

En résumé

Mécaniques

Trois Dés 6^[p45]

- Réussite et rater : Résultat inf. ou égal à la qualité est un succès
- Triples : réussite ou ratée, il se passe tjs quelque chose de positif

Succès^[p49]

- Autant ou plus de succès que la difficulté = Action réussie !
- Moins de succès que la difficulté = Choix entre réussite avec conséquence ou rater
- Aucun succès = Rater

Avantage, désavantage^[p46] Plus ou moins un dé. **Les talents** donne l'avantage.

Relance^[p47] **Objet, don** ou idée ingénieuse permettent de relancer un dé.

Les qualités^[p15]

Costaud : Physique & Téméraire (rapide, fort, agile)

Malin : Débrouillard & Savant (vigilant, concentré, inventif, réfléchi)

Mignon : Adorable & Charmeur (subtil, attentif, diplomate, rusé)

La magie^[p37]

Un chaton connaît depuis l'enfance **deux sorts** de n'importe quelle voie de magie et de n'importe quelle puissance. La puissance d'un sort détermine le nombre de succès nécessaire pour réussir l'incantation. Si le nombre de succès est inférieur à la puissance nécessaire, alors l'incantation est un échec sauf si la joueuse fait le choix de subir un **accident magique**.

Réussi ou raté, un sort ne peut être lancé qu'une fois par jour après un repos. Il peut également être rechargé en utilisant 1pt de cœur.

Les traits de caractère^[p24]

Une fois par séance, le chaton peut utiliser son caractère positivement, gagne un **avantage** au jet.

Une fois par séance, le chaton peut laisser son caractère lui causer problème, permet de faire gagner un **point d'amitié** à un de ses camarades.

Les points de cœur^[p53] sont égales à **Costaud** + **Malin**

Il perd des points de cœur à la suite d'une **querelle** ou en rechargeant un sort. Il en regagne quand il se repose, quand on s'occupe de lui, quand il bénéficie d'un peu de tendresse ou d'amitié.

Les Points d'Amitié^[p54] Utilisé après un jeu pour obtenir un succès auto, pour rentrer un pt de cœur à un chaton, afin de pouvoir d'engager dans une **querelle de griffe**. En regagne quand passe une nuit tranquille dans un lieu sécurisé loin problèmes, passer une soirée agréable avec des amis, assister à un spectacle intéressant/amusant/excitant.

Les querelles^[p56]

- De **Crocs** = faire peur, impressionner/intimider/convaincre
- De **Griffe** = cherche à blesser voir tuer ! Très mal vu.

Initiative^[p58] Tjs aux chatons de commencer. A la suite d'une **action offensive** la parole passe à la Conteuse. Si une **action non offensive** a été effectué, la parole passe à un autre membre du groupe. Un tour s'achève quand toutes les joueuses et tous leurs adversaires ont pu agir.

Actions tactiques^[p58]

Offensives: Gêner, Attaquer,
Non offensive: Aider, Défendre, Interagir, Se Déplacer.

Attitudes^[p59] A n'importe quel moment, possible de concéder la victoire, fuir ou se rendre.

Conséquence^[p60] Zéro pt de cœur = Conséquences
Querelle de crocs: Concède la victoire et se rend complètement.
Querelle de griffes: Gravement blessé, une blessure grave.