



# Feuille de personnage

Nom \_\_\_\_\_ Description \_\_\_\_\_ Réputation \_\_\_\_\_  
Lignée \_\_\_\_\_ Faction \_\_\_\_\_ Conseil \_\_\_\_\_

POIL (Vigueur)

QUEUE (Agilité)

GRIFFE (Force)

Oeil (Précision)

**Physique**

Qualités

RONRON (Intelligence)

**Chance**

GARESSSE (Volonté)

VIBRISSE (Intuition)

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					
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.

# Feuille de personnage