**Fiche personnage**

**Nom : rocket**

**Apparences :**

**Hominidé :** physique particulier (sans être beau ou laid), sans pour autant clairement évoquer le rat. D’autres Garous verront les subtilités.

**Crinos :** tête plus grosse, voûté, griffes, moustaches, dents apparentes, oreilles pointues, queue… Sous cette forme, sa queue peut être considérée comme un troisième bras maladroit.

**Rodeur**: aspect de rat. Difficile à tuer. Rapide, encaisse bien les coups (pas les armes). Très furtif.

Peut transformer des petites parties de son corps pour profiter d’une caractéristique de rat (1 point de rage)

**Histoire :**

**Caractéristiques :**

* **Sociales :** 
  + Charisme : o o o o o
  + Manipulation : o o o o o
  + Apparence : o o o o o
* **Mentales :** 
  + Perception : o o o o o
  + Intelligence : o o o o o
  + Astuce : o o o o o
* **Physiques :** 
  + Force : o o o o o
  + Dextérité : o o o o o
  + Endurance : o o o o o

**RAGE (la bête en moi que je peux invoquer) :** o o o o o

**GNOSE (ma sagesse ancestrale) :** o o o o o

**Points d’histoire :**

* **Contacts :** o o o o o (SDF, prostituées)
* **Alliés :** o o o o o
  + **Hacker :** o o o o o (Mouss, très bon ami)

**VOLONTE :** o o o o o o o o o o

**Défaut :** kleptomane, je prends un objet et en laisse un autre à la place.

**Compétences :**

* **Talents :** 
  + Vigilance : o o o o o
  + Athlétisme : o o o o o
  + Bagarre : o o o o o
  + Esquive : o o o o o
  + Empathie : o o o o o
  + Expression : o o o o o
  + Intimidation : o o o o o
  + Besoin primal : o o o o o
  + Sagesse de rue : o o o o o
  + Subterfuge : o o o o o
* **Compétences :** 
  + Communication avec les animaux : o o o o o
  + Conduite : o o o o o
  + Etiquette : o o o o o
  + Armes à feu : o o o o o
  + Commandement : o o o o o
  + Mêlée : o o o o o
  + Performance : o o o o o
  + Réparation : o o o o o
  + Furtivité : o o o o o
  + Survie**:** o o o o o
* **Savoirs :** 
  + Ordinateur : o o o o o
  + Enigmes : o o o o o
  + Enquête : o o o o o
  + Loi : o o o o o
  + Langues : o o o o o
  + Médecine : o o o o o
  + Occultisme : o o o o o
  + Politique : o o o o o
  + Rituels : o o o o o
  + Science : o o o o o

**Aspects :**

* Coureur de tunnels (éclaireur)
* Doué avec les cultures
* Un peu caméléon, est crédible dans beaucoup de milieux
* A des visions qui peuvent le guider géographiquement
* N’aura jamais vraiment de ressources financières
* Rite de Bolthole

**Dons/pouvoirs** :

* Repère les dangers
* Repère les métamorphoses (par l’odorat)
* Course silencieuse/pas de poursuite possible
* Trouve des raccourcis dans l’espace (un peu surnaturel)

**Particularités** :

* Mémoire des labyrinthes, trouve toujours une sortie
* Sens aiguisés : odorat et ouïe (même sous forme humaine).
* Sens du toucher accru avec ses moustaches
* Vision nocturne (coût : une gnose par scène)
* Immunisé aux maladies
* Survit toujours
* Porteur sain de nombreux virus qu’il peut transmettre
* Les gens qui le voient sous sa forme intermédiaire ont tendance à moins flipper que pour d’autres garous
* Peut se régénérer (les blessures se referment vite, sauf si elles sont liées au feu)
* Sous sa forme Crinos, ses dents et ses griffes sont surpuissantes (armes redoutables)
* Si nerveux, essai instinctivement de prévenir les autres, mais personne ne l’entend
* Quand est en pleine réflexion/reflet, le monde glisse autour de lui et il change de dimension (c’est beau et effrayent). Pense pouvoir le refaire, mais pas certain de le vouloir. Ne fonctionne que s’il est seul.
* Il lui arrive, dans des moments improbables, d’avoir des petites visions très courtes de choses qu’il n’a pas vécu lui-même (comme une mémoire ancestrale). Il peut essayer de se souvenir de quelque chose une fois par session de jeu.