

TINY

DANS LES RÊVES, LES JOUETS FONT LA LOI



Nom	
Description	Taille
Type de Jouet	Poids
Enfant	Matériau

HANDICAPS

ATTRIBUTS

4	6	8	10	12	AGILITÉ
4	6	8	10	12	ÂME
4	6	8	10	12	FORCE
4	6	8	10	12	INTELLECT
4	6	8	10	12	VIGUEUR

	ALLURE
	PARADE
	RÉSISTANCE

COMPÉTENCES

4	6	8	10	12	ATHLÉTISME
4	6	8	10	12	CULTURE GÉNÉRALE
4	6	8	10	12	DISCRÉTION
4	6	8	10	12	PERCEPTION
4	6	8	10	12	PERSUASION
4	6	8	10	12	RÊVE
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	
4	6	8	10	12	

ÉQUIPEMENTS

OBJETS DE RÊVE

OBJET/POUVOIR ACTIVATION EFFETS

ATOUTS ET PROGRESSIONS

J (Jouet)
J
J
C (Copain)
C
C
C
A (Avec)
A
A
A
P (Préférés)
P
P
P
D (Douceur)
D
D
D

BLESSURES

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGUE



POUVOIRS (PP)



CONVICTION

RÔLES AUPRÈS DE L'ENFANT

RÔLES CHEZ LES JOUETS

POUVOIRS PP MOD. PORTÉE DÉGÂTS/EFFETS DURÉE

ARMES PORTÉE CDT DÉGÂTS PA NOTES

0	0	0	5	0	0	0	10	0	0	0	15	0	0	0	20	0	0	0	25	0	0	0	30
---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	----	---	---	---	----	---	---	---	----	---	---	---	----