L'Etoffe des héros

v0.1

Introduction

Cette Capsule regroupe toutes les informations qui vous permettront de transformer vos PJ en véritables légendes vivantes. Vous y trouverez tout ce que vous rêviez de savoir sur les compétences divines, et cela pour les trois peuples principaux.

Mais alors, comment acquiert-on une compétence divine ? C'est simple, il suffit de lire ce qui suit...

D'autres Capsules pour le jeu RAS vous attendent sur notre site, ainsi que des tonnes d'infos supplémentaires.

Venez nous rendre visite à l'adresse

http://rasjdr.free.fr

et rejoignez notre Mailing-List pour nous faire part de vos impressions !

Participez !

Les Capsules, dont fait partie « l'étoffe des Héros », sont des compléments de contexte et de règles pour R.A.S., tout en couleur et totalement gratuits ! Cette gamme de mini-suppléments téléchargeables via le net nous permet de diffuser toutes les informations optionnelles qui n'ont pas trouvé leur place dans les publications « papier ». Le second intérêt de cette production en parallèle, c'est que ces suppléments pourront évoluer, être améliorés et complétés.

Contribuez à l'amélioration de cette Capsule ! N'hésitez pas à nous faire part de vos textes, de vos idées, de vos nouvelles, de vos synopsis ou de vos scénarios en rapport avec le thème de ce supplément. Nous les insérerons, après validation, dans sa prochaine version.

Crédits

Background : Gerboiz & Totoro
Illustrations : Gerboiz
Mise en page : Totoro
Remerciements : à l'émission " la nuit des Héros " qui ne nous a pas inspiré ce complément. À Chuck Noris et Jean-Claude Vandamme, qui nous ont montré vers quelle direction nous tourner pour faire cette Capsule, c'est à dire à l'opposée de tout ce qu'ils peuvent représenter. À tous ces Héros de pacotille qui polluent nos écrans. Un réel merci à tous ces Héros du quotidien dont on ne parle jamais.

© R.A.S : Baudoin Thomas et Julien Nicolas – 2003
Tous droits d'exploitation et de reproduction réservés. Ce produit ne peut être vendu ni faire l'objet d'une opération commerciale. Tout usage de ce présent document, ou de son tirage papier, à des fins commerciales est strictement interdit. Toute duplication, partielle ou totale, des textes ou des images est interdite sans l'autorisation des auteurs.

Fonctionnement d'une compétence divine 4

Comment acquérir une compétence divine 4

Quelques précisions supplémentaires... 5

Les compétences Divines Humaines 6

Combat 6
Aptitudes naturelles 6
Connaissances 6
Talents 6
Sciences 6
Social 7

Les compétences Divines Ullars 7

Combat 7
Aptitudes naturelles 7
Connaissances 7
Talents 8
Sciences 8
Social 8

Les compétences Divines Adhaarax 9

Combat 9
Aptitudes naturelles 9
Connaissances 9
Talents 9
Sciences 9
Social 10

L'étoffe des héros

L'étoffe des héros c'est ce qui tisse l'Histoire des peuples, le lien entre le mythe et la réalité, la trame des cultures. Ceux qui en ont la fibre ont tous en commun une destinée extraordinaire, dont l'écho résonnera tant qu'il y aura des gens pour transmettre leurs exploits et d'autres pour les écouter. Mais avant la Légende, il y a des individus, souvent anonymes, qui n'ont pas encore conscience de la trace que va laisser leur existence, qui n'envisagent même pas qu'elle puisse en laisser, mais qui découvrent un jour leur voie. C'est alors comme une évidence, le monde qui les entoure est éclairé sous un jour nouveau, d'une lumière aussi vive que la flamme qui anime soudain tout leur être. Dès lors, les limites du possible sont repoussées vers des horizons lointains, des " no man's land " qui vont livrer, au fil des rencontres et des aventures, tous leurs secrets à celui ou celle qui se donnera la peine de les explorer. Vos personnages-joueurs sont-ils de ceux-là, ont-ils eux aussi " l'étoffe " ?

Fonctionnement d'une compétence divine

La compétence divine, c'est ce qui sépare une personne simplement douée d'un héros. Les personnages possédant une ou des compétences divines ont ce quelque chose en plus qui leur permettra peut-être d'entrer dans la légende.

Les compétences divines ne sont pas simplement des compétences expertes améliorées ; si ces dernières permettent de mieux réussir les actions en lançant deux dés, les compétences divines permettent, elles, de maîtriser un domaine à un niveau qui dépasse l'entendement :

- Un personnage devant effectuer un jet de dé qui fait appel à une compétence divine tirera deux dés au lieu d'un et choisira le meilleur résultat.
- Si une compétence divine est également experte, le personnage tire non pas deux dés, mais trois, et choisit le meilleur résultat pour réaliser son action.
- La possession d'une compétence divine donne accès à des aptitudes particulières qui sont décrites dans les chapitres suivants, en fonction du peuple d'origine du personnage et de la compétence concernée. Cependant, ces aptitudes ne peuvent être utilisées qu'un certain nombre de fois à chaque scénario, nombre qui est équivalent au niveau du personnage dans la compétence dont elles découlent.

Comment acquérir une compétence divine

L'acquisition d'une compétence divine ne dépend pas de la dépense de points d'expérience de la part des joueurs ou d'un quelconque calcul savant. C'est vous, MJ, et vous seul, qui déciderez du " qui, quand et pourquoi ", et il s'agira pour cela de faire parler votre intuition avant tout.

C'est au fil des scénarios que vous pourrez juger des performances de vos joueurs et que vous déterminerez quelle

compétence divine convient le mieux à tel ou tel PJ. Tout dépendra d'une notion très subjective : le " roleplay ", la façon dont le joueur incarne son personnage, les inclinaisons et les objectifs qu'il lui donne, la voie qu'il lui trace. À partir de ces éléments, vous pourrez juger de la nature profonde du personnage et saurez vers quelle destinée le pousser.

Bien que très variables selon la sensibilité de chaque MJ, voici quelques pistes générales qui pourront mener à l'octroi d'une compétence divine :

- Le personnage est prédestiné à acquérir cette compétence de par le choix de ses qualités et/ou de ses défauts, ou encore de par le tirage de son avantage spécial.
- Le choix de cette compétence est cohérent avec l'histoire personnelle du personnage, d'une dimension romanesque qu'il ou vous lui avez donné dès le départ ou au cours des parties.
- Le joueur fait souvent appel à cette compétence de façon intelligente et originale, et accumule les succès.
- Une situation vraiment exceptionnelle révèle la nature héroïque du personnage.
- Le hasard favorise bien trop souvent cette compétence plutôt qu'une autre, et vous n'êtes pas du genre à croire aux coïncidences…
- Derrière un certain aspect du personnage se cache une autre facette, qui a du mal à s'exprimer à cause des circonstances et du contexte : un militaire qui possède une âme de poète humaniste ? Un gratte-papier qui refoule ses fortes affinités avec la nature ? Un journaliste qui se révèle être Superman ? C'est rare, mais ça s'est déjà vu…
- … etc.

Inspirez-vous de cette liste, adaptez-la aux circonstances, à vos joueurs, à la tournure que prennent vos parties et, surtout, prenez en compte plusieurs de ces paramètres. Bref, prenez tout votre temps ! Les compétences divines sont l'apanage des héros. Si les occasions ne se manifestent pas ou que vous sentez que les personnages de vos joueurs n'en n'ont pas encore la carrure, ne permettez pas l'acquisition de ces compétences. Par exemple, Han Solo ne devient véritablement un héros qu'à partir du moment où il décide de revenir aider Luc, alors même qu'il a été payé et libre de s'en aller (donc tout à la fin du premier film). Jusque-là, il ne luttait que pour sa survie.

Ne vous fiez pas aux apparences, mais plutôt à l'originalité qui se dégage du PJ. Par exemple, ce n'est pas parce qu'un joueur possède l'avantage " art martial ", et qu'il en fait souvent usage, que cette compétence deviendra un jour " divine " : Jackie Chan est devenu une véritable légende vivante grâce à la fantaisie que lui permet sa maîtrise du combat et à la personnalité qui s'en dégage.

Quelques précisions supplémentaires…

- L'accession à une compétence divine est indépendante du fait que cette compétence soit préalablement experte ou pas. Ce fait peut orienter le MJ dans son choix, mais il n'y est en aucun cas restreint ! Une compétence divine est avant tout liée à une nature profonde et non pas simplement à des aptitudes professionnelles.
- Un PJ peut bénéficier de plusieurs compétences divines qui peuvent être révélées simultanément ou en plusieurs temps.
- Que ce soit une seule compétence divine ou plusieurs, n'effectuez pas vos choix à la légère, car tout retour à la " normale " ne sera plus possible.
- Vous pouvez tout à fait choisir de révéler une compétence divine à un joueur de façon directe (" ah ! au fait…, ta compétence de pilotage spatial passe au niveau divin…"), ou bien lui laisser découvrir de manière dérivée, petit à petit en plusieurs étapes, ses nouvelles aptitudes (" Alors que le passage étroit se rapproche à une vitesse vertigineuse, tu restes serein, tu sais au plus profond de toi que " ça va passer…", alors que tes camarades, verts de peur, te supplient d'éviter l'obstacle. D'un coup, ton vaisseau s'engouffre dans la faille alors que tes poursuivants se fracassent contre la paroi de l'astéroïde…"). C'est comme vous le sentez…

Les compétences Divines Humaines

Combat

Compétences générales de combat : le personnage peut décider, grâce à sa compétence de combat, de frapper à la localisation de son choix.

Esquive : le joueur peut esquiver automatiquement une attaque, sans avoir besoin de faire un jet de dé.

Lancer : le joueur peut faire preuve d'une grande précision et arriver à faire passer le projectile par un trou à peine plus grand que l'objet lui-même.

Aptitudes naturelles

Acrobatie : le joueur peut faire preuve d'une très grande souplesse, capable de mouvements incroyables et de se faufiler là ou personne ne peut aller.

Course : le joueur va chercher au plus profond de son corps des ressources insoupçonnées et double sa vitesse de sprint.

Nage : le personnage peut doubler sa vitesse de nage, mais seulement sur des distances n'excédant pas 500m.

Discrétion : en milieu sauvage, le joueur peut diminuer la difficulté de ses jets de discrétion d'un nombre de points égal au niveau de sa compétence.

Repérage : en milieu urbain, le joueur peut diminuer la difficulté de ses jets de repérage d'un nombre de points égal au niveau de sa compétence.

Connaissances

Arts : le joueur est un tel maître dans les arts qu'il possède même la capacité de ressentir les subtilités des arts aliens. De plus, il parvient à communiquer à travers ses œuvres de façon universelle.

Histoire : le joueur peut se rappeler de n'importe quelle date de l'histoire Humaine et donner les évènements qui y sont rattachés. Il maîtrise parfaitement les mécanismes historiques dont découle la situation humaine actuelle.

Linguistique : le personnage est tellement doué en langue qu'il maîtrise même leurs finesses et leurs argots. Les langues aliens que le joueur connaît sont parlées très naturellement, et sans accent.

Politique : le personnage peut déterminer si quelqu'un lui ment.

Stratégie : le personnage peut réussir à deviner partiellement la stratégie ennemie. Il connaît tellement bien les habitudes aliens qu'il peut anticiper certaines de leurs réactions et deviner leur manière de se comporter.

Us & coutumes : le personnage peut reconnaître d'instinct n'importe quelle coutume même chez les peuples aliens méconnus.

Aliens : le personnage connaît de nombreuses choses sur les Aliens et même sur leur histoire. Il en sait parfois même plus que les aliens eux-mêmes.

Cyberobotique : le personnage peut réparer n'importe quel appareil cyberobotique et cela sans se soucier de la gravité de la panne, même si elle semblait irréparable.

Talents

Pilotages (doit être acquis séparément pour chaque type de pilotage) : le personnage peut semer un poursuivant. En dépensant un point de Chance il peut même se retrouver derrière lui.

Survie : le personnage connaît d'instinct la conduite à tenir en milieu hostile (au choix, à l'acquisition du niveau divin : désertique, jungle, urbain, etc.). Cette maîtrise lui permet de survivre indéfiniment sans recevoir un quelconque renfort. Il sait comment se nourrir, se cacher, se vêtir, etc.
Toutes les difficultés de discrétion et de repérage diminuent de 5pts.

Gravité 0 : cela fait trop peu de temps que les Humains sillonnent l'espace et leur morphologie s'adapte mal au manque d'apesanteur. Ils n'ont donc pas encore développé de capacités spéciales liées à la gravité 0.

Sciences

Armurerie : le personnage arrive à comprendre les mécanismes de toutes les armes, même celles d'origine alien. Cette capacité lui permet donc de réparer n'importe quelle arme et cela sans malus.

Biologie : le personnage a acquis une certaine affinité avec la faune ou la flore (au choix). Il est donc capable de ressentir leurs émotions, voire même de communiquer avec eux.

Chimie : le personnage est tellement compétent qu'il peut facilement trouver des produits de substitution

dans son environnement afin de réaliser ses expériences chimiques (tel le Mc Gyver moyen).

Électronique : le personnage est devenu si doué qu'il est désormais capable d'adapter l'électronique Humain à celle des peuples aliens.

Informatique : le personnage est un véritable expert en informatique. Il peut aisément reprogrammer une I.A. complexe.

Médecine : le personnage arrive à faire baisser une des blessures de son patient d'un niveau, quelle que soit sa gravité.

Physique : l'esprit du personnage est devenu tellement ouvert aux mystères de la physique qu'il acquiert la compétence secondaire PolyPhysique (comme chez les Grisons) au niveau 1. Cette compétence pourra être augmentée comme toute autre Science.

Social

Baratin : le personnage est tellement persuasif qu'il peut transformer radicalement les convictions d'une personne. Ce changement peut être permanent ou temporaire, cela dépend de l'intellect du sujet.

Commandement : le personnage a une autorité à toute épreuve. Il peut donner n'importe quel ordre, même si celui-ci est suicidaire. Aucun jet n'est nécessaire, c'est automatique.

Empathie : le personnage n'a désormais plus besoin de faire un jet pour percevoir les émotions des êtres Humains. Seul un jet est nécessaire pour les aliens, mais il se réalise sans aucun malus.

Intimidation : le personnage peut intimider (du moins empêcher d'attaquer pour les plus grosses) n'importe quelles créatures pensantes.

Mode : le personnage est un génie dans le domaine de la mode. Il est connu de tous pour ses goûts et son talent. Cette notoriété lui permet d'être de toutes les fêtes et de toutes les manifestations. Évidemment, pour un génie tel que lui, c'est toujours gratuit.

Séduction : le personnage connaît par cœur les désirs du sexe opposé (ou du même sexe, chacun ses penchants…) et il peut aisément les anticiper. Par son talent, le personnage peut faire craquer n'importe quelle proie même si celle-ci est fidèle. Cela ne marche qu'une fois sur une personne fidèle.

Les compétences Divines Ullars

Combat

Armes légères & Armes lourdes : le personnage peut optimiser la puissance de son arme pour augmenter les dommages qu'elle occasionne. L'Ullar rajoutera 1d10 aux dégâts qu'il fera.

Esquive : le joueur est capable d'esquiver automatiquement une attaque, sans avoir besoin de faire un jet de dé.

Lancer : le joueur peut lancer un objet à une distance deux fois supérieure à la normale.

Aptitudes naturelles

Acrobatie : le joueur peut faire preuve d'une très grande souplesse, capable de mouvements incroyables et de se faufiler là ou personne ne peut aller.

Course : le joueur va chercher au plus profond de son corps des ressources insoupçonnées et double sa vitesse de sprint.

Nage : le personnage peut doubler sa vitesse de nage, et cela même sur de très longues distances (jusqu'à 4000 m).

Discrétion : en milieu spatial (base, vaisseau, astéroïde, vide…), le joueur peut diminuer la difficulté de ses jets de discrétion d'un nombre de points égal au niveau de sa compétence.

Repérage : en milieu sauvage, le joueur peut diminuer la difficulté de ses jets de repérage d'un nombre de points égal au niveau de sa compétence.

Connaissances

Arts : les Ullars n'ont jamais approfondi les domaines artistiques. Ils ne possèdent donc pas de niveau divin dans cette compétence.

Histoire : le joueur peut se rappeler de n'importe quelle date de l'histoire Ullar et donner les évènements qui y sont rattachés. Il maîtrise parfaitement les mécanismes historiques dont découle la situation actuelle des clans.

Linguistique : le personnage est capable de comprendre les dialectes qui ont les mêmes constructions que les langues qu'il maîtrise déjà.

Politique : le personnage peut déterminer si quelqu'un lui ment.

Stratégie : le personnage peut réussir à deviner partiellement la stratégie ennemie. Il connaît tellement bien les habitudes aliens qu'il peut anticiper certaines de leurs réactions et deviner leur manière de se comporter.

Us & coutumes : le personnage peut reconnaître d'instinct n'importe quelle coutume même chez les peuples aliens méconnus.

Aliens : le personnage connaît de nombreuses choses sur les Aliens et même sur leur histoire. Il en sait parfois même plus que les aliens eux-mêmes.

Cyberobotique : le personnage peut réparer n'importe quel appareil cyberobotique et cela sans se soucier de la gravité de la panne, même si elle semblait irréparable.

Talents

Pilotages (doit être acquis séparément pour chaque type de pilotage) : le personnage peut semer un poursuivant. En dépensant un point de Chance il peut même se retrouver derrière lui.

Survie : le personnage connaît d'instinct la conduite à tenir en milieu hostile (au choix, à l'acquisition du niveau divin : désertique, jungle, urbain, etc.). Cette maîtrise lui permet de survivre indéfiniment sans recevoir un quelconque renfort. Il sait comment se nourrir, se cacher, se vêtir, etc.
Toutes les difficultés de discrétion et de repérage diminuent de 5pts.

Gravité 0 : en gravité 0, le personnage bénéficie d'un bonus de 5pts pour sa prochaine action physique.

Sciences

Armurerie : le personnage arrive à comprendre les mécanismes de toutes les armes, même celles d'origine alien. Cette capacité lui permet donc de réparer n'importe quelle arme et cela sans malus.

Biologie : le personnage ressent si un organisme vivant est dangereux ou non, malgré qu'il ne connaisse pas la nature du danger.

Chimie : le personnage est tellement compétent qu'il peut facilement trouver des produits de substitution dans son environnement afin de réaliser ses expériences chimiques (tel le Mc Gyver moyen).

Électronique : le personnage est devenu si doué qu'il est désormais capable d'adapter l'électronique Ullar à celle des peuples aliens.

Informatique : Le personnage est tellement doué qu'il peut créer des virus complexes.

Médecine : le personnage arrive à faire baisser une des blessures de son patient d'un niveau, quelle que soit sa gravité.

Physique : l'esprit du personnage est devenu tellement ouvert aux mystères de la physique qu'il acquiert la compétence secondaire PolyPhysique (comme chez les Grisons) au niveau 1. Cette compétence pourra être augmentée comme toute autre Science.

Artefact : au niveau divin, en plus de permettre de faire fonctionner les artefacts, cette compétence permet de lire dans la matière comme dans un livre : reconnaître les modifications dans la matière et ce qui les a causées, dater des évènements grâce aux traces laissées dans la matière, assembler les éléments pour créer des artefacts, etc.

Social

Baratin : le personnage est tellement persuasif qu'il peut transformer radicalement les convictions d'une personne. Ce changement peut être permanent ou temporaire, cela dépend de l'intellect du sujet.

Commandement : le personnage a une autorité à toute épreuve. Il peut donner n'importe quel ordre même si celui-ci est suicidaire. Aucun jet n'est nécessaire, c'est automatique.

Empathie : le personnage n'a désormais plus besoin de faire un jet pour percevoir les émotions des Ullars. Seul un jet est nécessaire pour les aliens, mais il se réalise sans aucun malus.

Intimidation : le personnage peut intimider (du moins empêcher d'attaquer pour les plus grosses) n'importe quelles créatures pensantes.

Mode : accessible uniquement pour les femelles Ullars. Le personnage devient un génie dans le domaine de la mode. Elle est connue de tous pour ses goûts et son talent. Cette notoriété lui permet d'être de toutes les fêtes et de toutes les manifestations. Évidemment, pour un génie tel qu'elle, c'est toujours gratuit.

Séduction : le personnage connaît par cœur les désirs du sexe opposé (ou du même sexe, chacun ses penchants…) et il peut aisément les anticiper. Par son talent, le personnage peut faire craquer n'importe quelle proie même si celle-ci est fidèle. Cela ne marche qu'une fois sur une personne fidèle.

Les compétences Divines Adhaarax

Combat

Armes blanches & Corps à corps : l'Adhaarax libère toute sa férocité pour frapper. Il ajoute 1d10 aux dégâts de son attaque.

Esquive : le joueur diminue de 5pts les difficultés de toutes les esquives qu'il fera pendant une minute.

Arts martiaux : l'Adhaarax maîtrise parfaitement son art, il peut dorénavant en apprendre un autre même si c'est un art martial alien.

Lancer : les réflexes du personnage sont tellement aiguisés qu'il peut lancer un objet plus rapidement que quiconque. Il bénéficie d'un bonus d'1d10 à son jet d'initiative pour cette action.

Aptitudes naturelles

Acrobatie : le joueur peut faire preuve d'une très grande souplesse, capable de mouvements incroyables et de se faufiler là ou personne ne peut aller.

Course : le joueur peut courir à vitesse moyenne (pas en sprint) pendant une heure sans se fatiguer.

Nage : le personnage, dans le cas où il devrait agir sous l'eau, n'aurait aucun malus dû à cet environnement liquide pour sa prochaine action.

Discrétion : en milieu urbain, le joueur peut diminuer la difficulté de ses jets de discrétion d'un nombre de points égal au niveau de sa compétence.

Repérage : en milieu spatial, le joueur peut diminuer la difficulté de ses jets de repérage d'un nombre de points égal au niveau de sa compétence.

Évolution : l'adhaarax maîtrise parfaitement son processus d'évolution. Il peut adapter son corps, ses défenses immunitaires et sa carapace de combat (l'apparence), bien plus rapidement que n'importe quel Adhaarax moyen. Cela lui prend 10 - (le niveau de la compétence) heures. La plupart des changements sont volontaires, mais il arrive parfois que l'Adhaarax change sans même s'en rendre compte, par instinct.

Connaissances

Arts : le joueur est un tel maître dans les arts qu'il possède même la capacité de ressentir les subtilités des arts aliens. De plus, il parvient à communiquer à travers ses œuvres de façon universelle.

Histoire : le joueur peut se rappeler de n'importe quelle date de l'histoire Adhaarax et donner les évènements qui y sont rattachés. Il maîtrise parfaitement les mécanismes historiques dont découle la situation actuelle de son peuple.

Linguistique : le personnage est capable de comprendre les dialectes qui ont les mêmes constructions que les langues qu'il maîtrise déjà.

Politique : le personnage peut déterminer si quelqu'un lui ment.

Stratégie : le personnage peut réussir à deviner partiellement la stratégie ennemie. Il connaît tellement bien les habitudes aliens qu'il peut anticiper certaines de leurs réactions et deviner leur manière de se comporter.

Us & coutumes : le personnage peut reconnaître d'instinct n'importe quelle coutume même chez les peuples aliens méconnus.

Aliens : le personnage connaît de nombreuses choses sur les Aliens et même sur leur histoire. Il en sait parfois même plus que les aliens eux-mêmes.

Cyberobotique : le personnage peut réparer n'importe quel appareil cyberobotique et cela sans se soucier de la gravité de la panne, même si elle semblait irréparable.

Talents

Pilotages (doit être acquis séparément pour chaque type de pilotage) : le personnage peut semer un poursuivant. En dépensant un point de Chance il peut même se retrouver derrière lui.

Survie : le personnage connaît d'instinct la conduite à tenir en milieu hostile (au choix, à l'acquisition du niveau divin : désertique, jungle, urbain, etc.). Cette maîtrise lui permet de survivre indéfiniment sans recevoir un quelconque renfort. Il sait comment se nourrir, se cacher, se vêtir, etc.
Toutes les difficultés de discrétion et de repérage diminuent de 5pts.

Gravité 0 : en gravité 0, le personnage bénéficie d'un bonus de 5pts pour sa prochaine action physique.

Sciences

Armurerie : le personnage arrive à comprendre les mécanismes de toutes les armes, même celles

d'origine alien. Cette capacité lui permet donc de réparer n'importe quelle arme et cela sans malus.

Biologie : le personnage a acquis une certaine affinité avec la faune et la flore. Il est capable de percevoir les liens qui les unissent et l'équilibre qui en émane. Si quelque chose perturbe cet équilibre, le personnage le ressentira.

Chimie : le personnage est tellement compétent qu'il peut facilement trouver des produits de substitution dans son environnement afin de réaliser ses expériences chimiques (tel le Mc Gyver moyen).

Électronique : le personnage est devenu si doué qu'il est désormais capable d'adapter l'électronique Adhaarax à celle des peuples aliens.

Informatique : le personnage est tellement doué qu'il peut créer des programmes d'infiltration complexes. Ces programmes peuvent servir à pénétrer les réseaux sans se faire remarquer par les systèmes de protection. Le personnage devient un véritable fantôme informatique.

Médecine : les Adhaarax ne possèdent pas de compétence divine pour la médecine. Vu leurs capacités physiques, les soins n'ont jamais été leurs priorités.

Physique : l'esprit du personnage est devenu tellement ouvert aux mystères de la physique qu'il acquiert la compétence secondaire PolyPhysique (comme chez les Grisons) au niveau 1. Cette compétence pourra être augmentée comme toute autre Science.

Social

Baratin : le personnage est tellement persuasif qu'il peut transformer radicalement les convictions d'une personne. Ce changement peut être permanent ou temporaire, cela dépend de l'intellect du sujet.

Commandement : les adhaarax ne voient pas la chaîne de commandement comme tous les êtres pensants de l'espace. Ils n'ont donc pas développé de niveau divin pour cette compétence.

Empathie : le personnage n'a désormais plus besoin de faire un jet pour percevoir les émotions des Aliens.

Intimidation : le personnage peut intimider (du moins empêcher d'attaquer pour les plus grosses) n'importe quelles créatures pensantes.

Mode : les Adhaarax n'ont aucune considération pour la mode. Ils ne possèdent donc pas de niveau divin pour cette compétence.

Séduction : le personnage connaît par cœur les désirs du sexe opposé (ou du même sexe, chacun ses penchants…) et il peut aisément les anticiper. Par son talent, le personnage peut faire craquer n'importe quelle proie, même si celle-ci est fidèle. Cela ne marche qu'une fois sur une personne fidèle.