

# LES MAÎTRISES

Sauf mention contraire, le rang 1 de chaque maîtrise octroie un avantage pour les tests de la maîtrise correspondante.

## PHYSIQUE

### AVENTURE

#### ATHLÉTISME

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

#### PLONGÉE OU SORTIE SPATIALE

2. Votre vitesse de déplacement sous l'eau ou dans le vide est doublée.
3. Pour 1PE, un succès auto pour toutes les actions sous l'eau ou dans le vide (sauf combat).

#### SURVIE

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

## COMBAT

#### ARMES À DISTANCE

2. Munition infinie ou arme de jet incassable et récupérable.
3. Choisi la localisation sur la cible (dégât +1).

#### COMBAT DANS UN ENVIRONNEMENT EXTREME

2. Pour 1PE, annuler les dégâts d'une attaque.
3. Pour 1PE, 1 succès automatique pour attaquer.

#### CORPS À CORPS

2. Au premier tour, vous agissez en premier.
3. +1 Dégât au Corps à corps.

## SAVOIR-FAIRE

#### ARTISANAT

2. Peut fabriquer des objets complexes et estimer avec la précision la valeur d'un objet.
3. Peut tout réparer avec les moyens du bord.

#### CHASSE & PÊCHE

2. Pour 1PE, 1 succès auto pour suivre une piste ou trouver un vivier.
3. Désigne une Proie. Une relance pour tous les jets concernant la proie.

#### INFILTRATION

2. Pour 1PE, 1 succès auto pour voler un objet ou crocheter une porte.
3. Pour 1PE, obtenez un laissez-passer, une entrée VIP, de l'argent non tracé ou un objet de valeur au marché noir.

## MENTAL

### SAGESSE

#### ÉRUDITION

2. Chaque succès vous offre une question ouverte sur le sujet à poser au MJ.
3. Vous vous souvenez de tout ce que vous avez vu.

#### MÉDECINE

2. Sait fabriquer des poisons, somnifères, et potions (1D6 PE).
3. Double la récupération de PE lors d'un soin.

#### TACTIQUE

2. Pour 1PE, le MJ vous donne une information utile sur la situation.
3. 1 succès auto à utiliser lors de l'exécution d'un plan.

## TECHNIQUE

#### ASTRES

2. Vous savez vous orienter en toute circonstance tant que vous voyez des astres.
3. Dispose d'informations de base sur toutes les villes ou planètes et toutes les routes.

#### PILOTAGE

2. Pour 1PE, 1 succès auto lorsqu'il pilote SON véhicule/vaisseau.
3. Peut semer automatiquement un poursuivant (1x/combat).

#### TECHNOLOGIE

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

## VOLONTÉ

#### DISCUSSION

2. Pour 1PE, 1 succès automatique pour mentir.
3. Les personnes avec un Mental plus faible que le vôtre avouent un secret au choix du MJ.

#### INVESTIGATION

2. Lorsque vous fouillez un endroit vous obtenez un succès auto.
3. Votre intuition vous révèle un lieu ou un personnage clef de l'enquête (1x / aventure).

#### MÉDITATION

2. Pour 1PE, gagnez 1 succès auto lors de votre prochaine action.
3. Pour 3 PE augmenter de 1 une caractéristique pendant 1 jour.

## SOCIAL

### ÂME

#### DISCIPLINE

2. Adopte en 1 jour une habitude qui paraîtra naturelle.
3. IPR de moins pour l'achat de rang de maîtrise.

#### CONTACTS

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

#### EMPATHIE

2. Pour 1 PE, 1 succès auto pour comprendre les problèmes.
3. Vous détectez les mensonges.

## ART

#### LARCIN

2. Pour 1 PE, 1 succès auto pour faire de faux papiers.
3. 1 succès auto pour subtiliser un objet tenant dans une main.

#### PERFORMANCE

2. Vous pouvez captiver l'attention d'une foule pendant 20 min.
3. Vous êtes une célébrité!

#### MAGIE

1. Lance des Résonnances à volonté.
2. Détecte le sumaturel à 20 m à la ronde.
3. Peut fabriquer 1 potion faisant gagner ou perdre 1D6PE (1x/aventure).

## CHARISME

#### COMMANDEMENT

2. Pour 1 PE, 1 succès auto pour contraindre une cible à exécuter un ordre.
3. Les alliés dans un rayon de 10 m gagnent une relance automatique pour toutes leurs actions.

#### DRESSAGE

2. Pour 1 PE, 1 succès auto avec un type de créature (au choix).
3. Vous avez un compagnon animal.

#### SÉDUCTION

2. Pour 1 PE, 1 succès auto pour convaincre quelqu'un.
3. 1 succès auto en plus du résultat de votre test.