



# Feuille de personnage

Nom G'Raw (McGiver) Description Chat de gouttière Réputation 8  
 Lignée Pattes Véloces Faction Parti Esclavagiste Conseil Paris

**Qualités Physique**

- GRIFFE (Force): 2
- POIL (Vigueur): 3
- QUEUE (Agilité): 3
- OEIL (Précision): 3
- Chance: 3

**Défauts Mental**

- RONRON (Intelligence): 4
- GARESSSE (Volonté): 4
- VIBRISSE (Intuition): 3
- COUSSINET (Sociabilité): 3
- Débiteur

**Débrouillard en milieu humain**

## Informations personnelles

On ne la fait pas à G'Raw ! Cette histoire de mission spéciale pour le compte du Conseil de Paris, ça cache forcément quelque chose. Depuis quand le Conseil envoie-t-il en mission des chats qui ne sont pas des agents ? Ces derniers sont super-entraînés, formés à réussir les missions les plus difficiles... Et là, son leader de lignée lui annonce que des chats venus d'on ne sait où vont aller faire le boulot. Il y a anguille sous roche. Déjà que Gra'Ou sera de la partie, ce chat angora bouffi d'orgueil à qui il doit une faveur. Mais G'raw a toujours réussi à sortir son épingle du jeu. Du Grand Jeu de la Politique Féline, bien entendu.

## Compétences

Nom	Attributs	Base	Rang	Bonus	Malus	TOTAL
Chasse (GAR+VIB)/2		3	0	0	0	3
Culture Générale	RON	4	0	0	0	4
Combat Griffu (GRI+OED)/2		3	3	0	0	6
Connaissance de la Rue (RON+COU)/2		3	0	0	0	3
Discrétion	QUE	3	3	0	-1	5
Escalade (QUE+GRI)/2		3	3	0	0	6
Enerver les Humains (RON+GAR)/2		4	2	0	0	6
Langage Humain(*)	RON	4	4	0	0	8
Leadership	GAR	4	0	0	0	4
Orientation	VIB	3	0	0	0	3
Odorat (RON+VIB)/2		3	1	0	0	4
Persuasion (GAR+COU)/2		3	0	0	0	3
Psychologie Humaine	RON	4	2	0	0	6
Réclamer à Manger	GAR	4	0	0	0	4
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		3	0	0	0	3
Repérer/Trouver/Débusquer (GAR+VIB)/2		3	3	0	0	6
Us & Coutumes Humaines	RON	4	2	0	0	6
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

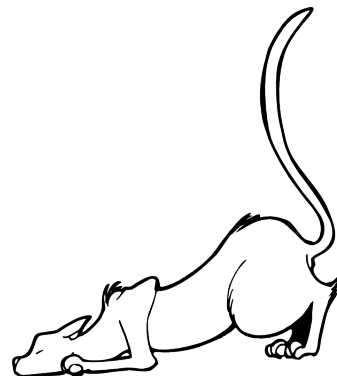
## Talents psychiques

Nom du talent	Rang Max.	Description
<b>Télékinésie</b>	<b>3</b>	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage d'appliquer une force continue et égale à l'encontre d'un objet ou d'un être vivant. À la différence du talent Poltergeist, ce talent ne peut pas être utilisé pour donner un coup à distance. À contrario, ce talent permet d'effectuer des mouvements complexes que ne permet pas le talent Poltergeist tel que des rotations ou des va-et-vient. Le déplacement se fait dans toutes les directions, tant qu'un obstacle ne vient pas y mettre fin. La taille et le poids de l'objet déplacé dépendent du rang du talent activé. Il est possible de déplacer un être vivant si ce dernier rentre dans les critères du rang du talent activé. Si le talent de télékinésie est utilisé pour stopper ou ralentir un adversaire, le maître de jeu fait lancer un jet d'opposition entre le rang du talent activé et la Force de son adversaire. Si le premier l'emporte, il réussira à faire reculer son adversaire. Si le second l'emporte, il réussira à progresser mais plus lentement que la normale. En cas d'égalité, l'adversaire est bloqué. Ceci est valable aussi pour un objet inerte en déplacement, tel une bille d'enfant roulant sur le sol par exemple. Le personnage possédant ce talent peut aussi déformer un objet inerte sur la structure de ce dernier le lui permet.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut déplacer, déformer ou ralentir un objet de moins de (rang x 20) Kg durant (rang x 5) secondes.</p>
<b>Passe Muraille</b>	<b>2</b>	<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>
<b>Allergène</b>	<b>2</b>	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de provoquer des réactions physiques chez les êtres humains en réponse à une forte allergie, telles que des éternuements, des yeux qui pleurent et des plaques rouges irritantes sur la peau. Il fonctionne même avec les humains qui ne sont pas naturellement allergiques aux chats. Si un humain qui est déjà allergique aux félins domestiques subit les effets de ce talent, ces derniers sont doublés en ce qui concerne leurs malus. Les incapacités physiques et le nombre d'humains affectés dépendent du niveau du talent. Les chats ne sont absolument pas affectés par ce talent, à la différence des bastets qui en subissent pleinement les effets.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Les humains affectés le sont dans un rayon de (rang x 5) mètres dont le centre est le chat activant son talent. Ils ont alors un malus de -(rang) à toutes leurs actions 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>

### 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
---	---	---	---	---	---	---	---	---