauf durant le Clou du Spectacle.*

Lorsqu'un joueur se saisit de la dernière Vie, il doit résoudre cet ultime difficulté pour que Schröder soit vaincu.

## Résolution de conflit

Pour surmonter un obstacle, un joueur doit décrire les actions de son personnage et effectuer la procédure de résolution de conflit suivante :

Choisir les attributs appropriés

- Le joueur actif déclare son intention (la manière dont il veut résoudre le conflit)
- L'adversité détermine l'attribut majeur associé au conflit
- La chance détermine l'attribut mineur associé au conflit

Exemple

*Tobias l'Écurieux essaie de sauver Albert Einstein, ligoté sur un tapis roulant qui l'entraîne vers une énorme scie circulaire. Le joueur déclare qu'il veut jouer avec les boutons du panneau de contrôle pour arrêter le tapis mécanique. L'adversité détermine qu'il s'agit d'un conflit associé à l'astuce, donc au DING. La chance détermine qu'il va falloir être rapide, donc l'attribut mineur est le ZZAP.*

### Déterminer la difficulté

Chaque attribut (majeur et mineur) se voit assigner un niveau de difficulté.



- Le niveau de difficulté de l'attribut majeur est égal au nombre total de Vies de Schröder en possession des joueurs.
- Le niveau de difficulté de l'attribut mineur est 1, sauf si la Scène est le Clou du Spectacle, auquel cas la niveau de difficulté est 2.

#### Exemple

*Un joueur possède 2 Vies et un autre joueur possède 1 Vie. La difficulté du DING est donc de 3, et comme ce n'est pas le Clou du Spectacle, la difficulté du ZZAP est 1.*

Lors de la confrontation finale de l'épisode avec Schröder (le clou du spectacle), la difficulté devrait donc atteindre 8 pour l'attribut majeur et 2 pour l'attribut mineur. Avec 6 dés seulement, il sera nécessaire pour les personnages d'avoir obtenu des points dans leurs attributs pour remporter la bataille!

#### Lancer les dés

Le joueur lance 6 dés à six faces. Il peut faire 1 relance, c'est-à-dire relancer un ou plusieurs dés (de son choix). Il peut ensuite dépenser 1 point de Temporalité pour faire une nouvelle relance.

Comme cela a été mentionné au début, les dés du jeu de King of Tokyo sont bien adaptés (voir le tableau ci-dessous la colonne de conversion).

#### Évaluer la réussite

RÉSULTAT DU DÉ	ATTRIBUT / CONSÉQUENCE	KING OF TOKYO
1	CONSÉQUENCE	1
2	ATOUT	2
3	DING	3
4	PAFF	BAFFE
5	ZING	CŒUR
6	ZZAP	ÉCLAIR

Chaque dé est évalué séparément. Remplacer les résultats « atout » par l'atout du personnage.

Regroupez ensuite les dés par leur résultat.

Le joueur actif ajoute ses scores d'attributs majeur et mineur au résultat.

C'est ensuite le moment de l'évaluation de la réussite.

- Si le nombre de succès demandé pour l'attribut majeur ET l'attribut mineur est atteint, l'action est un franc succès.
  - Le joueur actif décrit sa réussite.
  - Le personnage du joueur actif obtient 1 point dans l'attribut majeur ou mineur
- Si le nombre de succès demandé pour l'attribut majeur OU l'attribut mineur est atteint, l'action est un succès partiel.
  - La chance décrit la réussite partielle.
  - Le joueur actif donne 1 point dans l'attribut atteint au personnage d'un autre joueur
- Dans tous les autres cas, c'est un échec.
  - L'adversité décrit ce qui se passe.

#### Exemple

*Rappelons que pour sauver Einstein, Tobias l'Écurieux doit obtenir 3 DING et 1 ZZAP. Il a 1 point de DING (car il est Écurieux). Le joueur lance les dés. Il obtient 3 PAFF, 1 ATOUT ET 2 CONSÉQUENCES. Il relance tous les dés sauf l'ATOUT. Il obtient 1 DING, 1 ZZAP, 1 PAFF ET 1 CONSÉQUENCE. Il garde ce lancer, car il ne veut pas dépenser de temporalité. Comme son atout est DING, et qu'il ajoute son point de DING, le résultat final est 3 DING, 1 ZZAP, 1 PAFF ET 1 CONSÉQUENCE. Il a parfaitement réussi, mais devrait subir néanmoins une conséquence.*

#### Conséquences

Les conséquences s'appliquent, que l'action soit un succès ou non.

L'adversité détermine et décrit les effets néfastes subis par le personnage actif.

Une conséquence doit être amusante (il ne s'agit pas de mutiler horriblement vos compagnons d'armes) et influence 1 attribut, qui aura une pénalité lors des prochaines résolutions de conflits.

Cette pénalité retire 1 succès de l'attribut en question au résultat final.

#### Exemple

*Le joueur a sauvé Einstein, mais subit une conséquence.*

*« Tu t'es électrocuté en manipulant le panneau de contrôle, déclare l'adversité. Ton poil est hérissé et de la fumée sort de tes oreilles. Tu reçois une conséquence de DING. »*

*Si le joueur avait reçu cette conséquence avant de sauver le scientifique, il aurait partiellement échoué, parce qu'il aurait eu 2 DING ou lieu de 3.*

Un personnage ne peut pas recevoir plus de 3 conséquences. S'il doit subir une 4<sup>ème</sup> conséquence, il ajoute un point de stress à la place.

Voilà. Vous devriez avoir maintenant compris les éléments nécessaires au système de jeu. À présent, lancez-vous! Le destin de l'humanité est entre les mains de vos rongeurs.

## Scénario

Voici un exemple de scénario complètement pré-construit. Cela vous permettra de jouer immédiatement, sans avoir à improviser les éléments des différentes scènes.

### Le culte de Bastet

L'Égypte de Cléopâtre. La reine a décrété que le culte de Bastet, la déesse-chat serait le seul culte autorisé. Schröder est forcément derrière l'ascension de cette forme de monothéisme félin...

1. Introduction – les Voyageurs du Temps prennent possession de leurs marionnettes au Caire. C'est une ville dont le commerce est très actif, les marionnettes peuvent être tout à fait exotiques.
2. Exploration – les personnages doivent s'introduire au palais de Cléopâtre et découvrir qui tire les ficelles. Apparemment, la reine a adopté un nouveau chat qu'elle apprécie particulièrement. Il correspond évidemment à la description de Schröder...
3. Complication – les personnages affrontent des prêtres fanatiques de Bastet à la solde de Schröder. Le combat peut avoir lieu dans les souterrains du palais de Cléopâtre, avec moult pièges et animaux dangereux (serpents, lions, etc.).
4. Confrontation – les personnages doivent faire face à Schröder, mais le maléfique félin s'enfuit...
5. Clou du spectacle – Schröder est parti pour Rome, où il compte créer une secte fanatique de Bastet qui pourrait renverser le pouvoir romain!
6. Épilogue – Rome et l'Égypte sont sauvées, les rongeurs prennent quelques vacances bien méritées avant de retourner à Rodentia.

## LA MARQUE DU CHAT – FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM

CONCEPT

TOTEM

ATOUT

DÉFAUT

PAFF

DING

ZZAP

ZING

CONSÉQUENCES

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

STRESS

TEMPORALITÉ

CAPACITÉS SPÉCIALES

### RÉFÉRENCE - TABLEAU DE RÉSOLUTION

DÉ	ATTRIBUT / CONSÉQUENCE
1	CONSÉQUENCE
2	ATOUT
3	DING
4	PAFF
5	ZING
6	ZZAP