

Tonnerre

Sa vie, son oeuvre

UNE AVENTURE

DONJONS & CHATONS

MISE EN PAGE : MAVEN

Voici un rappel des caractéristiques de ton chaton.

Costaud est la qualité des Chatons physiques et téméraires. Ils sont plus rapides, plus forts, plus agiles. Les Chatons possédant un score élevé dans cette qualité sont souvent un peu bourrins et tête-dure, mais aussi pleins de bravoure et d'abnégation.

Mignon est la qualité des Chatons adorables et charmeurs. Ils sont subtils et attentifs, diplomates et rusés. Ils sont souvent sans vergogne, ronronnant et roulant des yeux pour séduire et convaincre, mais ce sont d'habiles négociateurs qui obtiennent ce qu'ils désirent.

Donjons & Chats

Chaton TONNERRE
 Joueuse
 Enfance ENFANT DE SOLDAT
 Caractère TENDRE
 Don de naissance GRAINE DE HÉROS



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
---	---

Grimoire

1	TRANCHE PIQUE
1	PASSAGE SANS TRACE

Sac de voyage

UNE ARMURE

UNE LANCE DE GARDE

UNE BESACE PLEINE DE FRUITS ET DE GOURMANDISES

DES PIÈGES À CRIQUETS

UN MANUEL DE CUISINE

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.

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

Expérience

Actuelle	/	Totale
----------	---	--------

Enfance

Inspire-toi de ces informations pour influencer ton "jeu" d'actrice et la réponse aux questions qu'on pourrait te poser !

Les soldats de Walter sont trop souvent des brutes, attentives au moindre mouvement dans les ombres de la ville. Le Chaton a grandi au sein d'une caserne, apprenant le maniement des armes et copiant l'attitude belliqueuse de ses aînés. Mais c'est sans pitié qu'il a été rejeté et banni par ses propres parents sur ordre de Walter.

Graîne de héros. Le Chaton est l'enfant de héros du Royaume. 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.

Le Chaton a mis dans son sac : une armure, une lance de garde, des baumes cicatrisants pour guérir plus vite, une pipe et de l'herbe à pipe (volée au vieux sergent), de la sauce forte pour mettre sur ses plats.



Carte

Voici l'Arbrachat, la ville dont tu es originaire.

Plus on monte dans les étages, plus les habitants sont riches et vivent confortablement.

Il existe bien d'autres endroits en dehors de celui-ci, bien sûr...

Les Chats s'imaginent au centre du monde. Et ils n'ont pas vraiment tort !

Le Royaume des Chats est à la pointe des études miagiques, de la production agricole et du développement technologique.

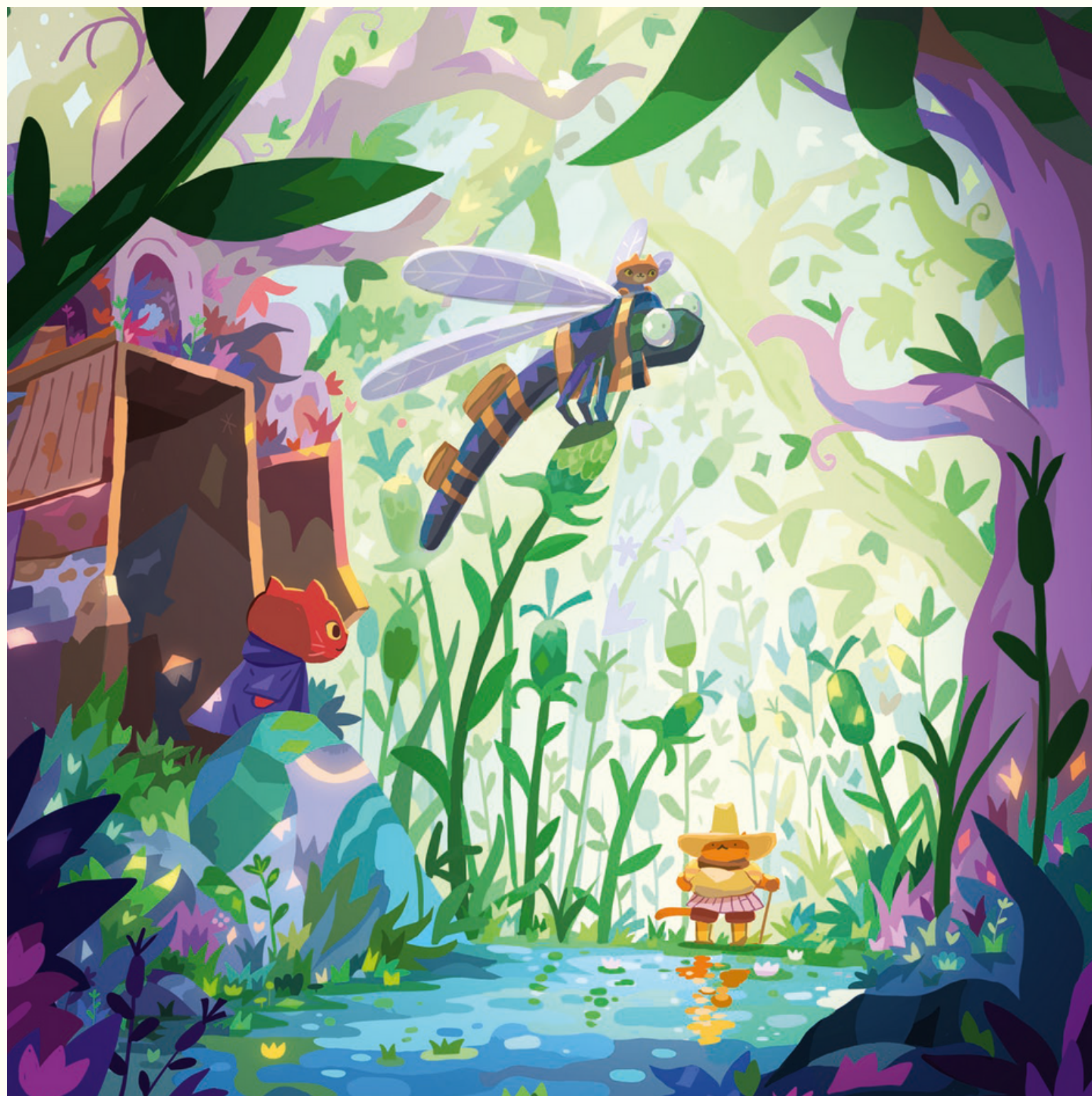


L'exil

La loi la plus injuste de Walter est certainement l'Exil des Chatons. Sous le prétexte absurde d'une quête initiatique, c'est en réalité une punition pour les familles et un péril pour chaque enfant ainsi éloigné. Suivant un calendrier qu'il est le seul à comprendre, Walter organise un tirage au sort (que tout le monde sait truqué) afin de savoir quels Chatons seront mis à la porte. S'ensuit une parodie de célébration lors de laquelle une quête leur est assignée. Et ensuite, bon débarras !

Les Chatons ont pour mission de revenir avec un trésor - et un truc qui claque, pas de la camelote - s'ils veulent revoir leurs proches et continuer à grandir dans la relative sécurité du royaume.

Malheureusement, les directives données par Walter sont souvent imprécises, incomplètes voire mensongères...



Et surtout n'oublie pas...

Tu n'es jamais bloquée ! Ce monde est à toi.

- Pose des questions à la conteuse ou aux personnages que tu rencontres pour savoir dans quelle direction aller
- Ce monde suit la même logique que le nôtre
- Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse !