

Chaton

Joueuse
Enfance
Caractère
Don de naissance

Grimoire

Qualités



Costaud



Malin



Mignon



Coeur



Amitié

Talents

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