



Feuille de personnage

Nom Meou (Beowulf) Description Chat norvégien guerrier Réputation 15
 Lignée Oreilles Dréssées Faction Parti Esclavagiste Conseil Paris (1968)

Qualités
Equilibriste / Sauteur exceptionnel

Défauts
Voyant

Chance

Informations personnelles

Meou est un samourai, un moine-guerrier, un guerrier félin accompli. Il se concentre totalement avant chaque combat, afin d'être au maximum de ses possibilités pour l'emporter face à son adversaire. Et la vie de matou n'est qu'une succession de combats. Comme tous les chats norvégiens, Meou bénéficie d'un physique exceptionnellement robuste, auquel il ajoute un mental d'acier. Le tout en fait un combattant d'exception, un guerrier félin ultime qui allie force, vigueur, réflexion et intuition. Il ne fait pas bon se mettre en travers du chemin de Meou, surtout lorsqu'il exécute une mission pour le compte du Conseil de Paris.

Compétences

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

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

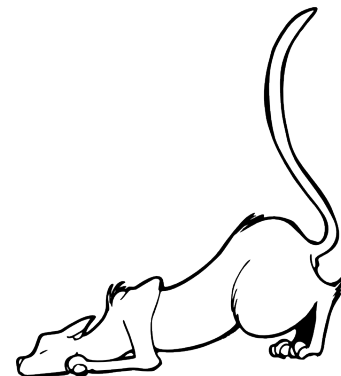
Nom du talent	Rang Max.	Description
Effet Schrodinger	3	<p><u>Explication</u> : Grâce à ce talent, le personnage peut utiliser les principes de la physique quantique qui postule qu'un élément peut se trouver à deux endroits possibles à un instant donné. Il peut donc agir simultanément deux fois au même moment en ayant la possibilité de se dédoubler. Les deux doubles partagent les mêmes pensées, la même mémoire et sont automatiquement au courant des actions de l'autre. Lorsque l'utilisation du talent se termine, l'un des deux disparaît (selon le choix du joueur). L'autre restant a entièrement connaissance de toutes les actions réalisées par son double disparu. En revanche, afin de respecter les lois de la physique quantique, il ne faut absolument pas qu'un observateur puisse voir les deux personnages ensemble. Les autres chats éveillés ayant une compréhension parfaite des mécanismes quantiques, ils peuvent « voir » leur congénère sous l'effet Schrodinger en se gardant bien de déterminer quoi que ce soit par l'observation et donc sans affecter le personnage qui est en train d'utiliser son talent. Ceci n'est valable qu'avec des chats éveillés et pas avec des dégénérés. Si un humain surprend un chat dans cet état (c'est-à-dire qu'il voit les deux doubles ensemble par n'importe quel moyen), les possibilités quantiques sont annihilées et l'effet Schrodinger est immédiatement interrompu. L'un des deux personnages disparaît instantanément (selon le choix du maître de jeu) et l'autre subit des lésions corporelles graves en fonction du rang du talent activé.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le joueur peut dédoubler son personnage et gérer ses doubles durant (rang) minutes. Si les deux personnages sont vus en même temps par un être humain, un chat dégénéré ou tout autre être vivant ayant un niveau de conscience animal, l'un des deux personnages disparaît et l'autre reçoit (rang) blessures.</p>
Prescience	2	<p><u>Explication</u> : Ce talent est lié dans un certain point au temps et à la notion de physique quantique. Il permet au personnage de prévoir le résultat d'actions futures avant que ces dernières n'aient eu lieu. Le personnage peut visualiser les différentes branches temporelles inhérentes à ses choix et choisit celle qui lui convient le mieux. Plus son rang est avancé, plus il visualisera simultanément les futures probables en fonction de ses actions. Cette possibilité est réservée uniquement aux jets de dés utilisés pour les résolutions d'actions par une compétence et non pas pour ceux par une caractéristique.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage lance (rang) dé(s) supplémentaire(s) à un jet autre qu'un jet concernant une caractéristique.</p>
Controle Gravitationnel	2	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de faire des bonds prodigieux. Il permet au personnage de modifier la gravité ambiante autour de son corps. Cela lui permet d'effectuer des sauts exceptionnels en hauteur ou en longueur. Il doit toujours réaliser une action sur sa compétence de Saut, mais la distance n'est plus celle habituelle de 2,5 mètres. Ce talent permet également de chuter d'une hauteur importante sans encaisser de niveau de blessures.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut faire des sauts ou des bonds de (rang x 5) mètres.</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	-4
5ème niveau	
Inconscient	3d10 x 5mn
Coma	Spécial
Mort	



Neuf Vies

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