

## Chaton BiBi

**Joueuse**

**Enfance** CHAT-TEIGNE

**Caractère** TIMIDE

**Don de naissance** DÉGUISEMENT



## Grimoire

MOTTE DE TERRE (1)

PREMIERS SECOURS (2)

## 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

BATON FERRÉ DE RONCES

ARMURE DE BOGUE

CAPE DE FEUILLE

ARC ET FLECHES

GRAND CHAUDRON NOIR

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

## Chaton GRISOU

**Joueuse**

**Enfance** CHATON ABANDONNÉ

**Caractère** TÊMÉRAIRE

**Don de naissance** VIVRE CACHÉ



### Grimoire

MILLE YEUX (1)

TRANCHE ET PIQUE (1)

### Qualités



**Costaud**



**Malin**



**Mignon**



**Coeur**



**Amitié**

### Talents

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

CAPUCHE SOMBRE

CORDE ET GRAPPIN

PETITS OUTILS

SOLIS MOUTCHOIRS DE SOIE

LANTERNE

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

## Chaton CAMEL

**Joueuse**

**Enfance** CHATON MARCHAND

**Caractère** HAUTAIN

**Don de naissance** CONTACT FACILE



## Grimoire

RÉPARATION RAPIDE (2)

OBJET VIVANT (3)

## 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

CHAPEAU EN FEUTRE

PAIRE DE LUNETTES 70'S

BALANCE ET POIDS

MACHINE À DEVINER LE TEMPS

BOUSSOLE DE CARAVANIER

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

## Chaton MISTY

**Joueuse**

**Enfance** MIAGE

**Caractère** TIMIDE

**Don de naissance** MENTOR AVISÉ



### Grimoire

COLLEUR DES HERBES (1)

VIF COMME LE VENT (2)

NUÉE D'INSECTES (2)

PARLER AVEC LES ARBRES (3)

### 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

UN PETIT GRIMOIRE DE MIAGIE

UNE BAGUETTE MIAGIQUE

UN GRAND CHAPEAU

UN BALAI / BÂTON DE MARCHÉ

UN SERVICE À THÉ EN PORCELAINE.

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

## Chaton FLAF

**Joueuse**

**Enfance** CHAPPRENTI

**Caractère** TETE EN L'AIR

**Don de naissance** AS DE LA BRICOLE



## Grimoire

INVOCATION D'OUTILS (2)

RÉPARATIONS RAPIDES (2)

## 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
- Griffer
- 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

UNE CLEF DE 75

UNE LOUPE D'ORFÈVRE

UN TABLIER EN CUIR

UNE BURETTE D'HUILE

DU SAVON NOIR

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