**Règles capacités :**

**-Pickpocket :** En mettant votre main sur l’épaule de la personne cible pendant 5 secondes et en lui parlant minimum 20 secondes. Vous pouvez ensuite avoir accès aux “poches” de la personnes cible. Les “poches” sont un porte vue qui sera accessible à tout le monde. Tous les joueurs ont des objets dans leurs poches qui se matérialisent dans ce porte-vue. Chaque joueur peut consulter ses poches mais pas celles des autres et prendre des objets dans ces dernières. Un personnage ayant réussi un mouvement de pickpocket peut aller consulter les poches du joueur cible.

**-Reconnaissance poison :** Vous pouvez détecter s’il y a du poison dans un verre en inspectant le papier sous ce dernier. Soyez discret lorsque vous le faites.

**-Intimidation :** Vous pouvez au choix forcer un joueur à 1) répondre la vérité par vrai ou faux à une de vos questions ou 2) L’obliger à réaliser une action particulière. Expliquez-lui votre capacité et posez-lui la question. Il vous faudra aussi expliquer au joueur cible que cette intimidation génère chez lui un fort ressentiment pour vous.

**-Persuasion :** Vous pouvez forcer un joueur à répondre la vérité par vrai ou faux à une de vos questions. Expliquez-lui votre capacité et posez-lui la question.

**-Crochetage :** Vous pouvez ouvrir un coffre sans la clef, à part le coffre spécial de Marcus Longinus.

**-Charme :** Vous pouvez au choix forcer un joueur à 1) répondre la vérité par vrai ou faux à une de vos questions ou 2) L’obliger à réaliser une action particulière. Expliquez-lui votre capacité et appliquez là.