

Chaton BOULOT**Joueuse****Enfance** CHATON ROBOT**Caractère** NAÏF**Don de naissance**

CORPS DE CIRCUITS ET D'ACIER

**Grimoire**

CONSERVATION

DES RESSOURCES (1)

PATTENROND (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
- Soccuper 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

FER À SOUDER

TENUE D'ÉCOLIER

TOURNEVIS SONIQUE

MANUEL DE L'INGÉNIEUR

ROULEAU DE FIL DE CUIVRE

une couverture en laine, un couteau de poche, une cuillère en bois, un petit caquelon de fonte, une grande goude 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

BOULOT S'EST SAUVÉ DE L'ATELIER DE L'INGÉNIEUR. IL S'EST CACHÉ DANS LES RUES D'ARBRACHAT AVANT DE QUITTER LA VILLE. UNE NUIT, IL A DÉBARQUÉ AUPRÈS DES AUTRES CHATONS EXILÉS EN LEUR DEMANDANT L'HOSPITALITÉ. BOULOT EST UN JOYEUX CAMARADE. LE CHATON ROBOT EST CURIEUX, MAIS BIEN NAÏF.

Grimoire :

- Conservation des ressources (Mignon / 1 succès) : Jusqu'à la prochaine aube, grâce à un spray formidable, le Chaton Robot protège la nourriture, les herbes ou le matériel de tout risque de détérioration ou de pourriture.
- Pattenrond (Coštaud / 2 succès) : Le Chaton Robot trouve un endroit protégé, caché, confortable, abrité et chaud où il peut passer la nuit et laisser sa batterie solaire tranquille sans que rien ne le dérange.

Chaton ÉCUME

Joueuse

Enfance MOUSSAILLON

Caractère BAVARD

Don de naissance

SEUNE LOUP DE MER



Grimoire

GOSIER SANS FOND (2)

HARDIESSE (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 checked="" type="radio"/> Lire le ciel et les étoiles |
| <input type="radio"/> Connaître les pays et les peuples | <input type="radio"/> 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"/> Soccuper 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 type="radio"/> Faire les poches | <input type="radio"/> Soigner blessures et maladies |
| <input type="radio"/> Feuler et menacer | <input checked="" 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

CANNE À PÊCHE

FILER

TRICORNE DE PIRATE

CIRÉ JAUNE

3 BOÎTES DE SARDINES À L'HUILE

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

ÉCUME EST ORIGINAIRE D'EMBRASSE, MAIS SA FAMILLE EST VENUE S'INSTALLER LORSQU'IL ÉTAIT BÉBÉ COMME POISSONNIERS À L'ARBRA-CHAT. DEPUIS, ÉCUME RÊVE D'OcéAN ! IL AI-MERAÏT TANT PRENDRE LA MER. FINALEMENT, SON EXIL EST PEUT-ÊTRE UNE OPPORTUNI-TÉ. ÉCUME EST UN CHATON BAVARD ET CÂ-LIN QUI PASSE SON TEMPS À RACONTER SON AVENIR DE FUTUR GRAND CAPITAINE.

Chaton MARCEL

Joueuse

Enfance PIGEONNEAU

Caractère COURAGEUX

Don de naissance

VOYAGEUR



Grimoire

PORTE-VOIX (1)

SOINS (3)

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 checked="" type="radio"/> Lire et écrire |
| <input checked="" 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 type="radio"/> 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"/> Soccuper 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 type="radio"/> 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

CASQUETTE DE MESSAGER

SACOCHE PLEINE DE LETTRES OUBLIÉES

SAC DE GRAINES ÉPICÉES

ÉCHARPE TRICOTÉE PAR MAMAN

ALBUM DE TIMBRES

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 GUIMALVE

Joueuse
Enfance BINTURONG
Caractère RUSÉ
Don de naissance
 QUEUE PRÉHENSIBLE



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 type="radio"/> Observer et fouiller |
| <input type="radio"/> Convaincre et baratiner | <input type="radio"/> Rester calme et impassible |
| <input checked="" type="radio"/> Cueillir et chasser | <input type="radio"/> Soccuper des bêtes |
| <input type="radio"/> Cuisiner | <input checked="" 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 type="radio"/> 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

Grimoire

PARLER AVEC LES ARBRES (1)

COULEUR DES HERBES (2)

Sac de voyage

LANCE GRAPPIN

BAUDRIER D'ESCALADE

FRUITS EXOTIQUES SECHÉS

CAPE DE JUSTICIER

PEIGNE EN BOIS RARE

BROSSE À DENTS EN BAMBOLU

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

GUIMALVE EST UN BINTURONG PAS TRÈS COSTAUD. IL TIENT PLUS DE L'OURSON QUE DE L'OURS. MAIS GUIMALVE A PLUS D'UN TOUR DANS SON SAC ! C'EST UN BINTURONG MALIN ET RUSÉ. SA FAMILLE ENTRETIENT LES JARDINS ET VERGERS DU ROI WALTER. GUIMALVE N'AIMAIT PAS TRAVAILLER POUR LE GROS ROI FAÎNÉANT, INJUSTE ET TYRANNIQUE. CE CHATON-OURS EST UN REDRESSEUR DE TORTS DANS L'ÂME. GUIMALVE VIT SON EXIL COMME UNE CHANCE DE DÉCOUVRIR LE VASTE MONDE ET DE LE RENDRE MEILLEUR.