**Scott O’Brian:**

**-Modifier la direction du bateau**: quand cela vous convient dans la direction qui vous convient

Coût: 2 PA

**-Saouler quelqu’un**: vous êtes particulièrement résistant à l’alcool, si vous réussissez à faire gouter à quelqu’un votre breuvage, vraiment ou de manière imaginaire, cette personne sera saoule pour le reste de votre conversation. Allez voir ensuite le MJ et il répondra à 2 questions que vous vous posez sur la personne. Le MJ ira ensuite voir la personne pour lui dire qu’elle est en gueule de bois et qu’elle a peut être laché des infos importante à vous.

Coût: 2 PA

**Henri Tanner:**

**-Psychological Guess**: Dans le meilleur genre Psychopathe Killer, vous êtes fort. Ayant lu Jack the Ripper, Frankenstein, Lovecraft, etc..., vous êtes parvenu à tirer des jugements psychologiques des gens que vous observez. Vous pouvez, en vous concentrant 2 minutes sur un individu présent (vivant uniquement) en continue, avoir accès à quelques indices ayant trait à sa vraie nature. Allez voir le recueil psychologique après avoir fait cette action.

Coût: 2PA

**Gros pactole**: Rappelez vous que vous avez escroqué beaucoup d’argent à Charles, pour vous aidez certaines personnes seront prête à accepter cet argent, pensez y (20 000dollars).

**Sam Smith:**

**-Utiliser votre pouvoir de sixième sens**: Vous possédez un pouvoir étrange, qui vous vient certainement de votre origine sauvage. Vous pouvez, en vous concentrant 2 minutes sur un individu présent (vivant uniquement) en continue, avoir accès à quelques indices ayant trait à sa vraie nature. Allez voir le recueil psychologique après avoir fait cette action.

Coût: 2 PA

**-Réparer des trucs réparables**: Vous êtes mécano, cela pourrait bien vous servir...

Coût: 1PA

**-Crocheter une serrure**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s sur la serrure à crocheter pour la crocheter.

Coût: 2PA

**-Pickpocket**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s en proximité de la personne à voler sans que cette dernière ne vous parle, ou bousculez là sans faire exprès et excusez vous ensuite en appuyant votre main contre la personne.

Coût: 1PA

**Nick Trant:**

**-Pickpocket**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s en proximité de la personne à voler sans que cette dernière ne vous parle, ou bousculez là sans faire exprès et excusez vous ensuite en appuyant votre main contre la personne.

Coût: 1PA

**Max Hansen**:

**-Pickpocket**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s en proximité de la personne à voler sans que cette dernière ne vous parle, ou bousculez là sans faire exprès et excusez vous ensuite en appuyant votre main contre la personne.

Coût: 1PA

**-Faussaire:** Falsification d’un document Coût: 2 PA

**Lucy Lenoir:**

**-Ramener Damien**: Il vous faut impérativement le livre contenant l'énergie de votre maître. Puis, vous devez vous asseoir en tailleurs et réciter une mélopée pendant environ cinq minutes. Cette incantation se fera à un moment précis du jeu. Lorsque vous avez le livre, allez voir le MJ. Damien prendra alors place dans le corps qui a le plus faible esprit (volonté).

Coût: 4 PA

**-Charmer:** Votre charisme hors norme vous permet une certaine domination sur l'espèce masculine (uniquement !). Vous devez pouvoir faire dire à votre victime le mot séduction. Ensuite allez voir le MJ afin de lui demander ce que vous attendez de l’homme en question et le MJ s’occupera du reste. Ce ne doit ni être dangereux pour lui, ni pour quelqu'un d'autre. Coût: 2 PA

**-Crocheter une serrure**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s sur la serrure à crocheter pour la crocheter.

Coût: 2PA

**Lucien Winsworthy:**

**-Lancer un sort de renvoi**: Ce sort permet de renvoyer des entité mort vivantes. Un sort extrêmement puissant.

Attention: Ce sort ne produit aucun effet sur des êtres humains normaux.

Coût: 4PA

**-Sonder une âme**: Un pouvoir que vous avez appris chez un puissant béké. Vous pouvez sonder l'âme de quelqu'un et connaître vaguement ses intentions. Pour que cette compétence fonctionne vous devez scruter la personne en question pendant 2min sans la perdre des yeux. Allez voir le recueil psychologique après avoir fait cette action.

Coût: 2 PA

**-Pickpocket**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s en proximité de la personne à voler sans que cette dernière ne vous parle, ou bousculez là sans faire exprès et excusez vous ensuite en appuyant votre main contre la personne.

Coût: 1PA

**-Sort d’emprise**: Vous pouvez faire dire la phrase que vous souhaitez à n’importe qui à qui vous le souhaitez. Allez voir le MJ et donnez lui les consignes.

Coût: 3PA

**Judith Melba:**

**-Faire dormir**: Vous devez faire que la victime boive ou mange quelque chose que vous lui avez proposé ou bien vous avez pu toucher le verre ou l’assiette de la victime alors qu’elle ne prétait plus attention à cette dernière. Une minute après avoir été ingurgitée, la poudre fera dormir l'infortunée victime pendant 5 minutes vous pouvez alors la voler complétement.

Coût: 0

**-Pickpocket**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s en proximité de la personne à voler sans que cette dernière ne vous parle, ou bousculez là sans faire exprès et excusez vous ensuite en appuyant votre main contre la personne.

Coût: 1PA

**-Crocheter une serrure**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s sur la serrure à crocheter pour la crocheter.

Coût: 2PA

**-Faussaire:** Votre passé de voleuse vous a permis de rencontrer beaucoup de monde, notamment des faussaire après de qui vous avez appris énormément de choses. Vous pouvez maintenant falsifier des testaments, entre autre…

Coût: 1 PA

**Gary Dopler**:

**-Discerner la vérité**: Vos talents d’enquêteur vous ont permis de développer une capacité de discernement particulièrement puissante. Après qu’un personnage vous ai dit quelque chose vous pouvez allez voir le MJ et lui demandé si cette chose est vrai ou fausse, le MJ vous répondra. Coût: 2 PA

**Elisa Winsworthy:**

**Charmer une victime:** Si vous parvenez à rester cinq minutes avec la personne (mâle) de votre choix, vous aurez tout loisirs de lui faire effectuer une action simple (et tout a fait inoffensive pour lui...) ou de lui soutirer une information particulière. Il vous suffit d’aller voir après avoir charmé votre victime le MJ et de lui indiquer quelle action ou information vous souhaitez faire ou connaitre.

Coût: 2PA

**Boire le sang:** Si vous parvenez à boire le sang d'une personne morte, vous pourrez récupérer

2PA

Coût: 0

**Elias Saphir**:

**-Lancer un sort de renvoi**: Permet de renvoyer une créature mort vivante. Un sort extrêmement puissant.

Attention: Ce sort ne produit aucun effet sur des êtres humains normaux.

Coût: 4PA

**-Pigeon Voyageur**: Malin comme vous êtes, vous emmenez toujours des pigeons avec vous.

Vous pouvez ainsi contacter votre cher ami Howard, des archives de la bibliothèque. Il vous renseignera sur une personne. Allez voir le recueil psychologique après avoir fait cette action.

Coût: 1PA

**-Faussaire:** Falsification d’un document Coût: 2 PA

**Edward Vanderbilt** :

**-marchander avec votre argent**: soudoyer les gens autour de vous. L’argent ouvre bien des portes.

**-repérer un faux**: Vos années de travail dans le domaine de l’art vous a permis de repéré les faux. Allez voir le MJ pour lui demander si un objet qui vous avez examiné est un vrai ou un faux et il vous répondra.

Cout : 2PA

**Vivian Vanderbilt** :

**-marchander avec votre argent**: soudoyer les gens autour de vous. L’argent ouvre bien des portes.

**-repérer un faux**: Vos années de travail dans le domaine de l’art vous a permis de repéré les faux. Allez voir le MJ pour lui demander si un objet qui vous avez examiné est un vrai ou un faux et il vous répondra.

Cout : 2PA

**Addie Pompson** :

**Discerner la vérité**: Vos talents d’enquêteur vous ont permis de développer une capacité de discernement particulièrement puissante. Après qu’un personnage vous ai dit quelque chose vous pouvez allez voir le MJ et lui demandé si cette chose est vrai ou fausse, le MJ vous répondra. Coût: 2 PA

**-Crocheter une serrure**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s sur la serrure à crocheter pour la crocheter.

Coût: 2PA

**-Pickpocket**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s en proximité de la personne à voler sans que cette dernière ne vous parle, ou bousculez là sans faire exprès et excusez vous ensuite en appuyant votre main contre la personne.

Coût: 1PA

**-Particulièrement forte**: vous êtes experte au combat, vous gagnez toujours un combat en 1V1 et vous pouvez à vous seule immobiliser une personne

Coût: 0PA

**-Menotter**: Vous pouvez menotter quelqu’un

Coût: 0PA