

# CATS!

TYPE : \_\_\_\_\_

NOM : \_\_\_\_\_

ÂGE : \_\_\_\_\_

Race (si chat) : \_\_\_\_\_

Lignée : \_\_\_\_\_

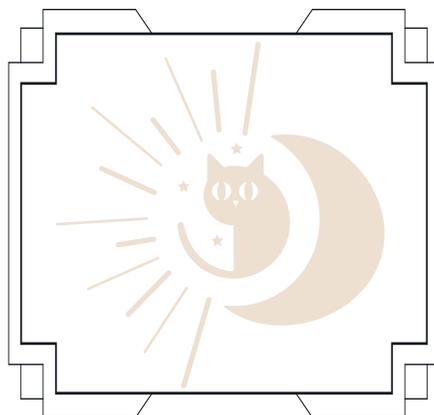
Réputation : \_\_\_\_\_

Faction : \_\_\_\_\_

QUALITÉS

DÉFAUTS

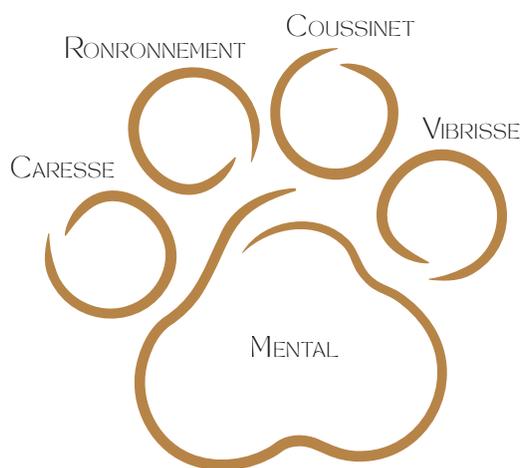
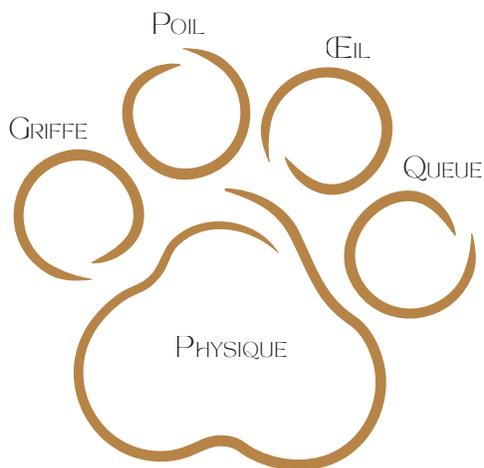
\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



## NIVEAUX DE BLESSURE

1 <sup>er</sup>		6 <sup>e</sup>	
2 <sup>e</sup>		7 <sup>e</sup>	
3 <sup>e</sup>		8 <sup>e</sup>	
4 <sup>e</sup>		9 <sup>e</sup>	
5 <sup>e</sup>		10 <sup>e</sup>	
Inconscience			
Coma		Mort	

## CARACTÉRISTIQUES



## COMPÉTENCES

	BASE	RANG		BASE	RANG		BASE	RANG
Armes à feu (H/B)	_____	_____	Discrétion (C/H/B)	_____	_____	Réclamer à manger (C)	_____	_____
Armes blanches (H/B)	_____	_____	Droits et usages (H/B)	Ω	_____	Réclamer des caresses (C)	_____	_____
Art martial (H)	Ω	_____	Escalade (C/H/B)	_____	_____	Saut (C/H/B)	_____	_____
Bricolage (H/B)	_____	_____	Énerver les humains (C)	_____	_____	Secourisme (H/B)	Ω	_____
Chasse (C)	_____	_____	Langage humain (C)	Ω	_____	Séduire (C/H/B)	_____	_____
Culture générale (C/H/B)	_____	_____	Langue étrangère (H/B)	Ω	_____	Survie (C/H/B)	_____	_____
Combat à mains nues (H/B)	_____	_____	Leadership (C/H/B)	_____	_____	Repérer/trouver (C/H/B)	_____	_____
Combat griffu (C)	_____	_____	Odorat (C/H/B)	_____	_____	Us & coutumes humains (C/B)	_____	_____
Conduite de véhicules (H/B)	_____	_____	Orientation (C/H/B)	_____	_____	Utiliser un objet humain (C)	_____	_____
Connaissance de la rue (C/H/B)	_____	_____	Psychologie féline (H/B)	_____	_____	_____	_____	_____
Déguisement (H/B)	_____	_____	Psychologie humaine (C/B)	_____	_____	_____	_____	_____

## TALENTS


### NIVEAUX DE TALENT UTILISÉS

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	-1	-1	-1	-1	-1	-1
-1	-1	-2	-2	-2	-2	-3	-3	-4	-5

## INFORMATIONS

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## ÉQUIPEMENT

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## NEUF VIES

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

## RAPPELS

### CHANCE

À chaque test, lancer autant de **dés à 10 faces** que le score de Chance et **sélectionner** l'un des dés en fonction du résultat souhaité (voir ci-contre).

Création 28 points à répartir dans les 9 caractéristiques; Mini 1 Max 5 (ou moins suivant type de perso)  
Max chance = 3

### DIFFICULTÉ

**1** : la MJ décide d'un niveau de difficulté.  
**2** : on ajoute le résultat du dé de Chance au score de la **COMPÉTENCE** ou au double du score de la **CARACTÉRISTIQUE**.

**3** : si le résultat est supérieur ou égal au niveau de difficulté, l'action est **réussie** !

### CRITIQUES

Si un **d10** donne **0**, on le relance. Si l'action devient une **réussite critique**, et le score de Chance augmente de 1 (jusqu'à un maximum de 5).

Si un **d10** donne **1**, on le relance. Si l'action devient un **échec critique**, et le score de Chance diminue de 1 (jusqu'à un minimum de 1).