

Camouflage en nature I		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Logique	6		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Permet a la personne de se camoufler dans la nature (1).(voir regles) La personne doit faire un effort de camouflage pendant 2 minutes en mettant des éléments l'entourant sur elle .						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :				1
Annulé par :	Perception supérieur	Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				0
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Camouflage en nature II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		1	Logique	6		
Pré-requis 1:	Camouflage en nature I					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet a la personne de se camoufler dans la nature (2).(voir regles) La personne doit faire un effort de camouflage pendant 2 minutes en mettant des éléments l'entourant sur elle .						
Activation :	hors combat seulement	Coût en pts de fatigue :				1
Annulé par :	Perception supérieur II	Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :				0
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	5
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Camouflage dans l'ombre		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Permet a la personne de se camoufler dans l'ombre (1). La personne doit porter des vêtements sombres et faire un effort de camouflage pendant 2 minutes. (voir regles)						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Perception supérieur	Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :	0			
Augmentation 2						
Augmentation 3						
Augmentation A						
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Déguisement**		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		2	Logique	12		
Pré-requis 1:						
Pré-requis 2:						
Description						
Permet apres 10 minutes de déguisement de changer d'apparence. La personne doit avoir 2 costumes de personnage distinct incluant de quoi changer son visage						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	perception surnaturel	Défense :	Logique 20			
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:		Répétition possible :	0			
Augmentation 2						
Augmentation 3						
Augmentation A						
					coûts en pts de fatigue -1	10
Augmentation B						
Augmentation C						
Augmentation X						
Augmentation Y						
Augmentation Z						

Camouflage dans l'ombre II		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1 :	Camouflage dans l'ombre					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet a la personne de se camoufler dans l'ombre (2) . La personne doit porter des vêtements non-blancs et faire un effort de camouflage pendant 1 minutes. (voir regles)						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		1		
Annulé par :	Perception supérieur II	Défense :				
Fréquence :	a volonté					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Camouflage en nature III		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Logique	25		
Pré-requis 1 :	Camouflage en nature II					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet a la personne de camoufler 2* personnes dans la nature (3).(voir regles) La personne doit faire un effort de camouflage pendant 2 minutes par personnes en mettant des éléments l'entourant sur la créature .						
Activation :	hors combat seulement	Cout en pts de fatigue :		2		
Annulé par :	Perception supérieur III	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	coûts en pts de fatigue -1
					Augmentation B	coûts en pts de fatigue -1
					Augmentation C	
					Augmentation X	+ 1 au chiffre avec astérisque dans
					Augmentation Y	+ 1 au chiffre avec astérisque dans
					Augmentation Z	+ 1 au chiffre avec astérisque dans

Maitre Vol à la tire		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		3	Dextérité	25	+1 x par scène	25
Pré-requis 1:	Vol à la tire avancé					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet de faire un vol a la tire (voir) Vous reussisez en cas de gain ou égalité au R-P-C Peut refaire le jet de roche papier ciseaux et de prendre le dernier résultat. Vous n'etes jamais detecte si vous gagne le R-P-C						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	1		
Annulé par :			Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Oui 4 Pe/ Gn		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	25
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Camouflage dans l'ombre III		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Logique	50		
Pré-requis 1:	Camouflage dans l'ombre II					
Pré-requis 2:						
Description						
Permet a la personne de se camoufler dans l'ombre (3) . La personne doit porter des vêtements non-blancs et faire un effort de camouflage pendant 30 secondes. (voir regles) Permet aussi de faire camouflage dans l'ombre (voir) sur une autre personne.						
Activation :	hors combat seulement		Cout en pts de fatigue :	1		
Annulé par :	Perception supérieur III		Défense :			
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non		Répétition possible :	0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Camouflage en nature indetectable		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		4	Logique	50		
Pré-requis 1 :	Camouflage en nature III					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet a la personne de se camoufler dans la nature (5) . (voir regles) La personne doit porter des éléments naturelles sur elles faire un effort de camouflage pendant 15 secondes et se trouver a plus de 10 m de quiconque.						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :			3	
Annulé par :	Perception surnaturel	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 2	
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation B	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	

Camouflage dans l'ombre indetectable		Niveau	Type de pouvoir	Coûts en points de pouvoir	Augmentation 1	Coût de l'augmentation
		5	Logique	100		
Pré-requis 1 :	Camouflage dans l'ombre III					
Pré-requis 2 :						
Description						
Permet a la personne de se camoufler (5) dans l'ombre. La personne doit porter des vêtements noirs et faire un effort de camouflage pendant 15 secondes et se trouver a plus de 10 m de quiconque. (voir regles)						
Activation :	en combat ou non	Cout en pts de fatigue :			2	
Annulé par :	Perception surnaturel	Défense :				
Fréquence :	1 x par scène					
Pouvoirs rémunérateurs:	Non	Répétition possible :		0		
					Augmentation 1	
					+ 1 x par scène	100
					Augmentation 2	
					+1 x par scène	100
					Augmentation 3	
					Augmentation A	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					Augmentation B	
					Augmentation C	
					Augmentation X	
					Augmentation Y	
					Augmentation Z	