

Attacher
Coût : 5
Pré-requis : Aucun

Effet : Permet d'attacher et d'immobiliser une cible (symboliquement). L'effet est considéré réflexe niveau 3. La cible, si elle en est capable, peut se détacher en 1 minute ou se faire détacher par quelqu'un d'autre en 30 secondes.

Attacher niveau 2
Coût : 5
Pré-requis : Attacher

Effet : Permet d'attacher et d'immobiliser une cible (symboliquement). L'effet est considéré réflexe niveau 6. La cible, si elle en est capable, peut se détacher en 1 minute ou se faire détacher par quelqu'un d'autre en 30 secondes.

Désamorçage des pièges
Coût : 4*(9)
Pré-requis : Détection des pièges de niveau égal ou supérieur

Effet : Permet de détruire un piège de niveau égal ou inférieur au niveau de la compétence en 1 minute.

Désamorçage des pièges magiques
Coût : 4*(9)
Pré-requis : Désamorçage des pièges niveau égal ou supérieur

Effet : Permet de désactiver temporairement (5 minutes) les pièges magiques de niveau égal ou inférieur à la compétence.

Détection des pièges
Coût : 4*(9)
Pré-requis : Aucun

Effet : Se promener avec la paume de la main au sol. Permet de voir les pièges non magiques. La cible doit pouvoir voir le sol

Détection des pièges magiques
Coût : 4*(9)
Pré-requis : Détection des pièges de niveau égal ou supérieur

Effet : Permet de détecter les pièges magiques de niveau égal ou inférieur. Pour ce faire, l'utilisateur doit se déplacer le dos courbé et la paume de la main tournée vers le sol.

Détection du crime
Coût : 5
Pré-requis : Aucun

Effet : Permet de détecter le vol à la tire effectué contre l'utilisateur ou contre ses alliés. L'utilisateur doit par contre voir le résultat du Roche-Papier-Ciseaux et consulter le voleur avant de le dénoncer car celui-ci peut annuler la détection du crime en certaines circonstances.

Fabrication de pièges
Coût : 8
Pré-requis : Aucun

Effet : Permet la création de pièges. Une limite d'un seul piège actif à la fois, celui-ci prend 10 minutes à construire et mesure 1 mètre de long et 1 mètre de large. Trois types de pièges sont disponibles : 1) Enchevêtrement pendant 30 secondes. 2) Projection 5 mètres. 3) 10 dégâts. Ces effets sont de types réflexe et considérés niveau 3.

Maîtrise : Attacher

Coût : 6

Pré-requis : Attacher niveau 2

Effet : Permet d'attacher et d'immobiliser une cible (symboliquement). L'effet est considéré réflexe niveau 9. La cible, si elle en est capable, peut se détacher en 1 minute ou se faire détacher par quelqu'un d'autre en 30 secondes.

Maîtrise : Échapper

Coût : 5

Pré-requis : S'échapper niveau 2

Effet : Ajoute un bonus de +1 à la défense réflexe pour se détacher de liens.

Maîtrise des pièges

Coût : 10*(3)

Pré-requis : Fabrication de pièges avancée

Effet : Les pièges sont considérés un niveau supérieur lors des détections et du désamorçage.

Pièges indétectables

Coût : 10

Pré-requis : Fabrication de pièges avancée

Effet : Les pièges de l'utilisateur sont considérés comme un sort magique de niveau 6 lors d'une détection.

Recherche d'informations

Coût : 6

Pré-requis : Aucun

Effet : Permet à l'utilisateur de demander de faire une recherche entre les événements (vous référer aux scénaristes).

Recherche d'informations avancée

Coût : 6

Pré-requis : Recherche d'informations

Effet : Permet à l'utilisateur de demander de l'information sur un personnage ou un objet entre les événements (vous référer aux scénaristes).

S'échapper

Coût : 5

Pré-requis : Aucun

Effet : Ajoute un bonus de +1 à la défense réflexe pour se détacher de liens.

S'échapper niveau 2

Coût : 5

Pré-requis : S'échapper

Effet : Ajoute un bonus de +1 à la défense réflexe pour se détacher de liens.

Serrurerie

Coût : 4*(9)

Pré-requis : Aucun

Effet : Permet à l'utilisateur de crocheter les serrures de niveau égal ou inférieur au niveau de la compétence.

Serrurerie Magique

Coût : 4*(9)

Pré-requis : Serrurerie de niveau égal ou supérieur

Effet : Permet à l'utilisateur de crocheter les serrures magiques de niveau égal ou inférieur au niveau de la compétence.

Utilisation de poisons mineurs

Coût : 6

Pré-requis : Aucun

Effet : Permet l'utilisation de poisons mineurs.

Utilisation de poisons majeurs

Coût : 8

Pré-requis : Utilisation de poisons mineurs

Effet : Permet l'utilisation de poisons majeurs.

Vol à la tire

Coût : 4

Pré-requis : Aucun

Effet : Permet à l'utilisateur de voler un objet de la grosseur d'une main (ou plusieurs qui peuvent tenir dans une poignée). Pour ce faire, il doit toucher à l'objet (ou la bourse le contenant) pendant 5 secondes et faire un Roche-Papier-Ciseau contre la cible : S'il gagne il prend l'objet, s'il perd la cible le détecte, dans le cas d'un match nul la cible s'est presque rendue compte du méfait et se tient maintenant sur ses gardes.

Vol à la tire avancé

Coût : 6

Pré-requis : Vol à la tire

Effet : Permet 3 fois par scénario d'annuler les détections du crime et/ou faire une reprise de résultat de Roche-Papier-Ciseau.