

| Compétence<br>Usage   | TIRER<br>Habileté ●                      | POUSSER<br>Force ○                   | TENIR<br>Volonté ○                     |
|---|--|--------------------------------------|--|
| <b>COMMANDEMENT</b> [33] diriger un groupe. <b>Durée</b> : $ID + grade Soldat \times 1$ minute de réflexion   | manipulation                             | contrôle                             | ordres                                 |
| <b>CONDUITE NT 4</b> [14] véhicules NT 4. <b>Sécurité</b> : $ID + 4 \times 1$ heure   | manœuvres                                | vitesse                              | entretien                              |
| <b>CONDUITE NT 5</b> [15] véhicules NT 5. <b>Sécurité</b> : $ID + 5 \times 1$ heure   | manœuvres                                | vitesse                              | entretien                              |
| <b>CONDUITE NT 6</b> [16] véhicules NT 6. <b>Sécurité</b> : $ID + 6 \times 1$ heure   | manœuvres                                | vitesse                              | entretien                              |
| <b>CONSCIENCE PSI</b> [25] conscience du corps  | [1] insensibilité<br>[3] animation susp. | [2] récupération<br>[4] régénération | [5] super-endurance<br>[6] super-force |
| <b>MÉCANIQUE</b> [63] objets NT 3.<br><b>Réparation</b> : $ID + grade Tekno - 3 \times 1$ point de dommages / semaine, jour, heure  | manipulation                             | forçage                              | évaluation                             |
| Compétence<br><br>Usage   | POUSSER<br>Force ○                       | TENIR<br>Endurance ○                 | TIRER<br>Habileté ●                    |
| <b>COMBAT À DISTANCE</b> [35] tir, jet, lancer. <b>Portée</b> : supérieure au tiers → + $ID$  | tendre                                   | viser                                | tirer                                  |
| <b>COMBAT À MAIN NUE</b> [32] lutte   | attaque                                  | saisie                               | feinte                                 |
| <b>COMBAT AU CONTACT</b> [34] armes de poing  | attaque                                  | parade                               | feinte                                 |
| <b>COMBAT ROBOT</b> [55] diriger robots   | impulsion                                | durée                                | précision                              |
| <b>PROTHÈSE ARME</b> [53] combat bionique   | attaque                                  | parade                               | feinte, tir                            |
| <b>TACTIQUE</b> [31] embuscade, pièges  | attaque                                  | parade                               | feinte                                 |
| Compétence<br><br>Usage   | TENIR<br>Endurance ○                     | TIRER<br>Charme ○                    | POUSSER<br>Force ○                     |
| <b>COMBINAISON</b> [54] déplacement vide  | entretien                                | élégance                             | vitesse                                |
| <b>CONDUITE NT 1</b> [11] véhicules NT 1. <b>Sécurité</b> : $ID + 1 \times 1$ heure   | entretien                                | élégance                             | vitesse                                |
| <b>CONDUITE NT 2</b> [12] véhicules NT 2. <b>Sécurité</b> : $ID + 2 \times 1$ heure   | entretien                                | élégance                             | vitesse                                |
| <b>CONDUITE NT 3</b> [13] véhicules NT 3. <b>Sécurité</b> : $ID + 3 \times 1$ heure   | entretien                                | élégance                             | vitesse                                |
| <b>ORIENTATION</b> [52] trouver son chemin. <b>Nombre de questions</b> : $ID + grade Navyborg$  | cap                                      | enseignements                        | élan                                   |
| <b>ROBOTIQUE</b> [66] contrôler NT 6. <b>Logimec</b> [26] [31] [45] [63 à 65] [42] : MOD +3. <b>Navymec</b> , sécurité : $ID + grade Navyborg$ .<br><b>Réparation</b> : $ID + grade Tekno - 6 \times 1$ point de dommages / semaine, jour, heure                            | durée                                    | élégance                             | vitesse                                |
| Compétence<br><br>Usage   | TIRER<br>Charme ○                        | POUSSER<br>Intelligence ○            | TENIR<br>Endurance ○                   |
| <b>ADMINISTRATION</b> [62] gestion administratif. <b>Influence</b> : $ID + grade Marchand \times 1$ point influence / tentative   | aide                                     | argumentation                        | patience                               |
| <b>CORRUPTION</b> [41] soudoyer. <b>Tarif</b> : $(ID \cdot grade Marchand + grade Victime) \times NT$ planète × Politique ⚡ / jour gagné  | séduction                                | argumentation                        | résistance                             |
| <b>DÉGUISEMENT</b> [24] bonnes manières   | élégance                                 | discours                             | durée                                  |
| <b>ESTIMATION</b> [46] jauger objets  | séduction                                | évaluation                           | entretien                              |
| <b>MARCHANDAGE</b> [44] négocier. <b>Remise</b> (en %) : $ID + grade Marchand + caractéristique - NT$ (ou QM). <b>Taxe</b> : 10 %.<br><b>Prix Achat</b> : prix de base × NT × 1 à 3D (selon quantité) ⚡. <b>Vente</b> : prix de base × NT × 1 à 3D × (NT objet - NT lieu) ⚡ | vente                                    | achat                                | durée                                  |
| <b>SÉDUCTION</b> [43] mettre de son côté  | attraction                               | provocation                          | distance                               |
| Compétence<br><br>Usage   | POUSSER<br>Intelligence ○                | TENIR<br>Volonté ○                   | TIRER<br>Charme ○                      |
| <b>INFORMATIQUE</b> [65] réparer objets NT 5. <b>Nombre de questions</b> : $ID + grade Tekno$ .<br><b>Réparation</b> : $ID + grade Tekno - 5 \times 1$ point de dommages / semaine, jour, heure   | programmation                            | réparation                           | interrogatoire                         |
| <b>LANGAGE E.T.</b> [42] communiquer. <b>Apprentissage</b> : $ID + civilisation - grade Marchand \times 1$ jour   | usage                                    | compréhension                        | apprentissage                          |
| <b>LOGIQUE</b> [51] faire comprendre  | explication                              | mémorisation                         | imagination                            |
| <b>STRATÉGIE</b> [36] faire des plans   | attaque                                  | défense                              | feinte                                 |
| <b>TÉLÉKINÉSIE</b> [21] mouvoir à distance. <b>Durée</b> : niv. compétence + grade Prêtre × 1 minute.<br><b>Fatigue</b> : -1 Volonté/min., [1] 1 min., -10 g, [2] 2 min., -100 g, [3] 3 min., -1 kg, [4] 4 min., -10 kg, [5] 5 min., -100 kg, [6] 6 min., soi-même          | avant                                    | haut / bas                           | arrière                                |
| <b>TÉLÉPATHIE</b> [22] communiquer à distance. <b>Durée</b> : niv. compétence + grade Prêtre × 1 minute. <b>Fatigue</b> : -1 Volonté/min.   | sondage [4]<br>assaut [6]                | écran [1]<br>lecture [3]             | empathie [2]<br>contrôle [5]           |
| Compétence<br><br>Usage   | TENIR<br>Volonté ○                       | TIRER<br>Habileté ●                  | POUSSER<br>Intelligence ○              |
| <b>CONVERSION</b> [61] transformer objets. <b>Qualité mécanique</b> objet converti : $ID + grade Tekno$   | évaluation                               | manipulation                         | conception                             |
| <b>ÉLECTRONIQUE</b> [64] bidouiller NT 4. <b>Réparation</b> : $ID + grade Tekno - 4 \times 1$ point de dommages / semaine, jour, heure ..   | évaluation                               | manipulation                         | conception                             |
| <b>FOI</b> [23] s'imposer   | silence                                  | discussion                           | décision                               |
| <b>HYPNOTISME</b> [45] fasciner, endormir. <b>Durée</b> : $ID + grade Marchand \times 1$ min.   | suggestion                               | manipulation                         | direction                              |
| <b>MÉDECINE</b> [26] premiers soins. <b>Guérison</b> : $\frac{\text{Points de dommages}}{\text{Endurance} + \text{MOD}[26]} \times \text{heures, jours, semaines}$  | soins                                    | manipulation                         | diagnostic                             |
| <b>PROTH. RÉPAR.</b> [56] trousse NT 3 à 6. <b>Temps de réparation</b> : $ID + grade Tekno - NT \times 1$ point de dommages / jour  | réparation                               | manipulation                         | diagnostic                             |