



Feuille de personnage

Nom Ma'Ou (Megamind) Description Chat chartreux intello Réputation 14
 Lignée Dos Blanc Faction Parti Interventionniste Conseil Paris

Qualités Physique

- POIL (Vigueur): 3
- QUEUE (Agilité): 3
- OEIL (Précision): 3
- GRIFFE (Force): 3
- Chance: 3

Défauts Mental

- RONRON (Intelligence): 5
- GARESSSE (Volonté): 3
- VIBRISSE (Intuition): 3
- COUSSINET (Sociabilité): 3
- Voyant

Informations personnelles

Ma'Ou réfléchit avant d'agir. Il réfléchit longuement, histoire de peser le pour et le contre, les avantages et les inconvénients, le possible de l'impossible... Car Ma'Ou est une tête, un vrai génie. Son statut d'agent du Conseil de Paris, il le doit à son exceptionnelle intelligence. Il sait qu'on compte sur lui pour trouver la meilleure solution aux problèmes les plus insolubles. Ma'Ou est bien conscient qu'il faut bien une dose de force physique lors des missions, mais il faut qu'elle soit utilisée à bon escient. Et c'est grâce à lui qu'elle l'est lors de chaque mission. Ma'Ou est là pour protéger la Mascarade de la meilleure façon possible, avec perspicacité et subtilité.

Compétences

Nom	Attributs	Base	Rang	Bonus	Malus	TOTAL
Chasse (CAR+VIB)/2		3	0	0	0	3
Culture Générale	RON	5	3	0	0	8
Combat Griffu (GRI+OED)/2		3	2	0	0	5
Connaissance de la Rue (RON+COU)/2		3	0	0	0	3
Discrétion	QUE	3	3	0	-1	5
Escalade (QUE+GRI)/2		3	2	0	0	5
Enerver les Humains (RON+CAR)/2		4	0	0	0	4
Langage Humain(*)	RON	5	3	0	0	8
Leadership	CAR	3	0	0	0	3
Orientation	VIB	3	0	0	0	3
Odorat (RON+VIB)/2		4	0	0	0	4
Persuasion (CAR+COU)/2		3	2	0	0	5
Psychologie Humaine	RON	5	3	0	0	8
Réclamer à Manger	CAR	3	0	0	0	3
Réclamer des Caresses	COU	3	0	0	0	3
Saut (QUE+OED)/2		3	0	0	0	3
Séduire	COU	3	0	0	0	3
Survie (RON+VIB)/2		4	0	0	0	4
Repérer/Trouver/Débusquer (CAR+VIB)/2		3	2	0	0	5
Us & Coutumes Humaines	RON	5	3	0	0	8
Utiliser un Objet Humain	OEI	3	2	0	0	5

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

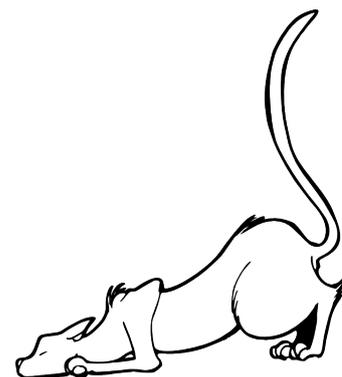
Talents psychiques

Nom du talent	Rang Max.	Description
Controle Mental	2	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de prendre possession d'un corps humain et de forcer l'être ainsi possédé à agir selon son bon vouloir. Pour ne pas être contrôlé, l'humain cible doit réussir un jet de Caresse à un degré de réussite défini par le rang du talent du personnage qui tente de le posséder. En cas d'échec, il est sous le contrôle total du personnage. Cependant, l'être humain possédé gardera en mémoire toutes les actions, paroles, gestes et attitudes qu'il aura été obligé d'effectuer par une volonté supérieure à la sienne. Lorsqu'un chat « prend » le contrôle d'un être humain, son corps s'effondre sur place telle une marionnette à qui on aurait coupé les fils. Il faut que le chat stoppe sa possession sur l'être humain contrôlé pour réintégrer son corps d'origine. Un seul humain peut être contrôlé à la fois par le personnage. Quitter un corps humain pour en contrôler un autre implique réintégrer son corps d'origine durant 1 à 2 seconde et réactiver son talent ensuite. Si le contrôle est poussé au delà de sa durée limite, le chat risque d'être piégé dans le corps humain et de devenir un bastet. Le personnage doit réussir un jet de Caresse toutes les minutes qui dépassent la durée limite indiquée par le rang utilisé. Ce jet démarre au niveau de difficulté Assez facile et augmente d'un niveau pour chaque minute supplémentaire. En cas d'échec, l'esprit du chat est définitivement piégé dans le corps humain. L'esprit de l'homme et du chat fusionnent, bien que celui du chat garde un ascendant sur le premier. Les souvenirs et les connaissances des deux esprits sont intégralement conservés. Le corps d'origine du chat meurt rapidement, ses fonctions vitales lâchant une à une dans l'heure qui suit la fusion mentale. Ce pouvoir ne fonctionne qu'avec les humains. Il est impossible qu'un chat contrôle un autre chat ou un bastet, ou qu'un humain contrôle un chat.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut contrôler un être humain durant (rang x 5) minutes si ce dernier rate son jet de Caresse.</p>
Passer Muraille	2	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de passer au travers des murs, des plafonds, des sols et des portes comme si ces derniers n'existaient pas. Il s'agit d'une manipulation au niveau moléculaire qui « écarte » les molécules d'un élément inanimé pour laisser passer ceux du personnage au travers. Ce pouvoir ne peut être en aucune façon utilisé pour passer au travers d'un être vivant. L'épaisseur de la surface traversée dépend du rang du talent activé. Si le mur, la porte, le plafond ou le sol est d'une épaisseur supérieure à ce que le personnage peut traverser, il est tout simplement bloqué (C'est-à-dire qu'il ne peut même pas passer la tête ou toute autre partie de son corps au travers).</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut passer au travers de n'importe quelle matière de moins de (10 x rang) centimètres d'épaisseur.</p>
Pesanteur	2	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de modifier la gravité ambiante autour des corps de ses adversaires. Ces derniers voient leur poids varier à cause de la gravité modifiée par le talent du personnage. Ils doivent réussir un jet de Griffes afin de pouvoir continuer à se déplacer et réaliser des actions physiques. Ce jet démarre au niveau de difficulté Assez facile et augmente d'un niveau pour chaque minute supplémentaire (Cf. tableau ci-dessous). En cas d'échec, la victime s'écroule à terre, incapable de bouger. Elle aura l'impression de peser beaucoup plus que la normale. En cas de réussite, elle aura un malus équivalent au rang du talent utilisé pour toutes actions physiques entreprises.</p> <p><u>En terme de règles</u> : La victime voit son poids multiplié par (rang x 2) durant (rang x 5) minutes. En cas de réussite de son jet de Griffes, il a un malus de (rang) sur toutes ses actions physiques. En cas d'échec, il est immobilisé.</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
1 ^{er} niveau	-1
2 ^{ème} niveau	-2
3 ^{ème} niveau	-3
4 ^{ème} niveau	
5 ^{ème} niveau	
Inconscient	3d10 x 5mn
Coma	Spécial
Mort	



Neuf Vies

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