



Feuille de personnage

Nom _____ Description _____ Réputation _____
Lignée _____ Faction _____ Conseil _____

POIL
(Vigueur)

GRIFFE
(Force)

OEIL
(Précision)

Physique
Qualités

Chance

GARESSSE
(Volonté)

VIBRISSE
(Intuition)

RONRON
(Intelligence)

COUSSINET
(Sociabilité)

Mental
Défauts

Informations personnelles

Compétences

Critiques

Nom	Attributs	Base	Rang	Bonus	Malus	TOTAL
Chasse	(CAR+VIB)/2					
Culture Générale	RON					
Combat Griffu	(GRI+OED)/2					
Connaissance de la Rue	(RON+COU)/2					
Discretion	QUE					
Escalade	(QUE+GRI)/2					
Ennervier les Humains	(RON+CAR)/2					
Langage Humain(*)	RON					
Leadership	CAR					
Orientation	VIB					
Odorat	(RON+VIB)/2					
Persuasion	(CAR+COU)/2					
Psychologie Humaine	RON					
Réclamer à Manger	CAR					
Réclamer des Caresses	COU					
Saut	(QUE+OED)/2					
Séduire	COU					
Survie	(RON+VIB)/2					
Repérer/Trouver/Débusquer	(CAR+VIB)/2					
Us & Coutumes Humaines	RON					
Utiliser un Objet Humain	OED					

Table des difficultés

Très facile	3
Facile	5
Assez facile	7
Moyen	9
Assez difficile	11
Difficile	13
Très difficile	15
Quasiment impo.	17
Impossible	19

(*) Cette compétence nécessite au moins le rang 1 pour être utilisée.



Talents psychiques

Niveaux de talents utilisés

Niveaux de blessures		Malus
1	2	
3	4	
5	6	
7	8	
9	10	
11	12	
13	14	
15	16	
17	18	
19	20	
21	22	
23	24	
25	26	
27	28	
29	30	
31	32	
33	34	
35	36	
37	38	
39	40	
41	42	
43	44	
45	46	
47	48	
49	50	
51	52	
53	54	
55	56	
57	58	
59	60	
61	62	
63	64	
65	66	
67	68	
69	70	
71	72	
73	74	
75	76	
77	78	
79	80	
81	82	
83	84	
85	86	
87	88	
89	90	
91	92	
93	94	
95	96	
97	98	
99	100	

Neuf Vies

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---