

PHYSIQUE

AVENTURE

- Athlétisme**
- Si vous dépensez 1PE, une attaque au contact de face qui aurait dû vous toucher, rate automatiquement.
 - Peut se déplacer gratuitement pour arriver derrière quelqu'un (1 fois par combat)

Plongée

- Votre vitesse de déplacement sous l'eau est doublée.
- Un succès auto pour toutes les actions sous l'eau (sauf combat).

Survie

- Sait trouver des sources de nourriture et un abri sûr.
- Chaque fois que vous subissez des dégâts autres qu'automatiques, vous en subissez 1 de moins (minimum 1).

COMBAT

Armes à distance

- Munition infinie ou arme incassable
- Choisi la localisation sur la cible (dégât +1)

Combat subaquatique

- Un succès automatique pour esquiver
- Un succès automatique pour attaquer

Corps à corps

- Au premier tour, vous agissez en premier.
- +1 Dégâts au Corps à corps.

SAVOIR-FAIRE

Artisanat

- Peut fabriquer des objets complexes et estimer avec la précision la valeur d'un objet

- Peut tout réparer avec les moyens du bord

Chasse & Pêche

- Un succès auto pour suivre une piste ou trouver un vivier.
- Désigne une Proie. Une relance pour tous les jets concernant la proie.

Prodiges de Terre

- 1 Prodiges de Terre
- + 2 Prodiges de Terre supplémentaires
- + 3 Prodiges de Terre supplémentaires

MENTAL

SAGESSE

- Érudition**
- Chaque succès vous offre une question ouverte sur le sujet à poser au Gardien
 - Vous vous souvenez de tout ce que vous avez vu.

Médecine

- Sait fabriquer des poisons, somnifères, et potions (1d6 PE)
- Double la récupération de PE lors d'un soin

Prodiges d'Air

- 1 Prodiges d'Air
- + 2 Prodiges d'Air supplémentaires
- + 3 Prodiges d'Air supplémentaires

TECHNIQUE

Astres

- Vous savez vous orienter en toute circonstance tant que vous voyez des astres
- Dispose d'informations sur toutes les planètes et toutes les routes de la galaxie

Pilotage

- Un succès automatique lorsqu'il pilote SON vaisseau
- Vous fuyez automatiquement un vaisseau (1x / aventure)

Technologie

- Vous avez plein de gadgets en tous genres (sauf armes)
- Peut tout réparer tout avec du temps et le matos nécessaire.

VOLONTÉ

Discussion

- Un succès automatique pour baratiner
- Les personnes avec un Mental plus faible que le vôtre avouent tout ce qu'elles savent

Investigation

- Lorsque vous fouillez un endroit vous obtenez un succès auto.
- Votre intuition vous fait avancer dans l'enquête (1x / scénario)

Méditation

- Dépensez 1PE pour gagner 1 succès automatique lors de votre prochaine action.
- Dépensez 3PE pour augmenter de 1 une caractéristique pendant 1 jour

SOCIAL

ÂME

Chamanisme

- Vous comprenez l'état émotionnel d'un animal ou d'un lieu.
- Vous savez fabriquer (1x/aventure) une potion de soin (1d6 PE)
- Vous pouvez détecter les êtres vivants 20m autour de vous

Contacts

- Vous avez un nombre de contacts égal à votre valeur de Social
- Vos contacts vous doivent un service
- Vos contacts sont prêts à risquer leur vie pour vous

Empathie

- Un succès auto pour comprendre les problèmes
- Vous détectez les mensonges

ART

Larcin

- Un succès auto pour faire de faux papiers
- Subtilisez automatiquement un objet tenant dans une main

Performance

- Vous pouvez captiver l'attention d'une foule pendant 20 min
- Vous êtes une star connue sur Terre et Aquable!

Prodiges d'Eau

- 1 Prodiges d'Eau
- + 2 Prodiges d'Eau supplémentaires
- + 3 Prodiges d'Eau supplémentaires

CHARISME

Commandement

- Un succès auto pour contraindre une cible à exécuter un ordre
- Les alliés dans un rayon de 10 m gagnent une relance automatique pour toutes leurs actions

Dressage

- Un succès automatique avec un type de créature (au choix)
- Vous avez un compagnon animal

Séduction

- Un succès auto en dépensant 1 PE pour convaincre quelqu'un
- Lorsque vous entrez en interaction sociale quelqu'un, vous obtenez un succès automatique en plus du résultat de votre test.