

Dungeons & Chats



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 : Coſtaud/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 : Coſtaud/Mignon + Talent
Se déplacer : un mouvement, une acrobatie. Si besoin, test de Coſtaud/Malin + Bouger son popotin.	Querelle de griffes : Coſtaud/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 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	Choupisson

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 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

