

TINY

DANS LES RÊVES, LES JOUETS FONT LA LOI



NOM	
DESCRIPTION	TAILLE
TYPE DE JOUET	POIDS
ENFANT	MATIÈRE
RÔLES ALPRÈS DE L'ENFANT	
RÔLES CHEZ LES JOUETS	



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

HANDICAPS

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

ATOUTS ET PROGRESSIONS

- J (JOUER)
- J
- J
- C (COMPAGN)
- C
- C
- C
- A (AVANT)
- A
- A
- A
- P (PRÉPARÉ)
- P
- P
- P
- D (DOUBOU)
- D
- D
- D

BLESSURES

-1

-2

-3

INC

-2

-1

FATIGUE

OBJETS DE RÊVE

OBJET/POUVOIR ACTIVATION EFFETS

POUVOIRS PP MOD. PORTÉE DÉGÂTS/EFFETS DURÉE

POUVOIRS (PP)

CONVICTION

ARMES PORTÉE CDT DÉGÂTS PA NOTES

CAPACITÉS D'ESPÈCE

