

## Allergène

C	B	H
5	2	-

### Effet

Ce talent permet au personnage de provoquer des réactions physiques chez les êtres humains, telles que des éternuements, les yeux qui pleurent et des plaques rouges irritantes sur la peau. Il devient beaucoup plus difficile pour les humains atteints d'effectuer des actions simples en fonction du rangs du talent. *Si un humain déjà allergique les effets de ce talent sont doublés*. Les incapacités physiques et le nombre d'humains affectés dépendent du rang. Les chats ne sont absolument pas affectés par ce talent.

### Mécanique

Les humains sont affectés dans un rayon de (5 × rangs) mètres centré sur le chat activant son talent. Ils subissent alors un malus de -(rang) à toutes leurs actions durant (5 × rang) minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.

## Armure

C	B	H
5	4	3

### Effet

Il permet au personnage de modifier la composition moléculaire de sa peau pour la rendre, finalement, aussi résistante que l'acier. Les blessures qu'il reçoit lui infligent ainsi nettement moins de dégâts que la normale. Ce talent permet d'ignorer un certain nombre de niveaux de blessure en fonction du rang du talent activé.

### Mécanique

Le personnage réduit immédiatement tous ses niveaux de blessures de (rangs) points durant (5 × rang) secondes.

## Arrêt temporel

C	B	H
5	3	1

### Effet

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. Le moment où tout se remet en marche, s'il s'est déplacé ou s'il a modifié un élément de la scène durant l'arrêt temporel, cette action est perçue comme instantanée. Les objets et les personnages figés gardent leurs caractéristiques, par ex: les flammes seront immobiles, mais leur contact provoquera des brûlures, etc. Il est possible de déplacer des objets ou des personnes si le personnage qui active le talent possède un score de 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.

### Mécanique

Le personnage peut figer le temps sur une période de (5 × rangs) secondes. Par commodité, on associera une action simple par rangs.

## Brouilleur électronique

C	B	H
5	4	2

### Effet

Permet au personnage de perturber tous les appareils électroniques qui se trouvent dans un rayon donné. Le nombre d'appareils perturbés dépend du niveau du talent. Le fonctionnement de ces appareils est soit erratique, soit hors service, au choix du joueur.

### Mécanique

(rang) appareils électroniques sont affectés dans un rayon de (5 × rangs) mètres centré sur le chat activant son talent durant (5 × rang) minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.

## Clairaudience

C	B	H
5	4	2

### Effet

Ce talent permet au personnage d'écouter les bruits des pièces ou des scènes sans être physiquement présent sur les lieux. Attention, il entend ce qui se passe, mais ne voit rien. De plus, il faut que le son soit distinct. S'il écoute des humains parler et qu'il n'a pas la compétence pour déchiffrer leur langue, il ne comprendra rien de cette conversation. Aucun obstacle ne peut bloquer l'écoute, tant que le personnage n'essaie pas d'écouter au-delà du rayon d'action. Les lieux distants ciblés par ce talent peuvent se trouver n'importe où vis-à-vis du personnage.

### Mécanique

Le personnage peut entendre dans les lieux distants dans un rayon de 15, 30, 60, 120 ou 250 m (selon que le talent est activé au rang 1, 2, 3, 4 ou 5) centré sur lui, et ce, durant (5 × rang) minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.

## Clairvoyance

C	B	H
5	4	2

### Effet

Permet au personnage de voir des lieux ou des scènes sans être physiquement présent. Il n'a pas besoin de source de lumière à l'endroit où il se trouve physiquement pour voir à distance. En revanche, si l'endroit distant est plongé dans une obscurité totale, le personnage ne verra absolument rien. Aucun obstacle ne peut bloquer la vue, tant que le personnage n'essaie pas de voir au-delà du rayon. Les lieux distants ciblés par ce talent peuvent se trouver n'importe où vis-à-vis du personnage.

### Mécanique

Le personnage peut voir dans les lieux distants dans un rayon de 15, 30, 60, 120 ou 250 m (selon que le talent est activé au rang 1, 2, 3, 4 ou 5) centré sur lui, et ce, durant (5 × rang) minutes. La zone d'effet se déplace avec le chat durant toute sa durée effective.

## Contrôle gravitationnel

C	B	H
5	3	1

### Effet

Ce talent permet au personnage de modifier la gravité ambiante autour de lui, juste assez pour effectuer des sauts exceptionnels en hauteur ou en longueur. Pour cela, il doit toujours réaliser une action avec sa compétence Saut, mais la distance n'est plus limitée à 2,5 m. Ce talent permet également de chuter d'une hauteur importante sans encaisser de niveau de blessure.

### Mécanique

Le personnage peut faire des sauts ou des bonds de (5 × rang) mètres.

## Contrôle mental

C	B	H
5	3	1

### Effet

Permet au personnage de prendre possession d'un corps humain et de forcer l'être ainsi possédé à agir selon son bon vouloir. Cependant, l'être humain possédé gardera en mémoire toutes actions, paroles, etc qu'il aura été obligé d'effectuer. Lorsqu'un chat « prend » le contrôle d'un être humain, son corps s'effondre sur place telle une marionnette à qui on aurait coupé les fils. Pour changer de cible, le chat doit stopper sa possession, réintégrer son corps d'origine 1 à 2 sec avant de recommencer. Il ne peut contrôler qu'un humain à la fois. Ce pouvoir ne fonctionne qu'avec les humains.

### Mécanique

Le personnage peut contrôler un être humain durant (5 × rang) minutes si ce dernier rate son jet de Caresse.

**!/ \ Pour ne pas se faire contrôler l'humain fera un test de carresse.**

**!/ \ Si le contrôle est poussé au-delà de sa durée maximale, le chat risque d'être piégé dans le corps humain et de devenir un Bastet. Pour chaque minute au-delà de la limite il faudra faire un test.**

## Déplacement temporel

C	B	H
5	3	1

### Effet

Permet au personnage de projeter son esprit dans le temps, pas son corps physique, ni un objet. 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. Les bonds dans le futur sont extrêmement dangereux : si le personnage est mort entre temps, son bond temporel lui est fatal. En revanche, les futurs probables ne sont pas encore gravés dans le marbre. Ce n'est pas parce que le personnage a vu un événement dans un futur possible que ce dernier arrivera forcément une fois qu'il sera revenu dans son présent.

### Mécanique

Le personnage peut projeter (rang -1) consciences dans le temps maximum.

Il peut voyager dans le temps de (5 × rang) minutes (passé ou futur) maximum.

## Effet schrödinger

C	B	H
5	1	-

### Effet

Le personnage peut se trouver à deux endroits en ce dédoublement. Il peut donc agir simultanément deux fois au même moment. Les doubles partagent les mêmes pensées, mémoire. Lorsque l'utilisation du talent se termine, l'un des deux disparaît (au choix du joueur).

En revanche, il ne faut absolument pas qu'un humains ou un dégénéré) puisse voir les deux personnages ensemble. Sinon s'ils sont vu par n'importe quel moyen l'Effet Schrödinger est immédiatement interrompu. L'un des deux personnages disparaît (au choix du MJ).

### Mécanique

Le joueur peut gérer ses doubles durant (rang) minutes.

Si l'effet est annulée à cause d'un observateur (humain, dégénéré ou animal), l'un des deux personnages disparaît et l'autre reçoit (rangs) niveaux de blessure.

## Force

C	B	H
5	4	3

### Effet

Le personnage peut temporairement augmenter la puissance musculaire de son corps. Il peut frapper plus fort, porter plus lourd ou soulever beaucoup plus qu'à la normale. Son corps reste physiquement le même, sans aucune altération du genre transformation à la Hulk...

### Mécanique

Le personnage ajoute (rangs) de plus à son score de Griffes durant (5 × rangs) minutes.

## Hypnose

C	B	H
5	4	3

### Effet

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. 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.

### Mécanique

Le personnage peut modifier ou effacer les (5 × rangs) dernières minutes de la mémoire d'un être humain, ou bien implanter un faux souvenir remontant à (rangs) jours maximum.

## Passe-muraille

C	B	H
5	3	2

### Effet

Permet au personnage de passer à travers des surfaces comme si ces dernières n'existaient pas. Ce pouvoir ne peut être en aucune façon utilisé pour passer à travers d'un être vivant. L'épaisseur de la surface traversée dépend du rang du talent activé. Si l'une épaisseur supérieure à ce que le personnage peut traverser, il est tout simplement bloqué (*c'est-à-dire qu'il ne peut même pas passer la tête ou toute autre partie de son corps au travers*).

### Mécanique

Le personnage peut passer à travers de n'importe quelle matière de moins de (10 × rangs) centimètres d'épaisseur.

## Pesanteur

C	B	H
5	3	2

### Effet

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.

### Mécanique

La victime voit son poids multiplié par (2 × rangs) durant (5 × rangs) minutes.

Il fait un jet de Griffes. En cas de réussite de son jet, il a un malus de (-rang) sur toutes ses actions physiques. En cas d'échec, il est immobilisé.

## Poltergeist

C	B	H
5	4	2

### Effet

Permet au personnage de frapper à distance un objet ou une personne en donnant l'équivalent d'un coup de poing. La force de celui-ci dépend du Rang du Talent. Chaque coup porté ne peut pas être anticipé car, il est touché par quelque chose d'invisible. La première attaque touchera automatiquement sa cible. Les coups suivants seront gérés comme si l'adversaire était surpris.

### Mécanique

Le personnage donne un coup équivalent à un score de (rangs) en Griffes via une force invisible qu'il contrôle.

## Présience

C	B	H
5	4	3

### Effet

Permet au personnage de prévoir le résultat d'actions futures avant que ces dernières n'aient eu lieu. Le personnage peut visualiser les différentes branches temporelles inhérentes à ses choix et choisit celle qui lui convient le mieux. Plus son rang est avancé, plus il visualisera simultanément les futurs probables en fonction de ses actions. Cette possibilité est réservée uniquement aux jets de dés utilisés pour les résolutions d'actions avec une compétence et non pas pour ceux résolus avec une caractéristique.

### Mécanique

Le personnage lance (rang) dés supplémentaires à un jet autre qu'un jet concernant une caractéristique.

## Régénération

C	B	H
5	3	2

### Effet

Grâce à ce talent, le personnage se régénère beaucoup plus vite que la normale et les lésions disparaissent à vue d'œil. Il régénère les membres amputés ou les organes internes détruits.

Dans une grande partie des cas, le personnage peut même revenir à la vie. (Dans ce cas particulier, il doit réussir un jet de Poil (seuil de difficulté correspondant au rang le plus élevé de son talent). S'il rate, il est définitivement mort.

*Exception* : En cas de décapitation, 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.

### Mécanique

Le personnage récupère (rangs) niveaux de blessure toutes les 2 h au rang 1, toutes les heures au rang 2, toutes les 30 min au rang 3, toutes les 15 min au rang 4 et toutes les 5 min au rang 5.

## Sixième sens

C	B	H
5	4	3

### Effet

Permet au personnage d'être informé d'un danger immédiat, dans un laps de temps relativement court.

ou qui pourrait survenir dans un laps de temps court. Ce talent est dissocié en deux parties.

### Mécanique

*-1er partie « passive »* : Le meneur doit signaler aux joueurs qu'un danger le guette dans un laps de temps court.

*-2e parties « active »* : Le personnage active le talent au rang de maîtrise qu'il désire. Il peut poser autant de questions que le rang activé afin d'obtenir des informations. Les réponses aux questions ne pourront être que oui ou non.

!/. Une question ouverte n'aura aucune réponse mais, sera comptabilisée.

## Sommeil

C	B	H
5	2	1

### Effet

Permet au personnage de plonger les humains dans un état de sommeil profond. Il n'y a pas de limites au nombre d'humains affectés par ce talent, uniquement une limite sur la zone d'effet qui dépend du rang du talent activé. Cette zone d'effet est une sphère centrée sur le personnage qui active son talent. Cette zone d'effet reste fixe. Un chat ne peut en aucun cas endormir d'autres chats, seuls les êtres humains sont affectés.

### Mécanique

Faites un jet de Caresse (Volonté) dont le seuil de difficulté dépend du rang du talent activé.

S'il est réussi, les êtres humains présents dans la zone d'effet ( $5 \times$  rangs mètres) sont endormis pour une durée égale à  $(1d10 \times$  rang du talent activé) minutes coché autant de case que de Rang x Humains endormie.

En cas d'échec, les humains subissent un léger étourdissement. Cochez les cases du Rang Talent actif.

## Télékinésie

C	B	H
5	3	2

### Effet

Permet au personnage d'appliquer une force continue et égale à l'encontre d'un objet ou d'un être vivant. À la différence du talent Poltergeist, ce talent ne peut pas être utilisé pour donner un coup à distance. A contrario, ce talent permet d'effectuer des mouvements complexes tel que des rotations ou des va-et-vient. La taille et le poids de l'objet déplacé dépendent du rang du talent activé. Il est possible de déplacer un être vivant si ce dernier rentre dans les critères. Si le talent est utilisé pour stopper ou ralentir un adversaire, le meneur demande un jet d'opposition entre le rang du talent activé et le score de Griffes (Force) de son adversaire. Cela est valable aussi pour un objet inerte en déplacement.

### Mécanique

Le personnage peut déplacer, déformer ou ralentir un objet de moins de  $(20 \times$  rangs) kg durant  $(5 \times$  rangs) secondes. (Un objet animé ne sera pas blessé).

## Télépathie

C	B	H
5	4	3

### Effet

Le personnage peut communiquer directement avec l'esprit de la cible sans la voir, dans un rayon déterminé par son rang activé. Il peut parler, envoyer des images ou des émotions. Si l'initiateur est le seul à posséder ce talent, les cibles ne peuvent pas répondre, et il faut les connaître.

Une autre option permet d'envoyer un appel large, capté par tous dans le rayon, mais personne ne peut répondre directement, sauf en se rendant à l'émetteur. Tous le monde connaît la direction de l'émetteur. Seuls les mammifères ressentent des émotions simples: cela ne fonctionne pas sur les reptiles, insectes, oiseaux ou plantes.

### Mécanique

Le personnage peut contacter par télépathie (rangs) personnes, en privée dans un rayon maximum de  $(20 \times$  rangs) km ou passer un appel général dans rayon de  $(20 \times$  rangs) km.

## Téléportation

C	B	H
5	3	2

### Effet

Permet au personnage de se déplacer quasi instantanément d'un endroit à un autre. Le lieu d'arrivée doit être connu (vu au moins ne fois avant) 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.

### Mécanique

Le personnage peut téléporter (rangs) personnes ou un objet de  $(5 \times$  rang) kg maximum dans un rayon de  $(20 \times$  rangs) km.