

Chaton **PERLIPOS**

Joueuse

Enfance MIAGE

Caractère HAUTAIN

Don de naissance MENTOR AVISÉ



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

- 0
- 2 **PAROLES DE SAGESSE**
- 2 **VIF COMME LE VENT**
- 3 **PARLER AUX ARBRES**
- 1 **PORTE-VOIX**
- 0
- 0
- 0
- 0

Sac de voyage

UN PETIT GRIMOIRE DE MIAGIE

UNE BAGUETTE MIAGIQUE

UN GRAND CHAPEAU COUVERT

DE SYMBOLES CÉLESTES

UN VIEUX TÉLÉSCOPE TORDU

UN CARNET D'ASTRONOMIE

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 RÉMI

Joueuse

Enfance CHATON ABANDONNÉ

Caractère ATTACHANT

Don de naissance VIVRE CACHÉ



Grimoire

0	
1	PATROUILLE EN CHAUSSONS
1	SOIN DES BÊTES
0	
0	
0	
0	
0	
0	

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

CAPUCHE SOMBRE

UN GOURDIN

QUELQUES OUTILS

DES GRAINES

UN COMPAGNON MOINEAU
NOMMÉ CAPUCIN

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 MAXIDOUX

Joueuse

Enfance CHATON MARCHAND

Caractère OPTIMISTE

Don de naissance CONTACT FACILE



Grimoire

2 NUÉE D'INSECTES

3 SENTIR LA ROUTE

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

UN BEAU GILET À BOUTON DE NACRE

DES BRELOQUES À ÉCHANGER

UNE PETITE BALANCE ET DES POIDS

UNE BOUSSOLE

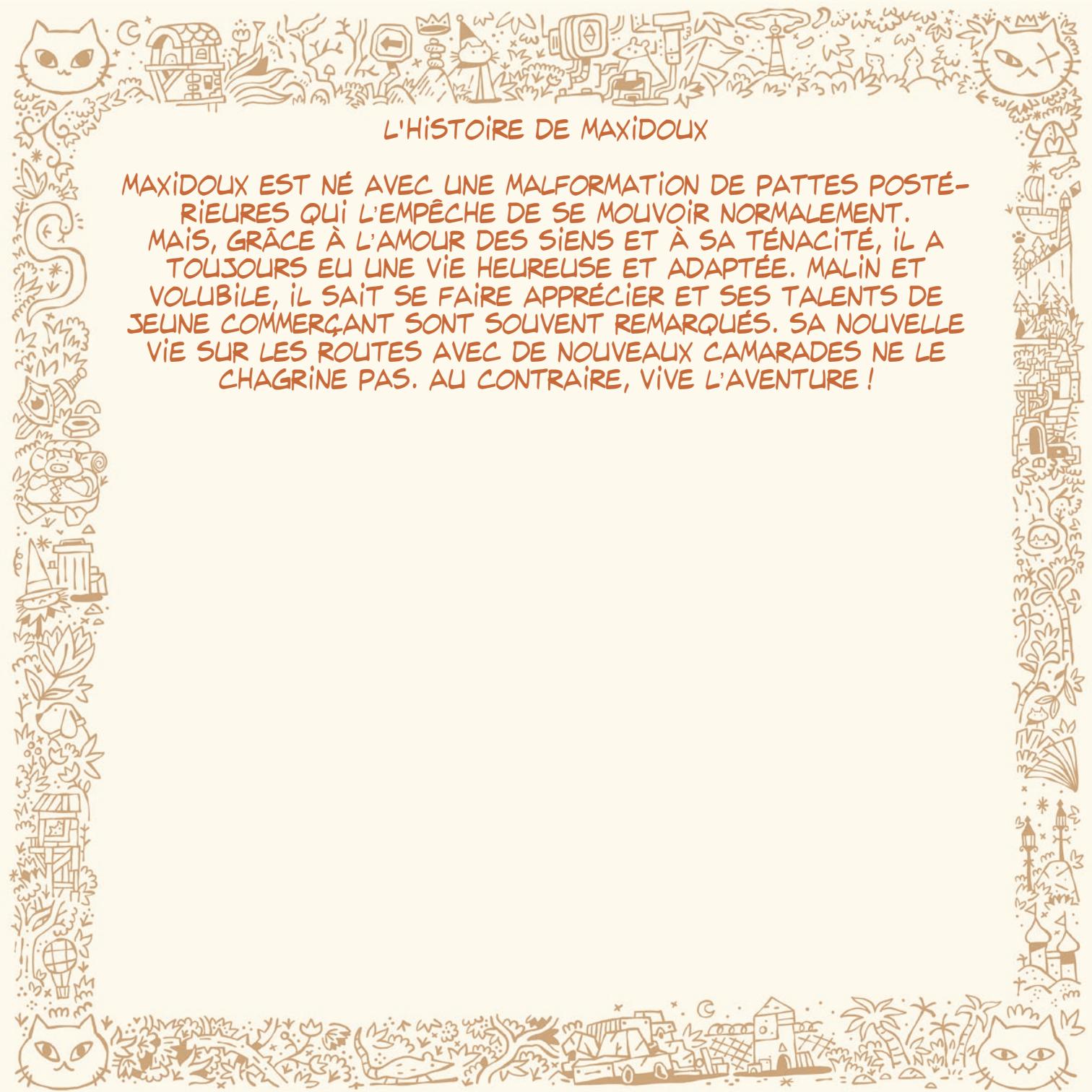
UN FAUTEUIL ROLLANT
TOUT CONFORT ET TOUT-TERRAIN

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



L'HISTOIRE DE MAXIDOUX

MAXIDOUX EST NÉ AVEC UNE MALFORMATION DE PATTES POSTÉRIEURES QUI L'EMPÊCHE DE SE MOUVOIR NORMALEMENT. MAIS, GRÂCE À L'AMOUR DES SIENS ET À SA TÉNACITÉ, IL A TOUJOURS EU UNE VIE HEUREUSE ET ADAPTÉE. MALIN ET VOLUBILE, IL SAIT SE FAIRE APPRÉCIER ET SES TALENTS DE JEUNE COMMERÇANT SONT SOUVENT REMARQUÉS. SA NOUVELLE VIE SUR LES ROUTES AVEC DE NOUVEAUX CAMARADES NE LE CHAGRINE PAS. AU CONTRAIRE, VIVE L'AVENTURE !

Chaton **TONNERRE**

Joueuse

Enfance ENFANT DE SOLDAT

Caractère TENDRE

Don de naissance GRAINE DE HÉROS



Grimoire

- 1 TRANCHE PIQUE
- 1 PASSAGE SANS TRACE
-
-
-
-
-
-

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

UNE ARMURE

UNE LANCE DE GARDE

UNE BESACE PLEINE DE FRUITS ET DE GOURMANDISES

DES PIÈGES À CRIQUETS

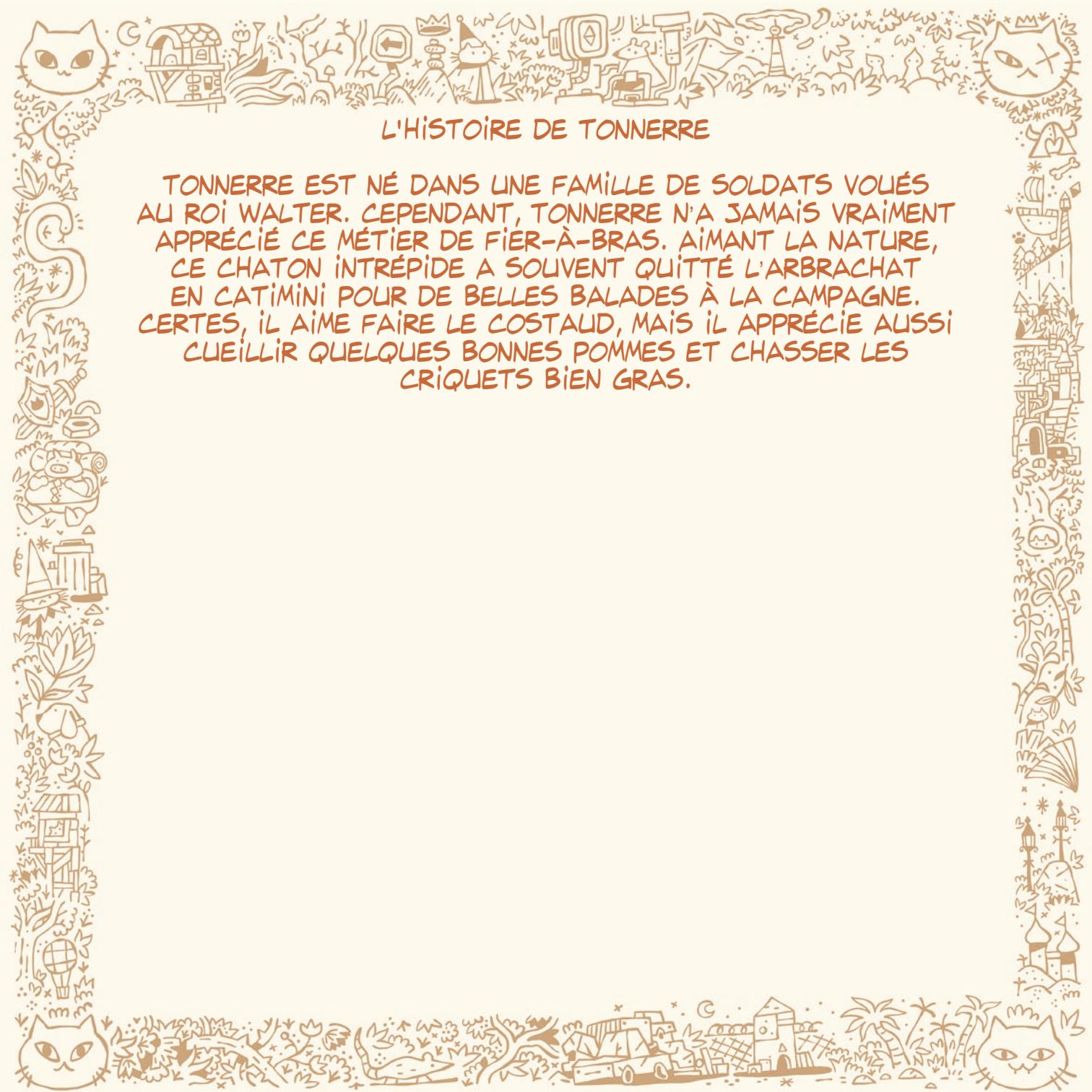
UN MANUEL DE CUISINE

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



L'HISTOIRE DE TONNERRE

TONNERRE EST NÉ DANS UNE FAMILLE DE SOLDATS VOUÉS AU ROI WALTER. CEPENDANT, TONNERRE N'A JAMAIS VRAIMENT APPRÉCIÉ CE MÉTIER DE FIER-À-BRAS. AIMANT LA NATURE, CE CHATON INTRÉPIDE A SOUVENT QUITTÉ L'ARBRACHAT EN CATIMINI POUR DE BELLES BALADES À LA CAMPAGNE. CERTES, IL AIME FAIRE LE COSTAUD, MAIS IL APPRÉCIE AUSSI CUEILLIR QUELQUES BONNES POMMES ET CHASSER LES CRIQUETS BIEN GRAS.

Chaton PHIFI DE LILI

Joueuse

Enfance SEULNE NOBLE

Caractère TÉMÉRAIRE

Don de naissance VIATIQUE FAMIAL



Grimoire

2 VOIX ENCHANTERESSE

2 VOIR AU LOIN

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

VÊTEMENTS CHICS

GUIWARE

RAPIÈRE OUVRAGÉE

DES PARFUMS CAPITEUX

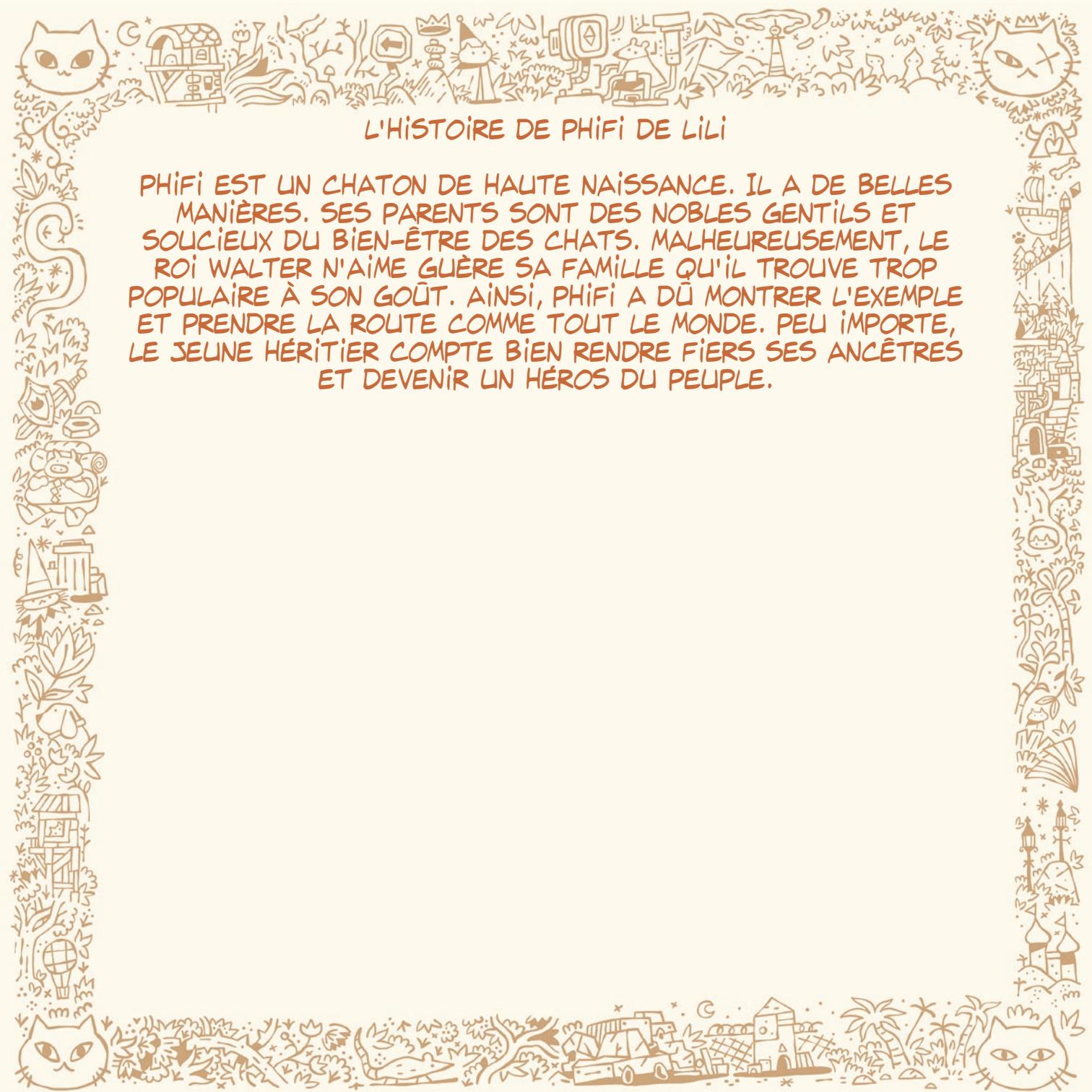
UNE MAGNIFIQUE MÉDAILLE AVEC
LES ARMOIRIES DES LILI (UN LILAS)

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



L'HISTOIRE DE PHIFI DE LILI

PHIFI EST UN CHATON DE HAUTE NAISSANCE. IL A DE BELLES MANIÈRES. SES PARENTS SONT DES NOBLES GENTILS ET SOUCIEUX DU BIEN-ÊTRE DES CHATS. MALHEUREUSEMENT, LE ROI WALTER N'AIME GUÈRE SA FAMILLE QU'IL TROUVE TROP POPULAIRE À SON GOÛT. AINSI, PHIFI A DÛ MONTRER L'EXEMPLE ET PRENDRE LA ROUTE COMME TOUT LE MONDE. PEU IMPORTE, LE JEUNE HÉRITIER COMPTE BIEN RENDRE FIERS SES ANCÊTRES ET DEVENIR UN HÉROS DU PEUPLE.