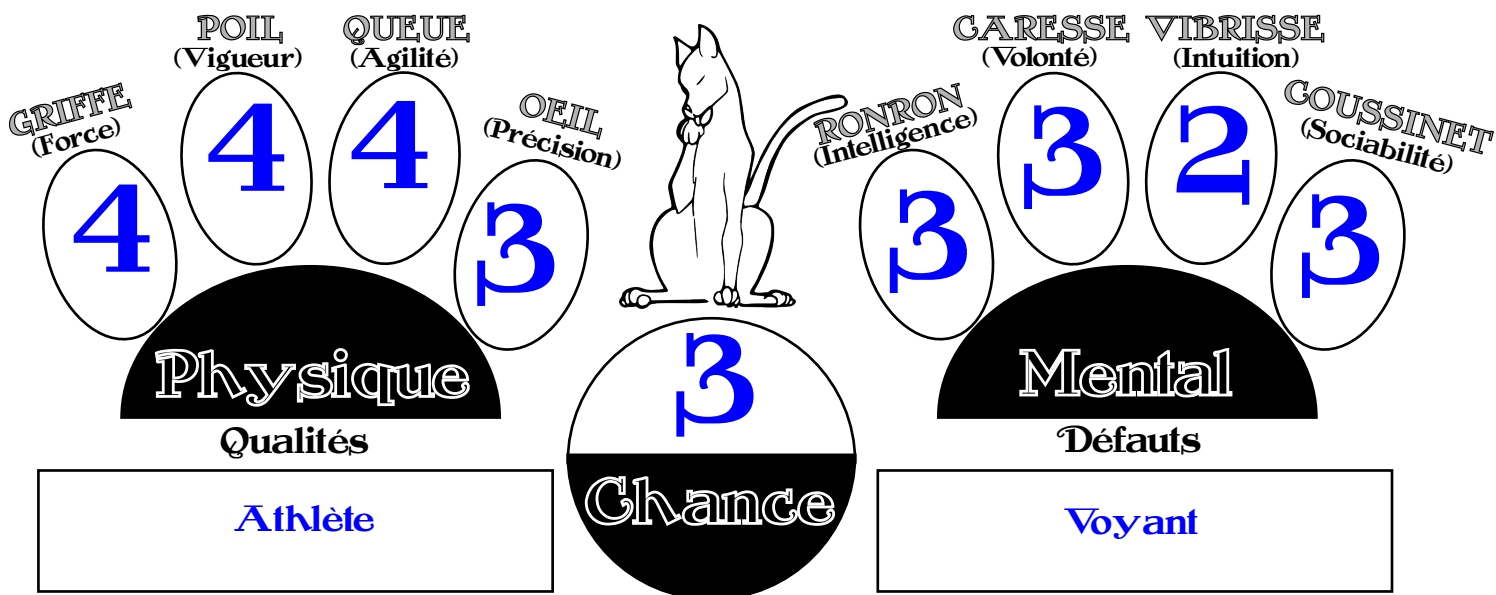




Feuille de personnage

Nom Miou (Xena) Description Chatte maine coon docile Réputation 7
 Lignée Tetes Dures Faction Parti Interventionniste Conseil Paris



Informations personnelles

Miou est une chatte qui impressionne, tant par son physique hors norme que par sa douceur. En effet, ce gros chat tout en poils longs et soyeux semble être un matou costaud au premier abord. Mais rapidement, Miou dévoile son côté tendre et affectueux en miaulant doucement afin d'obtenir des caresses. Elle n'est pas un agent félin, même si elle aurait de quoi mater l'un d'eux par sa carrure. Elle aurait bien aimé pouvoir intégrer ce corps prestigieux et acquérir ainsi une grande réputation. Et voilà que son rêve est en train de se concrétiser. Sa faction lui a demandé de participer à une mission spéciale du Conseil de Paris.

Compétences

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

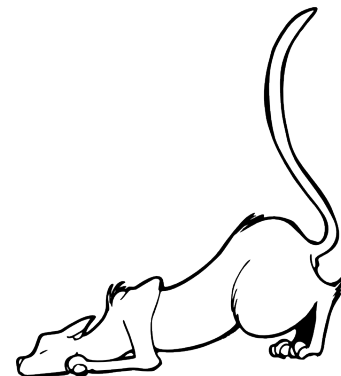
Nom du talent	Rang Max.	Description
Clairvoyance	2	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de voir des lieux ou des scènes sans être physiquement présent. Attention, le personnage voit ce qui se passe mais il n'entend rien. De plus, il n'a pas besoin de source de lumière à l'endroit où il se trouve physiquement pour voir à distance. En revanche, si l'endroit distant est plongé dans une obscurité totale, le personnage ne verra absolument rien de là où il est. Aucune limitation spatiale n'est applicable. Les lieux distants visualisés peuvent être en haut, en bas, à droite, à gauche, devant ou derrière le personnage.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut voir dans les lieux distants sur un rayon de 15, 30, 60, 120 ou 250 mètres (selon que le talent soit activé au rang 1, 2, 3, 4 ou 5) dans un cercle dont il est le centre et ce 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>
Clairaudience	2	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage d'écouter les bruits des pièces ou des scènes sans être physiquement présent sur les lieux. Attention, le personnage entend ce qui se passe mais ne voit rien. De plus, il faut que le son soit distinct. Un personnage écoutant à distance dans l'eau entendra les bruits tels que perçus dans cet élément liquide. S'il écoute dans la roche, il n'entendra strictement rien. De même, s'il écoute des humains parler et qu'il n'a pas la compétence pour déchiffrer leur langue gutturale, il ne comprendra rien de cette conversation. Aucune limitation spatiale n'est applicable. Les lieux distants écoutés peuvent être en haut, en bas, à droite, à gauche, devant ou derrière le personnage. Par exemple, Ma'Ow doit déterminer si l'habitation construite par les simiesques est abandonnée ou pas. Il active son talent et « entend » des borborygmes typique du langage guttural parlé des hommes. À coup sûr, cette maison est occupée par des singes imberbes !</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut entendre dans les lieux distants sur un rayon de 15, 30, 60, 120 ou 250 mètres (selon que le talent soit activé au rang 1, 2, 3, 4 ou 5) dans un cercle dont il est le centre et ce 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	-4
5ème niveau	
Inconscient	3d10 x 5mn
Coma	Spécial
Mort	



Neuf Vies

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