

LES MISSIONNAIRES D'AZAH
POUR QUELQUES KUROUS . . .

AVANT PROPOS

Ce livret permet de jouer, dans le monde des Missionnaires d'Azah, des personnages n'appartenant pas à l'Ordre.

I - TIRAGE DU PERSONNAGE

I.1 - Les points de génération

Ceux-ci peuvent être appliqués sur n'importe quel tirage de dé, avant ou après le tirage.

En dépensant 1 point le joueur pourra refaire le tirage qu'il vient d'accomplir, quel que soit le nombre de dés impliqués dans celui-ci et conserver le meilleur résultat. Il pourra accomplir cette opération plusieurs fois sur un même tirage.

Pour 3 points il pourra choisir le résultat qu'il désire dans l'éventail des possibilités qu'il avait aléatoirement.

Pour l'occupation sociale de ses parents, s'il dépense 3 points cela pourra lui permettre de choisir n'importe quelle profession accessible à son niveau social et à sa nationalité quel que soit le nombre de tirage impliqué dans son obtention. Cela lui permettra donc d'éventuellement de passer le tirage des professions privilégiées et autres tables.

De même s'il choisit sa nationalité il aura la possibilité de choisir sa race dans l'éventail de celles disponibles en fonction de sa nationalité.

Sur les jets de caractéristiques lors d'une croissance naturelle, les points de génération sont appliqués sur les 2 dés. Pour 1 point le personnage retirera les 2D6 et pour 3 points il aura la possibilité de s'inscrire un score de 12.

Pour les mutations, les points de génération ne s'appliquent que sur une dose à chaque fois, donc sur un seul D6.

Pour 1 point de génération le personnage aura la possibilité d'atteindre une carrière accessible en fonction de son statu social même s'il échoue le test de sélection.

Pour 1 point de génération, le personnage gagnera 4 points d'apprentissage de compétences supplémentaires pour une année. Ceci ne peut être appliqué qu'une fois par an.

I.2 - L'ethnie du personnage

Table 1.0 - Table de nationalité

1D100	Nationalité	Bonus NS	Race
1-4	Luna Informatique +5, Linguistique +5, Pilotage terrestre +5.	-(1D2-1)	Humain
5-20	Le Royaume des Cyrfills Mathématique +5, Sciences physiques +5, Informatique +5.	-(1D3-1)	Humain
21-23	Kirial Commerce +5, Evaluation +5, Marchandage +5. 1D10 : 1-3 Commerçant indépendant	-(1D4-1)	Humain
24-25	La Démocratie de Xsx Mathématique +5, Physique +5, Informatique +5, Connaissance Electronique +5. 1D10 : 1-2 Scientifique, 3 Artiste, 4 Artisan	N/A	Humain
26-28	Les Nouvelles Terres	+1D2-1	Humain

29-41	Pilotage terrestre +5, Survie +5, Athlétisme +5. Le Pligiar d'Otar	+1D3-1	Humain
	Combat contact +5, Combat à mains nues +5, Esquive +5. 1D10 : 1-2 Militaire, 3-4 Mercenaire; ou Noble si Très riche.		
42-45	Africa	+1D2-1	Cf. Table 1.1
	Connaissance artistique +5 1D10 : 1 Artiste		
46-48	La République d'Ouar	0	ouarien
	Connaissance des arts +5, Biologie +5, Botanique +5, Soins des végétaux +5.		
49-50	L'Oligarchie d'Ustril	N/A	Ustrilien
	Biologie +5, Botanique +10, Zoologie +5, Soins humanoïdes +5.		
51-57	Les Colonies Unifiées	+1D4-1	Cf Table 1.2
	Corruption +5. 1D10 : 1-2 Malfrats 3 Militaire, Mercenaire ou Milicien		
58-59	Belg	0	Belgien
	Pilotage naval +10, Bricolage +5, Athlétisme +5 1D10 : 1-7 Table 1.4		
60-65	Babylonia	0	Cf. Table 1.2
	Linguistique +5.		
66-67	Apatride de la CoMoP	N/A	Humains spatiaux
	Astronomie +5, Linguistique +5, Pilotage spatial +5.		
68-69	L'Empire du Khan	+1D2-1	Humain
	Informatique +5, Connaissance électronique +5, Corruption +5. 1D10 : 1-2 Pègre, 3 Technicien		
70-72	L'Arkhanar	+1D6-1	Humain
	Botanique +5, Survie +5, Athlétisme +5. Niveau social moyen et inférieur sont serfs quel que soit l'occupation sociale.		
73	Le Royaume d'Urst' Yosum	+1D4-1	Humain
	Combat contact +5, Esquive +5, Survie +5. 1D10 : 1 Militaire, 2-3 Mercenaire; ou Nobles		
74	Totz	+1D3-1	Ustrilien
	Botanique +5, Soins humanoïdes +5, Survie +5 1D10 : 1-4 Table de l'occupation sociale des Ustriliens et totziens		
75-79	L'Autarquie de Rhodia	+1D3-1	Humain
	Connaissance artistique +5, Corruption +5, Communication +5.		
80	New USA	+1D2-1	Humain
	Commerce +5, Communication +5, Survie +5.		
81-84	Les Mondes Barbares	+1D8-1	Humain
	Connaissance armement +5, Combat mains nues +5, Athlétisme +10. 1D10 : 1-2 pègre, 3-4 Mercenaire		
85-94	Le Royaume d'Ersistia	+1D4-1	Ersistien
	Connaissance art +5, 1 Tir +5, Combat contact +5, Athlétisme +5. 1D10 : 1-2 Militaire, 3 : Mercenaire ou Noble si le Statu social est Aisé ou Très riche, 4 : Artiste		
95-100	Autres au choix du Meneur de Jeu, apatride ou retraitage sur cette table.		

Le Bonus NS, est un jet de dé qui s'ajoutera au D20 déterminant le niveau social de la famille sur la table 3.0.

La deuxième ligne après la désignation de la nationalité représente les bonus aux compétences pour cette nationalité. Ces bonus seront appliqués sur la base de la compétence. Le personnage aura au paravent la possibilité d'augmenter les compétences incluses dans la base.

La troisième ligne représente les professions privilégiées de cette nationalité. Après avoir tiré le niveau social, le joueur effectuera un tirage sous ces professions et en cas d'obtention d'une d'elles, il se référera à la plus proche indiquée dans les tables 3.1 à 3.5.

Table 1.1 - Origine ethnique du personnage pour Africa

1D20	Origine	Race
1-12	Luna	Humain
13-16	Le Royaume des Cyrfills	Humain
17	Kirial	Humain
18	La République d'Ouar	Ouarien
19	Belg	Belguien 1D10 : 1-3 Table 1.4
20	Mondes extérieurs	Cf Table 1.3

Le personnage, en plus du bonus aux compétences lié à Africa, reçoit les bonus des compétences de l'ethnie d'origine divisés par 2 arrondi au supérieur.

Table 1.2 - Origine ethnique du personnage pour les Colonies Unifiées et Babylonia

1D20	Origine	Race
1-8	Luna	Humain
9-12	Le Pligiar d'Otar	Humain
13-14	Le Royaume des Cyrfills	Humain
15	La démocratie de Xsx	Humain
16	Kirial	Humain
17	La République d'Ouar	Ouarien
18	L'Oligarchie d'Ustril	Ustrilien
19	Belg	Belguien 1D10 : 1-3 Table 1.4
20	Mondes extérieurs	Cf Table 1.3

Le personnage, en plus du bonus aux compétences lié à l'état où il vit, reçoit les bonus des compétences de l'ethnie d'origine divisés par 2 arrondi au supérieur.

Table 1.3 - Mondes extérieurs

1D8	Origine	Race
1	L'Empire du Khan	Humain
2-3	L'Arkhanar	Humain
4-5	L'Autarquie de Rhodia	Humain
6	Le Royaume d'Ersistia	Ersistien
7	New USA	Humain
8	Autre au choix du meneur de jeu ou retraitage	

La Démocratie de Xsx

Les habitants de la démocratie de Xsx, sont habitués à vivre solitaire, isolés dans leur villa, assistés par des robots, communiquant avec leurs semblables par l'intermédiaire des appareils de communications et satisfaisant leurs plaisirs à l'aide de drogues. Un Xsxien rencontrera physiquement 3 ou 4 personnes durant sa vie. La majeure partie de son temps sera consacrée à ses recherches, plaisirs ou ses créations.

Un nouveau Xsxien ne naîtra que si le gouvernement autorise sa naissance, c'est à dire si la société est prête à lui fournir un confort minimum. L'ensemble des Xsxiens sont issus de manipulations génétiques, quelques fois élevés par un de leur parent, très souvent par des robots et des ordinateurs.

Le Xsxien exercera principalement des métiers de recherche et de fabrication artisanale en petite quantité à l'aide d'ateliers de production robotisés.

Un personnage Xsxien aura une phobie de la foule au niveau 1D4+1 et une phobie des contacts humains au niveau 1.

Table de la nature de la conception des Xsxiens	
1D10	Nature de la conception
1	Conception in vitro simple
2-4	Mutation de type 1
5-9	Mutation de type 2
10	Mutation de type 3

Aucun bonus n'est appliqué sur cette table.

Un Xsxien extérieur à la démocratie recevra un bonus de +2 sur la table générale de détermination de la nature de la conception, et aura une phobie de la foule au niveau 1.

La société Xsxienne n'utilise pas de référence monétaire. Chaque citoyen est jugé par l'ordinateur central en fonction de ses apports à la communauté. Son niveau de citoyen l'autorisant à avoir accès à certaines ressources et à certains postes.

Il n'existe pas réellement de carrières pour les Xsxiens, ils se doivent de remplir les missions que leur confie leur gouvernement. Par l'intermédiaire de leurs ordinateurs et robots ils ont la possibilité d'apprendre toutes les compétences qu'ils désirent. Il n'existe pas de système monétaire dans la société Xsxienne.

Tous les 2 ans le Xsxien devra faire un test sous certaines compétences, représentant le niveau d'entretien qu'il fournit à son domaine. S'il réussit tous les tests son niveau de citoyenneté augmente de 1, par 2 compétences qu'il échoue, son niveau descend de 1. S'il refuse une responsabilité sans avoir échoué les tests, il perd 2 niveaux de citoyenneté.

Les tests de citoyenneté sont Informatique, Connaissance électronique et Technique électronique plus les compétences liées à l'équipement fourni par le gouvernement. Si le personnage ne possède aucun bien particulier il devra choisir une compétence définissant son métier, ce pourra être une Connaissance, une Technique, une compétence de médecine ou un Talent artistique. Chaque compétence sera testée avec un bonus de +5, à chaque fois qu'une compétence se répète, le personnage devra ajouter -5 à la difficulté du test.

Le personnage devra jeter 1D4 sur cette table à l'âge de 15 ans, ses capacités de citoyen ne seront testées qu'à partir de ses 18 ans.

Table des équipements fournis par le gouvernement :	
Nature du bien	Compétences de test
1	Petite propriété terrienne (environ 10 hectares).
2	Propriété terrienne, production alimentaire.
3	Propriété aquatique, pisciculture
4	ou exploitation minière sous marine. Commerce, Mécanique électronique et Pilotage naval
5	Laboratoire d'électronique.
6	Laboratoire énergétique.
7	Centre hospitalier pour 2 ou 3 personnes.
8	Centre de production de biens manufacturés. Mécanique, Informatique et Commerce
9	Centre de production énergétique.
10	Centre industriel.
11	Satellite habitable, centre de recherche, de surveillance
	ou d'assistance technique.
12	Vaisseau spatial de recherche ou de commerce.
13	Chantier spatial.
14	Armée de robots.
15	Croiseur militaire

Le Pligiar d'Otar

L'otarien dès sa jeunesse doit jurer fidélité à un seigneur. Ses possibilités de mouvements géographiques sont limitées, son seigneur n'appréciant très peu la perte d'un de ses sujets. Mais à la faveur des guerres de seigneurs ou des autorisations exceptionnelles moyennant argent ou service rendu à son seigneur l'otarien pourra se déplacer.

Mais il sera toujours sous les ordres d'un seigneur, dont il arborera toujours les couleurs, même s'il n'est qu'un civil. Personne ne pourra le forcer à changer de couleurs si ce n'est pour un seigneur qui est en guerre avec le suzerain de la personne ou si le suzerain accepte son transfert à un autre noble.

Les otariens situés à l'extérieur du Pligiar ou des autres importantes communautés d'otarien jurent très souvent fidélité au Grand Duc Ghètji et à ses vassaux, le seul à n'avoir aucune terre mais la quasi-totalité des vaisseaux spatiaux civils et militaires battant le pavillon du Pligiar d'Otar.

Les devoirs d'un otarien vis à vis de son seigneur sont de s'acquitter de l'impôt de guerre, de s'entraîner au moins un mois tous les 2 ans dans l'armée du seigneur, de porter ses couleurs et défendre son honneur, et de répondre à son appel lorsque le temps est venu de servir dans son armée.

L'impôt de guerre est généralement de 10 % du salaire ou un forfait de 500 K, 1 000 K ou 3 000 K par an selon le niveau social de la personne. Un civil otarien ne sera obligé d'accomplir qu'une seule campagne militaire dans toute sa vie.

Quel que soit la carrière que vous accomplissez vous avez la possibilité de dépenser un quart de vos points d'apprentissage dans les compétences de la carrière militaire.

Si vous êtes un noble votre carrière comprend les compétences des carrières de militaire, d'officier militaire et d'homme politique.

La République d'Ouar

L'ouarien est un être libre, la société ne lui indique aucune règle de conduite autre que la morale. Mais beaucoup d'ouariens continuent à vivre comme leurs ancêtres, refusant d'intégrer de nouvelles habitudes issues de la civilisation spatiale. Les marginaux rejoignant la civilisation spatiale restent bien accueillis par leurs semblables traditionnels.

Le niveau social des occupations traditionnelles indiquées sur la table suivante sera considéré de niveau Moyen.

Table de l'occupation sociale des Ouariens		
1D20	Occupation sociale	Bonus profession
1	Grand sage	Communication +5
2-3	Sage	Commandement +5
4-5	Commerçant	Marchandage +5
6-8	Artisan	Bricolage +5
9-10	Artiste	Sculpture, Dessin/peinture, Musique ou Ecriture +5
11-12	Médecin	Soin humanoïde +5
13	Technicien	1 Technique scientifique +5
14-18	Exploitant agricole	Soin des végétaux +5
19-20	Marginaux, personnes effectuant une carrière en contact avec l'extérieur, allez à la table 2.0.	

Aucun natif de la République d'Ouar ne peut être issu de manipulations génétiques, à l'exception du cobaye médical. Seulement certains marginaux vivent dans l'espace.

Les Ouariens extérieurs à la République reçoivent un malus de -4 pour la détermination de la nature de la conception.

Les caractéristiques seront modifiées après tirage comme suit :

Volonté +1

Force +1

Charisme -1

Dextérité -1

Agilité -1

Constitution +2

L'Oligarchie d'Ustril

Les ustriliens, hormis les impurs, vivent sans contact avec l'extérieur. Les impurs sont isolés du reste de la société sur l'île de Tséta qui leur est réservée sur la planète Lmnr. Seul les grands connaisseurs sont autorisés à les visiter.

Les taches des innocents sont principalement diplomatiques et techniques. Les techniciens étant chargés de l'opération des appareils de communication, maintenant un lien entre l'Oligarchie et le monde extérieur, et des appareils de surveillance de l'espace spatial de l'Oligarchie. L'Oligarchie n'entretient aucun vaisseau spatial ou civil, et le moins d'équipement de haute technologie possible, ceux-ci étant cantonnés à l'espace ou à l'île de Tséta.

Table de l'occupation sociale des natifs de l'Oligarchie d'Ustril ou de Totz

1D20	Occupation sociale	Bonus profession
1	Connaisseur ou Grande Noblesse de Totz *	La Connaissance ou Communication +5
2-3	Aide connaisseur ou Noble de Totz *	Commandement +5
4	Intendant du domaine (Innocent)	Commerce +5
5-6	Impur diplomate	Psychologie +5
7-9	Impur technicien	Technique énergie ou électronique +5
10	Force de l'ordre (Innocent)	Arme contact +5
11-20	Serf (Innocent) ou ouvrier sur Totz	Force +2 et Constitution +2

* Les 2 premières occupations de cette table impliquent que le personnage soit de sexe féminin.

Aucun natif de l'Oligarchie d'Ustril ne peut être issu de manipulations génétiques, ni être considéré comme spatial. Les ustriliens extérieurs à l'Oligarchie reçoivent un malus de -5 pour la détermination de la nature de leur conception.

Les caractéristiques des Ustriliens après tirage sont modifiées comme suit :

Intuition +2	Perception +2
Volonté +1	Agilité +1
Charisme +1	Dextérité +1
Force -3	Constitution -2

Belg

Table 3.10 - Occupation sociale des Belguiens

1D20	Occupation sociale	Bonus profession
1	Chef d'embarcation	Commandement +5
2	Médecin	Soin humanoïde +5
3-4	Commerçant	Marchandage +5
5-6	Technicien	1 Technique scientifique +5
7-9	Artiste	1 Talent artistique +5
10-12	Plongeur	Constitution +2
13-20	Marin pêcheur	Athlétisme +5

Si l'occupation parentale est déterminée à l'aide de cette table le personnage ne peut être issu de manipulations génétiques et a passé sa jeunesse sur Belg.

Pour les Belguiens extérieurs à Belg, il y a 3 chances sur 10 d'effectuer le tirage des occupations sociales sur cette table.

Les caractéristiques des Belgiens sont modifiées comme suit :

Intuition +1	Force +1
Charisme -1	Dextérité -2
	Constitution +2

Le Royaume d'Ersistia

L'ersistien est un personnage de très grand honneur, jamais il ne se laissera insulter, si ce n'est par le chef de sa famille. Il suivra les consignes de son chef de famille aveuglement. Une famille comprend généralement la lignée directe et secondaire. Un fils cadet ne peut pas former sa famille, mais un cousin peut s'il se sent en désaccord avec le chef de famille. L'action de créer sa propre famille le coupe des ressources directes, bien qu'il puisse demander à participer au clan familial mais celui-ci ne l'aidera que lorsqu'il aura des problèmes avec des personnes extérieures au clan.

Très souvent les familles comprennent une centaine d'individus et les clans familiaux un millier de personnes.

Le chef de famille n'a qu'un seul but : augmenter le prestige de sa famille. Mais il se doit de défendre le niveau de vie de sa famille, arbitrer ses querelles. Il sera le vassal temporaire d'un chef de clan. Les clans se forment et se déforment au grès des crises politiques.

Les caractéristiques seront modifiées après tirage comme suit :

Intelligence +1	Force -1
Charisme -1	Agilité +4

I.3 -La localisation géographique de la jeunesse du personnage.

La localisation de la jeunesse du personnage peut ne pas être adéquate avec l'occupation sociale des parents, cela signifie que le personnage a été éloigné temporairement d'un de ses parents.

Table 2.0 - Spatiaux ou rampants

1D10 Localisation

1	Dans l'espace, voir table 2.1.
2-3	En déplacement, le personnage a vécu durant sa jeunesse, sur 1D2+1 mondes, à déterminer à l'aide de la table 1.0. Son bonus NS sera de -(1D2+1).
4-10	Sur une planète, voir table 2.2.

Table 2.1 - Les spatiaux

1D20	Localisation	Métier de base
1	Base Militaire orbitale ou dans un système extérieur	Militaire
2	Centre d'exploration spatiale d'un système stellaire extérieur à l'état	Chercheur/Technicien
3-6	Station orbitale, astroport, centrale énergétique, émetteur non-E...	Cadre/Technicien
7	Centre scientifique situé dans un système stellaire extérieur	Chercheur
8-10	Vaisseaux usines	Cadre/Ouvrier
11-12	Troupes de comédiens ambulants à l'échelle spatiale	Artiste
13-14	Flotte militaire	Militaire
15-16	Vaisseaux de commerce	Commerçant
17-18	Station "libres"	Voir table 3.7.
19-20	Groupes de nomades, contrebandiers, gypsies spatiaux...	Au choix du MJ

L'occupation sociale est déterminée à l'aide de la table 3.6, ou la table 3.7 pour les stations libres.

Table 2.2 - Les rampants**1D10 Localisation**

1	Une planète d'une autre nationalité, à déterminer avec la table 1.0.
2-6	La planète mère de la nationalité.
7-8	Une planète secondaire. S'il n'existe pas ce sera alors la planète mère.
9	Un centre minier sur une planète morte, voir table 3.6 pour l'occupation sociale.
0	Un centre scientifique sur une planète morte, voir table 3.6.

L'occupation sociale est déterminée à l'aide de la table 3.0 lorsque aucune autre table n'est spécifiée.

I.4 - L'origine sociale du personnage**Table 3.0 - Table du Niveau Social****1D20+Bonus Niveau social**

1	Très riche
2-6	Aisé
7-13	Moyen
14-19	Pauvre
20	Très pauvre

Table 3.1 - Niveau social : Très riche

1D10	Occupation sociale	Bonus mutation et profession
1	Homme politique important ou Grande noblesse	B4 Communication +5
2	Propriétaire d'une compagnie familiale fleurissante	Commerce +5
3-4	Artiste renommé, Acteur, Musicien, Peintre	Connaissance artistique +5
5	Grand patron de la pègre	B3 Corruption +5
6	Sportif renommé	Athlétisme ou Pilotage terrestre +5
7-8	PDG ou Directeur d'une Corporation	Stratégie +5
9-10	Très riche dilettante	Communic. ou 1 Talent art. +5

Les carrières qui seront accessibles à ce niveau social sont les Etudes et à la fin de celles-ci, le personnage décrochera automatiquement l'étude supérieure qu'il désire, et en suite pourra décrocher, sans un test, un poste d'encadrement dans le milieu de sa famille. Mais à condition qu'il possède toujours le soutien de ses parents.

Table 3.2 - Niveau social : Aisé

1D20	Occupation sociale	Carrières :	Bonus mutation et profession
1	Homme politique important ou Noble	E, ESPD	B3 Communication +5
2	Gouverneur militaire	E, OM	B4 Stratégie +5
3	Diplomate	E, ESPD	Communication +5
4	Magistrat	E, ESJ	Conn. des lois au niv. de l'état à 15
5	Grand prêtre Jet sous Table de Religion	E, Pr	Psychologie à +5
6-7	Cadre supérieur d'une Corporation	E, ESE	Commerce +5
8	Psi pour le gouvernement, pègre ou corporation...	E, Ps	B3 +1 niv. de mutation ou 1 conn. +5
9	Scientifique reconnu	E, ESIC	B3 1 connaissance scientifique +5
10	Grand médecin	E, ESM	B3 Biologie +5
11-12	Commerçant indépendant	E, ESE	Evaluation +5
13	Propriétaire d'une compagnie	E, ESE	Commerce +5

14	Artiste reconnu		E, ESA	1 Talent artistique +5
15	Journaliste reconnu		E, ESJ	Ecriture ou Photo/cinéma +5
16	Membre important de la pègre		E, EP	B3 Corruption +5
17-18	Mercenaire de haut calibre	E, M	B3	Athlétisme +5
19	Capitaine contrebandier		E, CS	Pilotage spatial +5
20	Riche famille de dilettante		E, A	Communication +5

Lorsqu'une étude supérieure est indiquée, cela signifie que lorsque le personnage aura fini ses études, il pourra intégrer l'étude supérieure sans passer de tests.

Table 3.3 - Niveau social : Moyen				
ID100	Occupation sociale		Carrières :	Bonus mutation et profession
1-3	Homme politique mineur		E, P	Communication +5
4	Aucune famille, issu de manipulation génétique *		AS	Mutation type 3 automatique
5-12	Commissaire ou inspecteur de police		E, FO	Psychologie +5
13-20	Officier militaire		E, M	Commandement +5
21-29	Fonctionnaire		E	Informatique +5
30	Agent spécial		E, M	B3 Connaissance armement +5
31-34	Cadre moyen		E	Communication +5
35-38	Médecin, infirmier		E, ESM	Soin humanoïde +5
39-47	Technicien		E	1 Technique +5
48-51	Commerçant		E, ESE	Marchandage +5
52	Membre d'équipage d'un vaisseau spatial		E, EV	Astronomie +5
53-54	Explorateur, chercheur		E	B3 Linguistique ou 1 connaissance +5
55-60	Artiste		E, A	1 Talent artistique +5
61-63	Journaliste		E, EJ	Ecriture ou Photo/cinéma +5
64-66	Prêtre		E, Pr	Psychologie +5 et table de religion
67-68	Serviteur d'une riche famille		E	Psychologie +5
69-73	Détective privé		E, DP	Discretion +5
74-75	Chasseur de prime		E, CP	Tir arme de poing +5
76-80	Mercenaire, garde du corps		E, Me	Tir arme de poing +5
81-87	Truand		E, P	Tir arme de poing +5
88-90	Prostitué de luxe		E, R	Communication +5
91-94	Assassin		P, Me	Tir arme d'épaule +5
95-100	Chercheur irrégulier, créateur de drogues...		E, P	B3 Biologie +5

* Si le personnage est un lunien cela signifie qu'il a été un Missionnaire d'Azah.

Table 3.4 - Niveau social : Pauvre				
ID20	Occupation sociale		carrières :	Bonus profession
1-2	Policier		E, FO	Tir arme de poing +5
3-4	Militaire	R, M		Tir arme d'épaule +5
5-7	Petit fonctionnaire		E	Informatique +5
8-11	Employé, ouvrier		R	Informatique +5
12	Mousse d'un vaisseau spatial		EV, R	Astronomie +5
13	Artiste		R, A	1 Talent artistique +5
14	Etudiant		E, R	1 connaissance +5
15	Anarchiste		R	Sociologie +5
16-17	Petit truand		R	Pickpocket ou Mécanisme de précision +5
18	Prostitué	R		Communication +5
19	Indique pour des policiers, pègre ou corporation...		R	Corruption +5
20	Petit mercenaire		R, Me	Tir arme d'épaule +5

Table 3.5 - Niveau social : Très pauvre		Pour toutes les professions : Survie +5	
1D20*	Occupation sociale	Carrières :	Bonus profession
1-8	Esclave ou Serf	EB	Force +2 et Constitution +2
9	Aucun parent, rejet d'une expérience génétique	R	Mutation spéciale
10	Orphelin	R	Intuition +2
11	Bagnard	R	Constitution +2
12	Mendiant	R	Communication +5
13-14	Anarchiste	R	Sociologie +5
15	Donneur d'organes ou cobaye médical	R	Biologie +5
16	Handicapé à la charge de l'état	R	Survie +5
17	Malade mental	R	Intuition +2 et Volonté -1
18-19	Chômeur	R	Aucun
20	Marginal	R	Survie +5

* Pour les personnes vivant dans la CoMoP, Le Royaume d'Urst' Yosum, Totz, New USA le tirage sur cette table s'effectuera avec 1D12+8.

Table 3.6 - Occupation sociale des spatiaux ou des habitants des centres isolés sur des planètes mortes.	
Bonus supplémentaire uniquement pour les spatiaux : Astronomie +5, Linguistique +5 et Pilotage spatial +5	
Les spatiaux ont, en plus, une autre carrière accessible : EV	
1D100	Occupation social
Niveau social aisé	
1	Patron du centre spatial, voir la carrière appropriée
Niveau social moyen	
2-10	Encadrement du centre dans son métier de base
11	Chef des forces de l'ordre
12	Officier militaire
13	Fonctionnaire d'état chargé de surveiller le centre
14	Agent spécial infiltré
15-16	Médecin
17-20	Technicien de maintenance du centre spatial
21-22	Pilote spatial
23	Chercheur scientifique
24	Journaliste
25	Prêtre
26	Prostitué de luxe
29-40	Membre d'équipage de vaisseaux
41-70	Main d'oeuvre du centre dans son métier de base
71-75	Commerçant
76-78	Truand, trafiquant
79-85	Force de l'ordre
Niveau social pauvre	
86-88	Artiste
89	Anarchiste
90-91	Petit trafiquant
92	Indique
93-95	Prostitué
96-98	Mousse de vaisseaux spatiaux
99-100	Esclave ou serviteur

Table 3.7 - Occupation sociale des spatiaux d'une station libre		
Bonus en plus de celui de la profession : Connaissance armement +5, Pilotage spatial +5 et Corruption +5		
Carrière supplémentaire accessible à tous les spatiaux : EV		
1D100	Occupation sociale	Bonus profession
Niveau social aisé		
1	Patron de la pègre de la station	
Niveau social moyen		
2-4	Membre influant de la pègre, adjoint au boss	
5-8	Technicien supérieur de la station	Technique énergie +5
9	Fonctionnaire représentant la CoMoP ou l'état le plus proche	
10-15	Force de l'ordre de la station sous commandement de la pègre	
16-17	Cadre commercial de la pègre	
18	Agent spécial infiltré	
19-21	Commerçant, tenancier de night-club, armurier...	
22-24	Médecin, infirmier	
25-28	Pilote spatial, membre d'équipage	
29-30	Prêteur usurier	Psychologie +5
31-32	Journaliste	
33	Prêtre	
34-39	Dealer	Marchandage +5
40-46	Mercenaire, garde du corps	
47-49	Chimiste créateur de drogues et autres produits interdits	Chimie +5
50-52	Technicien prothésiste	Technique électronique +5
53	Généticien	Génétique +5
54-57	Contrebandier	Astronomie +5
58	Chasseur de primes	
59	Joueur professionnel	Psychologie +5
60-67	Membre d'équipage, technicien de vaisseau	
Niveau social pauvre		
68-70	Chercheur d'organe	Soin humanoïde +5
71-75	Mousse d'équipage	
76-81	Hommes de main de la pègre	
82-83	Prostitué	
84	Indique	
85-86	Artiste	
87-90	Ouvrier, employer	
Niveau social très pauvre		
91-92	Anarchiste	
93-95	Donneur d'organes	
96	Mendiant, paumé	
97-100	Esclave	

Pour les bonus et les carrières affectées des occupations sociales indiquées dans les tables 3.6 et 3.7 le personnage prendra les occupations se rapprochant le plus de celles des tables des rampants.

I.5 - Caractéristiques du personnage

Certains personnages seront issus de manipulations génétiques, pour déterminer quelles sont les conditions de la conception utilisez la table suivante. Jetez 1D8, ajoutez les bonus liés au niveau social, l'ethnie et à l'occupation sociale parentale.

Bonus lié au niveau social et à l'ethnie d'origine :

Très riche :	+4
Aisé :	+2
Moyen :	+1
Pauvre :	0
Très pauvre :	Enfant porté naturellement
Spatiaux :	+2
Extérieur à la CoMoP, à l'exception de l'Empire du Khan :	-2
Ouariens extérieurs à la République :	-4
Ustrilien extérieur à l'Oligarchie :	-5
Xsxien extérieur à la Démocratie :	+2

Bonus lié à l'occupation sociale des parents, le bonus est inscrit à la suite de la profession, il est de :

B4 : 1D4-1

B3 : 1D3-1

Table de la nature de la conception

1D8+bonus	Conception
1-5	Enfant porté naturellement
6-7	Conception in vitro simple
8-10	Mutation de type 1
11	Mutation de type 2
12+	Mutation de type 3

Enfant porté naturellement : Le personnage recevra 2D6 points dans chacune de ses caractéristiques, sans aucune possibilité de retirer les "1" obtenus ni d'obtenir des mutations primaires ou secondaires.

Conception in vitro : Le tirage du personnage reste identique à celui décrit précédemment. Le fœtus se développe naturellement dans le ventre maternel ou en laboratoire.

Mutation type 1 : Le personnage recevra 2 doses de produits mutagènes, sans ajouts sauf lorsque l'on obtient des "1". Le personnage a la possibilité de développer des mutations primaires et secondaires.

Mutation type 2 : Même chose que précédemment avec un bonus de doses à répartir égal à une fois la valeur des caractéristiques intellectuel et physique de la cellule oeuf sur, respectivement, les caractéristiques intellectuelles et physiques.

Mutation type 3 : Même chose que précédemment avec 2 fois plus de doses à répartir, identique à la création d'un Missionnaire.

Mutation spéciale : Résultat d'une expérience génétique interdite. Le nombre de doses appliquées est au moins égal à celui d'une mutation type 3.

1D6 : 1-3 Application de doses de Super-Dev

4-5 Application de doses de Maxi-Shoot

6 Application de doses habituelles de la SecAnt en excès, 1D4+1 doses supplémentaires.

Voir les règles chapitre III.3 du livret de la technologie pour plus de précision sur les effets.

I.6 - Les connaissances de milieux et les langages

Les connaissances de milieux

Initialement le personnage possédera une connaissance dans le milieu de l'activité de sa famille à 10. Si la famille est très riche cette connaissance sera au niveau général, si elle est aisée ou moyen ce sera au niveau de l'Etat, pour les niveaux sociaux inférieurs ce sera au niveau local.

De plus il aura une connaissance générale des endroits où il a passé sa jeunesse au niveau 10, le niveau géographique de ces connaissances suivra la règle indiquée précédemment en fonction du niveau social.

Le personnage aura toujours la possibilité d'apprendre une connaissance générale liée à sa localisation, quel que soit le niveau géographique désiré.

Les langages

Le personnage maîtrisera la langue de son ethnie au niveau 5. S'il fait partie des spatiaux, ou est un Xsxien, ou d'une planète multi-linguistique tel que la Terre, ou un état multi-ethnique telle que les Nouvelles Terres, les Colonies Unifiées, Africa, il possédera, en plus, un niveau 4 dans l'unilingue. Si son niveau social est pauvre ou très pauvre il retranchera 1 aux niveaux dans ses langages maîtrisés.

I.7 - Le curriculum vitae du personnage

Le personnage en fonction de l'occupation sociale de ses parents pourra accomplir certaines carrières, celles-ci lui permettront d'apprendre des connaissances.

A la fin de chaque période de 2 années le personnage recevra des points d'apprentissage qu'il utilisera pour augmenter ses compétences liées à son occupation, plus une autre compétence par année, avec autorisation du meneur de jeu, où il pourra consacrer 2 de ses points d'apprentissage.

Le personnage possédera 2D6+10 points d'apprentissage pour toute sa jeunesse, jusqu'à 15 ans. Durant cette période, en fonction de l'occupation sociale parentale il pourra suivre soit le collège, à traiter comme les études, ou l'enseignement de la rue si les études ne lui sont pas accessibles. Dans les 2 cas il ne tirera qu'un seul événement et aucun gain financier.

De 16 à 25 ans, il bénéficiera de 1D4+4 points par an.

25 ans et plus, il n'aura que 1D4+1 points par an.

Lorsqu'un temps minimum est indiqué, cela implique que le personnage passe ce nombre d'année dans la profession avant d'avoir la possibilité de tenter une autre carrière, passer ce temps il aura la possibilité de tenter une nouvelle carrière chaque année.

Le personnage a toujours la possibilité de ne pas passer le temps minimum dans sa carrière, alors les carrières accessibles ne lui seront pas ouvertes et il devra éventuellement endosser certaines conséquences.

A la fin de chaque période de 2 années, il effectuera un jet de gain financier si son mode de vie implique l'utilisation de l'argent.

Puis il effectuera un jet d'événement. Si l'événement comprend des gains de points d'apprentissage, ceux-ci seront appliqués l'année suivante.

Le meneur de jeu pourra modifier les règles d'événement comme bon il lui semblera. Il pourra en faire tirer tous les ans, ce qui ralentira la création du personnage. Il pourra aussi les réarranger, lors du tirage changer la nature de l'événement pour coller à la personnalité du personnage, changer la date ou l'événement à lieu afin de le rendre plus compatible avec le système et éviter d'avoir des événements se produisant exactement tous les 2 ans, etc.

Il pourra aussi donner aux joueurs 3 points de génération à dépenser uniquement pour les événements.

La nature de la famille du personnage

Le personnage effectuera un tirage sur cette table lors de sa création afin de déterminer la nature de sa famille.

1D6	Nature de la famille
1 et -	Un seul parent

2-4	Couple
5	Orphelin élevé par une autre famille ou une institution
6 et +	Autre, voir la table suivante.

1D4	Nature de la famille
1 et -	Polyandrie
2	Polygamie
3-4	Groupe

Dés à tirer sur la première table en fonction de l'éthnie du personnage :

Cyrfillien : 1D8-2

Ouarien : 1D20, 1D2 sur la seconde table.

Belguien : 1D10+3, collectif sur la seconde table

Ustrilien : 1D8+3, et 1D10-7 sur la seconde table

Otarien : 1D4+1

Barbares, Khanien, Ersistien : 1D6+3, polygamie sur la seconde table.

Rhodien, Ersistien : 1D6-1

La table des bénéfices financiers d'une carrière

Chaque année le personnage jettera un dé sous cette table en fonction de sa profession. Les dettes sont à un taux de 20% par an.

1	Dettes de 2000 Kirialis.
2	Dettes de 1000 K
3-5	0
6-7	Gain de 500 K
8	Gain de 1000 K
9	Gain de 2000 K
10	Gain de 3000 K
11 et +	Gain de 4000 K

Table des blessures

Cette table sera utilisée à chaque fois que le personnage reçoit une blessure. Si l'événement spécifie un niveau de blessure, ce chiffre sera ajouté au D10.

1D10+Bonus	Nature de la blessure
1-5	Cicatrice à localiser
6-8	Grave cicatrice à localiser, perte de 1 point de Charisme si dans la tête.
9-10	Personnage défiguré, perte de 2 points en Charisme
11	Blessure grave au bras secondaire
12	Blessure grave dans les membres inférieurs
13	Blessure grave au bras directeur
14	Blessure grave dans le torse, abdomen ou organes vitaux
15	Blessure grave dans la tête

Table de jugement

A chaque fois qu'un joueur sera victime de poursuites judiciaires, il consultera cette table. Il sera jugé sur tous les crimes pour lesquels il n'a pas encore été jugé, le plus haut bonus sera appliqué.

1D8	Jugement
1-5	Relaxe
6-7	Amende 1D20 x 1 000 K
8-9	Amende, plus 1D4 mois de prison, plus casier judiciaire niveau 1.
10	Amende, plus 4D6 mois de prison, plus casier judiciaire de niveau 2.
11	Confiscation de tous les biens, 1D6 ans de prison, casier judiciaire niveau 3.
12,13	Confiscation de tous les biens, 2D10 ans de prison, casier judiciaire niveau 4.
14 et +	Peine de mort, pas toujours appliquée. Inexistante dans certains états de la CoMoP.

Bonus au dé de jugement :

- +1 : Preuves irréfutables
- 1 : Fausse accusation, de plus le bonus de la charge peut être divisé par 2.
- +6 : Meurtre odieux, enfants, agression sexuelle...
- +5 : Contact avec une civilisation prés spatiale sans l'autorisation de l'Agés.
- +4 : Meurtre d'innocents ou force de l'ordre.
- +3 : Contrebande de produits dangereux interdits, viol télépathique.
- +2 : Meurtre d'une personne louche, torture, dealer de drogue, contrebande...
- +1 : Proxénétisme, vol de plus de 100 000 K, coups et blessures non mortels...
- 1 : Très bon avocat, coût supérieur à 10 000 K.
- +1 : Si le personnage a déjà un casier judiciaire.

Table de Religion

Lorsqu'un événement, ou lorsque le milieu social du personnage est en relation avec la religion, le personnage effectuera un tirage sur cette table pour déterminer son éveil à la foi.

Le personnage ne pourra tirer que 2 fois durant toute sa vie sur cette table. Il aura toujours la possibilité de refuser de tirer sur cette table et de conserver sa précédente opinion sur la Religion.

Après avoir tiré sur la table, le personnage aura la possibilité d'appliquer tout résultat nécessitant un jet de dé inférieur au résultat qu'il a obtenu.

1D10	Nature de la foi du personnage
1-5	Indifférence religieuse ou croyance faible.
6-7	Haine de la Religion et de ses représentants
8	Faible Foi : Respect doctrine 0.2, Foi 1D10
9	Découverte de la Foi : Respect doctrine 0.5, Foi 2D20
10	Révélation : Respect doctrine 0.8, Foi 40+2D10

Bonus sur la table de foi

- 1 : Si la Religion n'est pas celle de la Conscience Universelle.
- +1 : Si l'occupation familiale est Prêtre ou si le personnage suit une carrière de prêtre.
- +1 : Si le personnage est natif de Luna.
- 1 : Si le personnage est haineux vis à vis de la religion.

Table d'héritage

Niveau social	Gain financier
----------------------	-----------------------

Très Riche	1D20 millions de Kirialis.
Aisé	1D20 x 100 000 K.
Moyen	(1D20-5) x 10 000 K.
Pauvre et très pauvre	(1D20-10) x 1 000 K.

Si le résultat est négatif cela signifie que le personnage hérite d'une dette.

Si la famille a divorcé et que seulement un des parents meure, le résultat sera divisé par 2.

Table de dons monétaires

Pour déterminer le don monétaire que reçoit le personnage, on utilise le niveau social du donneur.

Niveau social	Gain financier
Très Riche	1D10 x 10 000 K
Aisé	1D10 x 1 000 K
Moyen	1D10 x 100 K
Pauvre et très pauvre	1D10 x 50 K

Evolution du niveau de dépendance d'une drogue

Tous les 2 ans le personnage devra effectuer un jet de volonté pour chacune des drogues dont il est dépendant. En cas de marge de réussite supérieure à 5, il diminue de 1 son niveau de dépendance à cette drogue. Si sa marge d'échec est supérieure à 5, il augmente de 1 son niveau de dépendance. Si le résultat est entre +5 et -5, le niveau de dépendance reste identique.

Le personnage ajoutera +5 à sa volonté s'il suit des séances de désintoxication, et il retranchera 1 à son revenu.

L'évolution de la perte de revenu en fonction de la dépendance aux drogues :

Niveau de dépendance compris entre 1 et 3 : -1 au revenu.

4 et 6 : -2 au revenu.

Et ainsi de suite.

La vieillesse

A partir de la 40ème année le personnage devra tirer sur la table de vieillissement. Si à un moment une de ses caractéristiques atteint le score de 0 le personnage meurt.

Les événements pour les Xsxiens de la Démocratie

1D20+ Niveau de citoyenneté (max -5/+5)	Evénements
1 et -	Si votre niveau de citoyenneté est inférieur ou égal à -5, vous êtes forcé à l'exile, sans aucune possibilité de retour.
2	Vous êtes convié à une action de force afin de forcer un mauvais citoyen à l'exile.
3	L'ordinateur central réestime votre action de citoyen et vous gagnez un niveau.
4-6	Aucun événement.
7	L'ordinateur central restime votre action de citoyen et vous perdez un niveau.
8	Vous vous faites un ami.
9	Quelqu'un vient vous visiter physiquement : un ami, une personne désirant avoir une relation sexuelle...
10	Vous devenez dépendant, au niveau 1, à une drogue de plaisir.
11	Vous avez un accident avec un de vos robots, tirez une blessure de niveau 0.

- 12 Vous attrapez une phobie au niveau 1D3.
- 13 Vous êtes désigné pour un entraînement intensif, vous gagnez 2D10 points d'apprentissage pour l'année.
- 14 Si vous l'acceptez le gouvernement vous fournit une autorisation vous désengageant de tout test de citoyenneté lorsque vous êtes à l'extérieur. Il ne vous laissera qu'une simple résidence dans la démocratie, vous enlèvera tous les biens de production et vous pourrez mener une vie à l'extérieur de la Démocratie.
- 15 Le gouvernement vous propose d'avoir un enfant.
- 16 Le gouvernement vous propose un bien et un nouveau poste tirez 1D8+niveau de citoyenneté, maximum - 5/+5, sur la table des biens.
- 17 Le gouvernement vous propose un poste d'ambassadeur (Psychologie, Communication), de commerçant (Evaluation et Commerce) ou d'explorateur (Sociologie et Archéologie) à l'extérieur de la démocratie. Les compétences à tester sont indiquées entre parenthèses.
- 18 Vous héritez d'une intelligence artificielle hyper-puissante.
- 19 Le gouvernement vous fournit de l'équipement de votre choix.
- 20 Le gouvernement vous fournit du matériel cybernétique.
- 21 Le gouvernement vous fournit une légion terrestre de robots ou le commandement d'un vaisseau spatial militaire si vous avez un centre spatial.
- 22 L'ordinateur central vous propose un poste au gouvernement.
- 23 et + Le gouvernement vous laisse choisir sur la table des biens ce que vous désirez, dans la limite de 8+votre niveau de citoyenneté (maximum +5).

Nota : Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 postes et donc plus de 3 biens associés à des postes.

Les événements pour les Ouariens traditionaux

1D20 Evénements

- 1 Vous êtes dépendant de niveau 1 d'une drogue ouarienne de votre choix. Vous retrancherez 1 à vos revenus si vous sortez de la République.
- 2 Vous découvrez l'existence de la drogue que vous rêviez.
- 3 Lors des immenses festivités de cette année vous vous blessez alors que vous étiez ivre, jet de blessure à 0.
- 4 Vous vous liez d'amitié avec un marginal.
- 5 Vous vous fâchez avec votre grand sage, il vous punit en vous obligeant à devenir un marginal pour 1D4+2 ans.
- 6 Vous vous constituez une réserve de 6D10 doses de drogues de votre choix.
- 7 Lors des dernières festivités vous êtes devenu célèbre.
- 8 Vous faites un ennemi.
- 9 Vous êtes envoyé en ambassade pour 1 an dans une planète étrangère.
- 10 Vous êtes envoyé en délégation auprès des marginaux par votre sage.
- 11 Vous êtes élu par votre groupe pour remplacer le sage démissionnaire.
- 12-14 Votre Sage vous autorise à changer de carrière.
- 15 Le groupe vous désigne pour une carrière, à tirer aléatoirement sur la table des milieux sociaux des ouariens à l'aide de 1D12+3.
- 16-18 Aventure sentimentale.
- 19 Evénements divers, lorsqu'ils sont applicables à la culture ouarienne.
- 20 Evénements familiaux.

Les événements pour les Ustriliens de l'Oligarchie

1D20 Evénements

- 1 Un connaisseur se transplante dans votre corps. Vous gagnez 1D4 points d'intuition et 1D4 points de volonté mais vous recevez une blessure avec un niveau égal à la moitié des points gagnés arrondi au supérieur, et vous recevez 1 phobie niveau 1D3.

- 2 Des totziens vous approchent et proposent à un groupe, pouvant couvrir votre famille, de venir sur Totz. Si vous acceptez, effectuez un jet de chance à +10, en cas d'échec votre tentative d'évasion échoue, ce qui entraîne une blessure à +2 et vous devenez un serf innocent.
- 3 Un groupe tente de s'échapper incluant votre famille. Jet de chance à +5, en cas d'échec voir au-dessus.
- 4 Si vous êtes un impure, vous partez en mission à l'extérieur, possibilité d'apprendre des connaissances générales sur un état ou au niveau général. Opportunité de s'échapper, jet de chance à +15, en cas d'échec voir au-dessus.
- Si vous êtes un connaisseur ou un innocent, appliquer l'événement précédent.
- 5 Une femme ustrilienne chef de famille, vous demande de devenir un de ses maris, impossibilité de refuser si vous êtes un homme. Si vous êtes une femme vous avez la possibilité de refuser de joindre sa famille.
- 6 Vous liez d'amitié avec un connaisseur.
- 7 Vous vous retrouvez pris au milieu d'une rébellion d'innocent contre des expériences magiques interdites. Vous recevez une blessure de niveau 0.
- 8 Vous êtes désigné comme un des hérauts d'un connaisseur dans un duel avec un autre connaisseur. Vous recevez 2D10 points d'apprentissage cette année dans les compétences de combattant accessibles aux Ustriliens, 2 phobias au niveau 1D3 et une blessure de niveau +1.
- 9 Vous vous liez d'amitié avec un impure, en cas de tentative d'évasion de l'Oligarchie vous recevez un bonus de +2 au jet de chance si vous n'êtes pas un impure.
- 10 Vous rendez service à un grand connaisseur dans sa recherche magique, il vous propose la carrière de votre choix autre que celle de connaisseur.
- 11 Un grand connaisseur vous propose de vivre à l'extérieur de l'Oligarchie avec pour mission de découvrir la vie extérieure afin de surveiller tous les Ustriliens échappés, essayer de les capturer pour les ramener dans l'Oligarchie ou de les tuer, et de contrer tous les réseaux d'évasions. Il vous installera une puce de la mort. Celle-ci vous tuera s'il lui commande. Il vous donnera 1D10 x 10 000 K.
- 12 Vous devenez dépendant au niveau 1 à une drogue biologique de votre choix.
- 13 Un de vos amis ou un membre de votre famille meurt.
- 14 Vos parents meurent.
- 15 Vous vous constituez un magot de pierre précieuse d'une valeur de 1D10 x 1 000 K.
- 16-18 Table d'événements familiaux (lorsque ceux-ci peuvent s'appliquer à la culture ustrilienne).
- 19-20 Table de vie sentimentale (lorsque les événements peuvent s'appliquer à la culture ustrilienne).

Note : Si vous êtes un connaisseur ou un innocent, les jets de chance pour s'échapper se font à -5.

Les événements pour les Belgiens traditionaux

1D12 Evénements

- 1 L'embarcation de votre groupe a subi une très forte tempête, recevez une blessure niveau 0.
- 2 Vous vous liez d'amitié avec le chef d'embarcation, vous pouvez changer de carrière comme vous le désirez.
- 3 Lors d'une tempête vous sauvez la vie d'une des personnes, celle-ci vous doit un service.
- 4 Alors que vous faites relâche dans un port, vous vous liez d'amitié avec un militaire, Connaissance des militaires au niveau del'état à +2, celui-ci vous propose de venir vous engager.
- 5 Vous établissez des contacts avec la pègre des cotes, Connaissance de la pègre au niveau local +4, si vous le désirez vous pouvez vous faire embaucher.
- 6 Votre embarcation se fait attaquer par des pirates, faites un jet de chance, en cas d'échec vous êtes capturé et revendu sur une autre planète comme esclave.
- 7 Il est demandé des volontaires pour renforcer la présence belge dans les nouvelles colonies, Africa, les Colonies Unifiées ou Babylonia.
- 8 En raison des avaries qu'a subi votre bateau vous faites relâche pour une année sur une ville côtière, tirez un événement dans la table divers.
- 9 Lors de votre dernière relâche dans une des villes côtières vous avez sympathisé avec un marchand, Connaissance des commerçants au niveau de l'état +2, qui vous a proposé de vous embaucher.

- 10 Un scientifique d'une autre nationalité de la CoMoP se rend à bord de votre embarcation pour quelques mois, vous sympathisez, Connaissance des scientifiques de l'état +2, et il vous propose de venir vivre avec lui, il vous apprendra le travail d'assistant.
- 11 Vous avez l'opportunité de changer de carrière, choisissez celle que vous désirez.
- 12 L'équipage vous désigne comme nouveau chef d'embarcation

Les événements pour les autres nationalités

Tous les 2 ans, à partir de 15 ans, le personnage est confronté à des événements. Ceux-ci sont déterminés à l'aide des tables suivantes.

Table générale	
ID8	Nature de l'événement
1	Événement familial
2	Événement sentimental
3	Divers
4-7	Événement professionnel
8	Événement lié à la géographie, ou divers si aucune table n'existe.

Table familiale

1D20+Bonus	Événement
1	Votre famille vous apprécie encore plus. Gain de +10 en relation avec votre famille.
2	Votre famille se retrouve derrière les barreaux.
3	Un frère ou une soeur devient votre compagnon de fortune.
4	Vous apercevez que vos parents ne sont pas vos parents naturels...
5	* Vos parents ont été assassinés.
6	* Votre famille disparaît sans laisser de traces.
7-8	Votre famille vient d'accomplir un bon coup, gain de 1 niveau social.
9	* Vos parents meurent dans un accident, une guerre, de maladie ou se suicident.
10-11	Votre famille divorce. Chaque événement ne s'appliquera dorénavant qu'à une moitié de la famille, sauf décision du meneur de jeu.
12	Votre famille est obligée de s'exiler. Perte de 1 niveau social.
13-14	Votre famille vous fait un don financier. Tirage sur les gains monétaires.
15-16	Votre famille déménage et change de planète. Tirage sur la table des nationalités pour déterminer la nouvelle localisation.
17	Votre famille change d'occupation sociale. Tirage sur la table des occupations sociales pour déterminer la nouvelle occupation, celle-ci doit rester au même niveau social. Vous gagnez un niveau 5 dans la connaissance du nouveau milieu de vos parents si vous possédiez un score inférieur à 5 dans celui-ci.
18	Une partie de la famille vous hait. Relation -20.
19	* Vos parents vous rejettent définitivement, vous êtes déshérité (faute de votre part, machination ou amnésie...).
20	Votre famille vient de faire tomber un groupe ou une famille rival. Attention aux vengeance.
21	* Vos parents meurent dans un accident, quelqu'un détourne l'héritage de vos mains, le reste de la famille vous tient responsable de la mort de vos parents. Relation -15-2D8.
22	Vos parents ont tout perdu (problèmes juridiques, politiques, rivalités ou mauvaise gestion...), ils se cachent. Leur statu sociale descend de 2 niveaux.

Note : Le bonus à appliquer sur le D20 est égal à +1D3-1 si famille de niveau social très riche ou Aisé.

* Si un de ses événements est tiré, le personnage ne tirera plus d'événements familiaux, à moins que sa famille a divorcé, dans ce cas les événements ne s'appliqueront plus qu'à la seconde moitié de la famille.

Table sentimentale**1D20 Evénement**

- 1 Votre partenaire sentimental est mort dans un accident (overdose, assassinat, suicide, accident...)
- 2 Votre partenaire a disparu
- 3-5 Votre partenaire vous a largué
- 6 Les parents de votre partenaire vous haïssent... Haine à -10-2D6.
- 7 Votre partenaire a monté une machination contre vous, vous perdez votre poste et vous retrouvez à la Rue.
- 8 Votre partenaire vous vole un quart de votre argent
- 9 Un enfant net de votre union. Si vous l'élevez vous retrancherez -1 à vos gains financiers de chaque année.
- 10 Une personne d'un niveau social différent tombe amoureuse de vous. Si son niveau social est supérieur vous recevez un gain monétaire.
- 11-12 Vous trahissez, volontairement ou involontairement, votre partenaire, il vous hait. Haine à -20-2D6.
- 13 Votre partenaire est un rival professionnel ou un de vos supérieurs.
- 14-16 Votre partenaire devient très jaloux.
- 17 Votre partenaire possède des amis mercenaires. Attention si vous ne filez pas droit...
- 18-19 Votre liaison se finit en bon terme.
- 20 Vous développez une liaison collective.

Table divers**1D30 Evénements**

- 1 Vous devenez dépendant d'une drogue de plaisir au niveau 1, retranchez 1 à vos revenus de fin d'année.
- 2 Vous devenez dépendant de niveau 1 à une drogue augmentant vos performances, retranchez 1 à vos revenus.
- 3 Amitié avec un prêtre de la Religion de la Conscience Universelle, possibilité de tirer sur la table de Religion si le personnage le désire, et Connaissance du milieu de la Religion au niveau de l'état +2.
- 4 Un de vos amis meurt d'overdose, vous haïssez les trafiquants et la drogue. Avant toute dépendance à une nouvelle drogue vous avez à faire un jet de volonté à +5 pour résister.
- 5 Vous attrapez une phobie tirée aléatoirement au niveau 1D3.
- 6 Un de vos amis est tué par un trafiquant d'organe, vous les haïssez.
- 7 Vous perdez 1D20 x 1 000 K dans une mauvaise affaire.
- 8 Vous gagnez 1D20 x 1 000 K dans un bon coup.
- 9 Vous avez la possibilité de vous mettre indépendant avec un associé dans la profession de votre choix.
- 10 Vous rencontrez des chercheurs d'organes qui se proposent de vous en acheter si vous le désirez.
- 11 Par mégarde ou volontairement vous tuez un membre d'un gang, ils vous en veulent...
- 12 Vous vous faites un ami
- 13 Vous devenez célèbre pendant 2 semaines.
- 14 Vous avez un grave accident, tirez sur la table des blessures à 0.
- 15 Quelqu'un vous fait chanter, perte de d'argent 1D4 x 500 K par an.
- 16 Un de vos proche vous trahis, dévoilant des secrets sur vous.
- 17 Vous êtes victime de poursuite policière, sur de vrais ou de faux témoignages, table de jugement.
- 18 Vous êtes poursuivi par une organisation (Corporation, pègre, armée, service secret, Missionnaires...)
- 19 Vous faites une rencontre utile au niveau des fonctionnaires locaux (Chef de la police, Maire, Juge...)
- 20 Vous rencontrez un officier d'un vaisseau de contrebandier, connaissance du milieu des nomades spatiaux au niveau de l'état à +2. Il vous propose de joindre son équipage. Pour prouver vos compétences réussissez un jet. Compétences potentielles : Pilotage spatial, hyperspatial, 1 technique utilisée à bord d'un vaisseau ou Marchandage.
- 21 Vous rencontrez un malfrat qui vous propose de vous vendre une fausse identité parfaite pour 1D4 x 1 000 K, +2 000 K si vous êtes riche, Connaissance de la pègre au niveau de l'état +2.

- 22 Lors d'une virée dans un bar, vous croisez un officier recruteur de l'armée, réussissez un jet de Volonté à +10 si vous ne voulez pas vous faire enrôler, sinon une carrière forcée vous attend...
- 23 Vous vous liez d'amitié avec un Missionnaire d'Azah, faite un jet sous la table de foi. Votre niveau de connaissance de l'Ordre sera, au niveau général, de 5.
- 24 Vous rencontrez un officier d'un vaisseau spatial civil cherchant des membres d'équipage. Si vous êtes intéressé effectuez un jet sous une compétence qui pourrait lui être utile, en cas de réussite vous débutez une nouvelle carrière.
- 25 Vous êtes impliqué dans une mission d'un service de renseignement, en cas de coopération de votre part et d'aptitudes vous le permettant vous pourrez débiter une carrière dans un service d'Action. Connaissance des milieux des services secrets au niveau de l'état +2.
- 26 Un membre d'une corporation vous propose un travail dans vos aptitudes, Connaissance des corporations au niveau de l'état +2.
- 27 Un malfrat vous propose un métier dans vos aptitudes, Connaissance de la pègre au niveau de l'état +2.
- 28 Vous rencontrez un artiste qui vous propose de rejoindre son groupe artistique si vous réussissez 1 Talent artistique, Connaissance des artistes au niveau de l'état +2.
- 29 Vous rendez service à un homme très influent qui vous propose de vous aider à obtenir un emploi dans une carrière que vous désirez.
- 30 Tirez 2 événements aléatoirement en recommençant depuis le début.

Tables de profession

Table pour la rue

1D10 Événement

- 1 Vous devenez dépendant au niveau 1 d'une drogue de plaisir. Retranchez 1 à vos gains financiers.
- 2 Si vous vous prostituez, faites un jet de constitution à +5, en cas d'échec vous attrapez une MST dangereuse. Vous guérissez mais perdez 1 point de constitution.
Si vous êtes un anarchiste, vous participez à un attentat terroriste contre les forces de l'ordre. Vous êtes blessé à +3 et vous êtes pourchassé par les forces de l'ordre.
Si vous êtes un trafiquant, un gang vous fait la fête car vous travaillez sur son territoire. Blessure à +3.
Si vous êtes un voleur, vous êtes victime d'une action d'autodéfense de la part d'une de vos proies. Blessure à +3.
- 3 Un étranger en très bon état physique tombe saoul devant chez vous. Si vous le revendez à des trafiquants d'organes vous gagnez 1D20 x 500 K.
- 4 Lors de vos visites aux services sociaux du Temple vous avez un déclic vis à vis de la Religion, connaissance de la Religion au niveau local +4. Tirage sur la table de Religion.
- 5 Les services sociaux du temple vous trouvent un emploi d'ouvrier, vous pouvez commencer une nouvelle carrière.
- 6 Les forces de l'ordre vous ont attrapé pour des petits trafiques. Jet sous la table de jugement à 0.
- 7 Vous vous retrouvez au milieu d'une manifestation violente de déshérités et d'anarchistes contre le pouvoir. Blessure à 0.
- 8 Vous avez l'opportunité de vous embarquer comme mousse dans un vaisseau spatial. Une nouvelle carrière, et la possibilité de déménager, Connaissance des nomades spatiaux au niveau de l'état +2.
- 9 Vous effectuez une rencontre avec des anarchistes qui vous propose de les rejoindre. Si vous acceptez les caisses du parti vous aideront à survivre, rajoutez +1 à vos gains financiers de fin d'année tant que vous restez avec eux.
- 10 Vous pouvez être embauché par un commerçant comme garde du corps. Début d'une carrière de mercenaire, Connaissance des mercenaires au niveau de l'état +2.
- 11 Vous rencontrez un groupe d'artiste, possibilité de les rejoindre et de débiter une nouvelle carrière.
- 12 Vous rencontrez un groupe de trafiquant d'organes très bien organisé. Si vous les rejoignez vous pouvez accomplir le métier de trafiquant avec un bonus de +1 sur vos revenus.
- 13 Vous rencontrez un malfrat qui vous propose de vous aider à intégrer son gang. Débutez une nouvelle carrière si vous le désirez.

- 14 Des contrebandiers spatiaux vous proposent de les rejoindre.
- 15 Vous avez un contact avec un réseau de trafiquant de drogue organisé, Connaissance de la pègre au niveau local +4, cela vous permet d'acheter la drogue à moitié prix et de gagner +1 sur les revenus de trafiquant si vous le désirez.
- 16 Un de vos amis meurt d'overdose, vous haïssez les trafiquants et la drogue. Avant toute dépendance à une nouvelle drogue vous devez faire un jet de volonté à +5 pour résister.
- 17 Dans un bar vous rencontrez un officier recruteur. Jet de volonté à +5, si vous ne voulez pas débiter une nouvelle carrière...
- 18 Vous vous mettez à dos un gang, celui-ci vous pourchasse.
- 19 Vous vous faites un ami.
- 20 Vous vous faites un ennemi.

Table pour la pègre

1D20 Événement

- 1 Vous devenez l'ennemi d'un chef de gang...
- 2 Vous faites remarquer par votre gang, vous montez dans la hiérarchie, +1 à vos revenus.
- 3 Vous rencontrez un mercenaire qui vous propose de venir le rejoindre, connaissance des mercenaires au niveau de l'état +2.
- 4 Votre gang vous propose un poste d'indépendant. Vous continuez à travailler pour lui avec quelques hommes mais vous avez une autonomie.
- 5 Vous vous liez d'amitié avec un autre membre du gang.
- 6 Vous vous faites un ennemi dans le gang.
- 7 Quelqu'un essaye de vous faire virer du gang, faites un jet de connaissance de la pègre au niveau de l'état.
- 8 Vous faites une action contre l'Ordre des Missionnaires, vous êtes fiché et recherché par eux.
- 9 Vous vous faites coincer par les forces de l'ordre. Table de jugement à +3.
- 10 Vous êtes recherché par les forces de l'ordre.
- 11 Vous rencontrez des contrebandiers spatiaux qui vous proposent de les rejoindre, Connaissance des nomades spatiaux au niveau de l'état +2.
- 12 Vous êtes recherché par une organisation à la quelle vous avez fait du tord (Corpo, Mercenaires, Nomades Spatiaux...)
- 13-20 Table générale de profession.

Table des Corporations

1D20 Événement

- 1 On vous envoie coordonner une mission de contrebande spatiale, livraison de produits interdits. Vous gagnez la connaissance des Nomades Spatiaux au niveau de l'état à +2 et la possibilité de l'augmenter avec les points de l'année.
- 2 On vous envoie coordonner une mission de mercenaire, défense d'un de votre centre de production menacé par une armée rebelle, d'une autre corporation ou de la pègre. Connaissance des Mercenaires au niveau de l'état +2 et possibilité d'augmenter la connaissance de ce milieu avec les points de l'année.
- 3 On vous envoie coordonner une mission avec la pègre, négociation commerciale ou action de force contre une corporation rivale. Connaissance de la Pègre au niveau de l'état +2 et possibilité d'augmenter la connaissance de ce milieu avec les points de l'année.
- 4 Vous êtes muté sur une mine spatiale, possibilité d'acquérir des talents de membres d'équipage de vaisseau pendant votre carrière, Connaissance des nomades spatiaux au niveau de l'état +2.
- 5 La corpo vous propose un poste de votre choix. A un niveau élevé dans la Corporation cela peut vous amener jusqu'à diriger une puissante filiale.
- 6 Vous établissez des contacts avec des hommes politiques, Connaissance de la politique au niveau de l'état +2, possibilité de débiter une nouvelle carrière
- 7-20 Table générale de profession.

Table des Forces Militaires**1D20 Événement**

- 1-4 Manoeuvres. Votre Légion part en manoeuvre, faites des jets d'athlétisme, survie, commandement et stratégie pour les officiers. En cas de réussite à tous les jets vous êtes remarqué, bonus de +2 à vos jets de changement de carrières militaires à la fin de cette année.
- 5 Opération humanitaire. Même chose que précédemment mais les jets sont survie, communication et sociologie.
- 6-7 Opération de sécurité. Même chose que les manoeuvres mais en cas d'échec supérieur à 10, faites un jet de blessure à +1 par 10 points de marge d'échec. Ajoutez -2 aux jets de blessures pour les officiers.
- 8 Campagne militaire. Même chose que précédemment mais avec un malus de +2 supplémentaire sur la table des blessures en cas d'échec.
- 9 Votre officier vous remarque et vous envoie en entraînement intensif pour la prochaine année, 2D10 points d'apprentissage.
- 10 Vous avez des contacts avec des mercenaires, Connaissance des mercenaires au niveau de l'état +2, possibilité de les rejoindre à la fin de votre temps militaire.
- 11 Vous recevez une médaille militaire.
- 12-20 Table générale de profession.

Table des Forces Militaires Spatiales et Chasse**1D20 Événements**

- 1-4 Manoeuvres. Votre Légion part en manoeuvre, faites 2 jets sur les compétences les plus appropriées à votre poste. En cas de réussite supérieure à 3 aux jets vous êtes remarqué, bonus de +2 à vos jets de changement de carrières militaires à la fin de cette année.
- 5-6 Opération de sécurité, accrochage avec des vaisseaux pirates, des contrebandiers, de la pègre ou des corporations. Même chose que précédemment mais en cas d'échec supérieur à 5, faites un jet de blessure à +1 par 10 points de marge d'échec.
- 7 Campagne militaire. Même chose que précédemment mais avec un malus de +1 supplémentaire sur la table des blessures en cas d'échec. En cas de réussite pour la chasse : 1D4-1 chasseurs descendus.
- 8 Votre officier vous remarque et vous envoie en entraînement intensif pour la prochaine année, 2D10 points d'apprentissage.
- 9 Vous avez des contacts avec des contrebandiers, Connaissance des nomades spatiaux au niveau de l'état +2, possibilité de les rejoindre à la fin de votre carrière.
- 10 Vous recevez une médaille militaire.
- 11-20 Table générale des professions.

Table des Mercenaires**1D20 Événement**

- 1 Vous avez un contrat de long terme avec un gang comme garde du corps, Connaissance de la pègre au niveau de l'état +2, vous pouvez apprendre des compétences de la pègre et éventuellement changer de carrière.
- 2 Vous avez un contrat de long terme avec une corporation, Connaissance des corporations au niveau de l'état +2, ajoutez +1 à vos revenus.
- 3 Vous recevez un contrat de 1D10 x 10 000 K pour tuer une personne influente (chef de gang, patron de corporation, homme politique important...). Si vous l'acceptez : Jets à +5 sous Discretion, Dissimulation, Stratégie, Corruption et Tir arme d'épaule. Si vous les réussissez tout, cela se passera bien; si vous échouez 1 ou 2 des jets de moins de 5, vous réussissez mais vous faites remarquer; si vous échouez de plus, faites un jet de chance en cas de réussite vous échappez aux forces de l'ordre mais vous êtes victime de poursuite judiciaire.
- 4 Vous avez un contrat avec un groupe révolutionnaire. Vous participez à des actions de guérilla. Ajoutez +2 à vos revenus et tirez chaque année des blessures à 0.
- 5 Un chasseur de prime vous propose de travailler pour lui, vous pouvez débiter cette nouvelle carrière immédiatement.

- 6 Vous vous faites blesser dans votre métier, blessure à 0.
- 7 Vous vous faites capturer par un groupe rival, vous êtes vendu comme esclave.
- 8 Vous avez pour mission de tuer un Missionnaire d'Azah, référez-vous au 3. Mais si vous réussissez l'Ordre va vouloir vous retrouver.
- 9 Des commerçants spatiaux vous engagent pour défendre leur vaisseau. Vous avez la possibilité d'augmenter des caractéristiques de membre d'équipage de vaisseau.
- 10 Vous êtes engagé pour faire des combats dans des arènes orbitales. Effectuez des jets à 0 de combat contact, esquive, lancer, athlétisme. Tant que la somme des marges de réussites est positive vous pouvez continuer, vous rajoutez +1 à vos revenus par 5 points de réussite sur la somme des marges. Si vous atteignez les +20 vous devenez célèbre et pourrez rajouter +1 à vos revenus tant que le total de vos marges est au-dessus de 5, et ceci en plus du précédent bonus. Tous les ans vous recevez des blessures niveau 0.
- 11 Vous êtes trahis par un de vos compagnons d'arme. Vous perdez votre contrat et recevez une blessure de niveau +2.
- 12 Vous pouvez rejoindre un groupe de mercenaire renommé, ajoutez +1 à vos revenus.
- 13 Vous formez avec quelques uns de vos compagnons d'arme un groupe très solidaire.
- 14-20 Table générale de profession.

Table des Chasseurs de prime

1D20 Evénements

- 1 Vous avez une proie de gros calibre en vu, jets à +5 de connaissance de la pègre au niveau de l'état, discrétion, corruption, psychologie. Si réussit prime de 1D6 x 1 000 K, sinon blessure à +2.
- 2 Un gang décide de se venger de vos activités et de vous pourchasser.
- 3 Vous recevez une blessure 0 lors de l'arrêt d'un hors la loi.
- 4 Un clan de la pègre vous propose un emploi, afin de rechercher leurs ennemis ou mauvais payeurs. Possibilité de débiter une nouvelle carrière ou d'apprendre des compétences de la pègre, Connaissance de la pègre au niveau de l'état +2.
- 5 Une corpo vous embauche pour rechercher des clients indésirables, rajoutez +1 à vos revenus, Connaissance des corporations au niveau de l'état +2.
- 6 Un groupe de mercenaire vous propose un emploi, Connaissance des mercenaires au niveau de l'état +2.
- 7 Vous êtes poursuivi par la justice pour coups et blessures lors de vos arrestations.
- 8-20 Table générale de professions.

Table des Détectives privés

1D20 Evénements

- 1 Vous décrochez une affaire d'adultère chez de très riches personnes. Revenu +2 pour cette année, mais vous avez quelqu'un qui ne vous apprécie pas trop...
- 2 Enquête pour une corporation, revenus +1, connaissance des corporations au niveau de l'état +2.
- 3 Votre enquête vous entraîne dans le milieu de la pègre. Jet sous connaissance de la pègre au niveau de l'état, si échec blessure à +2.
- 4 Vous travaillez avec un journaliste, revenu +1, connaissance du milieu des journalistes au niveau de l'état à +2.
- 5 Vous êtes blessé dans une enquête.
- 6 Votre dernière enquête vous a attiré un ennemi.
- 7 Votre enquête vous entraîne dans le milieu des spatiaux, connaissance des milieux spatiaux au niveau de l'état +2.
- 8 Votre enquête vous entraîne sur une autre planète à déterminer à l'aide de la table 1.0, connaissance générale de ce nouvel état à +3.
- 9 Vous êtes victime de poursuite judiciaire pour des infractions commises lors de vos enquêtes, jet de jugement à 0.
- 10 Votre enquête vous entraîne dans le milieu politique, connaissance politique au niveau de l'état +2.
- 11-20 Table générale de profession.

Table des Equipages de vaisseaux civils**1D20 Evénements**

- 1 Votre vaisseau s'est fait arraisonner par un vaisseau pirate, Connaissance des nomades spatiaux au niveau de l'état +2. Jet de blessures à +1 et jet de chance, en cas d'échec vous êtes revendu comme esclave par les pirates.
- 2 Vous avez été réquisitionné par l'armée pour des manoeuvres ou une campagne militaire, connaissance des forces militaires au niveau de l'état +2, plus possibilité d'apprendre des compétences de forces spatiales.
- 3 Votre vaisseau vient de décrocher un gros contrat, prime de +1 pour cette année.
- 4 Vous changez d'activité, passez du transport de fret à celui de passager ou inversement.
- 5 Vous avez établi des contacts avec des contrebandiers, connaissance des contrebandiers au niveau de l'état à +2, possibilité de changer de carrière.
- 6 Vous effectuez une longue escale dans un état étranger, connaissance général de cet état +3 et tirez un événement local à celui-ci s'il en existe, sinon un événement divers.
- 7 Vous faites escale dans une station libre, connaissance de la pègre au niveau local +2, tirez un événement de la Rue.
- 8 Vous devenez dépendant au niveau 1 à une drogue de plaisir. Retranchez 1 à vos revenus.
- 9 L'équipage du vaisseau se mutine et devient un équipage contrebandier. Faite un jet de psychologie à +5, en cas d'échec vous êtes vendu comme esclave. En cas de réussite vous avez le choix entre devenir un contrebandier spatial et rester un membre d'équipage civil.
- 10 Un problème technique paralyse votre vaisseau dans l'espace profond loin de toute civilisation pendant plusieurs mois, la tension psychologique à bord du vaisseau était énorme, vous gagnez une phobie de niveau 1D3.
- 11 Une épidémie sévit à bord du vaisseau, effectuez un jet de constitution pour ne pas attraper la maladie.
- 12 Votre vaisseau rencontre un vaisseau en détresse, si vous le sauvez vous gagnerez des amitiés et opportunités de carrière, mais vous pouvez aussi le racketer et vous gagnez 1D20 x 1000 K par personnes.
- 13-20 Table générale de professions.

Table des Contrebandiers**1D20 Evénements**

- 1 Votre vaisseau se fait arraisonner par des forces spatiales, faites un jet de chance à +5, en cas de réussite votre vaisseau réussit à s'en échapper, en cas d'échec vous passez en jugement. Quel que soit le résultat de votre jet de chance vous recevez une blessure à +2.
- 2 Vous vous faites capturer par des clients indécents, faites un jet de chance à +5, en cas de réussite vous réussissez à vous en sortir sans trop de problèmes, sinon blessure à 0 et vendu comme esclave.
- 3 Une mutinerie à bord du vaisseau. Jet de psychologie à +5, en cas d'échec vous êtes blessé à +2 et vendu comme esclave.
- 4 Gros coup, revenu à +3 cette année.
- 5 Vous vous faites capturer par les forces de l'ordre lors d'une escale. Table de jugement à +2.
- 6 Tout votre équipage s'est fait dévoiler par un indigne, vous êtes recherchés par la loi.
- 7 Vous vous mettez à dos un important gang de la pègre.
- 8 Vous mettez à dos une grosse corporation.
- 9 Vous établissez des contacts avec la pègre, possibilité de changer de carrière, Connaissance de la pègre au niveau de l'état +2.
- 10 Vous établissez des contacts avec un capitaine de vaisseau civil qui accepte de vous embaucher.
- 11 Un de vos anciens capitaines a obtenu un poste dans une force spatiale extérieur à la CoMoP, il recherche des membres d'équipage entraîné quel que soit votre statu vis à vis de la justice.
- 12 Une corporation désire vous employer pour des commerces illégaux. Revenu à +1 pendant le contrat.
- 13 Votre vaisseau découvre un monde présatial intéressé par la tevhnologie. Si vous décidez d'établir un commerce contre les lois de l'Agés, vous recevez un bonus de +2 à vos revenus et la vie de seigneur pendant 2D6 années.
- 14-15 Effectuez un jet sous la table des événements des équipages de vaisseaux civils.
- 16-20 Table générale de profession.

Table des Forces de l'Ordre**1D20 Evénements**

- 1 Vous vous faites blesser lors de l'arrestation d'un hors la loi, blessure 0.
- 2 Votre enquête vous amène l'animosité d'une puissante corporation.
- 3 Vous vous faites des relations dans le domaine de la pègre, connaissance de la pègre au niveau de l'état +2, possibilité de changer de carrière.
- 4 Vous vous faites des amis parmi les chasseurs de prime, connaissance chasseurs de prime au niveau de l'état +2, possibilité de changer de carrière.
- 5 Vous vous êtes fait une petite clientèle en tant que détective, vous pouvez vous mettre à votre compte et rajouter +1 à vos revenus.
- 6 Vous vous faites des ennemis puissants parmi les milieux politiques suite à votre dernière enquête, connaissance de la politique au niveau état +4.
- 7 La pègre a mis votre tête à prix.
- 8 Relations politiques, connaissance politique au niveau de l'état +2, possibilité de changer de carrière.
- 9 Vous travaillez avec un journaliste, connaissance des journalistes au niveau de l'état +2, possibilité de changer de carrière.
- 10 Vous êtes envoyé en indique, vous allez prendre une couverture et suivre pendant 1D4 ans une carrière de la rue.
- 11-12 Table de la Rue.
- 13-20 Table générale de carrière.

Table des Prêtres**1D20 Evénements**

- 1-2 Envoyé dans un quartier très défavorisé, possibilité d'apprendre des compétences de la carrière de la rue, connaissance générale locale +3.
- 3 Envoyé prêcher à bord d'un vaisseau, compétence de membre d'équipage de vaisseaux civils accessibles.
- 4 Se lie d'amitié avec un Missionnaire d'Azah, table de Religion, connaissance de l'Ordre au niveau général +2.
- 5 Vous êtes considéré comme gênant par certains milieux politiques qui vous en veulent.
- 6 Vous avez réussi à convertir un groupe, gain de foi moyen.
- 7 Envoyé à bord d'un centre industriel orbital ou sur une planète minière, connaissance des corporations au niveau de l'état +2.
- 8 On vous demande de participer à une enquête sur la moralité de certaines personnes de l'Eglise. Vous vous faites des ennemis.
- 9 Vous êtes envoyé comme aumônier de forces militaires, connaissance des forces militaires au niveau de l'état à +2, possibilité d'apprendre des compétences militaires.
- 10 Vous êtes envoyé comme aumônier de forces de mercenaires, connaissance des mercenaires au niveau de l'état à +2, possibilité d'apprendre des compétences de mercenaires.
- 11 Vous êtes envoyé comme prêtre à bord d'une station libre, connaissance de la pègre au niveau de l'état +2, plus possibilité d'apprendre des compétences de la pègre.
- 12 Vous êtes envoyé comme prêtre dans un hôpital, connaissance des scientifiques au niveau de l'état à +2, possibilité d'apprendre des compétences de médecins.
- 13-20 Table générale de profession.

Table des Psys**1D20 Evénements**

- 1 Vous attrapez une phobie de niveau 1D3.
- 2 Dans votre vie privée quelqu'un (policier, inconnu...) vous moleste, blessure 0, parce qu'il hait les psys.
- 3 Vous rencontrez un grand maître dans votre talent, vous gagnez une amitié et un niveau de talent.

- 4 La groupe des Gardiens, comprenant principalement des Missionnaires d'Azah, entre en contact avec vous et vous propose de les rejoindre si vos intentions sont pures et si vous remplissez les conditions d'admission.
- 5 Des services secrets vous proposent de les rejoindre, si vous acceptez : revenu +1.
- 6 Si vous êtes un télépathe possédant lecture des pensées vous lisez un important secret de votre patron...
Sinon vous découvrez des activités interdites au sein de l'organisation de votre employeur.
- 7 Vous rendez un grand service à votre compagnie, revenu +2 pour les prochaines années.
- 8 Vous êtes capturé par un groupe rival de votre employeur voulant vous faire travailler pour eux.
- 9 La pègre vous propose un emploi.
- 10 Les forces de l'ordre vous proposent un emploi.
- 11 La justice vous propose un emploi.
- 12 Une corpo vous propose un emploi.
- 13-20 Table générale de profession.

Table des Ouvriers et employés

1D20 Evénements

- 1 Vous êtes victime d'harassements sexuels.
- 2 Vous vous faites virer.
- 3 Vous vous faites virer, mais vous arrivez à faire payer votre employeur des dédommagements, gains de 1D4 x 1000 K.
- 4 Vous avez une promotion, +1 à vos revenus.
- 5-8 Boulot très chiant, mais une nouvelle aventure sentimentale, tirez sur la table sentimentale.
- 9-11 Boulot chiant, mais un événement se produit dans votre vie, tirez sur la table divers.
- 12-20 Table générale de profession.

Table des Esclaves ou Bagnards

1D20 Evénements

- 1-2 Vous avez une opportunité pour vous échapper, jets de survie et athlétisme à +5, si échoue vous vous faites reprendre et recevez une punition exemplaire, blessure à +2.
- 3 On vous relâche légalement.
- 4 Lors d'une bagarre contre vos gardiens vous êtes blessé, table des blessures à 0.
- 5 Vous vous faites entraîner dans une bagarre entre vos compagnons d'infortune, blessure à +1.
- 6 Vous vous faites promouvoir comme objet sexuel d'un des maîtres ou d'un des officiers gardiens, vous recevez des bonus pour tous les jets de blessures de -2 et pour vos jets d'évasions de +3.
- 7 Vous commencez des petits trafiques, tout en restant dans votre condition sociale vous pouvez faire une carrière de la rue avec un revenu de trafiquant.
- 8 On vous offre la possibilité de faire des études si vous réussissez un jet d'intelligence à +5.
- 9 Vous changez de maîtres ou de prisons, tirez sur la table 1.0 pour votre nouvelle localisation.
- 10 Mutinerie dans la prison ou parmi les esclaves, possibilité de s'échapper, voir 1-2.
- 11-13 Vous êtes transféré dans une mine spatiale. Tous les 2 ans faites un jet de volonté et de constitution à +5, en cas d'échec vous tirez, respectivement, une phobie au niveau 1D3 ou une blessure.
- 14 Vous êtes sélectionné pour faire partie des commandos d'élite de l'armée, vous devrez faire un temps minimum de 5+1D4 années.
- 15-20 Table de la Rue lorsque les événements sont applicables.

Table des Etudes

1D20 Evénements

- 1 Vous vous faites virer de votre établissement et vous vous retrouvez à la rue.
- 2 Vous avez une année très studieuse, rajoutez 3 points d'apprentissage.
- 3 Votre train de vie dérape, retranchez -2 à vos revenus de fin d'année.

- 4 Vous liez des relations avec une importante corporation qui acceptera de vous embaucher à la fin de vos études supérieures. Vous gagnez +3 dans votre connaissance des corporations au niveau de l'état.
- 5 Vous liez des relations avec un gang de la pègre qui acceptera de vous employer à la fin de vos études supérieures. Vous gagnez +3 dans votre connaissance de la pègre au niveau de l'état.
- 6 Vous liez des relations avec le milieu de vos études supérieures, vous obtiendrez un poste à la fin de celle-ci et gagnez une connaissance de ce milieu au niveau de l'état de +3.
- 7 Vous vous liez d'amitié avec une personne promue à un brillant avenir...
- 8 Lors d'une bagarre étudiante vous recevez une blessure niveau 0.
- 9 Vous rencontrez quelqu'un qui va vous aider à vous mettre à votre compte à la fin de vos études.
- 10 Lors d'une manifestation étudiante vous sympathisez avec des anarchistes.
- 11 Vous faites 2 ans de vos études dans un état étranger tiré sur la table 1.0.
- 12 Vous décrochez une bourse si votre milieu familial est moyen ou inférieur et que vous ne bénéficiiez d'aucun soutien financier de l'état.
- 13-16 Vie sentimentale agitée, tirez un événement sentimental.
- 17-20 Table générale des professions, retirez sur cette table si l'événement n'est pas applicable.

Tables des Chercheurs et Médecins

1D20 Evénements

- 1 Une corporation vous propose de travailler pour elle, ajouter +1 à vos revenus, Connaissance des corporations au niveau de l'état +2.
- 2 Un gang vous propose de travailler pour lui, ajouter +1 à vos revenus, Connaissance de la pègre au niveau de l'état +2.
- 3 L'état vous propose de travailler pour lui, vous aurez la possibilité d'éviter la première fois où vous vous ferez virer.
- 4 On vous offre les moyens d'accomplir une recherche de votre choix si vous réussissez 2 connaissances à 0.
- 5 Vous bénéficiez d'équipement de dernière technologie dans votre domaine.
- 6 Vous vous faites enlever par la pègre dans le but d'obtenir certaines découvertes technologiques, Connaissance de la pègre au niveau de l'état +2.
- 7 Une de vos expériences termine mal...
- 8 Vous êtes poursuivi pour atteinte aux règles éthiques, jugement à -1.
- 9 Vous participez à une expérience interdite de votre plein consentement ou non.
- 10-20 Table générale de profession.

Table de la Politique

1D20 Evénements

- 1 Vous vous faites épingler sur un scandale politique, tirez sur la table de jugement si vous n'obtenez pas la relaxe votre carrière politique est finie.
- 2 Vous pouvez détourner de l'argent, jet de corruption à +5, si réussit vous obtenez 1D20 x 1 000 K, si échec vous passez en jugement à 0, voir événement précédent.
- 3-6 Vous concourez pour une élection, effectuez un jet de communication -10, plus vos soutiens en cas de réussite vous remportez l'élection.
- 7 Vous vous faites une relation avec un journaliste renommé qui vous promet son soutien en échange de faveurs, Connaissance des journalistes au niveau de l'état +2. Rajoutez +5 à votre prochaine élection.
- 8 Une corporation accepte de soutenir financièrement votre prochaine campagne, Connaissance des corporations au niveau de l'état +2, ajoutez +3 à votre prochaine élection, mais vous devez pour cela vous compromettre.
- 9 Un gang de la pègre accepte de soutenir financièrement votre prochaine campagne, Connaissance de la pègre au niveau de l'état +2, ajoutez +3 à votre prochaine élection, mais vous devez pour cela vous compromettre.
- 10 Vous décrochez un poste d'ambassadeur à tirer sur la table 1.0, rajoutez +2 à vos revenus.
- 11 Vous décrochez un poste de conseiller dans le gouvernement, cela vous rajoute du crédit politique, +2 pour toutes vos élections et +1 au revenu.

- 12 Règlement de compte dans votre parti politique et vous en faites les frais, retranchez -2 à votre crédit politique lors de votre prochaine campagne.
 13-20 Table générale de profession.

Table des Artistes

1D20 Événements

- 1 Votre courant artistique est à la mode, gagnez +2 à vos revenus.
 2 Vous accomplissez des spectacles ou des expositions à succès, +1 à vos revenus.
 3 Vous effectuez une grande tournée à travers 1D3+1 états à tirer sur la table 1.0, +1 à vos revenus.
 4 Un critique artistique renommé attaque la qualité de vos oeuvres, revenu -1.
 5 Une corporation se propose de commercialiser vos oeuvres, Connaissance des corporations au niveau de l'état +2, vous pouvez augmenter des compétences commerciales et débiter une nouvelle carrière.
 6 On vous propose un métier de critique artistique dans un média, vous pouvez débiter une nouvelle carrière de journaliste.
 7 Votre popularité, vous permet d'envisager une carrière politique, Connaissance de la politique au niveau de l'état +2.
 8 Vous décrochez une importante commande, revenu +2 pour cette année.
 9 Un de vos compagnons artistes vous hait car il vous soupçonne de lui avoir volé ses idées.
 10 La religion vous propose de travailler pour elle, Connaissance de la Religion au niveau de l'état +2, si vous êtes intéressé faites un jet sous la table religion et vous pourrez débiter une nouvelle carrière.
 11-20 Table générale de profession.

Table des Journalistes

1D20 Événements

- 1 Vous découvrez des affaires d'adultère chez des personnes renommées. Revenu +1 pour cette année, mais quelqu'un ne vous apprécie pas trop...
 2 Enquête sur des affaires illicites d'une corporation, connaissance des corporations au niveau de l'état +3, mais vous vous faites un ennemi.
 3 Vous effectuez un reportage sur le milieu de la pègre, connaissance de la pègre au niveau de l'état +2.
 4 Vous travaillez avec un détective privé, possibilité de débiter une nouvelle carrière.
 5 Vous êtes blessé dans une enquête.
 6 Votre dernier reportage vous a attiré un ennemi.
 7 Votre reportage vous entraîne dans le milieu des spatiaux, connaissance générale de l'espace au niveau de l'état +2.
 8 Votre enquête vous entraîne sur une autre planète à déterminer à l'aide de la table 1.0, connaissance générale de ce nouvel état à +3.
 9 Vous étudiez un milieu déterminé aléatoirement, vous gagnez +2 dans la connaissance de ce milieu au niveau de l'état.
 10 Votre enquête vous entraîne dans le milieu politique, connaissance politique au niveau de l'état +2.
 11-20 Table générale de profession.

Table du milieu Judiciaire

1D20 Événements

- 1 On vous propose de l'argent pour aider à la relaxe d'une personne. Si vous acceptez vous recevez 1D6 x 5000 K.
 2 Vous avez des contacts avec une corporation, vous pouvez changer d'employeur et ajouter +1 à vos revenus, Connaissance des corporations au niveau de l'état +2.
 3 Vous avez des contacts avec la pègre, Connaissance de la pègre au niveau de l'état +2, vous pouvez changer d'employeur et ajouter +2 à vos revenus.

- 4 Vous avez de bons contacts avec les forces de l'ordre, connaissance des forces de l'ordre au niveau de l'état +2.
- 5 Vous avez des contacts avec les journalistes, connaissance des journalistes au niveau de l'état +2.
- 6 Un malfrat a décidé d'avoir votre peau.
- 7 Une corporation veut se venger de vous.
- 8-20 Table générale de profession.

Table générale de profession

1D20 Événement

- 1-2 Mauvaise fortune. Vous devez accomplir des jets sous les 4 compétences les plus appropriées à votre carrière. En cas d'échec supérieur à 10 à une des compétences vous êtes viré si vous n'êtes pas à votre compte. En cas d'échec supérieur à 10 sur la somme des marges vous recevez un avertissement : -1 à votre dé de bénéfice monétaire à la fin de l'année tant que vous resterez dans cette carrière, même si vous êtes à votre compte.
- 3-4 Vous vous faites remarquer, bonnes affaires potentielles. Même test que précédemment et mêmes résultats si vous échouez. Mais en cas de réussite supérieure à 20 sur l'ensemble des tests vous recevez un bonus de +1 aux bénéfices monétaires tant que vous conservez cet emploi.
- 5 Prime exceptionnelle vous ajouterez +1 à vos bénéfices financiers à la fin de cette année. Si vous êtes à votre compte vous rajouterez +2.
- 6 Quelqu'un d'influent dans votre profession accepte de vous aider à réaliser vos ambitions. Vous avez la possibilité de tenter un jet de changement de carrière immédiatement si celle-ci est accessible en fonction de votre carrière, même si vous n'avez pas fini de faire votre temps minimum. En cas d'un échec inférieur à 5 à l'un des tests celui-ci sera considéré comme réussit.
- 7 Un rival essaye de vous faire perdre votre emploi. Effectuez un jet sous la connaissance de votre milieu au niveau de l'état. En cas d'échec vous êtes viré, si vous étiez à votre compte vous perdez la face et retranchez -2 à vos gains financiers tant que vous occuperez cet emploi.
- 8 Possibilité d'une mutation géographique dans votre profession, en espace ou sur une planète tirée aléatoirement à l'aide de la table 1.0.
- 9 Votre employeur vous envoie infiltrer un rival. On vous entraîne intensivement pendant 2 ans, vous recevez 2 fois 2D10 points d'apprentissage dans les compétences des services de renseignement pendant ces 2 ans. Pendant les 1D4+2 années suivantes vous devrez réussir des jets de discrétion, camouflage, décryptage, en cas d'échec supérieur à 5 vous pourrez vous faire prendre...
- 10 Vous êtes accusé d'avoir trahi votre employeur ou un de vos clients influents, celui-ci veut vous faire payer le prix. Une seule solution la fuite...
- 11 Vous avez une liaison amoureuse dans votre boulot, forcée ou non.
- 12 Vous vous faites une relation bien placée dans votre travail, celle-ci pourra vous sortir d'un coup dur.
- 13 Vous êtes muté dans votre travail. En espace ou sur une planète tirée aléatoirement sur la table 1.0
- 14 Vous avez la possibilité d'acquérir une indépendance professionnelle, vous devrez toujours rendre des comptes à votre employeur, celui-ci vous fournissant une équipe et du matériel.
- 15 Vous êtes contacté par une organisation vous proposant de travailler pour eux tout en étant restant infiltré dans votre emploi. Vous gagnez +2 en revenu si vous acceptez.
- 16 Quelqu'un dévoile vos trahisons vis à vis de votre employeur. Si vous en avez, il ne vous reste plus qu'à fuir...
- 17 Vous avez la possibilité de détourner de l'argent sur le dos de votre employeur. Réussissez un jet de Corruption à +5 et Commerce à +5 si vous le tentez, en cas de réussite vous gagnez 1D10 x 5 000 K.
- 18 Votre employeur vous propose de l'équipement cybernétique.
- 19 Vous êtes contacté par un rival de votre employeur qui vous propose un meilleur poste. Si vous acceptez rajouté +1 à votre revenu chez votre nouvel employeur, mais le précédent n'apprécie pas...
- 20 Licenciement économique, ou si vous étiez à votre compte vous perdez votre employeur ou vos contrats des 2 années, revenu 1D4.

Tables géographiques

Table pour les spatiaux**1D20 Événement**

- 1 Votre centre spatial s'agrandit, vous avez la possibilité de postuler pour de nouvelles carrières utiles en son sein et dans vos compétences.
- 2 Vous vous liez d'amitié avec quelqu'un d'une autre culture, tirez sur la table 1.0.
- 3 Vous pouvez acheter des équipements et produits interdits.
- 4 Une partie de la station se rebelle, faites un jet de chance à +5, en cas d'échec vous recevez une blessure de niveau 0.
- 5 Les forces de la Formoc font une descente dans le centre, si vous avez quelque chose à vous reprocher vous êtes victime de poursuites judiciaires.
- 6 Un incident technique se produit à bord de la station, vous vous retrouvez isolé sans système de survie dans un module partant à la dérive. Vous êtes secouru mais si vous échouez votre jet de volonté vous gagnez +1 à votre niveau de phobie de l'espace.
- 7 Vous rencontrez des contrebandiers qui vous proposent de les rejoindre.
- 8 Un capitaine d'un vaisseau civil vous propose de faire partie de son équipage.
- 9 Un officier vous propose de rejoindre la flotte spatiale ou la chasse si vous en avez la capacité.
- 10 Des mercenaires en relâche dans la station vous proposent de les rejoindre.
- 11 Un cadre de corporation recherche du personnel pour ouvrir un nouveau centre spatial.
- 12 Des artistes en tournée recherchent des techniciens.
- 13-20 Table des événements divers.

Table pour la démocratie de Xsx**1D20 Événement**

- 1-2 Vous êtes désespérément seul, vous attrapez une phobie au niveau 1D3
- 3 Vous vous liez d'amitié avec un Xsxien par l'intermédiaire des appareils de communications.
- 4 Un exilé de force vous demande de l'aider à s'installer en dehors de la démocratie, il deviendra un bon ami.
- 5-20 Vous vous ennuyez, rien de particulier.

Table pour les Otariens féodaux

Cette table s'applique à tous les otariens ayant un seigneur, c'est à dire les non-rebelles qu'ils soient natifs du Pligiar ou d'une des communautés otarienne de l'extérieur tel Africa ou Urst' Yosum. Cette table est appliquée quel que soit la localisation du personnage. Si une autre table géographique entre en concurrence avec celle-ci alors le personnage tirera sur la table géographique. Mais s'il obtient «aucun événement» ou un renvoi à la table des événements divers il fera un tirage sur cette table.

1D20 Événements

- 1 Vous rendez service à votre seigneur. Il vous anoblit en tant que chevalier. Si vous aviez déjà un titre nobiliaire vous êtes promu à un titre supérieur. Un chevalier ne possède pas de terre en son nom, mais peu avoir 5 civils en sujet, ceux-ci lui payant un impôt de guerre afin qu'il puisse s'équiper pour les campagnes militaires.
- 2 Un de vos amis récemment promu chevalier vous demande si vous voulez devenir son sujet si vous n'êtes pas noble.
- 3 Votre suzerain vous appelle pour une campagne militaire, vous pouvez ignorer cet événement si vous n'êtes pas un militaire ou un mercenaire et que vous avez déjà accompli une campagne militaire pour un noble. Si vous accomplissez cette campagne militaire votre prochaine année sera considérée comme une carrière militaire et l'événement sera une campagne militaire.
- 4 Le village ou le groupe de personnes avec qui vous vivez change de suzerain à cause d'une guerre.
- 5-6 Votre suzerain, en échange d'un impôt de guerre exceptionnel, 1D4 x 500 K, vous propose de changer de suzerain si vous le désirez.
- 7 Pour service rendu à votre suzerain celui-ci vous propose de changer de suzerain si vous le désirez.
- 8 Votre suzerain vous appelle à sa cour, vous aurez la possibilité de changer de carrière, au choix : Officier militaire, Cadre fiscal pour votre suzerain (identique à une carrière de cadre commercial), Artiste...

- 9 Des otariens vous proposent de fuir avec eux et de devenir rebelle. Si vous l'acceptez vous ne pourrez plus jamais venir sur un territoire d'un noble, terre ou vaisseaux, sous peine d'être exécuté. Si vous refusez votre honneur vous pousse à les dénoncer, vous vous faites des ennemis.
- 10 Un noble mercenaire indépendant vous propose de le rejoindre, il exerce son métier principalement dans le Pligiar.
- 11 Vous découvrez qu'un de vos compagnons est un rebelle, allez-vous le dénoncer ? ou faillir à votre honneur ?
- 12 Vous rencontrez un prêtre de la Religion de la Conscience Universelle, effectuez un tirage sur la table de Religion.
- 13 Vous êtes appelé pour une campagne militaire de soutien d'un noble allié à votre suzerain mais celui-ci possède son fief sur une autre planète.
- 14 Un otarien d'un autre seigneur vous provoque en duel au premier sang, vous pouvez refuser si vous n'êtes pas un militaire ou un mercenaire.
- 15 Votre seigneur vous propose d'être son diplomate itinérant à l'extérieur de votre planète.
- 16 Votre seigneur vous offre la possibilité de choisir une carrière de votre choix.
- 17-20 Table des événements divers

Table pour l'Oligarchie d'Ustril

1D10 Événement

- 1 Alors que vous entrez dans un des systèmes planétaires de l'Oligarchie, un vaisseau de la Formoc vous demande de rebrousser chemin car le secteur est interdit à tous vaisseaux.
- 2 Alors que vous entrez dans un des systèmes planétaires de l'Oligarchie, une vague de folie s'empare de l'équipage, vous gagnez tous une phobie au niveau 1D3.
- 3 Alors que vous entrez dans un des systèmes planétaires de l'Oligarchie, des créatures dangereuses et horribles sont téléportés à bord. Faites un jet de chance, en cas d'échec vous recevez une blessure à +1.
- 4-5 Alors que vous entrez dans un des systèmes planétaires de l'Oligarchie, des explosions touchent différentes parties du vaisseau, celui-ci est sévèrement endommagé. Faites un jet de chance à +5, en cas d'échec vous recevez une blessure de niveau 0.
- 6-10 Alors que vous entrez dans un des systèmes planétaires de l'Oligarchie, une voix vous signale qu'aucun vaisseau spatial n'est autorisé dans l'espace de l'Oligarchie. Il vous est demandé de faire demi-tour.

Note : Dans le cas où le vaisseau s'obstinerait à vouloir rester dans l'espace de l'Oligarchie, tirez des événements avec 1D6 jusqu'à ce qui le quitte.

I.8 - Les carrières

Les carrières des ouariens traditionaux

En tant qu'ouarien traditionnel vous choisissez la carrière que vous désirez suivre, toutes vous sont ouvertes sauf celle de Sage, vous devrez vous y cantonner pendant 1D4+3 ans ou jusqu'à ce que votre sage vous autorise à changer de carrière.

Gains financiers à la fin de chaque année pour toutes les carrières des ouariens traditionaux :

1D4+2. L'argent n'est pas un problème dans la société ouarienne. Les dettes d'une personne sont importantes son groupe les remboursera pour lui, et la personne se sentira redevable au groupe et essayera d'éviter toutes nouvelles dettes.

Compétences accessibles à toutes les carrières des ouariens traditionaux :

Connaissance artistique
Botanique
Zoologie

Evaluation
Communication
Combat mains nues

Esquiver
Athlétisme

1 talent artistique

Les sages

Cette carrière couvre les postes de grand sage et de sage.

Compétences accessibles :

Planétologie
Stratégie
Archéologie

Sociologie
Psychologie
Linguistique

Les commerçants

Compétences accessibles :

Commerce
Sociologie
Marchandage

Psychologie
Linguistique

Vous pouvez rajouter +1 à vos revenus.

Les artisans et les artistes

Compétences accessibles :

Bricolage
Dessin/peinture
Musique

Sculpture
Ecriture
Architecture

Les médecins

Compétences accessibles :

Biologie
Soin humanoïde

Psychologie

Les techniciens

Compétences accessibles :

Connaissance électronique
Connaissance énergie
Informatique
Technique énergie

Technique électronique
Mécanique
Bricolage

Les exploitants agricoles

Compétences accessibles :

Planétologie
Géologie

Soin des végétaux
Soin des animaux

Athlétisme

Survie

Les carrières des ustriliens

Chaque ustrilien suivra la carrière de ses parents.

Noblesse ustrilienne

Compétences accessibles

Chimie

Biologie

Connaissance artistique

Planétologie

Botanique

Zoologie

Géologie

Archéologie

Sociologie

Communication

Psychologie

Commandement

Athlétisme

Dessin/peinture

Magie - Bonne chance Laurent avec les règles de magie. La Connaissance magique devrait nécessiter beaucoup de recherche et d'apprentissage. Justifier qu'un très grand connaisseur nécessite plus de 1000 serviteurs pour pratiquer sa magie qui lui permettrait de voyager dans l'espace, transformer la matière et les êtres vivants, transporter son esprit dans un autre corps... Mais tout objet technologique perturbera sa magie, à très haut niveau de magie, la présence d'un seul petit objet à des centaines de kilomètres le perturbera, de même que le contact avec un objet des mois auparavant...

Aide connaisseur ou intendant du domaine

Couvre toutes les carrières des petits nobles et des innocents influents.

Connaissances accessibles même que la carrière de connaisseur sans la magie, plus :

Stratégie

Commerce

les 3 soins

Evaluation

Marchandage

Linguistique

Armes archaïques

Combat contact

Esquive

Musique

Sculpture

Ecriture

Architecture

Impure diplomate

Connaissances accessibles identiques à la carrière de politique et diplomate.

Carrière accessible

Impur technicien, si réussit un jet de technique électronique et un jet de technique énergie.

Impur technicien

Connaissances accessibles identiques à celles de la carrière d'ingénieur et de chercheur, sans les connaissances de milieux. Plus :

Pilotage spatial

Pilotage atmosphérique

Carrière accessible

Impure diplomatique, si réussit un jet de communication et de psychologie.

Innocent

Couvre toute les carrières des innocents.

Compétences accessibles

Biologie	Lancer
Botanique	Esquiver
Zoologie	Survie athlétisme
Géologie	Dissimulation
Les 3 soins	Discretion
Communication	Dessin/peinture
Armes archaïques, seulement pour les forces	Musique
de l'ordre	Sculpture
Combat contact	Ecriture
Combat mains nues	

Les carrières des belgiens traditionaux

Les belgiens ne pourront changer de carrière que lorsque l'opportunité se présentera. Il n'existe aucun système monétaire tout est partagé au sein de l'embarcation. Mais lorsqu'ils habitent sur les rivages ils doivent gagner de l'argent pour survivre.

Les compétences supplémentaires des belgiens sont :

Planétologie	Combat main nue
Pilotage naval	Lancer
Bricolage	Esquive
Tir armes archaïques	Survie
Combat contact	Athlétisme

Chef d'embarcation :

Connaissance armement	Evaluation
Stratégie	Tir armes de poing
Combat naval	

Médecin :

Chimie	Soin humanoïde
Biologie	Psychologie
Botanique	Communication
Zoologie	

Commerçant :

Commerce	Toutes les compétences de commerçant
----------	--------------------------------------

Technicien :

Mathématique	Connaissance énergie
Physique	Informatique
Chimie	Toutes les techniques

Marin pêcheur ou Plongeur :

Zoologie
Soin humanoïde

Combat au contact

Les carrières des autres nationalités

Les 3 carrières : la Rue, Militaire et les Etudes sont automatiques si le personnage désire les accomplir. Mais attention celles-ci ne sont pas forcément compatibles avec toutes les cultures.

La Rue (R) *

Cette carrière couvre toutes les activités que peut faire un personnage vivant sans domicile et profession fixe, qu'il soit rampant ou spatial.

Compétences accessibles :

Connaissance armement	Esquiver
Pilotage terrestre ou naval (rampant)	Survie
Evaluation	Athlétisme
Marchandage	Dissimulation
Corruption	Mécanisme de précision
Communication	Discrétion
Combat contact	Pick pocket
Combat mains nues	1 talent artistique
Lancer	

Connaissance de milieu au niveau local : Pègre, Artiste, Force de l'ordre, Lois, Nomades spatiaux si le personnage est un spatial.

Gains financiers à la fin de chaque année en fonction de la profession :

Prostituée : 1D8, -1 si homme, +1 si Charisme supérieur à 10, +3 si Charisme et Communication supérieur à 15
 Petit trafiquant : 1D6, +1 si Marchandage supérieur à 15
 Casseur de maisons : 1D6, +1 si Mécanisme de précision supérieur à 15
 Pickpocket : 1D6, +1 si Pickpocket supérieur à 15
 Rien : 1D6

Autres carrières accessibles à la fin de chaque année.

Membre de la pègre, accessible si réussit un jet de connaissance de la pègre au niveau local.
 Artiste, accessible si réussit un jet de connaissance du milieu artistique au niveau local.
 Force de l'ordre, accessible si le personnage réussit un jet de connaissance du milieu des forces de l'ordre local à +5 et si son casier judiciaire est vierge.
 Contrebandier, si réussit un jet de connaissance des nomades spatiaux au niveau local et s'il est un spatial.

La pègre (P)

Cette carrière couvre tous les basses besognes des groupes illégaux organisés, il implique que le personnage soit entré dans un clan criminel.

Compétences accessibles :

Chimie	Technique électronique
Connaissance armement	Soin humanoïde
Pilotage terrestre ou naval	Evaluation

Corruption	Lancer
Communication	Esquiver
Psychologie	Commandement
Arme de poing	Athlétisme
Arme d'épaule	Discretion
Arme à répétition	Mécanisme de précision
Combat contact	Sabotage
Combat mains nues	

Connaissances des milieux au niveau local ou état : Pègre, Lois, Forces de l'Ordre et Nomades spatiaux si le personnage est un spatial.

Gains financiers :

Hommes de main : 1D8, +1 si Tir revolver supérieur à 15.

Dealer : 1D10, +1 si Chimie supérieure à 15.

Proxénète : 1D10, +1 si Communication supérieure à 15.

Bookmaker : 1D8, +1 si Psychologie supérieure à 15.

Temps minimum : Avant d'avoir la possibilité d'accéder à une autre carrière, le personnage devra passer 1D4+1 années dans celle-ci. Il a toujours la possibilité de tenter une autre carrière, mais cela signifiera qu'il quitte le gang sans autorisation des chefs...

Carrières accessibles :

Encadrement de la pègre, si réussit un jet sous Connaissance de la pègre au niveau de l'état, un jet sous Commerce et sous Commandement.

Etude, si réussit un jet sous Connaissance de la pègre au niveau local et un jet d'Intelligence. La pègre financera les études dans le but qu'il devienne un de ses cadres commerciaux, légistes ou l'un de ses techniciens.

Chimiste, si réussit un jet sous connaissance de la pègre au niveau local, un jet de Biologie et de Chimie.

Technicien, si réussit un jet sous connaissance de la pègre au niveau local, un jet de Technique armement et Technique électronique.

Equipage contrebandier, si réussit un jet de Connaissance des nomades spatiaux et d'Astronomie.

L'encadrement de la pègre (EP)

Ici se situent les têtes pensantes des réseaux criminels.

Compétences accessibles :

Chimie	Corruption
Biologie	Communication
Informatique	Psychologie
Connaissance armement	Linguistique
Stratégie	Arme de poing
Commerce	Commandement
Sociologie	Déguisement
Evaluation	Décryptage
Marchandage	

Connaissances des milieux à tous les niveaux : Pègre, Lois, Forces de l'Ordre, Corporations, Politique, Mercenaires, Journaliste, Commerçant, Chasseurs de primes et Nomades spatiaux.

Gains financiers :

1D8+6

Temps minimum : Avant d'avoir la possibilité d'accéder à une autre carrière, le personnage devra passer 1D6+2 années dans celle-ci.

Carrières accessibles :

Mercenaire (Me)

Personnage louant ses capacités militaires à tous clients, compagnie, groupe politique. Principalement formé pour la guérilla ou comme garde du corps.

Compétences accessibles :

Connaissance armement	Soin humanoïde
Sociologie	Psychologie
Pilotage terrestre	Toutes les compétences militaires
Combat terrestre	

Connaissances du milieu des Mercenaires à tous les niveaux, des Politiques et Forces militaires au niveau local ou état.

Gains financiers :

1D6, +1 si connaissance des Mercenaires à plus de 10.

Carrières accessibles :

Chasseur de Prime, si réussit un jet sous Connaissance des Chasseurs de Prime.
 Pègre, si réussit un jet sous connaissance de la Pègre.
 Contrebandier, si réussit un jet sous connaissance des Nomades Spatiaux et un jet d'Astronomie.

Militaire (M) *

Cette carrière couvre toutes les carrières militaires terrestres, de l'infanterie aux blindées en passant par la marine.

Compétences accessibles :

Connaissance armement	Combat naval
Pilotage terrestre	Soin humanoïde
Pilotage naval	Toutes les compétences militaires
Combat terrestre	

Connaissances du milieu des Forces militaires au niveau local ou état.

Gains financiers :

1D6 +2

Temps minimum : Avant d'avoir la possibilité d'accéder à une autre carrière, le personnage devra passer 1D4+4 années dans celle-ci. S'il change de carrière avant la fin cela lui conférera un statu de déserteur.

Carrières accessibles :

Officier militaire, si réussit un jet sous Connaissance des Forces militaires au niveau de l'état, un jet sous Stratégie.

Agent spécial, si réussit un jet sous Connaissance des Services secrets au niveau de l'état et un jet d'Intelligence.

Forces spatiales, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Astronomie.

Chasse, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Intuition.

Officier militaire (OM)

Cette carrière couvre les postes d'officiers militaires terrestres ou spatiaux.

Compétences accessibles :

Astronomie	Psychologie
Planétologie	Linguistique
Informatique	Commandement
Connaissance armement	Athlétisme
Stratégie	Décryptage
Connaissances du milieu des Forces militaires et Politique au niveau local ou état.	

Gains financiers :

1D6+2

Temps minimum : Avant d'avoir la possibilité d'accéder à une autre carrière, le personnage devra passer 1D4+4 années dans celle-ci. S'il change de carrière avant la fin cela lui conférera un statu de déserteur.

Carrières accessibles :

Agent spécial, si réussit un jet sous Connaissance des Services secrets au niveau de l'état et un jet d'Intelligence. Forces spatiales, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état.
Chasse, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état.
Militaire, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état.

Agent spécial (AS)

Cette carrière couvre toutes les activités des services de renseignement.

Compétences accessibles :

Planétologie	Corruption
Connaissance armement	Communication
Informatique	Psychologie
Pilotage terrestre	Linguistique
Soin humanoïde	Toutes les compétences militaires et de
Evaluation	renseignement
Connaissances du milieu des Services Secrets, Forces militaires et Politique à tous les niveaux, plus des connaissances de d'autres milieux suivant son affectation.	

Gains financiers :

1D8+1

Temps minimum : Avant d'avoir la possibilité d'accéder à une autre carrière, le personnage devra passer 1D8+2 années dans celle-ci. S'il change de carrière avant la fin cela lui conférera un statu de déserteur.

Carrières accessibles :

Officier militaire, si réussit un jet sous Connaissance des Forces militaires au niveau de l'état, un jet sous Stratégie.
Forces spatiales, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Astronomie.
Chasse, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Intuition.

Militaire, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Athlétisme.

Forces Spatiales (FS)

Cette carrière couvre les postes de membres d'équipage des gros vaisseaux.

Compétences accessibles :

Astronomie	Technique armement
Planétologie	Technique électronique
Connaissance de l'hyperespace	Technique mécanique
Informatique	Linguistique
Connaissance armement	Arme de poing
Pilotage spatial	Artillerie
Pilotage hyperspatial	Commandement
Technique énergétique	Athlétisme
Connaissances du milieu des Forces militaires et des Nomades Spatiaux au niveau local ou état.	

Gains financiers :

1D6+2

Temps minimum : Avant d'avoir la possibilité d'accéder à une autre carrière, le personnage devra passer 1D6+4 années dans celle-ci. S'il change de carrière avant la fin cela lui confèrera un statu de déserteur.

Carrières accessibles :

Militaire, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Athlétisme.

Officier militaire, si réussit un jet sous Connaissance des Forces militaires au niveau de l'état, un jet sous Stratégie.

Agent spécial, si réussit un jet sous Connaissance des Services secrets au niveau de l'état et un jet d'Intelligence. Chasse, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Intuition.

Equipage de vaisseaux civils, si réussit un jet sous connaissance des Corporations au niveau de l'état.

Chasse (C)

Cette carrière couvre les postes de pilotes de chasse terrestre et atmosphérique.

Compétences accessibles :

- Planétologie
- Informatique
- Connaissance armement
- Tous les pilotages et combats de véhicules
- Arme de poing
- Artillerie
- Commandement
- Athlétisme
- Connaissances du milieu des Forces militaires et des Nomades Spatiaux au niveau local ou état.

Gains financiers :

1D6+2

Temps minimum : Avant d'avoir la possibilité d'accéder à une autre carrière, le personnage devra passer 1D6+4 années dans celle-ci. S'il change de carrière avant la fin cela lui confèrera un statu de déserteur.

Carrières accessibles :

Officier militaire, si réussit un jet sous Connaissance des Forces militaires au niveau de l'état, un jet sous Stratégie.

Agent spécial, si réussit un jet sous Connaissance des Services secrets au niveau de l'état et un jet d'Intelligence.

Militaire, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Athlétisme.

Forces spatiales, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Astronomie.

Equipage de vaisseaux civils (EV)

Cette carrière couvre les postes de membres d'équipage des vaisseaux civils.

Compétences accessibles :

Astronomie	Technique énergétique
Planétologie	Technique électronique
Connaissance de l'hyperespace	Technique mécanique
Informatique	Communication
Commerce	Linguistique
Pilotage atmosphérique	Commandement
Pilotage spatial	Athlétisme
Pilotage hyperspatial	
Apprentissage de tous les langages désirés.	
Connaissances du milieu des Corporations et des Nomades Spatiaux au niveau local ou état.	

Gains financiers :

1D6+2

Temps minimum : Avant d'avoir la possibilité d'accéder à une autre carrière, le personnage devra passer 1D4+3 années dans celle-ci.

Carrières accessibles :

Forces spatiales, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état.

Chasse, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Intuition.

Contrebandier, si réussit un jet sous connaissance des nomades spatiaux.

Contrebandier spatial (CS)

Personnage membre d'un équipage d'un vaisseau effectuant des commerces frauduleux.

Compétences accessibles :

Astronomie	Pilotage hyperspatial
Planétologie	Technique énergétique
Connaissance de l'hyperespace	Technique armement
Informatique	Technique électronique
Connaissance armement	Technique mécanique
Commerce	Evaluation
Pilotage spatial	Marchandage

Corruption	Artillerie
Linguistique	Commandement
Arme de poing	Athlétisme

Connaissances du milieu des Nomades spatiaux à tous les niveaux, des Forces de l'ordre, de la Pègre et des lois au niveau local ou état.

Gains financiers :

1D6, +1 si connaissance des Nomades spatiaux de l'état supérieur à 10.

Temps minimum :

2+1D4 années

Carrières accessibles :

Pègre, si réussit un jet sous Connaissance de la Pègre au niveau local.

Equipage de vaisseaux civils, Connaissance des corporations au niveau de l'état.

Mercenaire, si réussit un jet sous connaissance du milieu des mercenaires au niveau de l'état et un jet d'athlétisme.

Force de l'ordre (FO)

Cette carrière couvre les activités de policier à tous les niveaux.

Compétences accessibles :

Chimie	Arme d'épaule
Connaissance armement	Arme à répétition
Pilotage terrestre	Combat contact (matraque)
Combat terrestre	Combat main nue
Soin humanoïde	Esquiver
Corruption	Commandement
Communication	Athlétisme
Psychologie	Discretion
Arme de poing	

Connaissances du milieu des Forces de l'ordre, de la Pègre et des lois au niveau local ou état.

Gains financiers :

1D6 +2

Temps minimum : Avant d'avoir la possibilité d'accéder à une autre carrière, le personnage devra passer 1D4+3 années dans celle-ci.

Carrières accessibles :

Agent spécial, si réussit un jet sous Connaissance des Services secrets au niveau de l'état et un jet d'Intelligence.

Forces spatiales, en tant que douanier spatial, si réussit un jet sous connaissance des Forces militaires au niveau de l'état et un jet d'Astronomie.

Pègre, si réussit un jet sous connaissance de la pègre au niveau local.

Détective privé, sans conditions.

Détective Privé (DP)

Détective travaillant à son compte, résolvant des affaires criminelles de temps en temps, mais le plus souvent des affaires privées...

Compétences accessibles :

Connaissance armement	Arme de poing
Pilotage terrestre	Combat main nue
Soin humanoïde	Esquiver
Corruption	Athlétisme
Communication	Déguisement
Psychologie	Discrétion
Connaissances du milieu des Forces de l'ordre, de la Pègre et des lois au niveau local ou état.	

Gains financiers :

1D4, +1 si connaissance des lois au niveau de l'état supérieur à 10 et +1 par connaissance de milieux susceptibles de fournir des clients au niveau local supérieur à 10, maximum de 2.

Carrières accessibles :

Pègre, si réussit un jet sous Connaissance de la Pègre au niveau local.
Chasseur de Prime, si réussit un jet sous connaissance des Chasseurs de Prime au niveau de local.

Chasseur de prime (CP)

Personnage traquant les criminels pour son compte.

Compétences accessibles :

Chimie	Arme d'épaulé
Connaissance armement	Combat main nue
Pilotage terrestre	Lancer
Soin humanoïde	Esquiver
Corruption	Athlétisme
Communication	Déguisement
Psychologie	Discrétion
Arme de poing	
Connaissances du milieu des Forces de l'ordre, de la Pègre et des lois au niveau local ou état.	

Gains financiers :

1D6, +1 si connaissance de la pègre au niveau de l'état supérieur à 10.

Carrières accessibles :

Pègre, si réussit un jet sous Connaissance de la Pègre au niveau local.
Détective Privé, sans conditions.
Mercenaire, si réussit un jet sous connaissance du milieu des mercenaires au niveau de l'état et un jet d'athlétisme.

Prêtre (Pr)

Cette carrière couvre toute les religions et toutes les carrières religieuses. Bien qu'il y est de forte probabilité que la religion du personnage soit celle de la Conscience Universelle.

Tirage sur la table de la Religion après une année dans la carrière si cela n'a pas été fait au paravent.

Compétences accessibles :

Connaissance artistique	Combat au contact
Informatique	Esquiver
Archéologie	Survie
Sociologie	Athlétisme
Soin humanoïde	Musique
Evaluation	Ecriture
Communication	Talents psychiques
Psychologie	Transe
Linguistique	Tous les langages désirés
Combat main nue	
Possibilité d'augmenter de 0.1 le respect doctrine pour 5 points d'apprentissage avec un maximum de 1.2.	
Connaissances du milieu des Religions et de la politique au niveau local ou état.	

Gains financiers :

1D3+2.

Gain en foi, si le personnage possède un score en foi :

2D10 par an, à multiplier par le respect doctrine.

Temps minimum :

1D4+4 années

Carrières accessibles :

- Militaire en tant queaumônier, si réussit un jet sous Connaissance des forces militaires.
- Forces spatiales en tant queaumônier, si réussit un jet sous Connaissance des forces militaires.
- Equipage de vaisseau en tant queaumônier, si réussit un jet sous Connaissance des nomades spatiaux.
- Diplomate pour l'Eglise, si réussit un jet sous connaissance du milieu politique.

Psy (Ps)

Cette carrière est ouverte a toute personne pratiquant les pouvoirs psychiques. Le test pour accéder à cette carrière est un test sous le milieu de l'employeur au niveau de l'état.

Employeurs potentiels : Etats, Corporations, Pègre, Forces militaires, Services spéciaux (le personnage devra avant faire une carrière militaire), Contrebandiers, Eglises...

Compétences accessibles :

Sociologie	Soin humanoïde
Communication	Déguisement
Psychologie	Talents psychiques
Linguistique	Transe
Connaissances du milieu de l'employeur au niveau local ou état.	

Gains financiers :

1D4+1, +1 si télépathe, +1 par 5 niveaux maîtrisés.

Temps minimum :

1D4+1 années

Carrières accessibles :

Les carrières de l'employeur, test sous le milieu de l'employeur.

Ouvrier, Employer (OE)

Cette carrière couvre toutes les activités salariées de basse besogne.

Compétences accessibles :

Informatique	Corruption
Pilotage terrestre ou naval	Survie
Mécanique	Athlétisme
Evaluation	Dissimulation
Marchandage	
Connaissance de milieu au niveau local Corporations ou Politique.	

Gains financiers à la fin de chaque année en fonction de la profession :

1D4+2

Esclave ou Bagnard (EB)

Cette carrière couvre les esclaves des mondes périphériques et les bagnards.

Compétences accessibles :

Marchandage	Survie
Corruption	Athlétisme
Combat à mains nues	Dissimulation
Combat contact	Discrétion
Lancer	Pickpocket
Esquiver	
Connaissance des milieux au niveau local Forces de l'Ordre et Pègre.	

Gains financiers à la fin de chaque année en fonction de la profession :

1D4+1

Etude (E)

Etudes primaire et secondaire classiques.

Compétences accessibles :

Mathématique	Archéologie
Sciences physiques	Sociologie
Chimie	Communication
Biologie	Psychologie
Connaissance artistique	Athlétisme
Astronomie	Littérature
Planétologie	Musique
Informatique	Dessin/peinture
Linguistique	Langages
Connaissances générales à tous les niveaux.	

Gains financiers :

1D4, plus dette de 1000 K pour les frais des études si le personnage n'a pas le soutien financier de ses parents ou d'une organisation (état, père...). Si le personnage vit dans la Confédération, il bénéficie automatique du soutien de l'état.

0, si le personnage bénéficie d'un soutien financier.

Temps minimum :

1D4+3, le personnage aura toujours la possibilité d'abandonner ses études pour aller vivre dans la Rue.

Carrières accessibles :

Etudes supérieures :

Ingénieur/Chercheur
Economie
Médecine
Politique/Diplomatie
Lois
Artistique
Journaliste
Pilote spatial civil

Test d'admission

Math, Science Physique et Chimie
Math, Informatique et Communication
Chimie, Biologie et Psychologie
Sociologie, Archéologie et Ecriture
Sociologie, Psychologie et Communication
Connaissance des arts
Sociologie, Ecriture, Photo/Cinéma
Science physique, Astronomie, Informatique

Pour accéder aux études désirées, il est nécessaire que la somme des marges de réussite des compétences testées soit supérieur à 0.

Le personnage aura la possibilité de tenter 2 examens par an après le temps minimum.

Carrières après les études supérieurs

Suite à ses études supérieur le personnage aura accès à des carrières, celle-ci ne sont pas définies, car les compétences qu'elles couvrent sont celles indiquées dans les études supérieurs plus éventuellement celles du milieu. Les carrières accessibles seront celles qui sont proches de leurs milieux, avec comme test un jet sous leur milieu au niveau de l'état.

Gains financier : 1D8+2

Etudes Supérieures d'Ingénieur/Chercheur (ESIC)

Etudes universitaires scientifique.

Compétences accessibles :

Mathématique	Connaissance de l'énergie
Sciences physiques	Informatique
Chimie	Connaissance électronique
Biologie	Connaissance armement
Connaissance de l'hyperespace	Toutes les techniques
Connaissances des milieux scientifiques ou des corporations au niveau général ou de l'état.	

Gains financiers :

1D4, plus dette de 3000 K pour les frais des études si le personnage n'a pas le soutien financier de ses parents ou d'une organisation.

1D4+1, si le personnage bénéficie d'un soutien financier.

Temps minimum :

1D4+3, le personnage aura toujours la possibilité d'abandonner ses études pour en changer s'il réussit un autre examen.

Diplôme

A la fin du temps minimum le personnage pourra tenter d'obtenir son diplôme. Pour cela il devra réussir 3 connaissances ou techniques scientifiques. En cas d'échec il pourra retenter l'année suivante celles qui ont été échouées, il n'aura droit qu'à un seul second essai.

Carrières accessibles avec son diplôme :

Ingénieur, si réussit un jet sous connaissance des corporations au niveau de l'état et si son diplôme comprend au moins 2 techniques.

Chercheur, si réussit un jet sous connaissance des scientifiques au niveau de l'état et si son diplôme comprend au moins 2 connaissances.

Membre d'équipage d'un vaisseau spatial, si réussit un jet de connaissance du milieu des nomades spatiaux au niveau de l'état.

Officier technicien militaire, si réussit un jet sous connaissance du milieu des forces militaires au niveau de l'état.

Technicien pour la pègre, si réussit un jet de connaissance du milieu de la pègre au niveau de l'état.

Carrières accessibles sans diplôme :

Ce sont les même que précédemment, sauf que le personnage devra réussir 2 jets de compétences scientifiques appropriées à son futur métier. Il retranchera 1, à la fin de chaque année, à ses bénéfices financiers des professions exigeants le diplôme.

Etudes Supérieures de Médecine (ESM)

Etudes universitaires de biologie, médecine et génétique.

Compétences accessibles :

Chimie	Zoologie
Biologie	Géologie
Informatique	Toutes les compétences de médecine
Botanique	Psychologie
Connaissances des milieux scientifiques au niveau général ou de l'état.	

Gains financiers :

1D4, plus dette de 3000 K pour les frais des études si le personnage n'a pas le soutien financier de ses parents ou d'une organisation.

1D4+1, si le personnage bénéficie d'un soutien financier.

Temps minimum :

1D4+3, le personnage aura toujours la possibilité d'abandonner ses études pour en changer s'il réussit un autre examen.

Diplôme

A la fin du temps minimum le personnage pourra tenter d'obtenir son diplôme. Pour cela il devra réussir 3 jets de compétences : Biologie, et 2 autres talents de Médecine.

En cas d'échec il pourra retenter l'année suivante celles qui ont été échouées, il n'aura droit qu'à un seul second essai.

Carrières accessibles avec son diplôme :

Médecin ou Chercheur, si réussit un jet sous connaissance des scientifiques au niveau de l'état.

Chimiste pour la pègre, si réussit un jet de connaissance du milieu de la pègre au niveau de l'état.
 Médecin militaire, si réussit un jet de connaissance du milieu des forces militaires au niveau de l'état.
 Médecin d'un vaisseau, si réussit un jet de connaissance du milieu des nomades spatiaux au niveau de l'état.
 Médecin d'un centre minier, si réussit un jet de connaissance du milieu des corporations au niveau de l'état.

Carrières accessibles sans diplôme :

Ce sont les même que précédemment, sauf que le personnage devra réussir 2 jets de compétences : Biologie et Soins humanoïde, ou 2 autres compétences plus appropriées à son futur métier. Il retranchera 1, à la fin de chaque année, à ses bénéfices financiers des professions exigeants le diplôme.

Etudes Supérieures d'Economie (ESE)

Etudes universitaires commerciales.

Compétences accessibles :

Mathématique	Commerce
Informatique	Sociologie
Stratégie	
Toutes les compétences de commerce/diplomatie	
Connaissances des milieux politiques ou des corporations au niveau général ou de l'état.	

Gains financiers :

1D4, plus dette de 3000 K pour les frais des études si le personnage n'a pas le soutien financier de ses parents ou d'une organisation.

1D4+1, si le personnage bénéficie d'un soutien financier.

Temps minimum :

1D4+3, le personnage aura toujours la possibilité d'abandonner ses études pour en changer s'il réussit un autre examen.

Diplôme

A la fin du temps minimum le personnage pourra tenter d'obtenir son diplôme. Pour cela il devra réussir 3 jets de compétences : Commerce, Stratégie et Evaluation.

En cas d'échec il pourra retenter l'année suivante celles qui ont été échouées, il n'aura droit qu'à un seul second essai.

Carrières accessibles avec son diplôme :

Cadre commercial, si réussit un jet sous connaissance des corporations au niveau de l'état.
 Technicien pour la pègre, si réussit un jet de connaissance du milieu de la pègre au niveau de l'état.

Carrières accessibles sans diplôme :

Ce sont les même que précédemment, sauf que le personnage devra réussir 2 jets de compétences : Commerce et Stratégie. Il retranchera 1, à la fin de chaque année, à ses bénéfices financiers des professions exigeants le diplôme.

Etudes Supérieures de Politique/diplomatie (ESPD)

Etudes universitaires administratives.

Compétences accessibles :

Mathématique	Evaluation
Informatique	Corruption
Stratégie	Communication
Commerce	Psychologie
Archéologie	Linguistique
Sociologie	Ecriture
Connaissances des milieux politiques, des lois au niveau général ou de l'état.	
Apprentissage de toutes les langues possibles.	

Gains financiers :

1D4, plus dette de 3000 K pour les frais des études si le personnage n'a pas le soutien financier de ses parents ou d'une organisation.

1D4+1, si le personnage bénéficie d'un soutien financier.

Temps minimum :

1D4+3, le personnage aura toujours la possibilité d'abandonner ses études pour en changer s'il réussit un autre examen.

Diplôme

A la fin du temps minimum le personnage pourra tenter d'obtenir son diplôme. Pour cela il devra réussir 3 jets de compétences : Sociologie, Communication et Linguistique.

En cas d'échec il pourra retenter l'année suivante celles qui ont été échouées, il n'aura droit qu'à un seul second essai.

Carrières accessibles avec son diplôme :

Cadre d'état ou diplomate, si réussit un jet sous connaissance de l'état au niveau de l'état.

Emissaire de négociation commerciale pour les corporations, la pègre ou des contrebandiers, si réussit un jet de connaissance du milieu des corporations, de la pègre ou des nomades spatiaux au niveau de l'état.

Carrières accessibles sans diplôme :

Ce sont les mêmes que précédemment, sauf que le personnage devra réussir 2 jets de compétences : Sociologie et Linguistique. Il retranchera 1, à la fin de chaque année, à ses bénéfices financiers des professions exigeants le diplôme.

Etudes Supérieures Juridiques (ESJ)

Etudes universitaires administratives.

Compétences accessibles :

Informatique	Communication
Commerce	Psychologie
Archéologie	Linguistique
Sociologie	Ecriture
Evaluation	
Connaissances des lois, des corporations, de la pègre et des milieux politiques au niveau général ou de l'état.	

Gains financiers :

1D4, plus dette de 3000 K pour les frais des études si le personnage n'a pas le soutien financier de ses parents ou d'une organisation.

1D4+1, si le personnage bénéficie d'un soutien financier.

Temps minimum :

1D4+3, le personnage aura toujours la possibilité d'abandonner ses études pour en changer s'il réussit un autre examen.

Diplôme

A la fin du temps minimum le personnage pourra tenter d'obtenir son diplôme. Pour cela il devra réussir 3 jets de compétences : Communication, Connaissance des lois au niveau général et Connaissance.

En cas d'échec il pourra retenter l'année suivante celles qui ont été échouées, il n'aura droit qu'à un seul second essai.

Carrières accessibles avec son diplôme :

Juriste, connaissance des lois au niveau de l'état.

Juriste pour une corporation ou la pègre, si réussit un jet de connaissance du milieu des corporations ou de la pègre au niveau de l'état.

Carrières accessibles sans diplôme :

Ce sont les même que précédemment, sauf que le personnage devra réussir 2 jets de compétences : Connaissance des lois au niveau de l'état et au niveau général. Il retranchera 1, à la fin de chaque année, à ses bénéfices financiers des professions exigeants le diplôme.

Etudes Supérieures Artistiques (ESA)

Etudes universitaires des beaux arts.

Compétences accessibles :

Connaissance artistique

Archéologie

Evaluation

Connaissances du milieu des artistes.

Linguistique

Tous les talents artistiques

Gains financiers :

1D4, plus dette de 2000 K pour les frais des études si le personnage n'a pas le soutien financier de ses parents ou d'une organisation.

1D4+1, si le personnage bénéficie d'un soutien financier.

Temps minimum :

1D4+2, le personnage aura toujours la possibilité d'abandonner ses études pour en changer s'il réussit un autre examen.

Diplôme

A la fin du temps minimum le personnage pourra tenter d'obtenir son diplôme. Pour cela il devra réussir 3 jets de compétences : Connaissance artistique et 2 talents artistiques.

En cas d'échec il pourra retenter l'année suivante celles qui ont été échouées, il n'aura droit qu'à un seul second essai.

Carrières accessibles avec son diplôme :

Artiste indépendant, aucun test.

Artiste pour une corporation ou pour un état, si réussit un jet de connaissance du milieu des corporations ou de la politique au niveau de l'état.

Carrières accessibles sans diplôme :

Ce sont les même que précédemment, sauf que le personnage devra réussir 2 jets de talents artistiques. Il retranchera 1, à la fin de chaque année, à ses bénéfices financiers des professions exigeants le diplôme.

Etudes Supérieures de Journaliste (EJ)

Etudes universitaires de journalisme et reporter.

Compétences accessibles :

Connaissance artistique	Psychologie
Informatique	Linguistique
Commerce	Athlétisme
Sociologie	Hologramme
Technique électronique	Cinéma, photo
Evaluation	Ecriture
Communication	

Connaissances des lois, des corporations, de la pègre, des milieux politiques et des médias à tous les niveaux.

Gains financiers :

1D4, plus dette de 3000 K pour les frais des études si le personnage n'a pas le soutien financier de ses parents ou d'une organisation.

1D4+1, si le personnage bénéficie d'un soutien financier.

Temps minimum :

1D4+3, le personnage aura toujours la possibilité d'abandonner ses études pour en changer s'il réussit un autre examen.

Diplôme

A la fin du temps minimum le personnage pourra tenter d'obtenir son diplôme. Pour cela il devra réussir 3 jets de compétences : Communication, Cinéma/photo et Ecriture.

En cas d'échec il pourra retenter l'année suivante celles qui ont été échouées, il n'aura droit qu'à un seul second essai.

Carrières accessibles avec son diplôme :

Journaliste, connaissance du milieu des Média.

Carrières accessibles sans diplôme :

Ce sont les même que précédemment, sauf que le personnage devra réussir 2 jets de compétences : Cinéma/photo et Ecriture. Il retranchera 1, à la fin de chaque année, à ses bénéfices financiers des professions exigeants le diplôme.

Etudes Supérieures de Pilote (ESP)

Etudes universitaires de pilote spatial, atmosphérique ou naval.

Compétences accessibles :

Astronomie	Technique énergie
Planétologie	Technique électronique
Connaissance hyperspatial	Mécanique
Informatique	Linguistique
Tous les pilotages de véhicules	Athlétisme

Connaissances des milieux des corporations, de la pègre et des milieux politiques.

Gains financiers :

1D4, plus dette de 3000 K pour les frais des études si le personnage n'a pas le soutien financier de ses parents ou d'une organisation.

1D4+1, si le personnage bénéficie d'un soutien financier.

Temps minimum :

1D4+3, le personnage aura toujours la possibilité d'abandonner ses études pour en changer s'il réussit un autre examen.

Diplôme

A la fin du temps minimum le personnage pourra tenter d'obtenir son diplôme. Pour cela il devra réussir 3 jets de pilotage.

En cas d'échec il pourra retenter l'année suivante celles qui ont été échouées, il n'aura droit qu'à un seul second essai.

Carrières accessibles avec son diplôme :

Pilote, pour une corporation, un état ou la pègre si réussit un jet de connaissance du milieu des corporations, politique ou de la pègre.

Carrières accessibles sans diplôme :

Ce sont les même que précédemment, sauf que le personnage devra réussir 2 jets de pilotage. Il retranchera 1, à la fin de chaque année, à ses bénéfices financiers des professions exigeants le diplôme.