

Chaton

Joueuse
Enfance
Caractère
Don de naissance

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**

Grimoire

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