



Feuille de personnage

Nom Gra'Iw (Matakari) Description Chatte persane espionne Réputation 15
 Lignée Oreilles Dréssées Faction Parti Esclavagiste Conseil Paris

Qualités

Défauts

Informations personnelles

Gra'Iw est une chatte qui use (et abuse) de ses charmes pour arriver à ses fins. C'est tellement plus amusant de voir les autres faire le travail pour vous, et avec le sourire en plus ! Et les humains... ils sont si faciles à manipuler que ça en deviendrait lassant. Mais, heureusement, ils trouvent en eux des ressources inépuisables pour être bernés, abusés et menés par le bout du museau. Comment dire ? Avec ses longs poils blancs et soyeux, Gra'Iw est toute simplement irrésistible. Ils craquent (presque) tous pour la tenir dans leurs bras ou sur leurs genoux et lui prodiguer des tonnes de caresses.

Compétences

Nom	Attributs	Base	Rang	Bonus	Malus	TOTAL
Chasse (CAR+VIB)/2		2	0	0	0	2
Culture Générale	RON	3	0	0	0	3
Combat Griffu (GRI+OED)/2		3	2	0	0	5
Connaissance de la Rue (RON+COU)/2		3	0	0	0	3
Discrétion	QUE	4	3	+1	-1	7
Escalade (QUE+GRI)/2		3	0	0	0	3
Ennervier les Humains (RON+CAR)/2		3	2	0	0	5
Langage Humain(*)	RON	3	1	0	0	4
Leadership	CAR	2	0	0	0	2
Orientation	VIB	3	0	0	0	3
Odorat (RON+VIB)/2		3	0	0	0	3
Persuasion (CAR+COU)/2		2	0	0	0	2
Psychologie Humaine	RON	3	0	0	0	3
Réclamer à Manger	CAR	2	2	0	0	4
Réclamer des Caresses	COU	3	3	0	0	6
Saut (QUE+OED)/2		4	0	0	0	4
Séduire	COU	3	2	0	0	5
Survie (RON+VIB)/2		3	0	0	0	3
Repérer/Trouver/Débusquer (CAR+VIB)/2		2	0	0	0	2
Us & Coutumes Humaines	RON	3	3	0	0	6
Utiliser un Objet Humain	OEI	4	3	0	0	7

Critiques



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

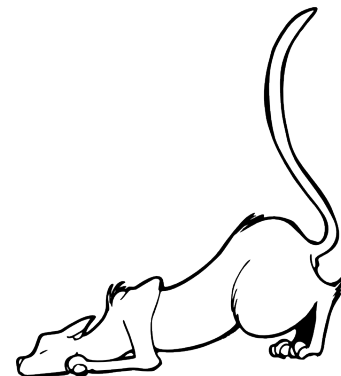
Talents psychiques

Nom du talent	Rang Max.	Description
Hypnose	3	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de modifier la mémoire des humains pour effacer des souvenirs ou en implémenter d'autres totalement factices. La durée des souvenirs modifiés ou des pertes de mémoire dépend du rang du talent activé. Ce pouvoir ne fonctionne qu'avec les humains. Il est impossible qu'un chat modifie les souvenirs d'un autre chat ou d'un bastet, ou bien qu'un humain utilise ce talent sur un chat.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut effacer les (rang x 5) dernières minutes de la mémoire d'un être humain, ou bien planter un faux souvenir remontant à (rang) jour(s).</p>
Poltergeist	2	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de frapper à distance un objet ou une personne en donnant l'équivalent d'un coup de poing. Plus le rang du talent activé est élevé, plus la force est puissante. Si le coup est porté à un adversaire de chair et de sang, celui-ci est totalement surpris puisque la force qui le frappe est totalement invisible. Chaque coup porté ne peut par conséquent pas être anticipé. Le premier coup surprendra totalement l'adversaire du personnage. Les coups suivants seront gérés comme si l'adversaire était aveugle. Si le coup est porté à un objet inerte, ce dernier en subira les conséquences en fonction de sa taille, son poids, sa structure, la force du coup, etc...</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage donne un coup équivalent à un score de (rang) en Griffes via une force invisible qu'il contrôle.</p>
Sommeil	2	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de plonger les humains dans un état de sommeil profond. Il n'y a pas de limite au nombre d'humains affectés par ce talent, uniquement une limite sur la zone d'effet qui dépend du rang du talent activé. Cette zone d'effet est une sphère dont le centre est le personnage qui active son talent. Cette zone d'effet reste fixe et ne se déplace pas avec le chat une fois le talent activé. Seuls les êtres humains et les bastets sont affectés par ce talent. En aucun cas un chat peut endormir d'autres chats. Un humain ou un bastet qui active ce talent n'est pas soumis aux effets du talent. C'est l'initiateur qui hypnotise les êtres humains dans la zone d'effet. Ce dernier doit réussir un jet de Carresse dont le niveau de difficulté est donné par le tableau indiqué dans le livre de jeu selon le rang du talent activé. S'il est réussi, les êtres humains présents dans la zone d'effet sont endormis pour une durée égale à (1d10 x rang du talent activé) minutes. De plus, en plus du rang activé, le joueur coche autant de cases de niveaux de talents utilisés sur sa feuille de personnage qu'il y a d'êtres humains affectés par son talent.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage endort tous les êtres humains présents dans une sphère de (rang x 5) mètres de diamètre pour une durée égale à (rang x 1d10) minutes.</p>

Niveaux de talents 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

Niveaux de blessures	Malus
1er niveau	-1
2ème niveau	-2
3ème niveau	-3
4ème niveau	
5ème niveau	
Inconscient	3d10 x 5mn
Coma	Spécial
Mort	



Neuf Vies

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