





Ambidextrie : s'il dispose de deux armes à une main prêtes à l'emploi, le personnage peut cumuler leur Bonus d'arme lors de chacune de ses attaques.



Retour de l'au-delà : juste après sa mort, le personnage peut porter une ultime attaque au corps à corps d'une puissance de , sans aucun autre bonus.



Riposte : à chaque fois que le personnage est attaqué au corps à corps, il peut gratuitement riposter de , sans bonus d'arme.



Coup circulaire : avec toute arme de corps à corps à deux mains (dont l'encombrement est supérieur ou égal à 3), le personnage peut donner un coup circulaire. Si l'attaque tue le premier adversaire désigné, le reliquat de dégâts est reporté sur le suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de reliquat.



Coup précis : lorsqu'il réalise une attaque au corps à corps, le personnage ignore systématiquement le premier point d'armure de sa cible.



Tireur d'élite : le personnage ignore les effets du phénomène de gêne lorsqu'il réalise une attaque à distance. En outre il n'est pas soumis à l'effet de la compétence « sous protection ».



Tir précis : lorsqu'il réalise une attaque à distance, le personnage ignore systématiquement le premier point d'armure de sa cible.



Lanceur de sort : le personnage est capable d'utiliser les cartes sort à sa disposition, en y allouant les énergies requises.



Insignifiant : le personnage ne génère aucun phénomène de gêne.



Malchance : les adversaires du personnage présents sur la zone ne peuvent faire aucune relance.




Soutien : les alliés du personnage présents sur sa zone bénéficient d'une relance gratuite à chaque fois qu'ils réalisent une action.



Concentration : le personnage ignore toutes les pénalités de gêne liées aux adversaires présents sur sa zone pour toutes les actions nécessitant un test (lancer de dés).



Crochetage : à chaque fois qu'il tente une manipulation pour crocheter une serrure, le personnage dispose d'un bonus de .



Horreur : le personnage a une apparence si hideuse qu'elle provoque la terreur chez ses adversaires. Chaque adversaire qui désire entrer dans sa zone doit dépenser 1 point de Mouvement supplémentaire du fait de sa répulsion.




Commandement : pour chaque énergie dépensée, le joueur peut activer un des « suivants » de son personnage. Il ne peut activer qu'une fois par tour chacun de ses « suivants ».



Souplesse féline : dans chaque zone empruntée, le personnage ignore un point du malus de gêne au mouvement lié à la présence d'adversaires dans sa zone.



Saut : le personnage peut sauter par-dessus les endroits prévus à cet effet. Pour ce faire il lance  et doit évaluer ou dépasser l'indice de difficulté. Le saut n'est pas soumis au phénomène de gêne.



Insaisissable : le personnage ignore toute pénalité de mouvement liée à la présence d'adversaires dans sa zone, quand bien même ceux-ci seraient « bloqueurs ».



Constriction : si, lors de son attaque, la créature obtient au moins une face « 2 hits » sur l'un de ses dés, sa cible est « saisie », en plus des blessures éventuelles. La figurine du personnage « saisi » est ramenée au contact de la figurine de la créature et est considérée comme « bloquée ».



Défoncer les cloisons : le personnage peut traverser les cloisons de bois, au cours de son mouvement, pour un surcoût de 2 gemmes d'énergie. Il laisse derrière lui une ouverture.




Volant : le personnage peut voler par-dessus les éléments du décor. Il ignore les contraintes de déplacements liés au décor.



Natation : le personnage est capable de se déplacer à travers les zones liquides. Le surcoût de franchissement d'une zone d'eau est de +2.



Projection de toile : plutôt que de réaliser une attaque classique, le personnage peut projeter une toile sur un adversaire. Pour cela il réalise une attaque à distance avec . Si l'attaque dépasse la défense, elle n'engendre pas de blessure mais la victime est immobilisée (on place un pion « toile » contre son socle). Pour s'en extraire il lui en coutera 4 mouvements.



Escalade : le personnage est capable de franchir les lignes de passage qui requièrent cette compétence, en payant le surcoût de mouvement lié à la difficulté du franchissement.



Bloqueur : le personnage bloque tout mouvement des adversaires présents sur sa zone, à l'exception des « insaisissables ».



Sacrifice : le personnage peut subir une attaque à la place de la cible initiale. Il ne peut par contre ni la parer ni l'esquiver.



Intouchable : le personnage est en permanence en mouvement ce qui lui confère 1 point de défense passive contre les attaques à distance.



Garde du corps : le personnage peut parer, à leur place, les attaques portées contre ses alliés présents sur sa zone.



Sous protection : Le personnage ne peut être attaqué tant que demeure sur sa zone au moins l'un de ses alliés dépourvu de cette compétence (les attaques de zone ne sont pas soumises à l'effet de cette compétence).