



Feuille de personnage

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

GRIFFE (Force)	POIL (Vigueur)	QUEUE (Agilité)	OUIL (Précision)	RONRON (Intelligence)	GARESSSE (Volonté)	VIBRISSSE (Intuition)	COUSSINET (Sociabilité)
Physique Qualités				Mental Défauts			
<div></div>				<div></div>			

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					
Enerver 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
---	---	---	---	---	---	---	---	---