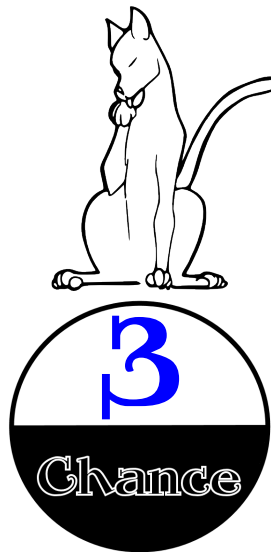
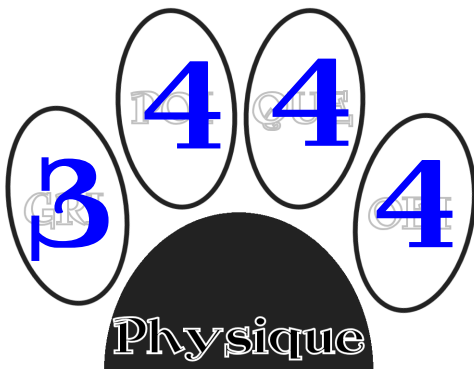




Feuille de personnage

Nom Miou Description Chatte siamoise aguerrie Réputation 8
 Lignée Oreilles Noires Faction Parti Interventioniste Conseil Paris (Sorbonne)



**Débrouillard
en milieu humain**

**Voyant /
Mépris pour les humains**

Informations personnelles

Miou est un agent qui a de la bouteille. Elle a déjà effectuée beaucoup de missions pour le Conseil de Paris, notamment avec Ra'ow. Elle connaît les ficelles du métier et n'a pas peur d'aller sur le terrain au contact des simiesque. Elle s'entraîne dur pour garder la forme, à coup de chasse de volatiles ou de rongeurs et en virée nocturne sur les toits de la capitale.
 En revanche, Miou est beaucoup plus peureuse concernant les méandre de la politique féline. Elle n'est pas considérée comme une excellente joueuse dans le Grand Jeu et s'est déjà retrouvée dans des positions délicates vis-à-vis de sa lignée ou de son parti. Elle a donc adopté un profil bas qui la fait passer pour une associée auprès de ses congénères mais qui lui permet d'éviter de tomber dans le piège des faveurs dues et rendues aux autres en mettant en péril ses propres intérêts.

Compétences

Nom	Attributs	Base	Rang	Bonus	Malus	TOTAL
Archéologie ^(*)	RON	3	1	---	---	4
Chasse	(QUE+VIB)/2	4	0	---	---	4
Culture Générale	RON	3	0	---	---	3
Combat Griffu	(QUE+OED)/2	4	4	---	---	8
Connaissance de la Rue	(RON+COU)/2	2	3	---	---	5
Discrétion	QUE	4	3	---	-1	6
Escalade	(QUE+GRD)/2	3	2	---	---	5
Irriter les Humains	(CAR+VIB)/2	3	2	---	---	5
Jouer des Tours Pendables	(CAR+VIB)/2	3	2	---	---	5
Langage Humain ^(*)	RON	3	1	---	---	4
Leadership	CAR	2	0	---	---	2
Orientation	VIB	4	0	---	---	4
Persuasion	(CAR+COU)/2	3	0	---	---	3
Psychologie Humaine	RON	3	0	---	---	3
Réclamer à Manger	CAR	2	0	---	---	2
Réclamer des Caresses	CAR	2	0	---	---	2
Saut	QUE	4	1	---	---	5
Séduire	COU	2	0	---	---	2
Survie	(RON+VIB)/2	3	0	---	---	3
Trouver un Objet Caché	(CAR+VIB)/2	3	2	---	---	5
Us & Coutumes Humaines	RON	3	1	---	---	4

Critiques

^(*) Ces compétences nécessitent au moins le rang 1 pour être utilisées.



Feuille de personnage

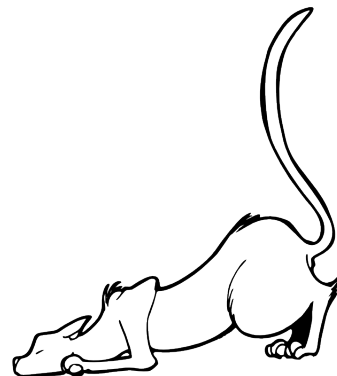
Talents psychiques

Nom du talent	Rang	Description
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>
Arret Temporel	3	<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>
Hypnose	3	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de modifier la mémoire des humains pour effacer des souvenirs ou en implémenter d'autres totalement factices. La durée des souvenirs modifiés ou des pertes de mémoire dépend du rang du talent activé. Ce pouvoir ne fonctionne qu'avec les humains. Il est impossible qu'un chat modifie les souvenirs d'un autre chat ou d'un bastet, ou bien qu'un humain utilise ce talent sur un chat.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut effacer les (rang x 5) dernières minutes de la mémoire d'un être humain, ou bien implanter un faux souvenir remontant à (rang) jour(s).</p>
Sixième Sens	3	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage d'être informé d'un danger immédiat ou qui pourrait survenir dans un laps de temps relativement court. La nature même de ce talent fait qu'il est dissocié en deux parties. La première partie, dite « passive », est tout le temps en action chez les personnages qui possèdent ce talent. Le maître de jeu se doit de signaler au joueur qu'un danger potentiel et proche guette son personnage. Le joueur décide alors de déclencher la seconde partie du talent de son personnage au rang de maîtrise qu'il désire. Il peut alors poser autant de questions au maître de jeu que le rang activé afin d'obtenir plus d'informations sur ce danger. Ces questions peuvent être « Est-ce que le danger se trouve devant moi ? », ou bien « Suis-je en danger si je franchis cette porte ? », ou même « Suis-je en danger si j'avale cette boulette de viande appétissante ? ». Les questions sont toujours simples et ne concernent qu'une action précise. Les réponses du maître de jeu sont toujours « Oui » ou « Non », sans plus de précisions.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage est informé par le maître de jeu d'un danger potentiel et peut lui poser (rang) question(s) dont les réponses sont obligatoirement « Oui » ou « Non » afin d'en déterminer la nature.</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
1 ^{er} niveau	-1
2 ^{ème} niveau	-2
3 ^{ème} niveau	-3
4 ^{ème} niveau	-4
Inéligible	-5
Inconscient	3d10 x 5mn
Coma	Spécial
Mort	



Neuf Vies

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