





Les enfances

(p. 25)

1d6	1-4 : Les Chatons du Royaume	5 : Les Bizarres	6 : Les autres animaux
1	Jeune noble	Miage	Chiot
2	Chaton de la campagne	Chaton-Huant	Moinillon
3	Chaton marchand	Loup-miaou	Raton
4	Enfant de soldat	Miaoumie	Ourson
5	Chapprenti	Chat-teigne	Poisson-Chaton
6	Chaton abandonné	Chaton du futur	Choupiisson

Les traits de caractère

(p. 24)

1d6	1-2	3-4	5-6
1	Amoureux	Incertain	Péremptoire
2	Bruyant	Mal élevé	Peureux
3	Colérique	Mélancolique	Téméraire
4	Frileux	Naïf	Tête-en-l'air
5	Gourmand	Orgueilleux	Têtu
6	Hautain	Paresseux	Timide

Les mécaniques

Agir (p. 45) : lancer 3d6, chaque résultat inférieur ou égal au score de la Qualité est 1 succès.

Seuil de difficulté (p. 48) : facile 1, moyen 2, difficile 3, légendaire 4.

Triple (p. 52) : réussi ou raté, le Chaton obtient un petit bonus à son action.

Talent (p. 18) : donne l'Avantage.

Avantage (p. 46) : lancer 4d6

Désavantage : lancer 2d6

Objet (p. 23) : si utile, relancer 1d6 dont le résultat ne convient pas.

Caractère (p. 24) : si positif, gagner 1 Avantage / si négatif, offrir un point d'Amitié (1 seule fois par partie)

Cœur (p. 53) : mesure l'aplomb et l'état de santé du Chaton ; permet de relancer un sort.

Amitié (p. 54) : 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 (p. 22) : un Avantage, une relance, un succès ou un autre effet positif en fonction de la situation.



Les querelles

(p. 56)

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

Actions non offensives	Actions offensives
Défendre : Coïtaud/Malin + Rester calme/Bouger son popotin. Chaque succès annule 1 succès de l'adversaire.	Attaquer : inflige 1 pt de Cœur par réussite
Aider : offre l'Avantage à un allier.	Querelle de crocs : Coïtaud/Mignon + Talent
Se déplacer : un mouvement, une acrobatie. Si besoin, test de Coïtaud/Malin + Bouger son popotin.	Querelle de griffes : Coïtaud/Malin + Griffes + Arme
Intéragir : avec le décor, des objets, etc.	Gêner : désavantage l'adversaire.
	Tout autre action fait perdre 1 point de Cœur

Les talents

(p. 19)

Bouger son popotin	Cuisiner	Herboriser	Se cacher dans les ombres
Bricoler des trucs et des machins	Dessiner et peindre	Lire et écrire	Se déplacer en silence
Conn. les lois et les légendes	Faire de la musique	Lire le ciel et les étoiles	Séduire et charmer
Conn. les pays et les peuples	Faire les poches	Observer et fouiller	Soigner blessures et maladies
Convaincre et baratiner	Feuler et menacer	Rester calme et impassible	Trouver son chemin
Cueillir et chasser	Griffer	S'occuper des bêtes	Trouver une information

Les accidents magiques

(p. 38)

1d6	Accident magique
1	Le sort fonctionne normalement, comme si le jet était réussi.
2	Le sort ne fonctionne pas, mais le Chaton peut tenter de le relancer sans dépenser de point de cœur.
3	La durée du sort est aléatoire – il peut durer beaucoup plus longtemps ou encore s'interrompre au bout de quelques instants (au choix de la Conteuse).
4	Le Chaton perd un point de cœur et le sort fonctionne normalement.
5	Le sort affecte une tout-autre cible, au hasard ou au choix de la Conteuse, que celle choisie par le Chaton.
6	Le sort ne fonctionne pas du tout.



L'expérience

(p. 42)

Qualités	Un point d'expérience par rang de qualité à atteindre
Talents	Deux points d'expérience par talent
Sorts	Deux points d'expérience par sort
Un objet important de plus dans le sac	Cinq points d'expérience



Noms de Chatons

Akira	Dédé	Lilas	Patate
Apocalypse	Dé-Vingt	Lilith	Patoune
Aquarium	Dobi	Loulou	Pêcheur
Aristide	Ellébore	Lucifer	Pelotte
Baba'orhum	Felix	Machintruc	Pendule
Barnabé	Fenouil	Marmite	Pépère
Baron	Ficelle	Médor	Peño
Be-bop	Filou	Ménéloup	Pistache
Bib	Flan	Merguez	Pizza
Bibu	Flocon	Miaou	Platon
Bichette	Forge-poil	Michelle	Poêle-à-frîre
Biclou	Gazomètre	Mildiou	Pomme-Chagrin
Bidule	Gédéon	Milena	Ponpon
Binocle	Geko	Mimi	Poupouille
Biscotte	Gérard	Miouch	Praline
Blondie	Glifosfate	Mistigri	Président
Bloody Mary	Graminée	Modulo	Princesse
Bobby	Grassouille	Momoche	Pudding
Bobine	Gribouille	Mon-Général	Ratafia
Bonux	Grisette	Mouche	Raviolli
Bonzai	Guillaume	Mouf	Raymond
Bosondehiggs	Horace	Mousse	Risotto
Bouillon	Idole	Mr Moustache	Rocket
Boulette	Ingénieur	Musashi	Ron
Breloque	Jambon	Musette	Rorschach
Cajou	Jipeg	Namašté	Rose
Caramel	Jojo	Neige	Samovar
Caviar	Jonquille	Néo	Sankukai
Champion	Julius	Noisette	Satan
Chipo	Kamoulox	Noodle	Savonette
Cicéron	Ketchup	Nougat	Schrödinger
Coquille	Kiwi	Oreo	Serpette
Coriandre	Kokoro	Oursin	Sgt Pepper
Côtelette	Lardon	Papi	Shakira
Cuillère	Léone	Paprika	Sir Bizouxx
Curry	Licorne	Patacaille	Soja

