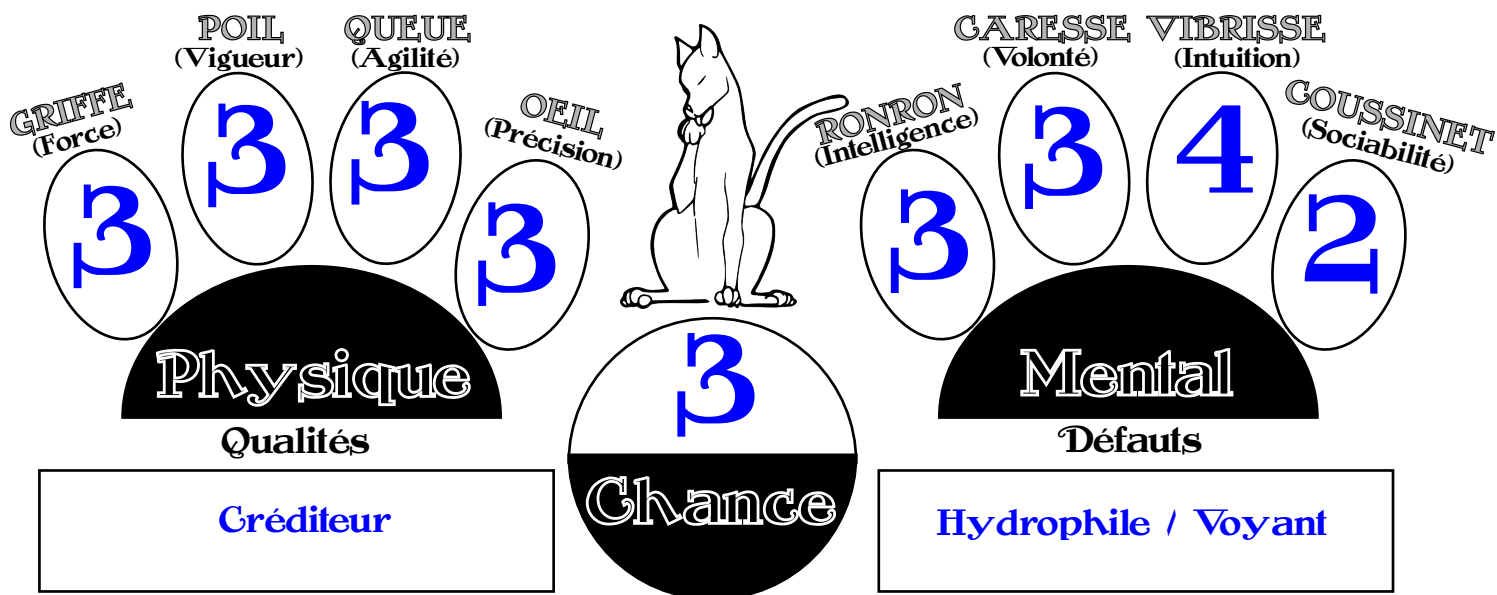




Feuille de personnage

Nom Gra'Ou (Napoléon) Description Chat angora orgueilleux Réputation 8
 Lignée Ventre Noir Faction Parti Conservateur Conseil Paris



Informations personnelles

Dans les races supérieures terrestres, il y a le chat. Chez les chats, il y a les chats angora qui l'emporte haut la patte. Et chez les chats angora, il y a... Gra'Ou ! C'est le plus beau, le plus intelligent, le plus... tout. Il lui faut juste le faire remarquer toutes les cinq minutes aux chats qui l'entourent, de peur que ceux-ci l'oublient. Gra'Ou est le meilleur. Il sait tout fait, et mieux que les autres bien sur. Bon, de temps en temps, il laisse les autres faire deux/trois choses, histoire de ne pas les rabaisser tout le temps. C'est que Gra'Ou est bon et - surtout - modeste. La seule chose qui le gêne vraiment, c'est que les autres chats ne comprennent toujours pas les bienfaits du bain.

Compétences

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

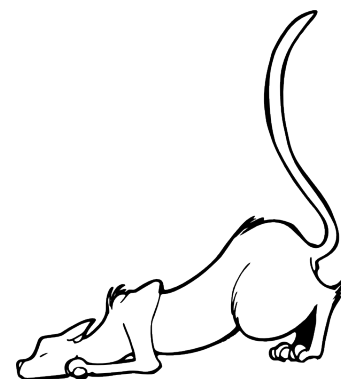
Talents psychiques

Nom du talent	Rang Max.	Description
Prescience	3	<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>
Brouilleur Electronique	3	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de perturber tous les appareils électroniques qui se trouvent dans un rayon donné. La zone d'effet du talent est un cercle dont le centre est le chat qui active son talent. Le nombre d'appareils perturbés dépend du niveau du talent. Ces appareils peuvent être des caméras de surveillance, des grille-pains, des téléviseurs, des ordinateurs, des GPS embarqués dans des véhicules, des démarreurs électroniques de voiture, des radios, des lecteurs MP3, etc... Le fonctionnement de ces appareils est soit erratique (Grille-pain qui se met en marche tout seul ou neige électronique sur la caméra de surveillance du supermarché par exemple), soit hors service (Le téléviseur s'éteint tout seul ou le GPS refuse de démarrer), au choix du joueur.</p> <p><u>En terme de règles</u> : (rang) appareil(s) électronique(s) sont affecté(s) dans un rayon de (rang x 5) mètres dont le centre est le chat activant son talent durant (rang x 5) minutes. Le centre du rayon de la zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.</p>
Sommeil	3	<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 Caresse 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>
Télépathie	3	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de communiquer sans échanger une seule parole, en s'adressant directement à l'esprit de la cible. Les chats parlent naturellement par télépathie, mais uniquement s'ils se voient. Grâce à ce talent, le personnage peut contacter et parler à un autre chat ou un être humain même s'il est hors de son champ de vision, à condition d'être dans le rayon déterminé par le rang activé. Le personnage doit au moins avoir vu une fois son interlocuteur pour pouvoir le contacter à distance. Une autre possibilité est de diffuser un appel large, capté par tous dans le rayon d'action du talent, mais auquel personne ne pourra répondre directement, si ce n'est en allant à la rencontre de l'émetteur. N'importe quel chat éveillé peut déterminer la direction d'où vient un tel appel. Seuls les chats et les êtres humains peuvent tenir une conversation télépathique via ce talent.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut contacter par télépathie (rang) personne(s) dans un rayon maximum de (rang x 20) Km.</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
---	---	---	---	---	---	---	---	---