

## COMBATTANT NÉ

Lorsque vous effectuez un **test d'Action** en combat, vous obtenez une **majoration gratuite**.

## DÉPLACEMENTS STRATÉGIQUES

Lorsque vous effectuez un **test d'Action**, vous pouvez considérer jusqu'à 1 **Intellect** comme 1 **correspondance** supplémentaire.

## COMPAGNON ANIMAL

Votre esprit et celui de votre animal ne font qu'un, ce qui vous permet de voir à travers ses yeux et de contrôler ses mouvements. Votre compagnon peut vous aider en combat ou faire diversion, détournant l'attention des gens de vous.

Enfin, lorsque vous effectuez un **test d'Action** ou de **Discrétion**, vous pouvez relancer 1 **Abstergo**.

## AGILE

Lorsque vous effectuez un **test de Discrétion** lors d'une infiltration, vous bénéficiez de 1 **majoration gratuite**.

## CHARME

Lorsque vous effectuez un **test Social** lors d'une situation où vous faites appel à vos capacités de séduction, vous pouvez ajouter 1 **correspondance**. De plus, lorsque vous effectuez un **test Social**, vous pouvez utiliser 2 **Intellect** pour obtenir une information supplémentaire de la part de quelqu'un ou de quelque chose impliqué dans la scène.

## PASSE-PASSE

Lorsque vous essayez de dissimuler un petit objet ou d'en dérober un, vous pouvez ajouter 1 **correspondance** à tout **test de Discrétion** lié.

En outre, lorsque vous effectuez un **test d'Action** ou **Social**, vous pouvez utiliser 2 **Discrétion** pour dérober un petit objet à une personne impliquée dans la scène.

## ESPRIT VIF

Lorsque vous effectuez un **test de Réaction**, vous pouvez considérer jusqu'à 2 **Intellect** comme 1 **correspondance** supplémentaire.

## CRAN

Lorsque vous effectuez un **test d'Intellect**, vous pouvez considérer jusqu'à 1 **Action** comme une **correspondance** supplémentaire.

## ASSASSINAT

Lorsque vous effectuez un **test de Discrétion** lors d'une situation où vous faites appel à vos capacités d'assassin, vous pouvez considérer jusqu'à 2 **Intellect** comme 1 **correspondance** supplémentaire chacun.

## PRESSION

Lorsque vous effectuez un **test Social** lors d'une situation où vous faites appel à vos capacités d'intimidation, vous pouvez considérer jusqu'à 2 **Action** comme 1 **correspondance** supplémentaire chacun.

## SENS D'AIGLE

Le Sens d'aigle affine vos sens au point de pouvoir percevoir les battements de cœur de votre cible dans la zone ou même prévoir sa prochaine action. De plus, vous pouvez entrapercevoir les souvenirs de vos cibles lorsque vous les tuez, obtenant ainsi toutes les informations qu'elles ont à offrir.

## MOUVEMENTS TROMPEURS

Lorsque vous effectuez un **test d'Action** lors d'une situation où vous faites appel à vos capacités de tromperie, vous pouvez considérer jusqu'à 2 **Social** comme 1 **correspondance** supplémentaire chacun.

## DUR À CUIRE

Lorsque vous effectuez un **test d'Action**, vous pouvez relancer jusqu'à 2 **Abstergo**.

## ALERTE

Lorsque vous effectuez un **test de Réaction**, vous pouvez relancer jusqu'à 2 **Abstergo**.

## FORMATION DE LA CONFRÉRIE

Lorsque vous utilisez une arme dissimulée, vous pouvez considérer 1 **Crédo** comme 1 **correspondance** supplémentaire. Ceci en plus de toute **correspondance** accordée par l'activation d'un **équipement emblématique (arme secrète)**.

## RUSE

Lorsque vous effectuez un **test d'Intellect** durant une activité de bricolage, vous bénéficiez de 1 **majoration gratuite**.

## HYPNOSE

Lorsque vous effectuez un **test Social**, vous pouvez considérer jusqu'à 1 **Discrétion** comme une **correspondance** supplémentaire.

## PARKOUR

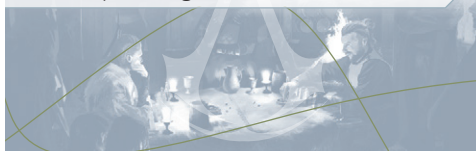
Lorsque vous pratiquez le parkour, vous pouvez ajouter 1 **correspondance** à tout **test d'Action** lié. De plus, lorsque vous effectuez un **test d'Action**, vous pouvez utiliser 2 **Discrétion** pour disparaître du champ de vision de vos adversaires.

## VISION D'AIGLE

La Vision d'aigle est une forme de perception extrasensorielle, ou « sixième sens », et l'un des dons de vos gènes isu. Vous pouvez aisément repérer les alliés, ennemis, objectifs, sources d'informations et cibles à courte portée. En outre, lorsque vous effectuez un **test d'Approche**, vous pouvez considérer 1 résultat **Intellect** comme 1 **correspondance** supplémentaire.

## BLUFF

Lorsque vous effectuez un **test Social** lors d'un acte de tromperie, vous bénéficiez de 1 **majoration gratuite**.



## SE CACHER AU GRAND JOUR

Lorsque vous effectuez un **test de Discrétion**, vous pouvez considérer jusqu'à 1 **Social** comme 1 **correspondance** supplémentaire.



## SAPEUR

Lorsque vous tentez de saboter un appareil, vous pouvez ajouter 1 **correspondance** à tout **test d'Intellect** lié. De plus, lorsque vous effectuez un **test d'Action** ou de **Discrétion**, vous pouvez utiliser 2 **Intellect** pour créer un leurre ou une diversion durant la scène.

