



Feuille de personnage

Nom M'Riw (Jean Gabin) Description Chat scottish raleur optimiste Réputation 8
 Lignée Griffes d'Acier Faction Parti Progressiste Conseil Paris

Qualités

Mental

Défauts

Chance

Informations personnelles

M'Riw est un raleur-né. Peu importe la situation, le lieu ou les personnes, M'Riw voit toujours le mauvais côté des choses. Et pourtant, c'est un indécrottable optimiste. Il a beau râler à tout va, souligner les failles d'un plan ou les possibilités d'échec d'une opération, M'Riw est le premier à se porter volontaire pour effectuer une mission, peu importe sa difficulté. On peut toujours compter sur lui pour se porter au secours d'un membre de l'équipe en difficulté, même s'il ne pourra s'empêcher de lister toutes les erreurs commises ou les risques encourus. Alors quand on lui propose d'effectuer une mission pour le Conseil de Paris, il accepte bien sûr. En râlant.

Compétences

Nom	Attributs	Base	Rang	Bonus	Malus	TOTAL
Chasse (GAR+VIB)/2		4	0	0	0	4
Culture Générale	RON	4	2	0	0	6
Combat Griffu (GRI+OED)/2		2	3	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	0	0	0	3
Enerver les Humains (RON+GAR)/2		4	0	0	0	4
Langage Humain(*)	RON	4	4	0	0	8
Leadership	GAR	4	0	0	0	4
Orientation	VIB	4	0	0	0	4
Odorat (RON+VIB)/2		4	3	0	0	7
Persuasion (GAR+COU)/2		3	0	0	0	3
Psychologie Humaine	RON	4	4	0	0	8
Réclamer à Manger	GAR	4	2	0	0	6
Réclamer des Caresses	COU	2	2	0	0	4
Saut (QUE+OED)/2		2	0	0	0	2
Séduire	COU	2	0	0	0	2
Survie (RON+VIB)/2		4	0	0	0	4
Repérer/Trouver/Débusquer (GAR+VIB)/2		4	1	0	0	5
Us & Coutumes Humaines	RON	4	2	0	0	6
Utiliser un Objet Humain	OEI	2	0	0	0	2

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

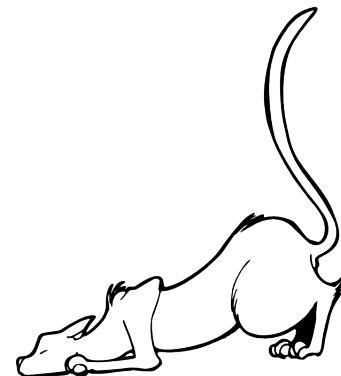
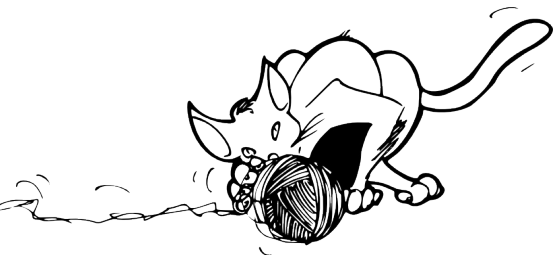
Talents psychiques

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. 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 Schrödinger 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>
Allergène	3	<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>
Pesanteur	3	<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 Griffe 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 Griffe, il a un malus de (rang) sur toutes ses actions physiques. En cas d'échec, il est immobilisé.</p>
Téléportation	3	<p><u>Explication</u> : Ce don permet au personnage de se déplacer quasi instantanément d'un endroit à un autre. Le lieu d'arrivée doit être connu (vu au moins une fois avant de s'y téléporter) pour pouvoir s'y téléporter. Il est possible de transmettre ou de recevoir des images du lieu d'arrivée grâce à la télépathie innée des chats ou au talent du même nom. Le nombre de personnes, le poids du ou des objets téléportés et la distance maximale dépendent du rang du talent activé. Le personnage n'a pas besoin de se déplacer avec les êtres vivants ou les objets qu'il déplace par téléportation.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut téléporter (rang) personne(s) ou un objet de (rang x 5) Kg maximum dans un rayon 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
---	---	---	---	---	---	---	---	---