

## Chaton ÉTINCELLE

**Joueuse**

**Enfance** MIAGE

**Caractère** COURAGEUSE

**Don de naissance** MENTOR AVISÉ



## Grimoire

- 1 SOINS DES BÊTES (MALIN)
- 2 VOIX ENCHANTERESSE (MIGNON)
- 3 SOINS (MIGNON)
- 3 PARLER AUX ARBRES (MALIN)

## 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

**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

## Sac de voyage

LIN PETIT GRIMOIRE DE MIAGIE

LIN SOLIE BAGUETTE MIAGIQUE

LIN BÂTON DE MARCHÉ TORDU

LIN GRAND CHAPEAU COUVERT DE SYMBOLES BIZARRES

LIN TROUSSE DE SOINS EN CUIR REMPLIE DE REMÈDES

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

## ÉTINCELLE

ÉTINCELLE EST UNE ÉTUDIANTE EN MAGIE. ELLE EST INTELLIGENTE ET COURAGEUSE. AVANT SON EXIL, ELLE ÉTAIT LA MEILLEURE ÉLÈVE DE SA CLASSE. SES PARENTS SONT DES MARCHANDS DE TISSUS RÉPUTÉS DE L'ARBRACHAT. ÉTINCELLE CONNAÎT BIEN SES CAMARADES, CAR ILS SONT AMIS DEPUIS QU'ILS SONT JEUNES ENFANTS. ILS SE SONT RENCONTRÉS PRÈS D'UNE MARE À L'EXTÉRIEUR DE LA CITÉ, PRÈS DES REMPARTS. CHAUN Y ALLAIT JOUER CAR L'ENDROIT AVAIT UN PETIT GOÛT D'AVENTURE ET D'INTERDIT. FROMAGE Y EST TOMBÉ À L'EAU. TOUT LE MONDE L'A AIDÉ À S'EN SORTIR. DEPUIS, MALGRÉ LEURS DIFFÉRENCES, LES CINQ CHATONS SONT AMIS POUR LA VIE !

### DON DE NAISSANCE : MENTOR AVISÉ

LE FANTÔME D'UN ANCIEN PROFESSEUR DE L'ACADÉMIE DE MAGIE A DÉCIDÉ D'ACCOMPAGNER LE CHATON. UN AUSSI JEUNE ÉLÈVE NE PEUT PAS PARTIR SUR LES ROUTES SANS UN ADULTE ! LE FANTÔME EST CERTES DE BON CONSEIL ET PLEIN D'ÉRUDITION, MAIS IL NE PEUT JAMAIS INTERVENIR PHYSIQUEMENT ET PUIS IL A DES IDÉES TRÈS ARRÊTÉES SUR LES BONNES MANNIÈRES, LA PRUDENCE DE RIGUEUR ET LES HEURES OBLIGATOIRES D'ÉTUDE.

### GRIMOIRE :

- SOIN DES BÊTES (MALIN/1 SUCCÈS) : LE CHATON SOIGNE COMPLÈTEMENT UNE BÊTE MALADE OU BLESSÉE, LA DÉBARRASSE DE SES PARASITES ET LUI REND LE POIL, LES PLUMES OU LES ÉCAILLES BRILLANTS.
- VOIX ENCHANTERESSE (MIGNON/2 SUCCÈS) : LA VOIX DU CHATON DEVIENT INCROYABLEMENT DOLCE ET PROFONDE, CAPABLE DE CALMER ET D'ENDORMIR OU D'ÉVEILLER DE VIVES ÉMOTIONS QUAND IL RACONTE UNE HISTOIRE.
- SOINS (MIGNON/3 SUCCÈS) : PENDANT UNE PAUSE, LE CHATON DÉPENSE UN POINT D'AMITIÉ ET REND UN POINT DE CŒUR À CHAUN DE SES CAMARADES PRÉSENTS.
- PARLER AUX ARBRES (MALIN/3 SUCCÈS) : EN POSANT SA MAIN SUR SON ÉCORCE, LE CHATON PEUT ENGAGER UN DIALOGUE AVEC UN ARBRE. PLUS CELUI-CI EST VIEUX, PLUS IL EST INTELLIGENT ET PLUS SA MÉMOIRE EST IMPORTANTE.



## Chaton **BOBINE**

**Joueuse**

**Enfance** CHATON DE LA CAMPAGNE

**Caractère** GROGNON

**Don de naissance** PETIT COMPAGNON



## Grimoire

1 PATROUILLE EN CHAUSSONS (COSTAUD)

3 LONGUE NUIT (MIGNON)

## 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

**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

## Sac de voyage

DES BARRES DE CÉRÉALES

UNE FOURCHE

UN GRAND CHAPEAU DE PAILLE

UN APPEL QUI IMITE LE CHANT DES OISEAUX

DES INSECTES SECHÉS POUR ARLEQUIN

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

## BOBINE

BOBINE EST FILS DE PAYSAN. IL A MAUVAIS CARACTÈRE, MAIS IL A AUSSI LE CŒUR SUR LA MAIN. SES PARENTS SONT DES ÉLEVEURS DE MOUTONS DE LA CAMPAGNE PROCHE DE LA CAPITALE. . ILS FOURNISSENT DE LA LAINE AUX HABITANTS DE LA CITÉ (AUX PARENTS D'ÉTINCELLE AUSSI). BOBINE CONNAÎT BIEN SES CAMARADES, CAR ILS SONT AMIS DEPUIS QU'ILS SONT SEULS ENFANTS. ILS SE SONT RENCONTRÉS PRÈS D'UNE MARE À L'EXTÉRIEUR DE LA CITÉ, PRÈS DES REMPARTS. CHACUN Y ALLAIT JOUER CAR L'ENDROIT AVAIT UN PETIT GOÛT D'AVENTURE ET D'INTERDIT. FROMAGE Y EST TOMBÉ À L'EAU. TOUT LE MONDE L'A AIDÉ À S'EN SORTIR. DEPUIS, MALGRÉ LEURS DIFFÉRENCES, LES CINQ CHATONS SONT AMIS POUR LA VIE !

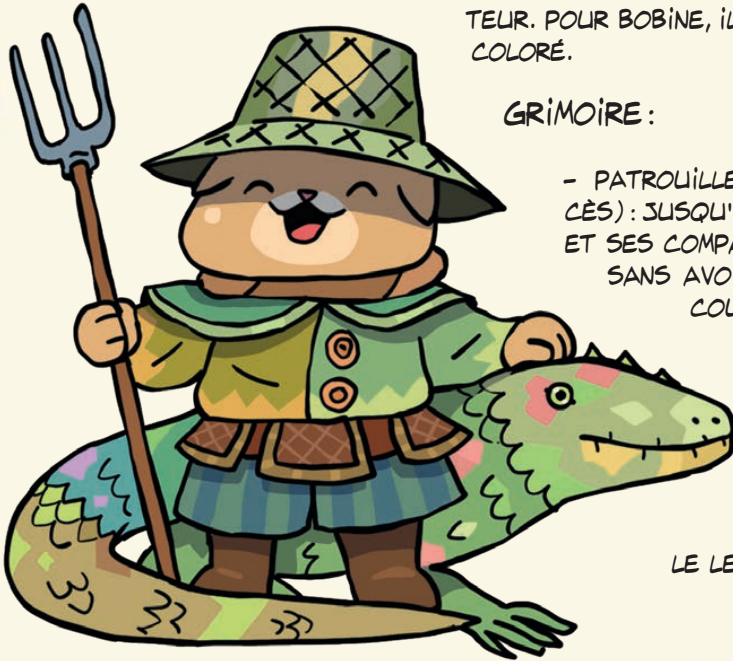
### DON DE NAISSANCE: PETIT COMPAGNON

LE CHATON EST ACCOMPAGNÉ PAR UNE BÊTE DE SON CHOIX QUI LUI EST LOYALE ET AMICALE. ELLE EST UN PEU PLUS INTELLIGENTE QUE LES AUTRES BÊTES; ELLE PEUT AIDER LE CHATON, RÉPONDRE À QUELQUES ORDRES SIMPLES ET MÊME PRENDRE DES INITIATIVES. ATTENTION, C'EST UN AMI, PAS UN SERVITEUR. POUR BOBINE, IL S'AGIT D'ARLEQUIN, UN GROS LÉZARD COLORÉ.

### GRIMOIRE:

- PATROUILLE EN CHAUSSONS (COSTAUD/1 SUCÈS): JUSQU'AU PROCHAIN CRÉPUSCULE, LE CHATON ET SES COMPAGNONS PEUVENT MARCHER ET COURIR SANS AVOIR MAL AUX PATTES, SE BLESSER LES COUSSINETS OU SE TORDRE LA CHEVILLE.

- LONGUE NUIT (COSTAUD/3 SUCÈS): ALERTE ET VIGILANT, LE CHATON NE DORT PAS DE TOUTE LA NUIT, À PART QUELQUES MINUTES UN PEU APRÈS L'AUBE, MAIS IL EST PARFAITEMENT REPOSÉ LE LENDEMAIN.



## Chaton CARMÉLIA BELLEFLEUR

**Joueuse**

**Enfance** SELINE NOBLE

**Caractère** TÊTUE

**Don de naissance** VIATIQUE FAMILIAL



## Grimoire

1 SON ET LIMIERE (MIGNON)

2 VOIR AU LOIN (MIGNON)

## 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

**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

## Sac de voyage

VÊTEMENTS CHICS

DU PARFLUM

BEAU PEIGNE POUR PELAGE

MASQUE DE BAL ET DE CARNAVAL

LINE ROSE DE CRISTAL MAGNIFIQUEMENT OUVRAGÉE (SYMBOLE FAMILIAL)

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

## CARMÉLIA BELLEFLEUR

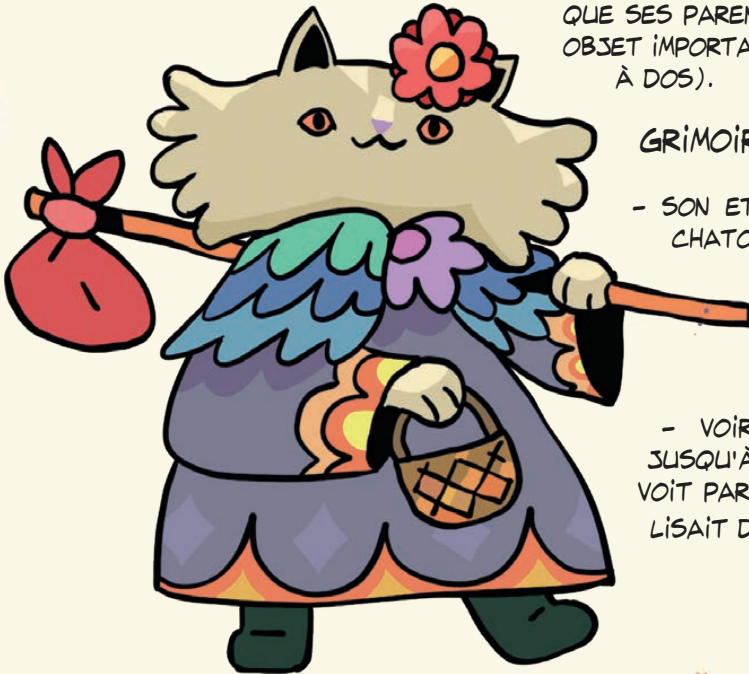
CARMÉLIA EST ISSUE D'UNE DES GRANDES FAMILLES DU ROYAUME. MALHEUREUSEMENT POUR ELLE, COMME LES AUTRES, ELLE A SUBI LE TIRAGE AU SORT DE WALTER. CARMÉLIA JOUE LE RÔLE DE LA JEUNE NOBLE HAUTAÎNE, MAIS INTÉRIEUREMENT ELLE SE SENT PROCHE DU PEUPLE. ELLE A UN SACRÉ CARACTÈRE ! CARMÉLIA CONNAÎT BIEN SES CAMARADES, CAR ILS SONT AMIS DEPUIS QU'ILS SONT JEUNES ENFANTS. ILS SE SONT RENCONTRÉS PRÈS D'UNE MARE À L'EXTÉRIEUR DE LA CITÉ, PRÈS DES REMPARTS. CHACUN Y ALLAIT JOUER CAR L'ENDROÏT AVAIT UN PETIT GOÛT D'AVENTURE ET D'INTERDIT. FROMAGE Y EST TOMBÉ À L'EAU. TOUT LE MONDE L'A AIDÉ À S'EN SORTIR. DEPUIS, MALGRÉ LEURS DIFFÉRENCES, LES CINQ CHATONS SONT AMIS POUR LA VIE !

### DON DE NAÏSSANCE : VIATIQUE FAMILIAL

AU DÉBUT DE CHAQUE SÉANCE DE JEU, UN ANIMAL (PIGEON VOYAGEUR, TAUPE TUNNELIÈRE OU TORTUE MIGRATRICE) APORTE AU CHATON UNE PIÈCE D'OR FRAPPÉE À L'EFFIGIE DE WALTER : UNE VÉRITABLE FORTUNE SUR LA ROUTE ET LA PRELIVE QUE SES PARENTS NE L'ONT PAS OUBLIÉ (C'EST UN OBJET IMPORTANT QUI NE COMPTE PAS DANS LE SAC À DOS).

### GRIMOIRE :

- SON ET LUMIÈRE (MIGNON/1 SUCCÈS) : LE CHATON CRÉE DES SONS, DE LA MUSIQUE ET DES LUMIÈRES AUTOUR DE LUI POUR SE METTRE EN SCÈNE, EN VALEUR ET SE DONNER EN SPECTACLE.
- VOIR AU LOIN (MIGNON/2 SUCCÈS) : JUSQU'À LA PROCHAÎNE AUBE, LE CHATON VOIT PARFAITEMENT AU LOIN COMME S'IL UTILISAIT DES SUMELLES OU UNE LONGUE-VUE.



## Chaton **FLÈCHE**

**Joueuse**

**Enfance** ENFANT DE SOLDAT

**Caractère** TIMIDE

**Don de naissance** GRAINE DE HÉROS



## Qualités



**Costaud**



**Malin**



**Mignon**



**Coeur**



**Amitié**

## Talents

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Bouger son popotin      | <input type="checkbox"/> Herboriser                           |
| <input type="checkbox"/> Bricoler des trucs et des machins  | <input type="checkbox"/> Lire et écrire                       |
| <input type="checkbox"/> Connaître les lois et les légendes | <input type="checkbox"/> Lire le ciel et les étoiles          |
| <input type="checkbox"/> Connaître les pays et les peuples  | <input type="checkbox"/> Observer et fouiller                 |
| <input type="checkbox"/> Convaincre et baratiner            | <input type="checkbox"/> Rester calme et impassible           |
| <input type="checkbox"/> Cueillir et chasser                | <input type="checkbox"/> S'occuper des bêtes                  |
| <input type="checkbox"/> Cuisiner                           | <input checked="" type="checkbox"/> Se cacher dans les ombres |
| <input type="checkbox"/> Dessiner et peindre                | <input type="checkbox"/> Se déplacer en silence               |
| <input type="checkbox"/> Faire de la musique                | <input type="checkbox"/> Séduire et charmer                   |
| <input type="checkbox"/> Faire les poches                   | <input type="checkbox"/> Soigner blessures et maladies        |
| <input type="checkbox"/> Feuler et menacer                  | <input type="checkbox"/> Trouver son chemin                   |
| <input type="checkbox"/> Griffier                           | <input type="checkbox"/> Trouver une information              |

**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**

## Grimoire

1 **HARDIESSE (COSTAUD)**

2 **VIF COMME LE VENT (MALIN)**

## Sac de voyage

**UNE ARMURE LÉGÈRE**

**UN MANUEL SUR LES CHAMPIGNONS**

**UNE VIEILLE ÉPÉE ROUILLÉE**

**UNE BESACE PLEINE DE BRICOLES BRILLANTES**

**UN ARC ET UN CARQUOIS REMPLI DE FLÈCHES**

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

## FLÈCHE

FLÈCHE RÊVE D'ÊTRE UN GRAND HÉROS. IL EST VOLONTAIRE ET COURAGEUX. CEPENDANT, FLÈCHE EST AUSSI TRÈS TIMIDE, IL ROUGÏT TOUT LE TEMPS. SES DEUX PARENTS SONT DES PATROUILLEURS SÉCURISANT LES ROUTES MENANT À L'ARBRACHAT. FLÈCHE A ÉTÉ ÉLEVÉ PAR SA GRAND-MÈRE, MAMIE CHOUCHOU. FLÈCHE CONNAÎT BIEN SES CAMARADES, CAR ILS SONT AMIS DEPUIS QU'ILS SONT JEUNES ENFANTS. ILS SE SONT RENCONTRÉS PRÈS D'UNE MARE À L'EXTÉRIEUR DE LA CITÉ, PRÈS DES REMPARTS. CHACUN Y ALLAIT JOUER CAR L'ENDROIT AVAIT UN PETIT GOÛT D'AVENTURE ET D'INTERDIT. FROMAGE Y EST TOMBÉ À L'EAL. TOUT LE MONDE L'A AIDÉ À S'EN SORTIR. DEPUIS, MALGRÉ LEURS DIFFÉRENCES, LES CINQ CHATONS SONT AMIS POUR LA VIE !

### DON DE NAISSANCE : GRAÏNE DE HÉROS

LE CHATON EST L'ENFANT DE HÉROS DU ROYALUME. LES ENNEMIS DE SES PARENTS ONT PEUR D'EUX ; LEURS AMIS LEUR DOIVENT BIEN SOUVENT LA VIE ET LA FORTUNE. PAS TOUJOURS FACILE DE RESTER À LA HAUTEUR D'UNE TELLE RÉPUTATION FAMILIALE, MAIS ÇA PEUT AVOIR SES AVANTAGES, POUR TROUVER DES ALLIÉS OU INTIMIDER DES ADVERSAIRES.



### GRIMOIRE :

- **HARDIESSE (COSTAUD/1 SUCCÈS) :** JUSQU'À LA PROCHAINE AUBE, LE CHATON N'A PEUR DE RIEN NI DE PERSONNE. S'IL DÉPENSE UN POINT D'AMITIÉ, SON SORT AFFECTE TOUS SES ALLIÉS À VUE.
- **VIF COMME LE VENT (MALIN/2 SUCCÈS) :** JUSQU'À LA PROCHAINE AUBE OU JUSQU'AU CRÉPUSCULE, LE CHATON PEUT COURIR DEUX FOIS PLUS VITE ET TROIS FOIS PLUS LONGTEMPS, SANS SE FATIGUER OUTRE MESURE.

## Chaton FROMAGE

**Joueuse**

**Enfance** CHAT-TEIGNE

**Caractère** RIGOLO

**Don de naissance** DÉGUISEMENT



## Grimoire

- 1 TALISMAN DE COEUR (COSTAUD)
- 2 PATTENROND (COSTAUD)

## 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

**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

## Sac de voyage

LIN COLTEAU À COUPER LE FROMAGE

LIN ÉNORME CAMEMBERT

LIN CAPE DE FEUILLES

LIN TAS DE CHIFFONS ET DE RUBANS

LIN LIVRE D'HISTOIRES DRÔLES

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

## FROMAGE

FROMAGE A ÉTÉ EXILÉ PAR WALTER TRÈS JEUNE, CAR IL SENT LE FROMAGE DE CHÈVRE... LE ROI WALTER DÉTESTE CETTE ODEUR ! DEPUIS, FROMAGE VIT SEUL DANS LES BOIS PRÈS DE LA CAPITALE. FROMAGE EST SAUVAGE, MAIS AUSSI TRÈS DRÔLE, CAR IL AIME LES HISTOIRES RI-GOLOTES. IL ADORE ÉGALEMENT LE FROMAGE ! LE CHAT-TEIGNE CONNAÎT BIEN SES CAMARADES, CAR ILS SONT AMIS DEPUIS QU'ILS SONT JEUNES ENFANTS. ILS SE SONT RENCONTRÉS PRÈS D'UNE MARE À L'EXTÉRIEUR DE LA CITÉ, PRÈS DES REMPARTS. CHACUN Y ALLAIT JOUER CAR L'ENDROIT AVAIT UN PETIT GOÛT D'AVENTURE ET D'INTERDIT. FROMAGE Y EST TOMBÉ À L'EAU. TOUT LE MONDE L'A AIDÉ À S'EN SORTIR. DEPUIS, MALGRÉ LEURS DIFFÉRENCES, LES CINQ CHATONS SONT AMIS POUR LA VIE ! IL A DÉCIDÉ DE LES REJOINDRE LE JOUR DE LA CÉRÉMONIE POUR LES ACCOMPAGNER DANS LEUR EXIL.

### DON DE NAISSANCE: CHAT-TEIGNE

LES CHATS-TEIGNES DÉVELOPPENT UN CURIEUX DON DU DÉGUÏSEMENT À FORCE D'OBSERVER LES CHATS DE LOIN. ILS DEVIENNENT CAPABLES DE PRENDRE PRESQUE N'IMPORTE QUELLE APPARENCE, AVEC DES CHIFFONS DE COULEUR, DES VIEUX VÊTEMENTS, UN PEU DE BOUE COLLÉE DANS LES POILS. ILS DEVIENNENT CHATONS, CHIENS DE LA CASSE, COCHONS DÉBONNAIRES OU MÊME LE GRAND MONSTRE GLLANT DU MARAIS !



### GRIMOIRE:

- TALISMAN DE COEUR (COSTAUD/1 SUCCÈS): LE CHATON CONFECTIONNE UN PETIT TALISMAN QUI IL PEUT GARDER OU OFFRIR ET QUI ACCORDE UN POINT DE COEUR SUPPLÉMENTAIRE À SON PORTEUR JUSQU'À LA PROCHAÎNE AUBE.
- PATTENROND (COSTAUD/2 SUCCÈS): LE CHATON TROUVE UN ENDROIT PROTÉGÉ, CACHÉ, CONFORTABLE, ABRITÉ ET CHAUD OÙ IL PEUT PASSER LA NUIT ET ROUPIILLER TRANQUILLEMENT SANS QUE RIEN NE LE DÉRANGE.

## Rappel des mécaniques

**Agir** : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est 1 succès.

**Seuil de difficulté** : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4.

**Triple** : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit bonus à son action.

**Talent** : donne l'Avantage.

**Avantage** : lancer 4d6

**Désavantage** : lancer 2d6

**Objet** : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas.

**Caractère** : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié (1 seule fois par partie)

**Cœur** : mesure l'aplomb et l'état de santé du Chaton ; permet de relancer un sort.

**Amitié** : mesure le moral, la bonne humeur et la chance ; donne un succès ; aide un autre Chaton ; rend 1 point de Cœur à un autre Chaton (hors querelles) ; nécessaire pour s'engager dans une querelle de griffes.

**Don** : un Avantage, une relance, un succès ou un autre effet positif en fonction de la situation.

## Les querelles

*Les Chatons gardent l'initiative tant qu'ils ne font pas d'actions offensives.*

### Actions non offensives

**Défendre** : Coſtaud/Malin + Reſter calme/  
Bouger son popotin. Chaque succès annule 1 succès de l'adversaire.

**Aider** : offre l'Avantage à un allier.

**Se déplacer** : un mouvement, une acrobatie. Si besoin, test de Coſtaud/Malin + Bouger son popotin.

**Interagir** : avec le décor, des objets, etc.

### Actions offensives

**Attaquer** :  
inflige 1 pt de Cœur par réussite

**Querelle de crocs** :  
Coſtaud/Mignon + Talent

**Querelle de griffes** :  
Coſtaud/Malin + Griffes + Arme (relance)

**Gêner** : désavantage l'adversaire.

# Les encarts de règles

## Livret 1 : Premières aventures

- Agir p.22
- Les triples p.22
- Les Points de cœur p.24
- Les actions de groupe p.28
- Avantages et désavantages p.28
- Les Points d'amitié p.31
- Les niveaux de difficulté p.36
- Les Talents p.38
- Les Traits de caractère p.38
- Les objets importants et le sac de voyage p.43
- Les Dons de l'enfance p.47
- Les relances p.47
- Les actions en opposition p.49
- Les figurants p.49
- La miagie p.51
- Les querelles p.52
- L'initiative p.53
- Agir pendant une querelle p.54

