



Feuille de personnage

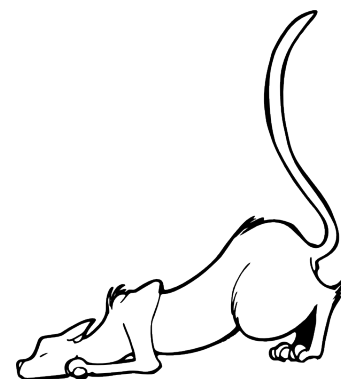
Talents psychiques

Nom du talent	Rang Max.	Description
Déplacement Temporel	3	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de projeter son esprit dans le temps, mais ni son corps physique, ni même un objet inanimé. La durée maximale d'avancée ou de remontée dans le temps est déterminée par son rang de talent activé. L'esprit du personnage prend alors possession de son corps à l'instant où il arrive. Il est donc impossible de rencontrer un même chat en double exemplaire mais d'âges différents par le truchement de ce talent. Le personnage a la possibilité d'aller dans un des futurs possibles ou dans le passé. Lors d'un retour en arrière dans le passé, le personnage se retrouve exactement dans la même situation qu'à l'instant qu'il réintègre son corps. Il possède en revanche les souvenirs de tout ce qui s'est passé dans le futur d'où il vient. Au moment où il prend possession de son corps, le passé est tel que l'a connu le personnage. Il peut ensuite le changer par ses nouvelles actions. Lors d'une avancée dans un futur probable, le personnage se retrouve dans une situation totalement inconnue et sans aucune mémoire des actions et des faits réalisés entre son présent et le futur où il débarque. Les bonds dans le futur sont extrêmement dangereux: si le personnage est mort entre temps, son bond temporel lui est fatal.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut projeter son esprit et celui de (rang -1) compagnon(s) en avançant ou en reculant dans le temps de (5 x rang) minutes.</p>
Armure	3	<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>
Télépathie	3	<p><u>Explication</u> : Ce talent permet au personnage de communiquer sans échanger une seule parole, en s'adressant directement à l'esprit de la cible. Les chats parlent naturellement par télépathie, mais uniquement s'ils se voient. Grâce à ce talent, le personnage peut contacter et parler à un autre chat ou un être humain même s'il est hors de son champ de vision, à condition d'être dans le rayon déterminé par le rang activé. Le personnage doit au moins avoir vu une fois son interlocuteur pour pouvoir le contacter à distance. Une autre possibilité est de diffuser un appel large, capté par tous dans le rayon d'action du talent, mais auquel personne ne pourra répondre directement, si ce n'est en allant à la rencontre de l'émetteur. N'importe quel chat éveillé peut déterminer la direction d'où vient un tel appel. Seuls les chats et les êtres humains peuvent tenir une conversation télépathique via ce talent.</p> <p><u>En terme de règles</u> : Le personnage peut contacter par télépathie (rang) personne(s) dans un rayon maximum de (rang x 20) Km.</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	
4ème niveau	
5ème niveau	
Inconscient	3d10 x 5mn
Coma	Spécial
Mort	



Neuf Vies

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