

Chapitre	Nom	Domaine	Compétence	Durée	Notes	Livre	Page
Cognitiques	Ajouter / Supprimer	Spécial	Spécial	Spécial		S&I	16
Cognitiques	Effraction cognitive	Spécial	Spécial	Spécial		S&I	16
Cognitiques	Examen cognitive	Spécial	Spécial	Complexe		S&I	17
Cognitiques	Exécuter un programme			Complexe		S&I	17
Cognitiques	Purger	Spécial	Spécial	Spécial		S&I	17
Cognitiques	Restaurer	Sciences	Technocog	5 mn		S&I	17
Combat	Attaque à outrance	Survie	Mêlée	Complexe		R&P	14
Combat	À couvert	Trempe	Tactiques	Complexe	TIR	M.D.J.	146
Combat	Changer de mode tir			Simple	TIR	M.D.J.	146
Combat	Charger	Survie	Mêlée	Complexe	CAC	M.D.J.	146
Combat	Dégainer			Simple		M.D.J.	147
Combat	Désarmer	Survie	Mêlée	Complexe		R&P	14
Combat	Frapper	Survie	Mêlée	Complexe	CAC	M.D.J.	147
Combat	Lancer	Survie	Arme de jet	Complexe	TIR	M.D.J.	147
Combat	Maîtriser	Survie	Mêlée	Complexe	CAC	M.D.J.	147
Combat	Posture défensive			Complexe		R&P	15
Combat	Progresser	Spécial	Spécial	Spécial		P&P	24
Combat	Rapport d'engagement	Trempe	Tactiques	Complexe		M.D.J.	148
Combat	Réarmer			Simple		M.D.J.	148
Combat	Recharger			Complexe		M.D.J.	148
Combat	Se libérer	Survie	Mêlée	Complexe	CAC	M.D.J.	148
Combat	Tirer	Spécial	Spécial	Complexe	TIR	M.D.J.	149
Combat	Viser			Simple		M.D.J.	149
Combat spatial	Accrocher	Techniques	Pilotage (Vaisseau spatial)	Complexe	Cbt tournoyant	M.D.J.	133
Combat spatial	Analyse radar	Espionnage	Senseurs	Complexe		M.D.J.	133
Combat spatial	Assistance au Tir	Espionnage	Senseurs	Complexe		F&S	12
Combat spatial	Bastardos Salto	Survie	Athlétisme	Complexe	Cbt tournoyant	M.D.J.	134
Combat spatial	Black Mamba Spécial	Techniques	Pilotage (Vaisseau spatial)	Complexe	Cbt tournoyant	F&S	12
Combat spatial	Break !	Techniques	Pilotage (Vaisseau spatial)	Complexe	Cbt tournoyant	M.D.J.	134
Combat spatial	Brouillage radar	Espionnage	Senseurs	Complexe		M.D.J.	134
Combat spatial	Brouillage radio	Espionnage	Senseurs	Complexe		M.D.J.	134
Combat spatial	Canaliser	Sciences	Ingénierie	Spécial		M.D.J.	135
Combat spatial	Cascade !	Techniques	Pilotage (Vaisseau spatial)	Complexe		M.D.J.	135
Combat spatial	Changer de poste			Complexe		M.D.J.	135
Combat spatial	Communiquer			Simple		M.D.J.	136
Combat spatial	Guider	Espionnage	Senseurs	Complexe		P&P	15
Combat spatial	Manœuvre défensive	Techniques	Pilotage (Vaisseau spatial)	Complexe		M.D.J.	136
Combat spatial	Manœuvre offensive	Techniques	Pilotage (Vaisseau spatial)	Complexe		M.D.J.	136
Combat spatial	Pivoter			Simple		M.D.J.	136
Combat spatial	Pourparlers !	Négociation	Éloquence	Complexe		R&P	21
Combat spatial	Préparer une arme			Complexe		M.D.J.	136
Combat spatial	Rapport de situation	Sciences	Navigation	Complexe		M.D.J.	136
Combat spatial	Recherche radar	Espionnage	Senseurs	Complexe		M.D.J.	137
Combat spatial	Rétrofusées !	Techniques	Pilotage (Vaisseau spatial)	Complexe	Approche	M.D.J.	137
Combat spatial	Stella Special!	Techniques	Pilotage (Vaisseau spatial)	Complexe	Cbt tournoyant	M.D.J.	137
Combat spatial	Tirer	Techniques	Armes embarquées	Complexe		M.D.J.	138
Combat spatial	Virer	Sciences	Pilotage (Vaisseau spatial)	Complexe		M.D.J.	139
Combat spatial	Viser			Simple		M.D.J.	139
Commerce	Charger / décharger			Spécial		M.D.J.	214

Chapitre	Nom	Domaine	Compétence	Durée	Notes	Livre	Page
Commerce	Contrefaçon	Espionnage	Falsification	1 jour		M.D.J.	214
Commerce	Écouler son butin	Spécial	Spécial	1 jour		M.D.J.	214
Commerce	Effraction	Espionnage	Systèmes de sécurité	Complexe		M.D.J.	214
Commerce	Faire ses courses	Spécial	Spécial	1 jour		M.D.J.	215
Commerce	Marchander	Négociation	Commerce	5 mn		M.D.J.	215
Commerce	Voler	Espionnage	Discrétion	Complexe		M.D.J.	215
Générique	Activer une mutation			Simple	EX	M.D.J.	103
Générique	Apprendre un ordre	Trempe	Dressage	1 jour		G&D	12
Générique	Apprivoiser	Trempe	Dressage	1 jour		G&D	13
Générique	Bidouiller	Spécial	Spécial	1 heure		S&I	13
Générique	Cascade !	Techniques	Acrobaties	Complexe		M.D.J.	103
Générique	Changer de position			Simple		M.D.J.	103
Générique	Chiffrer / Déchiffrer	Sciences	Analyse	Spécial		R&P	25
Générique	Connaitre	Sciences	Connaissance (au choix)	Complexe		R&P	25
Générique	Courir	Survie	Athlétisme	Complexe		M.D.J.	103
Générique	Dissimuler	Espionnage	Discrétion	Complexe		R&P	26
Générique	Effacer ses traces	Espionnage	Discrétion	Spécial		G&D	13
Générique	Fabriquer	Techniques	Artisanat (au choix)	Spécial		R&P	15
Générique	Forcer	Survie	Athlétisme	Complexe		M.D.J.	104
Générique	Formulation linguistique	Sciences	Langue (au choix)	Spécial		R&P	15
Générique	Fouiller	Espionnage	Recherche	Complexe		R&P	26
Générique	Grimper	Survie	Athlétisme	Complexe		M.D.J.	104
Générique	Lâcher un objet			Gratuite		M.D.J.	104
Générique	Maintenir une mutation			Gratuite	EX	M.D.J.	104
Générique	Marcher			Simple		M.D.J.	104
Générique	Nager	Survie	Athlétisme	Complexe		M.D.J.	105
Générique	Observation Scientifique	Sciences	Sciences stellaires	1 jour		S&I	13
Générique	Ouvrir/Fermer une porte			Simple		M.D.J.	105
Générique	Parler			Gratuite		M.D.J.	105
Générique	Pister	Espionnage	Recherche	Spécial		G&D	13
Générique	Rafistoler	Spécial	Spécial	1 heure		M.D.J.	105
Générique	Recouper	Sciences	Analyse	Spécial		R&P	26
Générique	Récup'	Espionnage	Recherche	1 jour		G&D	16
Générique	Remettre à neuf	Spécial	Spécial	1 jour		G&D	17
Générique	Réparer	Spécial	Spécial	1 jour		M.D.J.	106
Générique	Repérer	Espionnage	Vigilance	Complexe		M.D.J.	107
Générique	Retaper	Spécial	Spécial	1 jour		S&I	13
Générique	Retarder			Complexe		M.D.J.	107
Générique	Sauter	Survie	Athlétisme	Complexe		M.D.J.	107
Générique	Se cacher	Espionnage	Discrétion	Complexe		M.D.J.	108
Générique	Se faufiler	Espionnage	Discrétion	Complexe		R&P	27
Générique	Secourir	Trempe	Premiers soins	5 mn		M.D.J.	108
Générique	S'équiper			Complexe		M.D.J.	108
Générique	Soigner	Sciences	Médecine	1 jour		M.D.J.	108
Générique	Sprinter	Survie	Athlétisme	Complexe		M.D.J.	109
Générique	Utiliser un objet			Simple		M.D.J.	109
Générique	Utiliser un PP			Gratuite		M.D.J.	109
Sabotage	Créer / Désarm. Bombe	Trempe	Démolition	Spécial		F&S	13
Sabotage	Placer une charge	Trempe	Démolition	5 mn		F&S	13

