



# Feuille de personnage

Nom M'rrr (Nefertiti) Description Chatte oriental séductrice Réputation 9  
 Lignée Oeil d'Or Faction Parti Esclavagiste Conseil Paris

**Qualités Physique**

- GRIFFE (Force): 3
- POIL (Vigueur): 3
- QUEUE (Agilité): 4
- OEIL (Précision): 3
- Chance: 3

**Défauts Mental**

- RONRON (Intelligence): 3
- GARESSSE (Volonté): 3
- VIBRISSE (Intuition): 3
- COUSSINET (Sociabilité): 3
- Joueur / Mépris des humains

## Informations personnelles

M'rrr est une chatte qui préfère de loin le calme douillet des clapiers humains aux missions dangereuses à effectuer pour le Conseil de Paris. Elle ne fait pas partie des agents félines chargés de maintenir la Mascarade pour ces imbéciles de simiesques. Mais, cette fois-ci, c'est sa lignée qui l'a forcée à accepter. M'rrr, elle, ne se voit pas du tout réussir pour de vrai une mission. C'est peut-être très dangereux, voir mortel. Mieux vaut laisser les autres aller en premier et rester calmement en retrait, au cas où... Après tout, elle s'est engagée à PARTICIPER à cette mission, jamais à y prendre des risques inconsidérés. Ou bien même de la réussir.

## Compétences

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

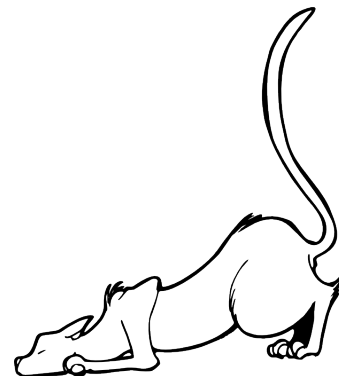
## Talents psychiques

Nom du talent	Rang Max.	Description
<b>Arret Temporel</b>	<b>3</b>	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage d'agir beaucoup plus vite qu'à la normale, ce qui pourrait se traduire par figer le temps pendant une courte période pour tous les autres protagonistes. Rien ne semble s'être passé entre le moment où le personnage a figé le temps et le moment où tout se remet en marche. En revanche, si le personnage s'est déplacé ou s'il a modifié un élément de la scène durant l'arrêt temporel, cette action est perçue comme instantanée par les autres personnes impactées. La période de temps est variable selon le rang du talent activé. Seul le personnage qui a activé son talent peut agir durant la période de temps figée. Par commodité, on associera une action simple par tranche de 5 secondes de période de temps arrêté. Les objets et les personnages « figés » gardent leurs caractéristiques : les flammes seront immobiles mais leur contact provoquera des brûlures, une balle sortie du canon d'un fusil restera suspendue dans les airs mais la toucher causera aussi une vive brûlure, etc... Il est possible de « déplacer » des objets ou des personnes durant le laps de temps que dure l'arrêt temporel, du moins si le personnage possède un score en Poil suffisant pour le faire. Ces mouvements ne sont pas aisés et le personnage aura l'impression d'une grande résistance lors de son action.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut figer le temps sur une période de (rang x 5) secondes.</p>
<b>Armure</b>	<b>2</b>	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de modifier la composition moléculaire de sa peau pour la rendre, au final, aussi résistante que l'acier. Les blessures qu'il reçoit lui font ainsi nettement moins de dégâts que la normale.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage réduit immédiatement tous ses niveaux de blessures de (rang) points durant (rang x 5) secondes.</p>
<b>Régénération</b>	<b>2</b>	<p><u>Explication</u> : Grâce à ce talent, les tissus cellulaires du personnage se régénèrent beaucoup plus vite que la normale et les lésions disparaissent à vue d'œil. Le personnage peut même revenir à la vie s'il était mort auparavant. Dans ce cas particulier, il doit réussir un jet de Poil au niveau de difficulté correspondant à son rang le plus élevé de son talent comme indiqué dans le tableau (voir le livre de jeu). S'il rate son jet, il est définitivement mort. Le personnage blessé régénère les membres amputés ou les organes internes détruits, sauf en cas de décapitation. Dans ce cas, la mort est instantanée et le talent ne peut pas être activé. Ce talent ne permet pas de contrer les effets des blessures subies en cas d'utilisation abusive des talents du personnage sans repos.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage récupère (rang) niveau(x) de blessure toutes les 2 heures au rang 1, toutes les heures au rang 2, toutes les 30 minutes au rang 3, toutes les 15 minutes au rang 4 et toutes les 5 minutes au rang 5.</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
---	---	---	---	---	---	---	---	---