**Expérience en spécialisations**

Il ne faut pas oublier, lors des phases d’expérience, qu’il est permis d’augmenter les valeurs de ses spécialisations, voire d’en acheter d’autres.

Les « Spés » vont de +2 à +12 (CF page 35), en montant par tranche de 2 points.

Acheter une nouvelle spé coûte 4 points (pour une valeur de 2), qu’elle corresponde ou non à son archétype.

Augmenter la valeur d’une spé coûte le double du nombre de la valeur suivante, qu’elle corresponde ou non à son archétype (par exemple 12 points pour passer de 4 à 6).

Je re-liste ici les spés de chaque archétype, j’y répartis aussi celles liés aux métiers (CF pages 54 & 55, en bleu), et je rajoute mes propres idées (en rouge), indiquant toujours entre parenthèses les talents concernés par la spé :

**Mégas de tous archétypes :**

\_ Créer un Point de Transit (Transit)

\_ Détecter un Point de Transit (Observer, Transit)

\_ Utiliser un Point de Transit (Transit)

\_ Réparer/Fermer un Point de Transit (Transit)

\_ Faille spatio-temporelle (Observer, Transit)

\_ Non-Créatures (Tisser des liens, Interpréter, Persuader, Transit)

\_ Sondage Transfert (Observer, Interpréter, Transfert)

\_ Se Transférer (Transfert)

\_ Revenir d’un Rejet psychique (Transfert)

\_ Réminiscence (Interpréter, Transfert)

\_ Blocage Transfert (jet de résistance au transfert)

\_ Une des Voies de sa Sphère Psy (Psy)

**Fouineurs (CF page 44) :**

\_ Infiltration (Clandestin, Paraitre, Interpréter)

\_ Fouille en règle (Observer, Manips, Interpréter)

\_ Mobiliser des indignés (Diriger, Persuader)

\_ Intrusion (Furtivité)

\_ Faussaire (Clandestin, Manips, Interpréter)

\_ Chiqué (Paraître, Combat mains nues)

\_ Investiguer (Interpréter, Persuader, Observer, Habités)

\_ Bohème survivre dans la dèche (Habités, Tisser des liens, Clandestins, Paraitre)

\_ Escalade d’immeuble et saut urbain (Observer, Acrobaties, Manips)

**Médians (CF page 45) :**

\_ Infiltrer les circuits de pouvoir (Pouvoir, Interpréter, Paraitre)

\_ Apaiser une assistance (persuader, Diriger)

\_ Repérer les connivences (Interpréter, Habités)

\_ Négocier (persuader)

\_ Agréable compagnie (Pouvoir, Interpréter, Paraitre, Tisser des liens)

\_ Gérer équipe, recruter (Diriger, Paraitre, Observer, Habités)

\_ Réseau d’infos (Paraitre, Persuader, Tisser des liens, Habités)

\_ Secret des affaires (Interpréter, Tisser des liens, Pouvoir, Habités)

\_ Etat civil et administration (Habités, Interpréter, Pouvoir)

**Biocybs (CF page 46) :**

\_ Soins précis et secourisme (Observer)

\_ Poisons, drogues (Interpréter, Manips)

\_ Thérapie verbale (Persuader)

\_ Abri de fortune (Manips)

\_ Instruments médicaux (Manips, Scientechs)

\_ Ca va bien se passer (Persuader, Paraitre, Tisser des liens)

**Conceptechs (CF page 47) :**

\_ Pièce de remplacement (Manips)

\_ Mode d’emploi (Observer)

\_ Grandes machines (Scientechs, Manips, Conduire)

\_ Marché de récup’ (Habités, Scientechs, Clandestin, Interpréter, Persuader)

\_ Concepteur (Scientechs, Manips, Observer, Interpréter)

\_ Conduite/pilotage risqués d’un type précis de véhicule ou monture (Conduire, Manips, Habités, Sauvages)

\_ Itinéraire d’après carte (Observation, Habités, Sauvages)

\_ Pirater portes et alarmes digitales (Observer, Scientechs, Manips)

**Ethnorangers (CF page 48) :**

\_ Pistage orientation (Observer, Interpréter)

\_ Premier contact tribu (Tisser des liens, Interpréter)

\_ Premiers soins (Observer, Manips, Sauvages)

\_ Chercher nourriture (Observer, Sauvages)

\_ Combat primitif (Acrobaties, Interpréter, Paraitre, Combat mains nues, Armes courtes)

\_ Œil de singe (Acrobaties, Observer, Furtivité)

**Patrouilleurs (CF page 49) :**

\_ Archi & ruines (Habités, Sauvages, Observer, Interpréter)

\_ Premier contact urbain (interpréter, Paraitre, Tisser des liens, Observer, Habités)

\_ Combat en bâtiment (Habités, Scientechs, Militaires, Pouvoir, Observer, Furtivité, Interpréter)

\_ Tailleur de pierre (Manips, Habités)

\_ Intendance & gestion des denrées (Observer, Diriger, Manips, Habités)

\_ Remarquer lieux ou individus dangereux (Interpréter, Observer, Paraitre, Habités, Sauvages)

\_ Pièges et dispositifs défensifs (Observer, Habités, Sauvages, Scientechs)

\_ Déverrouiller portes et alarmes mécaniques (Observer, Manips)

**Sensits (CF page 50) :**

\_ Vraie nature (Interpréter)

\_ Storytelling (Habités, Observer, Interpréter)

\_ Influence (Persuader, Interpréter, Paraitre)

\_ Chef-d’œuvre (Interpréter, Manips, Habités)

\_ Réseau d’alliés (Tisser des liens, Habités)

\_ Débattre (Persuader, Paraitre, Interpréter)

\_ Confident (Interpréter, Tisser des liens)

\_ Secrets locaux (Interpréter, Habités, Ruraux)

\_ Effrayer (Paraitre, Persuader)

\_ Trouver Mécénat (Pouvoir, Habités, Persuader, Tisser des liens)

**Escorteurs (CF page 51) :**

\_ Stop combat (Combat mains nues)

\_ Tactiques d’urgence (Diriger)

\_ Voies dangereuses (Urbains)

\_ Bandes et fanatiques (urbains, Clandestin, Interpréter, Paraitre)

\_ Extraire-exfiltrer (Combat mains nues, Esquive)

\_ Mondanités et activités ludiques (Habités, Pouvoir, Paraitre, Observer, Interpréter)

\_ Coordonner une foule au combat (Diriger)

\_ Technique spéciale d’art martial (mains nues)

\_ Sniper (une des 3 formes de Tir)

\_ Botte secrète (une des 6 armes courtes ou longues)