

Nom	Effet	Spécialités		Échelle des coûts	
		Nécessite	Coût	(pts d'expérience)	
				Nécessite	Coût
Anticorps	+1 aux jets de résistance au poison		8		
Armure Lourde	Sacrifie 1pt d'armure supplémentaire		8		
Armurier expérimenté	Divise par 2 le temps de customisation	Customisation +2	4	rien	8
Bluff	+1 aux jets d'intimidation	Commandement +2	4	+1	6
Briseur de serrures	+1 aux jets de crochetage	Crochetage +2	4	+2	4
Brute	Force +1 / Esprit -1	Corps à corps +2	4	+3	2
Chirurgien de terrain	+1 PV soigné	Soigneur expérimenté	4	spé/carac	4
Constitution forte	Constitution +1 / Agilité -1		8		
Finesse	+1 aux jets d'armes / -1 aux jets de dégâts	Armes à feu +2	4		
Fusilier	-1 sur le malus de tirs en rafale	Armes à feu +2	4		
Goniométrie	+1 aux jets radio	Communication +3	2		
Grenadier	Portée des grenades passe à for x 5 mètres		8		
Lames mortelles	+1 aux dégâts d'armes blanches	Armes Blanches +2	4		
Logique électronique	+1 aux jets d'informatique	Informatique +2	4		
Ninja	+1 aux jets de discrétion	Discrétion +2	4		
Nouvelle chance	Retenter un jet de déminage	Crochetage +3	2		
Œil de lynx	Perception +1		8		
Perceur de codes	+1 aux jets de piratage	Informatique +3	2		
Pilote de glace	+1 aux jets de pilotage en stress	Pilotage +1	6		
Réflexes surhumains	+1 aux jets d'esquive		8		
Soigneur expérimenté	+1 PV soigné	Premiers Soins +2	4		
Sprinter	+3m de course en ligne droite en combat	Agilité à 5+	4		
Tir rapide	Cadence armes +1	Armes à feu +3	2		
Tireur d'élite	+1 aux jets de tir	Œil de lynx	4		

Remarques

Le « Tir rapide » ne s'applique qu'aux armes dont la contenance du chargeur est supérieure à la cadence de l'arme (dans la limite des balles restantes dans le chargeur)