

ACADÉMIQUE

Plan de Carrière - Expertise/Interface

La carrière Académique représente plusieurs années consacrées aux études et à l'apprentissage, avec un fort penchant pour la science et la logique. Les Académiques se retrouvent dans tous les postes spécialisés des autres domaines où ils font valoir leurs longues années d'études ; les Académiques Militaires tendent à être des médecins de combat, les Académiques Clandestins sont souvent des détectives, les Explorateurs Académiques peuvent être des exobiologistes ou les chercheurs d'une expédition.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Choisissez l'un des déclencheurs suivants, vous permettant d'évoluer dans votre carrière. Vous pouvez également faire évoluer votre carrière secondaire. Le **Secteur 11 - Départs, page 78**, aborde les règles d'évolution des personnages, **Évolution de Carrière, page 1**.

DESCRIPTIONS

Choisissez une description dans la liste suivante pour votre personnage. Celle-ci est l'une des facettes de votre apparence physique ou de votre comportement (elle s'ajoutera aux deux choix provenant de votre seconde carrière et de votre origine).

Élancé, Pâle, Âgé, Grand-Coeur, Hautain, Distrain.

ESPACE DE TRAVAIL

Choisissez un seul espace de travail parmi ceux offerts par vos deux carrières. Celui-ci s'intégrera dans l'univers de jeu en tant que pièce, secteur ou bâtiment.

- ▶ **Médical** : Environnement stérile. Infirmerie, cryo-tubes, robot chirurgical, chambre d'isolation, service de rééducation.
- ▶ **Recherche** : Senseurs récoltant des données scientifiques. Laboratoire, caissons de confinement, scanners échantillonneurs, stockage hermétique.



| ÉDUCATION | COMPÉTENCES ACADÉMIQUES |
|---|---|
| <p>Lorsque vous gagnez un ou plusieurs Points de Données concernant un sujet, chaque allié qui était présent ou impliqué gagne également un Point de Donnée concernant ce sujet.</p> | <p><i>Si l'une de vos carrières est Académique, alors vous pouvez faire votre choix dans les compétences suivantes, lors de la création de votre personnage.</i></p> <p>Éducation : Partager vos découvertes avec vos alliés.</p> <p>Chimie : Concocter diverses drogues et autres produits chimiques dans un laboratoire.</p> <p>Chirurgie : Effectuer des procédures médicales avancées.</p> <p>Déduction : Tirer des conclusions rapides, concernant une situation.</p> <p>Jargon Techno : Donner des instructions techniques détaillées.</p> |
| CHIMIE | CHIRURGIE |
| <p>Lorsque vous créez un antidote, un vaccin, une drogue, un poison ou un pathogène en laboratoire, déclarez les effets visés et la méthode de transmission (aérosol, injection, pilule, etc). Faites un jet+Expertise.</p> <p>Sur un 10+, vous parvenez à le créer.</p> <p>Sur un 7-9, celui-ci aura une efficacité moindre, ou des effets secondaires inattendus.</p> | <p>Lorsque vous utilisez un équipement médical, votre compétence Rapiécer peut être utilisée pour greffer des prothèses et pratiquer des reconstructions chirurgicales sur des êtres vivants. Cela traite également les blessures critiques.</p> |
| DÉDUCTION | JARGON TECHNO |
| <p>La première fois que vous êtes témoin d'une situation, vous pouvez poser l'une des questions suivantes, à laquelle le MJ devra répondre honnêtement. Qui ou quoi...</p> <ul style="list-style-type: none"> • est le plus vulnérable dans cette situation ? • est le plus dangereux dans cette situation ? • est la cause de cette situation ? | <p>Vous pouvez Commander un équipage en utilisant Expertise plutôt qu'Influence. Les cibles de votre Commandement peuvent alors effectuer une tâche technique ou scientifique mineure, sans tenir compte de leurs compétences.</p> |

À chaque session, tous les personnages marquent leur expérience, la première fois que...

- ▶ Une forme de vie est sauvée ou détruite grâce à la science.
- ▶ Une leçon vitale est apprise.
- ▶ Une expérience donne des résultats inattendus.
- ▶ Un sujet est entièrement analysé.
- ▶ Un phénomène fascinant est expliqué.

CLANDESTIN

Plan de Carrière - Mental/Interface

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Choisissez l'un des déclencheurs suivants, vous permettant d'évoluer dans votre carrière. Vous pouvez également faire évoluer votre carrière secondaire. Le **Secteur 11 - Départs, page 78** aborde les règles d'évolution des personnages, **Évolution de Carrière, page 1**.

La carrière de Clandestin constitue une sinistre profession, basée sur les informations et l'invisibilité. Les agents Clandestins tendent à maintenir un profil bas et subtil, quelle que soit leur profession complémentaire ; les Industriels Clandestins font de terrifiants saboteurs, les Renégats Clandestins de redoutables assassins, quant aux Personnalités Clandestines, ce sont d'habiles infiltrateurs et espions. Ironiquement, ces agents Clandestins constituent également de très efficaces (et effrayants) représentants de la loi.

DESCRIPTIONS

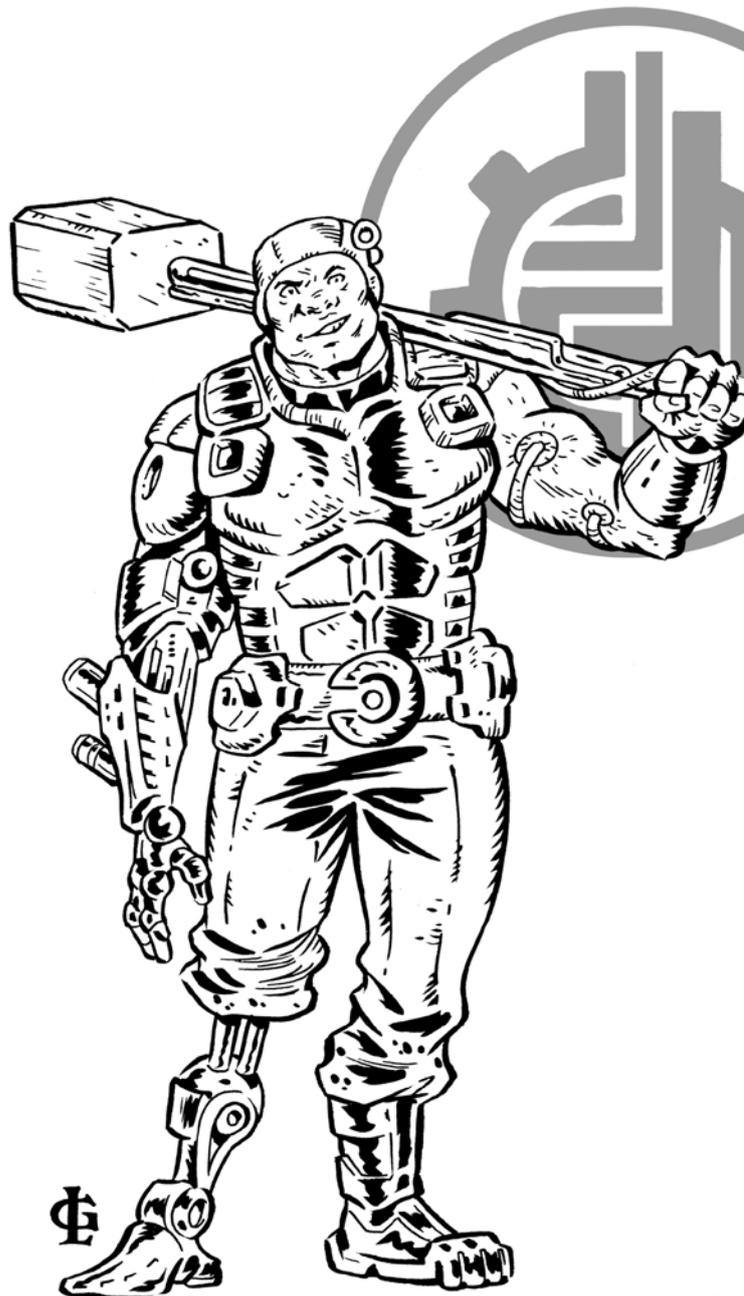
Choisissez une description dans la liste suivante pour votre personnage. Celle-ci est l'une des facettes de votre apparence physique ou de votre comportement (elle s'ajoutera aux deux choix provenant de votre seconde carrière et de votre origine).

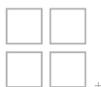
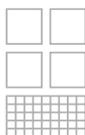
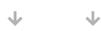
Nez en bec d'aigle, Sinistre, Efflanqué, Ordinaire, Suspicieux, Chauve.

ESPACE DE TRAVAIL

Choisissez un seul espace de travail parmi ceux offerts par vos deux carrières. Celui-ci s'intégrera dans l'univers de jeu en tant que pièce, secteur ou bâtiment.

- ▶ **Discret** : Difficile à détecter, camouflage high-tech, dispositif d'invisibilité ou de dissimulation. Brouilleur de scanner, atténuateur de sons, portes ou pièces cachées.
- ▶ **Sécurisé** : Senseurs de personnes et de mouvements. Caméras de sécurité, stations de surveillance, cellules de détention, portes de sécurité.





| | |
|--|--|
| DISCRÉTION Chaque fois que vous êtes libre de vous déplacer à votre guise, et n'êtes pas observé, vous pouvez choisir de disparaître sans laisser de trace. Vous pouvez ensuite réapparaître au milieu de l'action, tant que vous êtes capable d'expliquer comment vous êtes arrivé là. | COMPÉTENCES CLANDESTINES <i>Si l'une de vos carrières est Clandestine, alors vous pouvez faire votre choix dans les compétences suivantes, lors de la création de votre personnage.</i> Discrétion : Disparaître sans laisser de trace, apparaître ailleurs. Sabotage : Trafiquer quelque-chose, le faire échouer. Assassinat : Provoquer secrètement la mort de quelqu'un. Surveillance : Garder un œil sur une personne, un objet ou un groupe. Interrogatoire : Convaincre une personne désespérée de révéler des informations. |
| SABOTAGE Lorsque vous trafiquez une machine, des plans, etc, décrivez comment vous procédez, puis faites un Jet+[Carac]. Sur un 10+ la cible de votre sabotage est condamnée à échouer, exactement comme vous l'aviez prévu. Sur un 7-9, la cible de votre sabotage est condamnée à échouer de manière spectaculaire, horrible ou comique, au choix du MJ. | ASSASSINAT Toute Action réussie (10+) qui provoque la mort de quelqu'un ne laisse également aucune trace de votre forfait. |
| SURVEILLANCE Après avoir Accédé aux données personnelles de quelqu'un, vous pouvez désormais suivre ses déplacements publics (localisation approximative, interactions, transactions, etc). Vous n'êtes capable de suivre qu'une seule personne à la fois. | INTERROGATOIRE Lorsque vous questionnez quelqu'un étant à votre merci, vous gagnez trois Points de Données le concernant : sa vie, son travail, ses transactions, ses amis, sa famille, ses fautes, ses secrets honteux, etc. |

À chaque session, tous les personnages marquent leur expérience, la première fois que...

- ▶ Un "accident" intentionnel se produit.
- ▶ Une victime subit une peur bleue.
- ▶ Une conspiration est découverte.
- ▶ Un acte est effectué secrètement.
- ▶ Un noir secret est soutiré.

COMMERCIAL

Plan de Carrière - Influence/Expertise

La force de la carrière Commerciale réside dans la possibilité de conclure des transactions, d'acquérir des biens, et de gérer un réseau complexe de dettes et d'influences inter-factions. Pratiquement toutes les autres carrières tirent un bénéfice du pouvoir d'achat du Commercial. Les Industriels Commerciaux sont capable de changer le plomb en or, les Technocrates Commerciaux sont toujours conscients des meilleurs prix et de toutes les opportunités et les Spationautes Commerciaux peuvent faire parvenir des marchandises jusqu'aux confins de l'espace.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Choisissez l'un des déclencheurs suivants, vous permettant d'évoluer dans votre carrière. Vous pouvez également faire évoluer votre carrière secondaire. Le **Secteur 11 - Départs, page 78** aborde les règles d'évolution des personnages, **Évolution de Carrière, page 1**.

DESCRIPTIONS

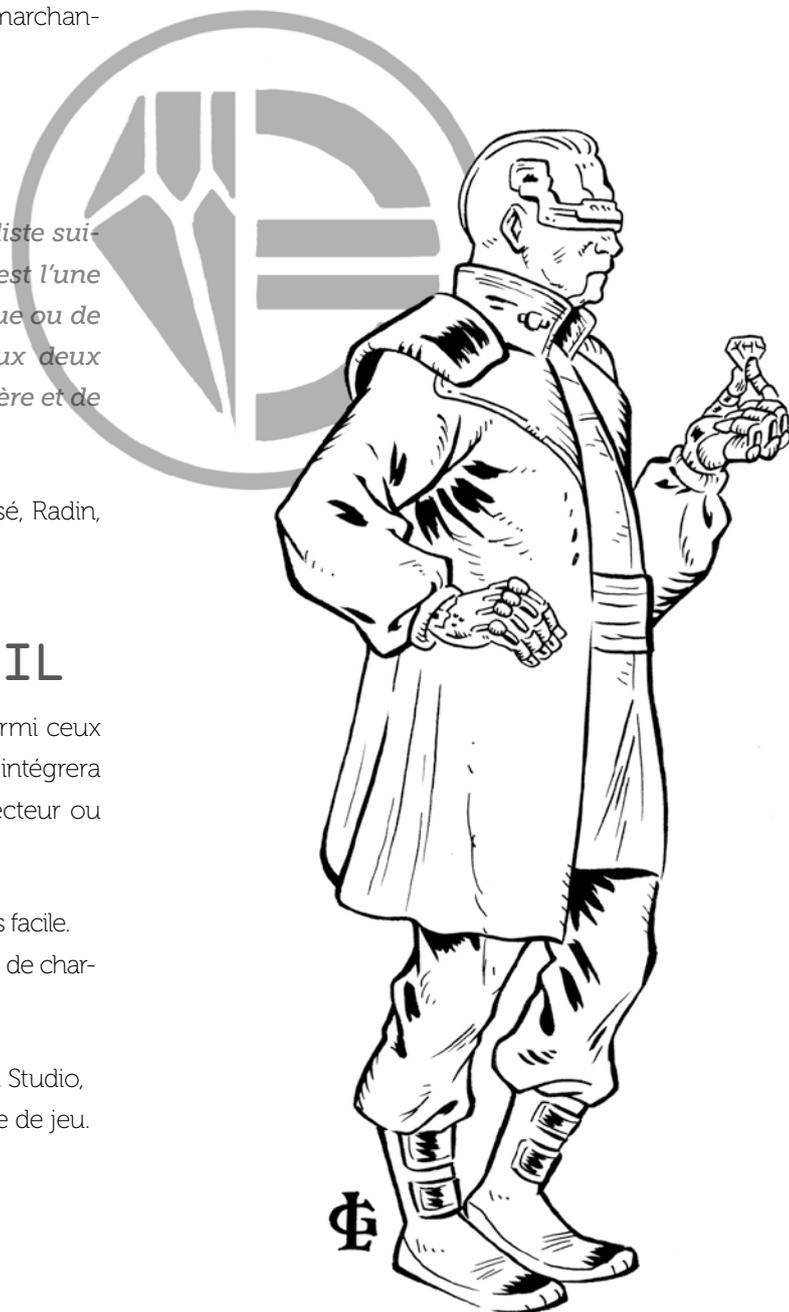
Choisissez une description dans la liste suivante pour votre personnage. Celle-ci est l'une des facettes de votre apparence physique ou de votre comportement (elle s'ajoutera aux deux choix provenant de votre seconde carrière et de votre origine).

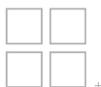
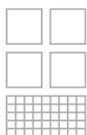
Mielleux, Bien portant, Manucuré, Stressé, Radin, Futé.

ESPACE DE TRAVAIL

Choisissez un seul espace de travail parmi ceux offerts par vos deux carrières. Celui-ci s'intégrera dans l'univers de jeu en tant que pièce, secteur ou bâtiment.

- ▶ **Mercantile** : Publicité imposante, accès facile.
Grande volume de stockage, systèmes de chargement automatisés.
- ▶ **Loisir** : Relaxant, invitant, bien éclairé. Studio, salon, système de divertissement, aire de jeu.





COSTUME

Vous possédez un costume unique de Classe 3. Si celui-ci venait à être perdu ou endommagé, alors vous pouvez décider de l'abandonner pour consacrer une longue période à acquérir une nouvelle tenue, comme si celle-ci était votre costume, en lui ajoutant une amélioration supplémentaire.

COMPÉTENCES COMMERCIALES

Si l'une de vos carrières est Commerciale, alors vous pouvez faire votre choix dans les compétences suivantes, lors de la création de votre personnage.

Costume : Vous possédez un costume unique est luxueux, taillé sur mesure rien que pour vous.

Marketing : Trouver le bon type de marché dans tous les secteurs civilisés.

Perspécacité : Vous êtes capable d'émettre un jugement rapide sur le climat économique local.

Luxe : Vous possédez de belles choses, et disposez d'un assistant PNJ.

Corruption : Vous faites des Acquisitions sociales ou politiques

MARKETING

Lorsque vous arrivez dans une zone civilisée, choisissez un type de marché. Vous pouvez facilement trouver ce type de marché localement.

- **Élite** : Raffiné, exigeant.
- **Secret** : Discret, illicite.
- **Motivé** : Rapide, agréable.

PERSPICACITÉ

La première fois que vous visitez un marché ou un environnement, vous pouvez poser l'une des questions suivantes et le MJ devra y répondre honnêtement :

- Qu'est-ce qui est exploitable à mon profit, ici ?
- Quelle marchandise est très demandée, ici ?
- Qui est le plus gros acteur économique local ?

LUXE

Vos vêtements, possessions et quartiers sont luxueux et coûteux. Vous gagnez l'un des PNJ suivants en tant que domestique : Majordome, Assistant, Compagnon ou Conseiller. Donnez un nom à ce PNJ et une description de deux à quatre mots.

CORRUPTION

Vous pouvez utiliser Acquisition pour acheter les choses suivantes :

- Pouvoir politique
- Décisions légales
- Implications des factions
- Immunité diplomatique

À chaque session, tous les personnages marquent leur expérience, la première fois que...

- ▶ Une solution est achetée.
- ▶ Un achat frivole est fait.
- ▶ Une célébration est organisée.
- ▶ Une ressource précieuse est découverte.
- ▶ Un conteneur cargo est échangé.

EXPLORATEUR

Plan de Carrière - Mental/Physique

L'Explorateur est la carrière la plus périlleuse et risquée, il est toujours à la recherche de nouveaux horizons et de nouveaux trésors. Les autres carrières qui ont régulièrement à affronter des environnements hostiles et inexplorés bénéficieront du courage et de l'instinct de survie de l'Explorateur. Les Explorateurs Commerciaux sont des prospecteurs ou des chasseurs de gros gibier, cherchant les profits sur des planètes hostiles, les Explorateurs Spationautes sont des pilotes intrépides et des navigateurs aventureux, les Explorateurs Militaires tendent à être des guérilleros ou des éclaireurs.

Sondeur : Scanners planétaires (météo, activité géologique, etc). Lanceur de sonde, holo-projecteur topographique, flotte de véhicules.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Choisissez l'un des déclencheurs suivants, vous permettant d'évoluer dans votre carrière. Vous pouvez également faire évoluer votre carrière secondaire. Le **Secteur 11 - Départs, page 78** aborde les règles d'évolution des personnages, **Évolution de Carrière, page 1**.

DESCRIPTIONS

Choisissez une description dans la liste suivante pour votre personnage. Celle-ci est l'une des facettes de votre apparence physique ou de votre comportement (elle s'ajoutera aux deux choix provenant de votre seconde carrière et de votre origine).

Buriné, Usé, Négligé, Bourru, Joyeux, Impétueux.

ESPACE DE TRAVAIL

Choisissez un seul espace de travail parmi ceux offerts par vos deux carrières. Celui-ci s'intégrera dans l'univers de jeu en tant que pièce, secteur ou bâtiment.

Robuste : Capable d'endurer les climats les plus rudes et les météos les plus extrêmes. Équipé d'une unité de décontamination, d'un potager hydroponique, d'un système avancé de recyclage d'eau/air/déchets, et autonome en énergie.



| AVANCER VERS L'INCONNU | COMPÉTENCES D'EXPLORATEUR |
|--|---|
| <p>Lorsque vous dirigez une expédition se lançant vers l'inconnu, faites un Jet+Mental.</p> <p>Sur un 10+, faites un choix dans la liste suivante.</p> <p>Sur un 7-9, le MJ fait un choix. Vous rencontrez...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quelque-chose de potentiellement profitable. • Quelque-chose d'utile immédiatement. • Quelque-chose d'unique et fantastique. | <p><i>Si l'une de vos carrières est Explorateur, alors vous pouvez faire votre choix dans les compétences suivantes, lors de la création de votre personnage.</i></p> <p>Avancer vers l'inconnu : L'espace, frontière de l'infini, là où vous trouverez peut-être des trucs cool.</p> <p>Reconnaissance : Découvrez les opportunités et les dangers de chaque nouvel horizon.</p> <p>Survie : Récupérer des outils basiques et des fournitures dans pratiquement n'importe quel environnement.</p> <p>Intrépide : Tenter une manœuvre inutilement risquée pour augmenter vos chances de réussite.</p> <p>Véhicule Customisé : Vous possédez un véhicule terrestre surpuissant et unique.</p> |
| RECONNAISSANCE | SURVIE |
| <p>Lorsque vous faites une Évaluation de n'importe quel aspect d'un environnement sauvage (animaux, plantes, météo, terrain, dangers, etc.) sur un 10+ vous gagnez trois Points de Données concernant cet aspect, et sur un 7-9 vous gagnez un Point de Données concernant cet aspect.</p> | <p>Vous êtes capable de récupérer les choses suivantes pratiquement partout, hormis dans les environnements désolés les plus inhospitaliers :</p> <ul style="list-style-type: none"> • De la nourriture et des boissons relativement comestibles. • Des médicaments basiques ou des fournitures de premiers soins. • Kit de survie en Milieu Sauvage • Arme au corps à corps Primitive de Classe 0 |
| INTRÉPIDE | VÉHICULE CUSTOMISÉ |
| <p>Lorsque vous tentez une Action inutilement risquée, où les chances sont d'un million contre un, jetez 1d6 au lieu du Jet habituel. Sur un 4, 5 ou 6, cette Action est un succès retentissant. Sur un 1, 2 ou 3, cette action est un échec spectaculaire, ayant de terribles conséquences.</p> | <p>Vous possédez un véhicule customisé de Classe 3. Si ce véhicule est perdu, vous pouvez consacrer une longue période à acquérir un nouveau véhicule customisé comme étant le vôtre, en lui ajoutant une amélioration supplémentaire.</p> |

À chaque session, tous les personnages marquent leur expérience, la première fois que...

- ▶ Une environnement alien sauvage est traversé.
- ▶ Un acte audacieux échoue de manière spectaculaire.
- ▶ Un objet nécessaire est récupéré.
- ▶ Une prouesse ridicule fait pencher la chance de votre côté.
- ▶ Un lieu oublié est mis à jour.



INDUSTRIEL

Plan de Carrière - Expertise/Physique

La carrière Industrielle permet de modifier l'environnement en construisant, en améliorant et en démolissant. Les autres carrières profitent nettement de la capacité de l'Industriel à créer, réparer et maintenir toute une variété de machines. Les Explorateurs Industriels sont des colons et des pionniers, Les Académiques Industriels tendent à être des inventeurs travaillant sur de nouveaux prototypes, et les Renégats Industriels sont des charognards et des pilliers d'épaves.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Choisissez l'un des déclencheurs suivants, vous permettant d'évoluer dans votre carrière. Vous pouvez également faire évoluer votre carrière secondaire. Le **Secteur 11 - Départs, page 78** aborde les règles d'évolution des personnages, **Évolution de Carrière, page 1**.

DESCRIPTIONS

Choisissez une description dans la liste suivante pour votre personnage. Celle-ci est l'une des facettes de votre apparence physique ou de votre comportement (elle s'ajoutera aux deux choix provenant de votre seconde carrière et de votre origine).

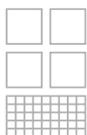
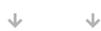
Musclé, Couvert de cambouis, Ridé, Rigoureux, Bourru, Concentré.

ESPACE DE TRAVAIL

Choisissez un seul espace de travail parmi ceux offerts par vos deux carrières. Celui-ci s'intégrera dans l'univers de jeu en tant que pièce, secteur ou bâtiment.

- ▶ **Raffinerie** : Collecteurs de matériaux bruts. Récupère et traite ces matériaux pour les raffiner. Réservoirs de matériaux.
- ▶ **Manufacture** : Soute d'ingénierie. Permet de construire, améliorer et réparer. Possède des établis, des râteliers d'outils, des treuils, des poulies et des pont hydrauliques.





| RÉPARATION | COMPÉTENCES INDUSTRIELLES |
|---|--|
| <p>Lorsque vous utilisez une soude de réparation, vos tentatives de Rapiécer peuvent servir à installer des pièces de rechange et effectuer des reconstructions majeures sur des machines. Cela permet de réparer des dégâts critiques et fatals.</p> | <p><i>Si l'une de vos carrières est Industrielle, alors vous pouvez faire votre choix dans les compétences suivantes, lors de la création de votre personnage.</i></p> <p>Réparation : Réparer les machines plutôt que de simplement les Rapiécer.</p> <p>Construction: Améliorer, renforcer ou sécuriser des structures.</p> <p>Bricoleur : Transformer divers composants en quelque-chose d'utile.</p> <p>Amélioration : Temporairement améliorer une arme ou un véhicule.</p> <p>Démontage : Démanteler des objets efficacement.</p> |
| CONSTRUCTION | BRICOLEUR |
| <p>Quelques heures de travail vous permettent de créer une petite structure qui possède l'un des traits suivants, ou ajoute ce trait à une pièce existante.</p> <ul style="list-style-type: none">• Abri• Défendable• Dissimulé• Espace de Travail | <p>Vous êtes capable d'assembler les choses suivantes à partir de tas de ferraille et de pièces détachées :</p> <ul style="list-style-type: none">• Une arme au corps à corps de Classe 0• Explosifs improvisés de Classe 0• Kit d'Ingénierie improvisé |
| AMÉLIORATION | DÉMONTAGE |
| <p>Vos tentatives de Rapiécer peuvent très temporairement ajouter une amélioration additionnelle à une arme ou un véhicule, ce qui élève brièvement sa Classe de +1.</p> | <p>Lorsque vous démontez, désassemblez ou démolissez de force quelque-chose, faites un Jet+Physique.</p> <p>Sur un 10+, faites deux choix dans la liste suivante.</p> <p>Sur un 7-9, faites un choix.</p> <ul style="list-style-type: none">• Cela ne vous prend pas longtemps.• Cela n'attire pas trop l'attention.• Vous récupérez des composants utiles.• Vous êtes capable de le reconstruire ou de le ré-assembler.• Vous gagnez un Point de Donnée à son sujet. |

À chaque session, tous les personnages marquent leur expérience, la première fois que...

- ▶ Un tas de ferraille s'avère très important.
- ▶ Un équipement technologique est "amélioré".
- ▶ Une machine est endommagée.
- ▶ Une explosion modifie la situation.
- ▶ Une faiblesse structurelle est mise en évidence.

MILITAIRE

Plan de Carrière - Mental/Personnalité

La carrière Militaire est spécialisée dans le combat, avec une nette composante de commandement, de discipline et de stratégie. Les carrières qui ont à faire avec l'hostilité des zones de guerre bénéficient grandement du commandement de la carrière Militaire, sur le champ de bataille. Les Industriels Militaires sont des ingénieurs de combat, les Personnalités Militaires sont des généraux et des commandants, les Commerciaux Militaires sont les mercenaires les mieux équipés (et bien souvent les plus onéreux) qu'il est possible d'engager.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Choisissez l'un des déclencheurs suivants, vous permettant d'évoluer dans votre carrière. Vous pouvez également faire évoluer votre carrière secondaire. Le **Secteur 11 - Départs, page 78** aborde les règles d'évolution des personnages, **Évolution de Carrière, page 1**.

DESCRIPTION

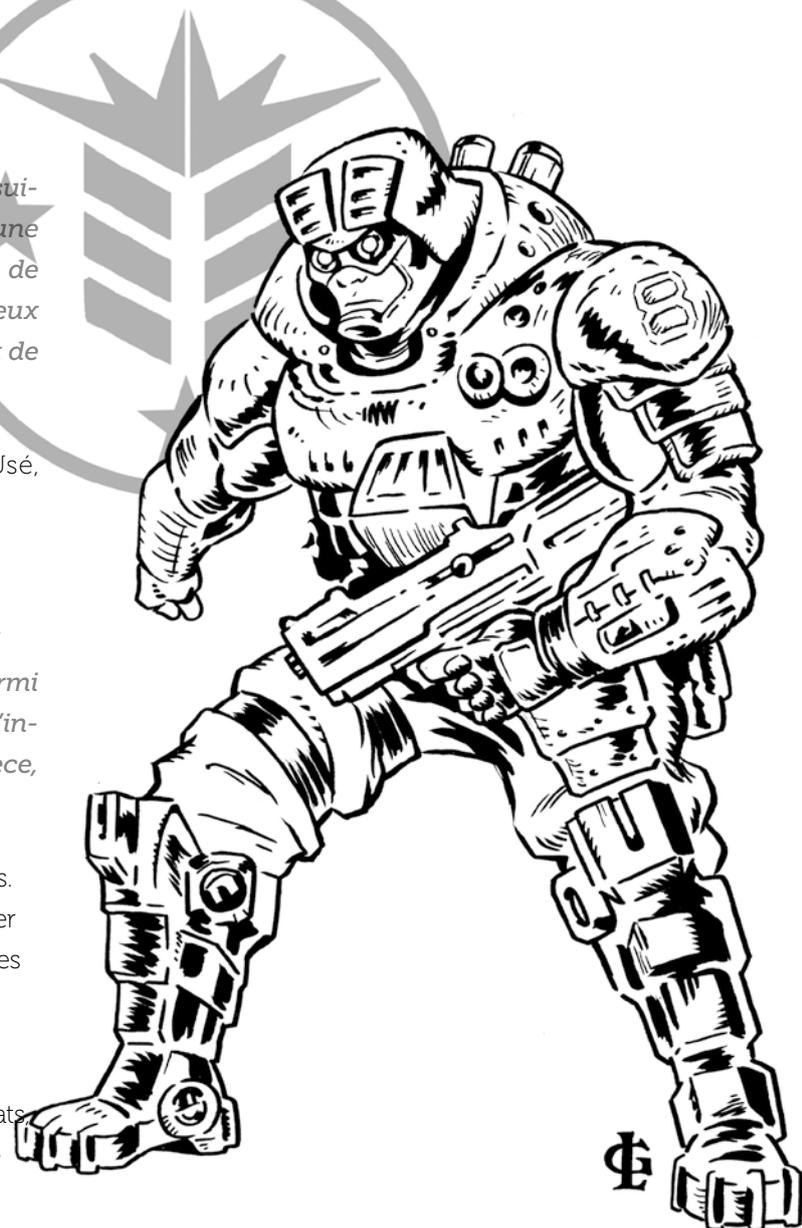
Choisissez une description dans la liste suivante pour votre personnage. Celle-ci est l'une des facettes de votre apparence physique ou de votre comportement (elle s'ajoutera aux deux choix provenant de votre seconde carrière et de votre origine).

Balafré, Grisonnant, Massif, Nerveux, Usé, Sinistre.

ESPACE DE TRAVAIL

Choisissez un seul espace de travail parmi ceux offerts par vos deux carrières. Celui-ci s'intégrera dans l'univers de jeu en tant que pièce, secteur ou bâtiment.

- ▶ **Armuré** : Constitué de matériaux renforcés. Difficile à endommager, capable d'encaisser des impacts directs et des explosions. Portes blindées, structure renforcée.
- ▶ **Baraquements** : Efficace, défendable, pratique. Couchettes pour de nombreux soldats, casiers, gym, ring d'entraînement, zone de mobilisation.



| TACTIQUES | COMPÉTENCES MILITAIRES |
|--|---|
| <p>Lorsque vous Ouvrez le feu ou Montez à l'assaut, c'est vous qui choisissez une ou plusieurs conséquences sur un succès mitigé (7-9) et non le MJ.</p> | <p><i>Si l'une de vos carrières est Militaire, alors vous pouvez faire votre choix dans les compétences suivantes, lors de la création de votre personnage.</i></p> <p>Tactiques : Vous contrôlez le combat avec bien plus de précision.</p> <p>Robustesse : Vous êtes capable de subir bien plus de dégâts qu'une personne ordinaire.</p> <p>Arme Unique : Il n'en existe pas beaucoup de ce genre et celle-ci vous appartient.</p> <p>Charge Lourde : Vous transportez des charges lourdes et ignorez les pénalités associées.</p> <p>Autorité : Vous Commandez depuis votre position de supériorité et vous savez vous faire obéir.</p> |
| ROBUSTESSE | ARME UNIQUE |
| <p>Vous pouvez subir deux blessures de chaque sévérité, plutôt qu'une seule.</p> | <p>Vous possédez une arme à feu unique de Classe 3. Si cette arme est perdue, vous pouvez décider de l'abandonner et consacrer une longue période à acquérir une nouvelle arme comme étant la vôtre, en lui ajoutant une amélioration supplémentaire.</p> |
| CHARGE LOURDE | AUTORITÉ |
| <p>Vous ignorez le trait Maladroit infligé par les armes lourdes, les armures lourdes, l'encombrement et les fortes gravités.</p> | <p>Lorsque vous êtes dans une position claire de supériorité sur un groupe de PNJ, alors vous pouvez les Commander, y compris si cet ordre va à l'encontre de leurs propres traits, loyautés et volontés.</p> |

À chaque session, tous les personnages marquent leur expérience, la première fois que...

- ▶ Un objectif est pris de force.
- ▶ Un ordre périlleux est suivi.
- ▶ Une blessure est subie.
- ▶ Un problème est résolu par la force.
- ▶ Un ennemi valeureux est exterminé.

PERSONNALITÉ

Plan de Carrière - Influence/Physique

La carrière Personnalité tourne autour de l'influence par le biais du charme, d'une belle apparence et des talents d'orateur. Les Personnalités sont utiles à toutes les carrières qui reposent sur la persuasion ou la célébrité. Les Personnalités Commerciales sont de puissants commerçants et courtiers, les Personnalités Spationautes sont des diplomates interplanétaires et des négociateurs, les Personnalités Exploratrices sont de célèbres explorateurs et risque-tout.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Choisissez l'un des déclencheurs suivants, vous permettant d'évoluer dans votre carrière. Vous pouvez également faire évoluer votre carrière secondaire. Le **Secteur 11 - Départs, page 78** aborde les règles d'évolution des personnages, **Évolution de Carrière, page 1**.

DESCRIPTION

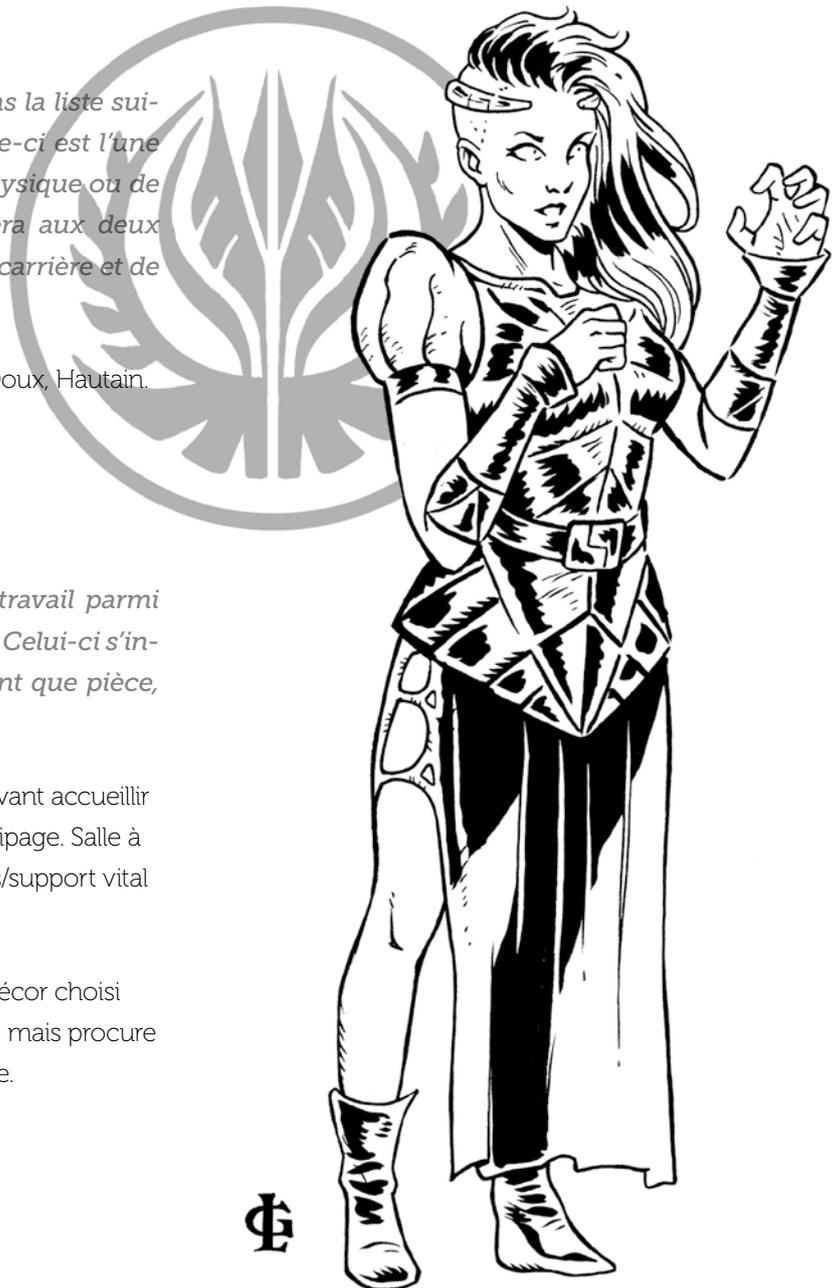
Choisissez une description dans la liste suivante pour votre personnage. Celle-ci est l'une des facettes de votre apparence physique ou de votre comportement (elle s'ajoutera aux deux choix provenant de votre seconde carrière et de votre origine).

Éblouissant, Sexy, Ciselé, Placide, Doux, Hautain.

ESPACE DE TRAVAIL

Choisissez un seul espace de travail parmi ceux offerts par vos deux carrières. Celui-ci s'intégrera dans l'univers de jeu en tant que pièce, secteur ou bâtiment.

- ▶ **Habitation** : Espace de vie pouvant accueillir de nombreux invités ou un équipage. Salle à manger commune, installations/support vital étendu.
- ▶ **Domaine** : Onéreux, luxueux, décor choisi avec soin. Plus cher à entretenir, mais procure une bien meilleure qualité de vie.



| CÉLÉBRITÉ | COMPÉTENCES DE PERSONNALITÉ |
|--|--|
| <p>Décidez pour quel motif vous êtes célèbre ou craint. Les factions, les groupes et les personnes d'importance savent toujours qui vous êtes lorsque vous les rencontrez. Les Alliés peuvent faire usage de votre +Influence s'ils s'expriment en votre nom, mais en cas de faux-pas, c'est vous qui en souffrirez.</p> | <p><i>Si l'une de vos carrières est Personnalité, alors vous pouvez faire votre choix dans les compétences suivantes, lors de la création de votre personnage.</i></p> <p>Leadership : Vous commandez un équipage loyal, talentueux et trié sur le volet.</p> <p>Contacts : Vous connaissez des personnes dans toute la galaxie.</p> <p>Inspiration : Vous déclenchez des émotions par le biais de vos talents d'orateur ou d'artiste.</p> <p>Diplomatie : Vous pouvez demander des faveurs à n'importe quelle faction, sans tenir compte de leur politique.</p> |
| LEADERSHIP | ARME UNIQUE |
| <p>Vous commandez un équipage d'élite, de Classe 3. Si vous disposez de suffisamment de temps pour les entraîner, vous êtes capable de remplacer des membres d'équipage perdus par de nouveaux PNJ.</p> | <p>Vous possédez des accointances et des contacts un peu partout dans la galaxie. Lorsque vous débarquez dans un lieu civilisé, vous présentez l'un de vos contacts.</p> <p>Ce PNJ n'opère qu'ici.</p> |
| INSPIRATION | DIPLOMATIE |
| <p>Choisissez une émotion et le média ou l'art par lequel vous la transmettez, puis faites un Jet+Influence ou +Physique.</p> <p>Sur un 7-9, cette émotion envahit votre public.</p> <p>Sur un 10+, comme précédemment, et faites un choix dans cette liste :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vous gagnez un admirateur dévoué. • Vous êtes traité avec déférence. • Vous pouvez Commander à votre public. | <p>Ce PNJ n'opère qu'ici. Les factions ignoreront leurs limites politiques et juridictionnelles ainsi que vos relations personnelles, et même leurs préjugés existants, lorsque vous leur demandez une Faveur.</p> |

À chaque session, tous les personnages marquent leur expérience, la première fois que...

- ▶ Une relation change radicalement.
- ▶ Une déclaration provoque ou interrompt un combat.
- ▶ Une promesse difficile est tenue.
- ▶ Une rumeur se répand rapidement.
- ▶ Un héros inattendu est glorifié.

RENÉGAT

Plan de Carrière - Mental/Expertise

Le Renégat est la carrière la plus fourbe, elle repose sur les mensonges, la violence, la trahison et le vol pour atteindre ses buts. La carrière du Renégat peut bénéficier aux autres carrières qui se déroulent en marge de la loi. Les Militaires Renégats sont des pillards et des pirates de l'espace, les Commerciaux Renégats sont des contrebandiers, et les Personnalités Renégats sont des arnaqueurs experts.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Choisissez l'un des déclencheurs suivants, vous permettant d'évoluer dans votre carrière. Vous pouvez également faire évoluer votre carrière secondaire. Le **Secteur 11 - Départs, page 78** aborde les règles d'évolution des personnages, **Évolution de Carrière, page 1**.

DESCRIPTIONS

Choisissez une description dans la liste suivante pour votre personnage. Celle-ci est l'une des facettes de votre apparence physique ou de votre comportement (elle s'ajoutera aux deux choix provenant de votre seconde carrière et de votre origine).

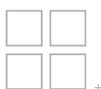
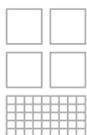
Costaud, Élégant, Sournois, Musculeux, Habile, Froid.

ESPACE DE TRAVAIL

Choisissez un seul espace de travail parmi ceux offerts par vos deux carrières. Celui-ci s'intégrera dans l'univers de jeu en tant que pièce, secteur ou bâtiment.

- ▶ **Façade** : Fausse identification ou déclaration, déguisé en autre chose. Greniers, compartiments cachés, fausses parois.
- ▶ **Décrépi** : Délabré, crasseux, faiblement éclairé. Lieu consacré à la consommation d'alcool, de tabac, de drogues récréatives ou de tout autre vice.





CRIMINEL

Toute Action réussie (10+) qui implique un vol, de la contrebande, de l'extorsion ou des crimes similaires, ne laissera pas de preuve vous incriminant.

COMPÉTENCES DE RENÉGAT

Si l'une de vos carrières est Renégat, alors vous pouvez faire votre choix dans les compétences suivantes, lors de la création de votre personnage.

Criminel : Vous couvrez vos traces et n'êtes pas inquiet pour vos crimes. À l'aise.

Attaque Sournoise : Frappe depuis nulle part, avec précision. Vous frappez le premier.

Bouc-émissaire : Vous faites rapidement porter le chapeau à quelqu'un d'autre.

Fausse Identité : Vous maintenez une fausse identité, neutre envers toutes les Factions.

Accro : Vous avez besoin de cette substance qui vous donne l'avantage, tant que vous pouvez vous l'offrir.

ATTAQUE SOURNOISE

Lorsque vous frappez par surprise, faites un Jet+Mental.

Sur un 10+, faites un choix dans la liste.

Sur un 7-9, le MJ vous offrira deux des options suivantes, choisissez-en une seule.

- Tuer la cible.
- Blessier la cible.
- Dérober ou désarmer la cible.
- Capturer ou neutraliser la cible.

BOUC-ÉMISSAIRE

Lorsque vous subissez des conséquences sociales, légales ou financières, nommez votre cible et faites un Jet+Expertise.

Sur un 10+, votre cible subit ces conséquences.

Sur un 7-9, comme précédemment. Votre cible est consciente de votre implication.

Sur un 6-, votre tentative échoue et votre cible est consciente de votre implication.

FAUSSE IDENTITÉ

Vous maintenez plusieurs fausses identités ayant des relations neutres avec les différentes factions. Tant que cette fausse identité tient, vos actions ne déclenchent pas de Dettes ou ne vous valent aucune Faveur.

ACCRO

Choisissez l'une de vos cinq caractéristiques. Tant que vous consommez régulièrement votre drogue, vous augmentez cette carac de +1. L'échec à obtenir votre dose réduit cette carac de -2 jusqu'à ce que vous receviez votre dose ou récupériez des effets à long termes de votre état de manque

À chaque session, tous les personnages marquent leur expérience, la première fois que...

- ▶ Une transaction se conclut par une trahison.
- ▶ Une menace est préventivement déjouée.
- ▶ Une infraction à la loi n'est jamais punie.
- ▶ Une victime ne suspectant rien se fait exploiter.
- ▶ Quelque-chose de valeur est dérobé.

SPATIONAUTE

Plan de Carrière - Interface/Physique

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Choisissez l'un des déclencheurs suivants, vous permettant d'évoluer dans votre carrière. Vous pouvez également faire évoluer votre carrière secondaire. Le **Secteur 11 - Départs, page 78** aborde les règles d'évolution des personnages, **Évolution de Carrière, page 1**.

La carrière de Spationaute implique de voyager dans toute la galaxie, en rencontrant une multitude de cultures et de sociétés. L'aisance du Spationaute à piloter les vaisseaux, les véhicules et les systèmes de navigation le rend utile aux autres carrières mobiles. Les Industriels Spationautes sont des ingénieurs de vaisseaux, les Académiques Spationautes sont des astrophysiciens, et les Militaires Spationautes sont des artilleurs de bord, des pilotes de combat et des marines de l'espace.

DESCRIPTION

Choisissez une description dans la liste suivante pour votre personnage. Celle-ci est l'une des facettes de votre apparence physique ou de votre comportement (elle s'ajoutera aux deux choix provenant de votre seconde carrière et de votre origine).

Émacié, Vif, Grand, Insouciant, Agité, Tolérant.

ESPACE DE TRAVAIL

Choisissez un seul espace de travail parmi ceux offerts par vos deux carrières. Celui-ci s'intégrera dans l'univers de jeu en tant que pièce, secteur ou bâtiment.

- ▶ **Navigation** : Grandes baies d'observation, ponts d'observation, cartes stellaires, écrans holographiques. Liaisons satellite, système de guidage orbital, tour de contrôle ou de coordination spatiale.
- ▶ **Aire de Lancement** : Hangar pour aéronefs et navettes équipé de larges portes, aires de lancement pour les navettes et les speeders.



| MICROGRAVITÉ | COMPÉTENCES DE SPATIONAUTE |
|---|--|
| <p>Vous ignorez le trait Maladroit ou les restrictions de mouvement causées par la microgravité, la faible gravité, la chute libre, l'escalade et les sauts assistés par des fusées. Une Action réussie (10+) lors de ces situations vous laisse décrire un moment exceptionnel de grâce acrobatique.</p> | <p><i>Si l'une de vos carrières est Spationaute, alors vous pouvez faire votre choix dans les compétences suivantes, lors de la création de votre personnage.</i></p> <p>Microgravité : Vous êtes gracieux en faible gravité, microgravité et chute libre.</p> <p>Cosmopolite : Vous adoptez les usages des nouvelles sociétés très rapidement.</p> <p>Navigation : Vous planifiez vos voyages pour les rendre plus agréables.</p> <p>Calibrations : Vous avez une relation privilégiée avec un système particulier.</p> <p>Véhicule Volant Customisé : Vous possédez un speeder ou une navette customisée et unique.</p> |
| COSMOPOLITE | NAVIGATION |
| <p>Lorsque vous faites une Évaluation de n'importe quel aspect d'une société (culture, traditions, lois, gouvernement, économie, etc) sur un 10+ vous gagnez trois Points de Données concernant cet aspect, et sur un 7-9 vous gagnez un Point de Données concernant cet aspect.</p> | <p>Lorsque vous planifiez un long voyage, faites un choix dans la liste suivante. Votre voyage s'avérera :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rapide – Vous connaissez un raccourci. • Sûr – Choisissez une faction à éviter. • Plaisant – +2 à l'Action Quartiers exigus. • Profitable – si vous transportez des passagers qui vous rémunèrent pour votre voyage. |
| CALIBRATIONS | VÉHICULE VOLANT CUSTOMISÉ |
| <p>Lorsque vous calibrez avec soins votre console ou votre véhicule, tentez l'Action S'impliquer en vous basant sur Interface et notez le résultat. La prochaine fois que ce système est utilisé, c'est le résultat noté qui s'applique.</p> | <p>Vous possédez une navette ou un speeder customisé de Classe 3. Si ce véhicule est perdu, vous pouvez décider de l'abandonner et consacrer une longue période à acquérir un nouveau véhicule comme étant le vôtre, en lui ajoutant une amélioration supplémentaire.</p> |

À chaque session, tous les personnages marquent leur expérience, la première fois que...

- ▶ Un personnage atteint sa destination.
- ▶ Une solution fait appel à la gravité.
- ▶ Une manœuvre de pilotage provoque un renversement.
- ▶ Un système est poussé dans ses limites.
- ▶ Une nouvelle culture est rencontrée.

TECHNOCRATE

Plan de Carrière - Interface/Influence

La carrière de Technocrate est la plus connectée et numérique de toutes, elle se concentre sur la programmation, les données et la guerre électronique. Les autres carrières trouvent un net bénéfice à la virtuosité du Technocrate en ce qui concerne les systèmes informatiques qui relient pratiquement tout l'espace civilisé. La soif d'information d'un Académique Technocrate est insatiable, les Spationautes Technocrates sont des officiers de communication, et les Militaires Technocrates contrôlent les informations sur le champ de bataille.

ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Choisissez l'un des déclencheurs suivants, vous permettant d'évoluer dans votre carrière. Vous pouvez également faire évoluer votre carrière secondaire. Le **Secteur 11 - Départs, page 78**, aborde les règles d'évolution des personnages, **Évolution de Carrière, page 1**.

DESCRIPTION

Choisissez une description dans la liste suivante pour votre personnage. Celle-ci est l'une des facettes de votre apparence physique ou de votre comportement (elle s'ajoutera aux deux choix provenant de votre seconde carrière et de votre origine).

Myope, Dégingandé, Maigrelet, Arrogant, Ingrat, Intense.

ESPACE DE TRAVAIL

Choisissez un seul espace de travail parmi ceux offerts par vos deux carrières. Celui-ci s'intégrera dans l'univers de jeu en tant que pièce, secteur ou bâtiment.

- ▶ **Communication** : Une série d'outils de communications haut-débit, de transcripateurs, d'antennes, d'écrans, de salles de conférence, et de holoprojecteurs.
- ▶ **Observatoire** : Senseurs multi-bandes avancés, capables de scanner à longue distance. Lanceur de sondes. Équipement d'enregistrement, stockage de données blindé.



ACTIONS COURANTES

FAIRE FACE A L'ADVERSITE (+CARAC)

Lorsque vous surmontez une opposition ou un danger, faites un jet + la Caractéristique appropriée.

Sur un 10+ vous surmontez l'opposition ou le danger, comme vous l'aviez décrit.

Sur un 7-9, le danger est surmonté, mais il y a un prix à payer ; le MJ vous proposera un coût ou un choix difficile.

EVALUATION (+CARAC)

Lorsque vous récoltez des informations critiques relatives à un sujet important, dangereux ou mystérieux, faites un jet + la Caractéristique appropriée.

Sur un 10+, vous gagnez une information remarquable sur le sujet voulu et vous gagnez également un Point de Données le concernant.

Sur un 7-9, le MJ vous révélera une information potentiellement utile, relative à ce sujet. Ou il peut vous demander de lui en révéler une vous-même.

Sur un 6-, le MJ vous révélera des faits avérés sur ce sujet, dont vous regretterez immédiatement avoir connaissance.

S'IMPLIQUER (+CARAC)

Lorsque vous tentez de vous impliquer dans l'Action d'un allié, faites un jet + la Caractéristique appropriée.

Sur un 10+ Faites un seul choix

- Vous transformez un échec (6-) en un succès mitigé (7-9).
- Vous transformez un succès mitigé (7-9) en un franc succès (10+).
- Vous transformez un franc succès (10+) en un succès mitigé (7-9).
- Vous transformez un succès mitigé (7-9) en un échec (6-).

Sur un 7-9, comme précédemment, mais pour parvenir à vous impliquer, vous payez un prix, subissez une complication ou bien vous êtes mis face à un choix difficile.

SE PREPARER A L'IMPACT (+ARMURE)

Lorsque vous subissez des dégâts, le MJ vous précisera leur Sévérité (Mineure, Majeure, Sévère, Critique ou Fatale). Faites un jet +Armure.

Sur un 13+, la sévérité des dégâts est réduite de deux niveaux.

Sur un 10-12, la sévérité des dégâts est réduite d'un niveau.

Sur un 7-9, vous subissez une blessure de la sévérité annoncée.

Sur un 6-, vous subissez également un handicap, vous engendrez un coût/problème, ou bien vous subissez une blessure d'une sévérité plus élevée, au choix du MJ.

OUVRIRE LE FEU (+MENTAL)

Lorsque vous engagez les forces ennemis dans une fusillade à longue portée, faites un jet +Mental.

Sur un 10+, vous remportez cet engagement. Vos cibles sont mortes, blessées, handicapées, battent en retraite, sont cernées, se rendent, etc.

Sur un 7-9, comme précédemment, mais le MJ choisira une conséquence ou plus, dans la liste suivante :

- Vous subissez des dégâts lors de cet échange.
- Cet échange provoque de lourds dommages collatéraux.
- La nature du conflit évolue, changez la nature de la menace, ou faites arriver des renforts.
- Les cibles s'en sortent mieux que prévu (au choix du MJ).

MONTER A L'ASSAUT (+PHYSIQUE)

Lorsque vous engagez les forces ennemis dans un combat rapproché, décrivez vos tactiques, et vos cibles prioritaires, puis faites un jet +Physique.

Sur un 10+, vous remportez cet engagement. Vos cibles sont mortes, blessées, handicapées, battent en retraite, sont cernées, se rendent, etc.

Sur un 7-9, comme précédemment, mais le MJ choisira une conséquence ou plus dans la liste suivante :

- Vous subissez des dégâts lors de cet échange.
- Cet échange provoque de lourds dommages collatéraux.
- La nature du conflit évolue, changez la nature de la menace, ou faites arriver des renforts.
- Les cibles s'en sortent mieux que prévu (au choix du MJ).

RAPIECER (+EXPERTISE)

Lorsque vous prodiguez des premiers soins ou effectuez des réparations, faites un jet +Expertise

Sur un 10+, faites un choix dans la liste ci-dessous.

Sur un 7-9, faites un choix, mais vous avez atteint les limites de vos compétences ; vous ne pouvez pas retenter de Rapiécer votre patient ou sujet pour l'instant.

- Traiter une seule blessure ou des dégâts mineurs, majeurs ou sévères
- Traiter une seule panne ou un handicap mineur
- Stabiliser un handicap mineur

Effectuer une procédure médicale ou technique

COMMANDER (+INFLUENCE)

Lorsque vous commandez un groupe de PNJ, faites un jet +Influence.

Sur un 10+, ils suivent vos ordres au mieux de leur capacités.

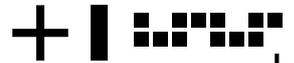
Sur un 7-9, comme précédemment, mais ils ont été significativement impactés et n'accepteront plus de nouvel ordre jusqu'à ce que ces problèmes aient été réglés.

ACCEDER (+INTERFACE)

Lorsque vous accédez à un système ou un réseau protégé, faites un jet +Interface.

Sur un 10+, vos identifiants sont acceptés et vous avez accès au système. Celui-ci est désormais sensible aux Actions basées sur l'Interface.

Sur un 7-9, comme précédemment, mais votre effraction est détectée. Le propriétaire du système va probablement riposter bientôt, que ce soit électroniquement, légalement ou physiquement.



ACTIONS D'ENTREPRISE

SAUT ALEATOIRE

Lorsque vous forcez votre vaisseau à faire un Saut Aléatoire, Jetez 2d6.

Sur un 10+, l'équipage ne souffre que de nausées, de maux de tête et autres effets mineurs. Vous atteignez un point de sortie situé à une semaine de voyage de votre destination, ou sinon faites un choix dans la liste ci-dessous.

Sur un 7-9, le MJ choisit l'un des effets suivants, vous découvrez : un monde non-répertorié, des ressources exploitables, un phénomène intéressant, une épave ou des ruines antiques, une nouvelle trajectoire vers une destination fréquentée, une nouvelle faction ou une culture.

LEVER LES BOUCLIERS

Lorsque l'une des sections du vaisseau subit des dégâts, le pilote fait Jette 2d6. Si un personnage se trouve dans la section Ingénierie, alors il fait un Jet +Interface.

Sur un 10+, la sévérité des dégâts est réduite de deux.

Sur un 7-9, la sévérité des dégâts est réduite de un.

Sur un 6-, boucliers désactivés ! La section visée subit des dégâts et les boucliers devront être réparés ou rechargés avant de pouvoir être utilisés à nouveau.

QUARTIERS EXIGUS

Lorsque vous avez été coincés dans des quartiers exigus, Jetez 2d6. Choisissez l'un des personnages coincés avec vous, et...

Sur un 10+, décrivez comment vous avez tous deux tissé des liens, durant les derniers jours.

Sur un 7-9, vous révélez ou découvrez la réponse à une question abordant l'un de vos aspects ou votre passé.

Sur un 6-, décrivez ce qui a provoqué votre dernière dispute ou la mésentente qui vous oppose.

ACQUISITION (+CARGAISON)

Lorsque vous tentez d'acquérir des biens et des services importants, faites un Jet +0 ou un Jet +Cargaison.

Sur un 13+, la transaction est réussie.

Sur un 10-12, la transaction peut réussir si le vendeur ou le marché est bien disposé envers la transaction. Sinon, le résultat est identique à 7-9.

Sur un 7-9, la transaction sera acceptée avec un coût, une tâche ou un atout/service d'une valeur inférieure à celui que vous aviez demandé.

Sur un 6-, la transaction n'aboutira que si vous consentez une Faveur.

TROQUER (+CARGAISON)

Lorsque vous échangez une unité de cargaison exotique contre des marchandises locales, faites un Jet + Cargaison.

Sur un 13+, vous attirez une opportunité unique.

Sur un 10-12, +1 Classe de cargaison locale (maximum 4).

Sur un 7-9, comme précédemment, mais le MJ choisit l'un des défauts suivants :

- Les négociations demandent plusieurs jours d'efforts.
- Les marchandises exigent des soins particuliers.
- Les marchandises sont très étranges, choquantes, ou bizarres.
- La provenance ou la légalité des marchandises est douteuse.

ACTIONS DU MJ

MONTRER DES SIGNES D'UNE MENACE VENIR

Révéler un fait imprévu, pouvant poser des problèmes aux personnages.

IMPOSER UN COT

Déclarer le prix du succès et le rendre cher payé.

OFFRIR UN CHOIX

Mettre les personnages face à deux possibilités. Ils ne peuvent obtenir que l'une ou l'autre.

FAIRE PROGRESSER UNE MENACE

Une menace progresse vers son but, devient plus dangereuse ou engendre de nouvelles menaces.

IMPLIQUER UNE FACTION

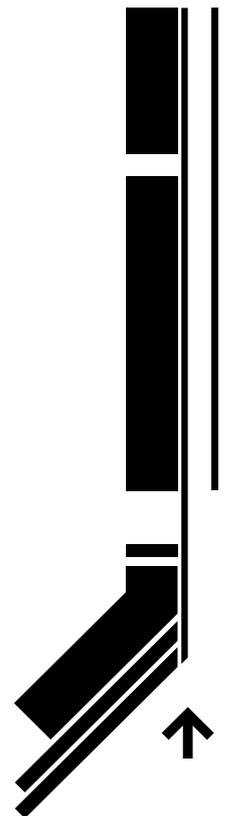
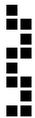
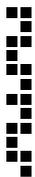
Une Faction s'implique dans les événements actuels et elle ne renoncera pas.

BRISER QUELQUE-CHOSE

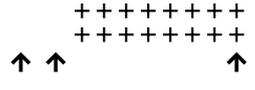
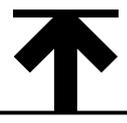
Briser une technologie, une machine, un équipement, une confiance, la paix.

INFLIGER DES DEGATS

Nuire aux personnages en leur laissant des blessures ou des handicaps.

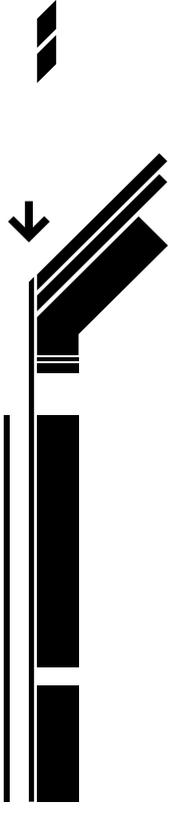


FACTION



- Demander une Faveur: Vous gagnez une Dette, annulez une conséquence financière, sociale ou légale
- Refuser de rembourser une Dette lorsque cela est demandé : Vous gagnez une Dette supplémentaire
- Effectuer une tâche pour une faction : Vous remboursez une Dette

Nom de la Campagne, Cadre du Jeu

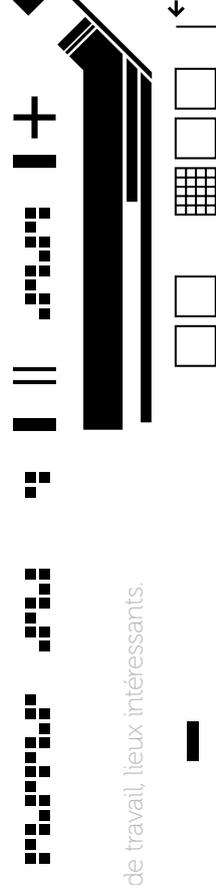


PNJ



Personnages VIP, Leaders de Faction, contacts, alliés, ennemis jurés, etc.

LIEUX



Planètes, cités, espaces de travail, lieux intéressants.

COMMANDES

Espaces de Travail, Station
Tactique, Dégâts, Pannes

SAUT ALÉATOIRE

Lorsque vous forcez votre vaisseau à effectuer un Saut Aléatoire, Jetez 2d6.

Sur un 10+, vous atteignez un point se trouvant à une semaine de voyage de votre destination, ou faites un choix dans la liste ci-dessous.

Sur un 7-9, le MJ fait un choix : vous trouvez un monde non-répertorié, des ressources exploitables, un phénomène intéressant, une épave ou des ruines antiques, une nouvelle trajectoire vers une destination réquente, une nouvelle faction ou culture.

→
→
++
++
++
++
++

QUARTIERS

Espaces de Travail, Station

Tactique, Dégâts, Pannes

SAUT ALÉATOIRE

Lorsque vous forcez votre vaisseau à effectuer un Saut Aléatoire, Jetez 2d6.

Sur un 10+, vous atteignez un point se trouvant à une semaine de voyage de votre destination, ou faites un choix dans la liste ci-dessous.

Sur un 7-9, le MJ fait un choix : vous trouvez un monde non-répertorié, des ressources exploitables, un phénomène intéressant, une épave ou des ruines antiques, une nouvelle trajectoire vers une destination réquente, une nouvelle faction ou culture.

Norm de la Campagne, Cadre du Jeu

INGENIERIE

Espaces de Travail, Station, Tactique, Statut des Boucliers, Dégâts, Pannes

LEVER LES BOUCLIERS

Lorsque l'une des sections du vaisseau subit des dégâts, le pilote fait un Jet 2d6, ou un personnage se trouvant dans la section Ingénierie fait un Jet +Interface.

Sur un 10+, la sévérité des dégâts est réduite de deux.

Sur un 7-9, la sévérité des dégâts est réduite de un.

SOUTE

ACQUISITION (+Cargaison)

Lorsque vous demandez des services ou des atouts importants, faites un Jet +0, ou un Jet + Cargaison.

Sur un 13+, la transaction est réussie.

Sur un 10-12, la transaction peut réussir si le vendeur ou le marché accepte la transaction.

Sinon, comme **pour 7-9**.

Sur un 7-9, la transaction sera acceptée uniquement si vous acceptez un coût, une tâche ou un atout/service d'une valeur inférieure à celui que vous aviez demandé.

Sur un 6-, la transaction n'aboutira que si vous consentez une Faveur.

TROUVER (+Cargaison)

Lorsque vous troquez une unité de cargaison contre des marchandises locales, faites un Jet + Cargaison.

Sur un 13+, vous attrirez une opportunité spéciale.

Sur un 10-12, vous obtenez +1 Classe de cargaison locale. (maximum 4).

Sur un 7-9, comme précédemment, et le MJ choisit un défaut :

Les négociations demandent plusieurs jours d'efforts.

Les marchandises exigent des soins particuliers.

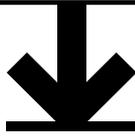
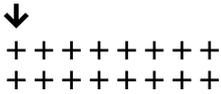
Les marchandises sont très étranges, choquantes, ou bizarres.

La provenance/légalité des marchandises est douteuse.

UNCHARTED WORLDS

UNCHARTED WORLDS

Planètes, cités, espaces de travail, lieux intéressants.



FAIRE FACE A L'ADVERSITE (+CARAC)

Lorsque vous surmontez une opposition ou un danger, faites un jet + la Caractéristique appropriée.

Sur un 10+ vous surmontez l'opposition ou le danger, comme vous l'aviez décrit.

Sur un 7-9, le danger est surmonté, mais il y a un prix à payer ; le MJ vous proposera un coût ou un choix difficile.

EVALUATION (+CARAC)

Lorsque vous récoltez des informations critiques relatives à un sujet important, dangereux ou mystérieux, faites un jet + la Caractéristique appropriée.

Sur un 10+, vous gagnez une information remarquable sur le sujet voulu, et vous gagnez également un Point de Données le concernant.

Sur un 7-9, le MJ vous révélera une information potentiellement utile, relative à ce sujet. Ou il peut vous demander de lui en révéler une vous-même.

Sur un 6-, le MJ vous révélera des faits avérés sur ce sujet, dont vous regretterez immédiatement avoir connaissance.

S'IMPLIQUER (+CARAC)

Lorsque vous tentez de vous impliquer dans l'Action d'un allié, faites un jet + la Caractéristique appropriée.

Sur un 10+ Faites un seul choix

- Vous transformez un échec (6-) en un succès mitigé (7-9).
- Vous transformez un succès mitigé (7-9) en un franc succès (10+).
- Vous transformez un franc succès (10+) en un succès mitigé (7-9).
- Vous transformez un succès mitigé (7-9) en un échec (6-).

Sur un 7-9, comme précédemment, mais pour parvenir à vous impliquer, vous payez un prix, subissez une complication ou bien vous êtes mis face à un choix difficile.

SE PREPARER A L'IMPACT (+ARMURE)

Lorsque vous subissez des dégâts, le MJ vous précisera leur Sévérité (Mineure, Majeure, Sévère, Critique ou Fatale). Faites un jet +Armure.

Sur un 13+, la sévérité des dégâts est réduite de deux niveaux.

Sur un 10-12, la sévérité des dégâts est réduite d'un niveau.

Sur un 7-9, vous subissez une blessure de la sévérité annoncée.

Sur un 6-, vous subissez également un handicap, vous engendrez un coût/problème, ou bien vous subissez une blessure d'une sévérité plus élevée, au choix du MJ.

OUVRIR LE FEU (+MENTAL)

Lorsque vous engagez les forces ennemis dans une fusillade à longue portée, faites un jet +Mental.

Sur un 10+, vous remportez cet engagement. Vos cibles sont mortes, blessées, handicapées, battent en retraite, sont cernées, se rendent, etc.

Sur un 7-9, comme précédemment, mais le MJ choisira une conséquence ou plus, dans la liste suivante :

- Vous subissez des dégâts lors de cet échange.
- Cet échange provoque de lourds dommages collatéraux.
- La nature du conflit évolue, changez la nature de la menace, ou faites arriver des renforts.
- Les cibles s'en sortent mieux que prévu (au choix du MJ).

MONTER A L'ASSAUT (+PHYSIQUE)

Lorsque vous engagez les forces ennemis dans un combat rapproché, décrivez vos tactiques, et vos cibles prioritaires, puis faites un jet +Physique.

Sur un 10+, vous remportez cet engagement. Vos cibles sont mortes, blessées, handicapées, battent en retraite, sont cernées, se rendent, etc.

Sur un 7-9, comme précédemment, mais le MJ choisira une conséquence ou plus, dans la liste suivante :

- Vous subissez des dégâts lors de cet échange.
- Cet échange provoque de lourds dommages collatéraux.
- La nature du conflit évolue, changez la nature de la menace, ou faites arriver des renforts.
- Les cibles s'en sortent mieux que prévu (au choix du MJ).

RAPIECER (+EXPERTISE)

Lorsque vous prodiguez des premiers soins ou effectuez des réparations, faites un jet +Expertise

Sur un 10+, faites un choix dans la liste ci-dessous.

Sur un 7-9, faites un choix, mais vous avez atteint les limites de vos compétences ; vous ne pouvez pas retenter de Rapiécer votre patient ou sujet pour l'instant.

- Traiter une seule blessure ou des dégâts mineurs, majeurs ou sévères
- Traiter une seule panne ou un handicap mineur
- Stabiliser un handicap mineur
- Effectuer une procédure médicale ou technique

COMMANDER (+INFLUENCE)

Lorsque vous commandez un groupe de PNJ, faites un jet +Influence

Sur un 10+, ils suivent vos ordres au mieux de leur capacités.

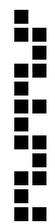
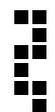
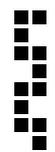
Sur un 7-9, comme précédemment, mais ils ont été significativement impactés et n'accepteront plus de nouvel ordre jusqu'à ce que ces problèmes aient été réglés.

ACCEDER (+INTERFACE)

Lorsque vous accédez à un système ou un réseau protégé, faites un jet +Interface.

Sur un 10+, vos identifiants sont acceptés et vous avez accès au système. Celui-ci est désormais sensible aux Actions basées sur l'Interface.

Sur un 7-9, comme précédemment, mais votre effraction est détectée. Le propriétaire du système va probablement riposter bientôt, que ce soit électroniquement, légalement ou physiquement.





UNCHARTED WORLDS

↓ ↓
++++++
++++++



+ | |

DESCRIPTION

(Choisissez une description par ligne)

Mince, Curieux, Effacé, Grisonnant, Détaché, Introversi.

Élancé, Pâle, Âgé, Grand-Cœur, Hautain, Distract.

Myope, Dégingandé, Maigrelet, Arrogant, Ingrat, Intense.



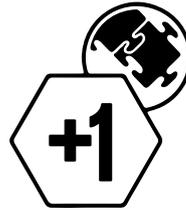
MENTAL



PHYSIQUE



INFLUENCE



EXPERTISE



INTERFACE



COMPETENCES

APPAUVRI *(Choisissez l'une des deux)*

Né dans la pauvreté, le désespoir et la crasse.

Criminel : Toute Action réussie (10+) qui implique un vol, de la contrebande, de l'extorsion ou des crimes similaires ne laissera pas de preuve vous incriminant.

Pugnace : La vie ne vous a pas fait de cadeau, mais jamais vous n'avez baissé les bras. Peu importe à quel point la situation est désespérée, vous ne renoncez pas facilement, y compris lorsqu'il le faudrait. Vous gagnez +1 en Mental, pour un maximum de +2.

Accro (Faites un choix dans la liste suivante)

Tant que vous consommez régulièrement votre drogue, vous augmentez cette carac de +1. Sinon, cette carac subit -2.

Accro au Ketracel : +1 Mental

Accro au Buffout : +1 Physique

Accro à l'Obscura : +1 Influence

Accro au Mélange : +1 Expertise

Accro au Troisième-Œil : +1 Interface

Survie

Vous êtes capable de récupérer les choses suivantes pratiquement partout, hormis dans les environnements désolés les plus inhospitaliers :

De la nourriture et des boissons relativement comestibles.

Des médicaments basiques ou des fournitures de premiers soins.

Kit de survie en Milieu Sauvage

Arme au corps à corps Primitive

Bouc-émissaire

Lorsque vous subissez des conséquences sociales, légales ou financières, nommez votre cible et faites un Jet+Expertise.

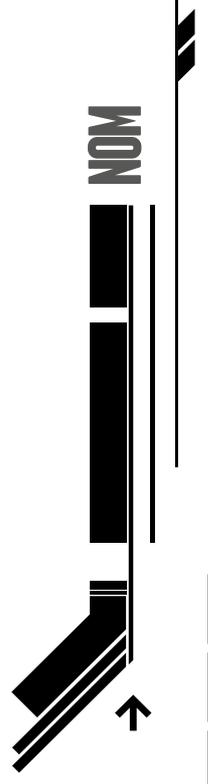
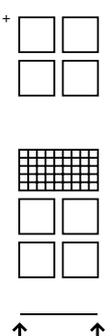
Sur un 10+, votre cible subit ces conséquences à votre place.

Sur un 7-9, comme précédemment. Votre cible est consciente de votre implication.

Sur un 6-, votre tentative échoue et votre cible est consciente de votre implication.

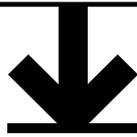
NOM

L'ANALYSTE -- PRODUCTIF ACADEMIQUE TECHNOCRATE



↓
++++++
++++++

↓ ↓



ATOUTS

Cache-poussière Blindé – Tenue Résistante : Blindée, Robuste

+2 Armure, protège contre les éléments, facile à réparer

Couteau Papillon Céramique – Arme au corps à corps : Ampute, Dissimulée

Tranche, provoque des hémorragies, facilement dissimulable, indétectable

Arme à feu (Choisissez l'une des deux)

Canon Manuel – Pistolet : Impact

Importante force cinétique, brise les os et renverse les personnes

Pistolet Automatique – Pistolet : Tir Rapide

Tir de suppression, cibles multiples

Prise de Drogue (Faites un choix dans la liste)

Injecteur

Inhaleur

Boisson

Tablettes

Babiole (Faites un choix dans la liste)

Souvenir Familial

Médaille religieuse

Porte-Bonheur

Holo-portrait Miniaturez

BLESSURES



+ | ■■■■ || | ■ ■■■ ■■■■■■



Mineure/Majeure/Sévère/Critique/Fatale

FACTIONS

Distribuez trois Dettes entre une, deux ou trois Factions



Les Éclats de Xa

Pirates de l'Espace

Contrebandiers, Criminels



Nakamoto Horizons

Consortium Commercial

Expansionnistes, Avides



Fer-Vêtus

Marine Galactique

Réglementée, Autoritaire



Trust Époque

Cabale Scientifiquement

Avancée, Élitiste

Demander une Faveur: Vous gagnez une Dette, annulez une conséquence financière, sociale ou légale.

Refuser de rembourser une Dette lorsque cela est demandé : Vous gagnez une Dette supplémentaire.

Effectuer une tâche pour une faction : Vous remboursez une Dette.

POINTS DE DONNEES

Series of horizontal lines for recording data points.



EVOLUTION DE CARRIERE

Series of horizontal lines for career progression notes.

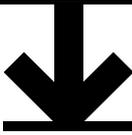
Tous les personnages marquent leur expérience, la première fois qu'ils...



Complex form area with various icons and lines for character analysis.

↓
++++++
++++++

↓ ↓

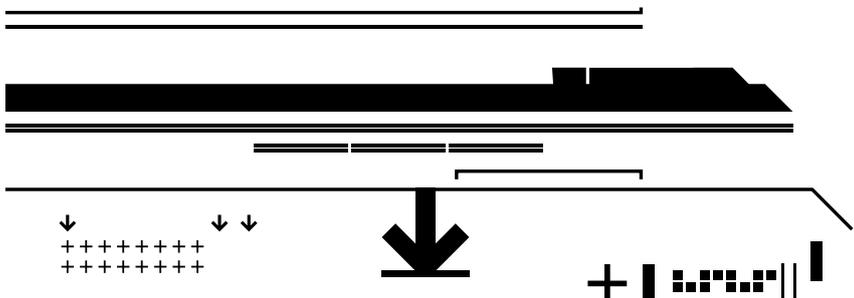


LE VAGABOND - APPAUVRI RENEGAT EXPLORATEUR





UNCHARTED WORLDS



DESCRIPTION

(Choisissez une description par ligne)

Famélique, Exténué, Maladif, Crasseux, Vulgaire, Féroce.

Costaud, Élégant, Sournois, Musculeux, Habile, Froid.

Buriné, Usé, Négligé, Bourru, Joyeux, Impétueux.



MENTAL



PHYSIQUE



INFLUENCE



EXPERTISE



INTERFACE



COMPETENCES

PRODUCTIF *(choisissez l'un des deux)* / Né dans un monde

d'industrie, d'éducation et de responsabilités sociales.

Perspicacité : La première fois que vous vivez une situation, vous pouvez poser l'une des questions suivantes, et le MJ devra y répondre honnêtement.

• Qu'est-ce qui est exploitable à mon profit, ici ?

• Quelle marchandise est très demandée, ici ?

• Qui est le plus gros acteur économique

Vocation : Vous n'avez jamais de temps pour vous amuser ou vous détendre. Vous êtes trop occupé à étudier. Vous gagnez +1 en Expertise (pour un maximum de +2).

DONNÉES (choisissez l'un des deux)

ÉDUCATION : Lorsque vous gagnez un ou plusieurs Points de Données concernant un sujet, chaque allié qui était présent ou impliqué gagne également un Point de Donnée concernant ce sujet.

MISE EN LIGNE : Dépenser un Point de Donnée sur le SectorNet pour faire en sorte que les faits concernant un sujet...

• soient effacés, cachés, protégés.

• deviennent publiquement connus.

• soient falsifiés, ou radicalement altérés.

DÉDUCTION

La première fois que vous êtes témoin d'une situation, vous pouvez poser l'une des questions suivantes, à laquelle le MJ devra répondre honnêtement. Qui ou quoi...

• est le plus vulnérable dans cette situation ?

• est le plus dangereux dans cette situation ?

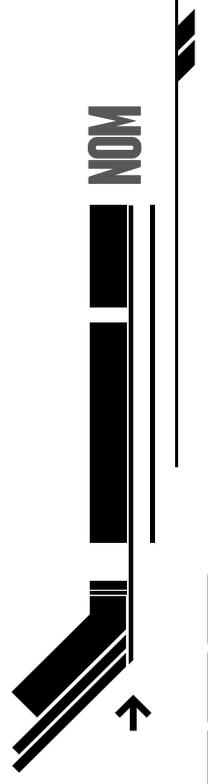
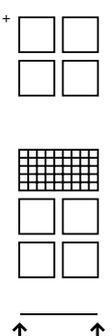
• est la cause de cette situation ?

PROGRAMMATION

Lorsque vous Accédez à un système, choisissez un comportement que le système peut avoir et une condition qui déclenche ce comportement.

NOM

LE VAGABOND - APPAUVRI RENEGAT EXPLORATEUR



FACTIONS

Distribuez trois Dettes entre une, deux ou trois Factions



Les Éclats de Xa

Pirates de l'Espace

Contrebandiers, Criminels



Nakamoto Horizons

Consortium Commercial

Expansionnistes, Avides



Fer-Vétus

Marine Galactique

Réglementée, Autoritaire



Trust Époque

Cabale Scientifiquement

Avancée, Élitiste

Demander une Faveur: Vous gagnez une Dette, annulez une conséquence financière, sociale ou légale.

Refuser de rembourser une Dette lorsque cela est demandé : Vous gagnez une Dette supplémentaire.

Effectuer une tâche pour une faction : Vous remboursez une Dette.

POINTS DE DONNEES

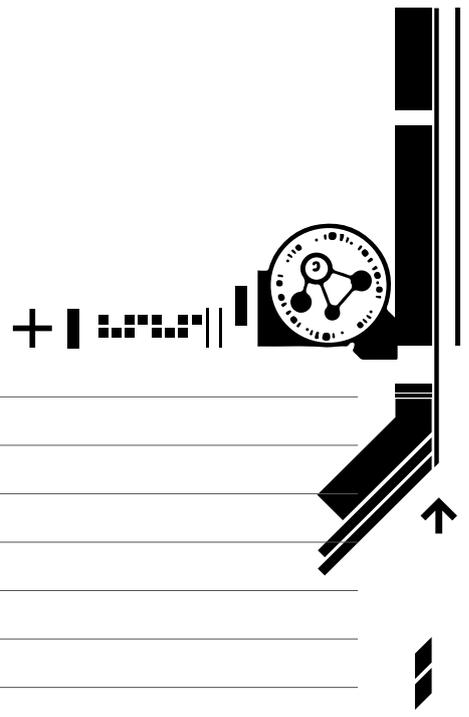
Series of horizontal lines for recording data points.



EVOLUTION DE CARRIERE

Series of horizontal lines for career progression tracking.

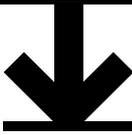
Tous les personnages marquent leur expérience, la première fois qu'ils...



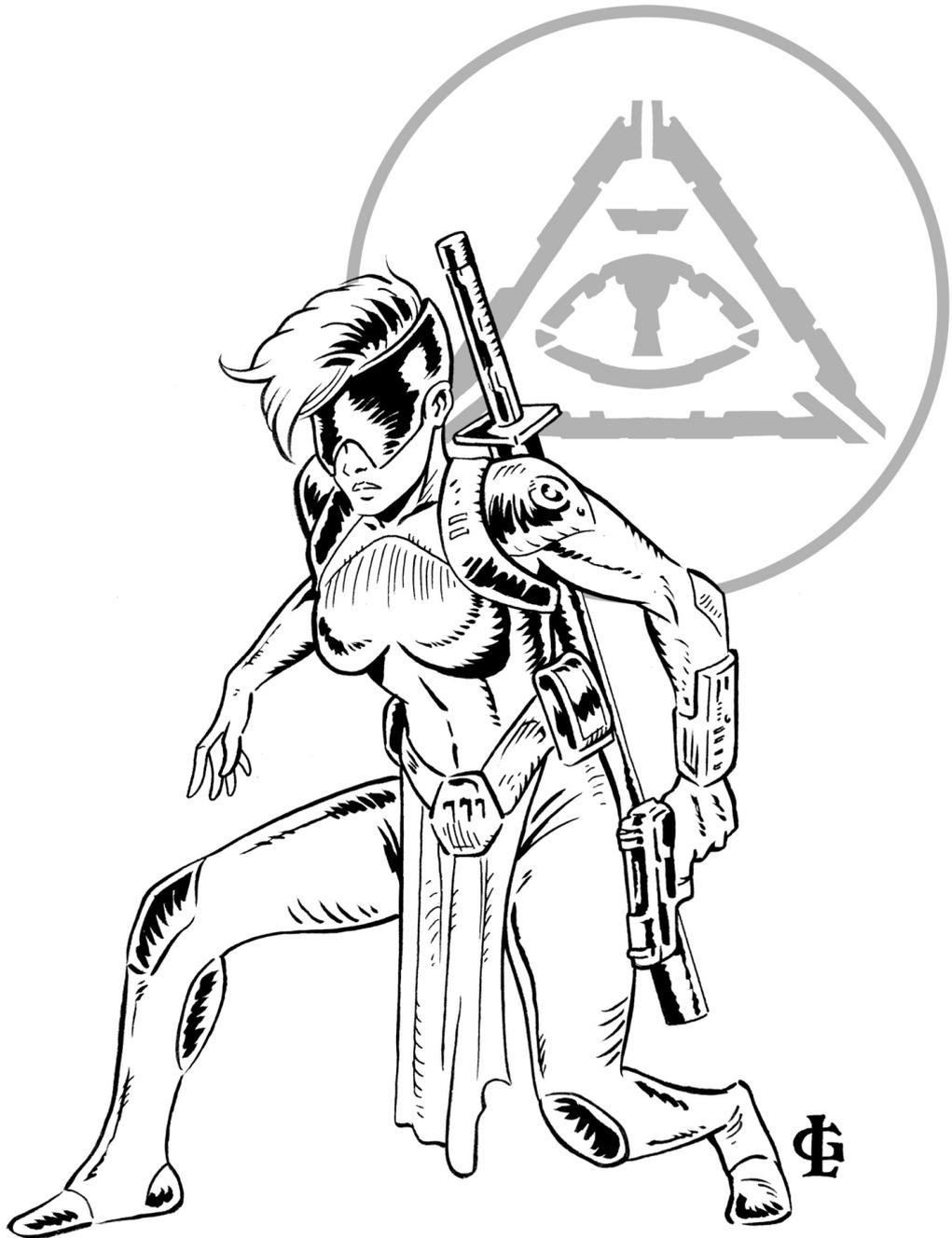
LE VAGABOND - APPAUVRIR RENEGAT EXPLORATEUR

↓
++++++
++++++

↓ ↓

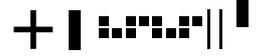
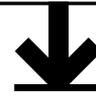


LE MERCENAIRE - PRIVILEGE COMMERCIAL MILITAIRE





UNCHARTED WORLDS



DESCRIPTION

(Choisissez une description par ligne)

Manucuré, Potelé, Bien Coiffé, Snob, Élégant, Pompeux.

Bien portant, Manucuré, Stressé, Radin, Futé.

Balaféré, Grisonnant, Massif, Nerveux, Usé, Sinistre.



MENTAL



PHYSIQUE



INFLUENCE



EXPERTISE



INTERFACE



COMPETENCES

GALACTIQUE *(Choisissez l'un des deux)*

Né et élevé parmi les étoiles.

MICROGRAVITÉ : Vous ignorez le trait Maladroit ou les restrictions de mouvement causées par la microgravité, la faible gravité, la chute libre, l'escalade et les sauts assistés par des fusées.

Une Action réussie (10+) lors de ces situations vous laisse décrire un moment exceptionnel de grâce acrobatique.

RÉGLAGE PRÉCIS : Vous êtes habitué aux espaces de vie au climat contrôlé. Vous gagnez +1 en Interface, pour un maximum de +2.

Le Crécerelle (Véhicule Volant Customisé – Choisissez l'un des deux)

Le Crécerelle est votre petit vaisseau customisé. Choisissez sa forme :

Chasseur – Speeder : Hermétique, Agile, Armé

Véhicule Spatial maniable, Canon Laser (Arme Lourde : Laser)

Transport – Navette : Hermétique, Transport, Armée

Véhicule Spatial, +2 Armure, peut embarquer

une Cargaison ou douze passagers

LEADERSHIP

Vous avez obtenu la loyauté d'un groupe de PNJ ingénieurs

hautement entraînés ; Tyrol, Frye, Torres et Hackwrench. Ce sont eux qui entretiennent et réparent Le Crécerelle.

Équipage Ingénierie (Techniciens)

Mécaniciens – Réparer, entretenir, et réviser des machines

Kit (Ingénierie) – Toujours équipés d'outils d'ingénierie

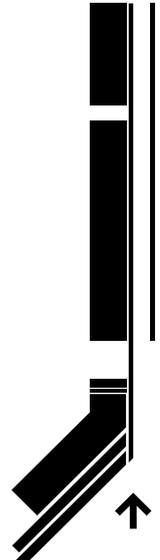
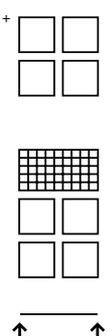
Robustes – Capables de travailler dans des conditions difficiles

CALIBRATIONS

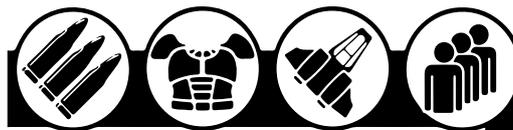
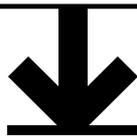
Lorsque vous calibrez avec soins le Crécerelle, tentez l'Action S'impliquer en vous basant sur Interface, et notez le résultat. La prochaine fois que le vaisseau sera utilisé, c'est le résultat noté qui s'applique.

NOM

LE MERCENAIRE - PRIVILEGE COMMERCIAL MILITAIRE



↓
++++++
++++++



ATOUPS

Combinaison Ailée - Tenue Uniforme : Hermétique, Fusées

Pressurisée, Spatiale, capable de sauter, de ralentir

sa chute, et de voler en gravité zéro

Uniforme de Cérémonie – Tenue Distinguée, Impressionnante

Bien coupée, décorée de médaille, galons dorés

Treillis – Tenue Simple

Mitrailleuse d'Abordage – Pistolet : Stabilisé

Pas de recul, peut faire feu en gravité zéro

Médaille Prisée (Faites l'un des choix suivants : Vous êtes membre de cette Fac-
tion ; vous débutez avec trois Dettes et une Faveur avec eux).

Ordre du Mérite des Fer-vêtus (Gagnée durant les Révoltes Hathaniennes)

Rose d'Argent Nakamoto (récompensant 20 ans de loyaux services)

Prières de Xa (Un fragment de roche, censé faire partie du vrai Xa)

Récompense Époque (Commémorant le premier test concluant du V81)

BLESSURES



Mineure/Majeure/Sévère/Critique/Fatale

FACTIONS

Distribuez trois Dettes entre une, deux ou trois Factions



Les Éclats de Xa

Pirates de l'Espace

Contrebandiers, Criminels



Nakamoto Horizons

Consortium Commercial

Expansionnistes, Avides



Fer-Vêtus

Marine Galactique

Réglementée, Autoritaire



Trust Époque

Cabale Scientifiquement

Avancée, Élitiste

Demander une Faveur: Vous gagnez une Dette, annulez une conséquence financière, sociale ou légale.

Refuser de rembourser une Dette lorsque cela est demandé : Vous gagnez une Dette supplémentaire.

Effectuer une tâche pour une faction : Vous remboursez une Dette.

POINTS DE DONNEES

Series of horizontal lines for recording data points.



EVOLUTION DE CARRIERE

Series of horizontal lines for career progression notes.

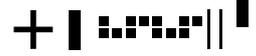
Tous les personnages marquent leur expérience, la première fois qu'ils...



LE MERCENAIRE - PRIVILEGE COMMERCIAL MILITAIRE



UNCHARTED WORLDS



DESCRIPTION

(Choisissez une description par ligne)

Manucuré, Potelé, Bien Coiffé, Snob, Élégant, Pompeux.

Bien portant, Manucuré, Stressé, Radin, Futé.

Balaféré, Grisonnant, Massif, Nerveux, Usé, Sinistre.



+1

MENTAL



+0

PHYSIQUE



+2

INFLUENCE



-1

EXPERTISE



+1

INTERFACE



COMPETENCES

GALACTIQUE *(Choisissez l'un des deux)*

Né et élevé parmi les étoiles.

MICROGRAVITÉ : Vous ignorez le trait Maladroit ou les restrictions de mouvement causées par la microgravité, la faible gravité, la chute libre, l'escalade et les sauts assistés par des fusées.

Une Action réussie (10+) lors de ces situations vous laisse décrire un moment exceptionnel de grâce acrobatique.

RÉGLAGE PRÉCIS : Vous êtes habitué aux espaces de vie au climat contrôlé. Vous gagnez +1 en Interface, pour un maximum de +2.

Le Crécerelle (Véhicule Volant Customisé – Choisissez l'un des deux)

Le Crécerelle est votre petit vaisseau customisé. Choisissez sa forme :

Chasseur – Speeder : Hermétique, Agile, Armé
Véhicule Spatial maniable, Canon Laser (Arme Lourde : Laser)

Transport – Navette : Hermétique, Transport, Armée
Véhicule Spatial, +2 Armure, peut embarquer une Cargaison ou douze passagers

LEADERSHIP

Vous avez obtenu la loyauté d'un groupe de PNJ ingénieurs hautement entraînés ; Tyrol, Frye, Torres et Hackwrench. Ce sont eux qui entretiennent et réparent Le Crécerelle.

Équipage Ingénierie (Techniciens)

Mécaniciens – Réparer, entretenir, et réviser des machines

Kit (Ingénierie) – Toujours équipés d'outils d'ingénierie

Robustes – Capables de travailler dans des conditions difficiles

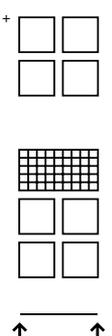
CALIBRATIONS

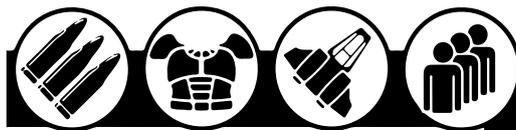
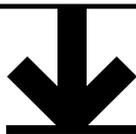
Lorsque vous calibrez avec soins le Crécerelle, tentez l'Action S'impliquer en vous basant sur Interface, et notez le résultat. La prochaine fois que le vaisseau sera utilisé, c'est le résultat noté qui s'applique.

NOM



LE PILOTE - GALACTIQUE SPATIONAUTE PERSONNALITE





ATOUPS

Combinaison Ailée - Tenue Uniforme : Hermétique, Fusées

Pressurisée, Spatiale, capable de sauter, de ralentir

sa chute, et de voler en gravité zéro

Uniforme de Cérémonie – Tenue Distinguée, Impressionnante

Bien coupée, décorée de médaille, galons dorés

Treillis – Tenue Simple

Mitrailleuse d'Abordage – Pistolet : Stabilisé

Pas de recul, peut faire feu en gravité zéro

Médaille Prisée (Faites l'un des choix suivants : Vous êtes membre de cette Faction ;

vous débutez avec trois Dettes et une Faveur avec eux).

Ordre du Mérite des Fer-vêtus (Gagnée durant les Révoltes Hathaniennes)

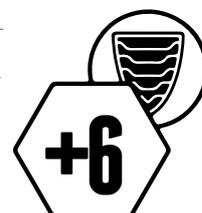
Rose d'Argent Nakamoto (récompensant 20 ans de loyaux services)

Prières de Xa (Un fragment de roche, censé

faire partie du vrai Xa)

Récompense Époque (Commémorant le premier test concluant du V81)

BLESSURES



ARMURE

Mineure/Majeure/Sévère/Critique/Fatale

FACTIONS

Distribuez trois Dettes entre une, deux ou trois Factions



Les Éclats de Xa

Pirates de l'Espace

Contrebandiers, Criminels



Nakamoto Horizons

Consortium Commercial

Expansionnistes, Avides



Fer-Vétus

Marine Galactique

Réglémentée, Autoritaire



Trust Époque

Cabale Scientifiquement

Avancée, Élitiste

Demander une Faveur: Vous gagnez une Dette, annulez une conséquence financière, sociale ou légale.

Refuser de rembourser une Dette lorsque cela est demandé : Vous gagnez une Dette supplémentaire.

Effectuer une tâche pour une faction : Vous remboursez une Dette.

POINTS DE DONNEES

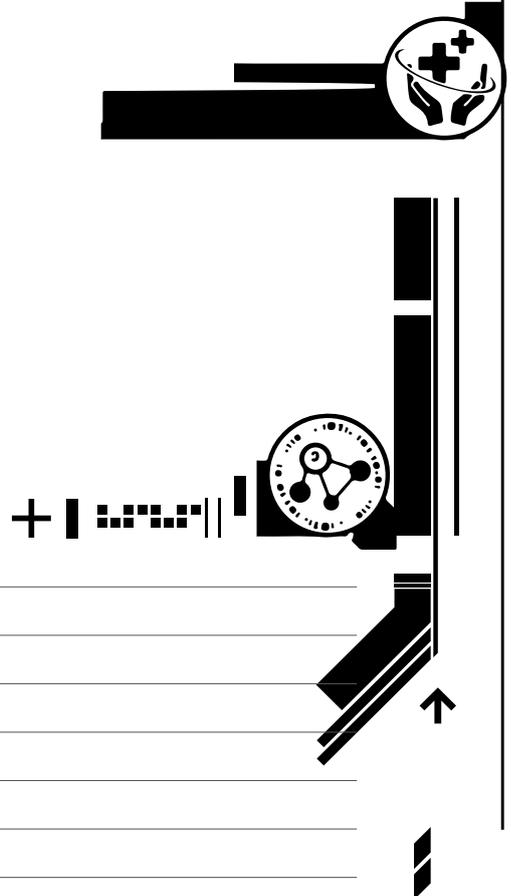
Series of horizontal lines for recording data points.



EVOLUTION DE CARRIERE

Series of horizontal lines for career progression tracking.

Tous les personnages marquent leur expérience, la première fois qu'ils...



LE PILOTE - GALACTIQUE SPATIONAUTE PERSONNALITE



UNCHARTED WORLDS

↓ ↓
++++++
++++++



+ | |

DESCRIPTION

(Choisissez une description par ligne)

Ridé, Arthritique, Sec, Âgé, Fatigué, Fort.

Musclé, Couvert de cambouis, Ridé, Rigoureux, Bourru, Concentré.

Nez en bec d'aigle, Sinistre, Efflanqué, Ordinaire, Suspicieux, Chauve.



-1



+1



+0



+2



+1

MENTAL

PHYSIQUE

INFLUENCE

EXPERTISE

INTERFACE



COMPETENCES

RUSTIQUE *(Choisissez l'une des deux)*

Une vie passée à trimer, aux confins de l'espace civilisé

CONSTRUCTION : Quelques heures de travail vous permettent de créer une petite structure qui possède l'un des traits suivants ou ajoute ce trait à une pièce existante : Abri, Défendable, Dissimulé, Espace de Travail.

DUR LABEUR : Vous possédez les douleurs chroniques et les troubles mineurs causés par toute une vie à trimer. Vous gagnez +1 en Physique, pour un maximum de +2.

INGÉNIERIE *(Choisissez l'une des deux)*

RÉPARATION : Lorsque vous utilisez une soude de réparation ou un atelier, vos tentatives de Rapiécer peuvent servir à installer des pièces de rechange et effectuer des reconstructions majeures sur des machines. Cela permet de réparer les pannes critiques.

Bricoleur

Vous êtes capable d'assembler les choses suivantes à partir de tas de ferraille et de pièces détachées:

- Une arme au corps à corps improvisée de Classe 0
- Explosifs improvisés de Classe 0
- Kit d'Ingénierie improvisé

DÉMONTAGE

Lorsque vous démontez, désassemblez ou démolissez de force quelque-chose, faites un Jet+Physique. Sur un 10+, faites deux choix dans la liste suivante.

Sur un 7-9, faites un choix.

- Cela ne vous prend pas longtemps.
- Cela n'attire pas trop l'attention.
- Vous récupérez des composants utiles.
- Vous êtes capable de le reconstruire ou de le ré-assembler.
- Vous gagnez un Point de Donnée à son sujet.

SABOTAGE

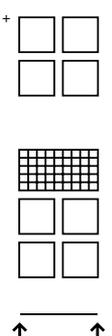
Lorsque vous trafiquez une machine, des plans, etc, faites un Jet+ Carac appropriée.

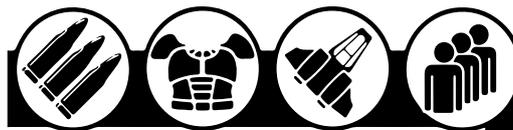
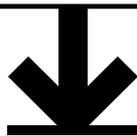
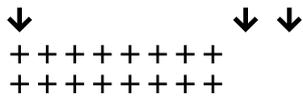
Sur un 10+ la cible de votre sabotage est condamnée à échouer, exactement comme vous l'aviez prévu.

Sur un 7-9, la cible de votre sabotage est condamnée à échouer de manière spectaculaire, horrible ou comique, au choix du MJ.

NOM

LE PILLEUR D'ÉPAVE - RUSTIQUE CLANDESTIN INDUSTRIEL





ATOUPS

Combinaison Spatiale – Tenue Simple : Hermétique, Harnais (Ingénierie)

Pressurisée, spatiale, outils d'ingénierie intégrés

Bleu de Travail - Tenue Simple

Outils (Choisissez-en deux)

Gantelet Scie Circulaire – Arme au corps à corps : Gant, Déchiquette

Gant armé lourd. Fort bruit mécanique de percussion/découpe

Marteau-pilon - Arme au corps à corps : Hampe, Destructeur

Deux mains, dégâts matériels, endommage les véhicules

Torche à Arc – Arme au corps à corps : Énergétique, Décharge

Incandescente, coupe/fond/soude, électrocute, étourdit

Découpeur Laser – Pistolet : Laser

Arme à rayon précis, capable de découper ou souder des matériaux

Brise-Coque – Charge Explosive : Brèche

Charge Placée, détonateur minuté, cause des brèches dans les vaisseaux

Lance-Flammes – Arme Lourde : Chimique (Incendiaire)

Perce-Armure, Deux mains, Maladroit, brûle, enflamme.

BLESSURES



Mineure/Majeure/Sévère/Critique/Fatale

FACTIONS

Distribuez trois Dettes entre une, deux ou trois Factions



Les Éclats de Xa

Pirates de l'Espace

Contrebandiers, Criminels



Nakamoto Horizons

Consortium Commercial

Expansionnistes, Avides



Fer-Vétus

Marine Galactique

Réglémentée, Autoritaire



Trust Époque

Cabale Scientifiquement

Avancée, Élitiste

Demander une Faveur: Vous gagnez une Dette, annulez une conséquence financière, sociale ou légale.

Refuser de rembourser une Dette lorsque cela est demandé : Vous gagnez une Dette supplémentaire.

Effectuer une tâche pour une faction : Vous remboursez une Dette.

POINTS DE DONNEES

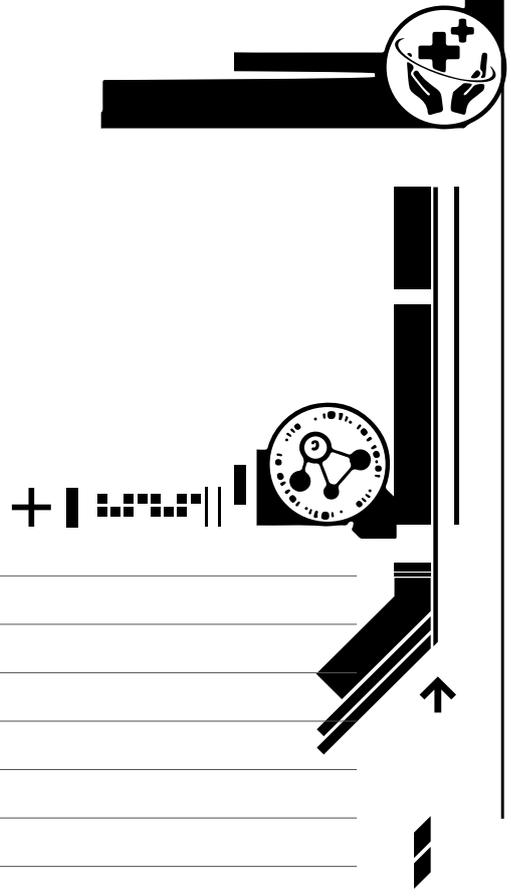
Series of horizontal lines for recording data points.



EVOLUTION DE CARRIERE

Series of horizontal lines for career evolution tracking.

Tous les personnages marquent leur expérience, la première fois qu'ils...



LE PILLEUR D'ÉPAVE - RUSTIQUE CLANDESTIN INDUSTRIEL