

Attributs

ATTRIBUTS POL	FOR Force	CON Constitution	COO Coordination	ADA Adaptation	PER Perception	INT Intelligence	VOL Volonté	PRE Présence	Chance
ATTRIBUTS PN	FOR Force	RES Résistance	ADR Adresse	ADA Adaptabilité	PER Perception	ERU Erudition	POU Pouvoir	CHA/EXP Charisme/Expressio	POU Chance
CONVERSION	FOR Force	CON Constitution	COO Coordination	ADA Adaptation	PER Perception	ERU Erudition	VOL Volonté	PRE Présence	Chance

NIVEAU POL	NIVEAU CONVERTI		
1	1	2	1
2			
3			
4	2	3	2
5			
6			
7	3	4	3
8			
9			
10	4	5	4
11			
12			
13	5	6	5
14			
15			
16	6	7	6
17			
18			
19	7	8	7
20			
21			
22	8	9	8
23			
24			
25	9		9
Au-delà	Echelle V-		

Caractéristiques

CARACTERISTIQUES	MODE DE CALCUL
Initiative	Moyenne ADA/PER (arrondi à l'entier le plus proche de 5)
Nombre d'Actions par Tour de Combat	Par défaut : 2 (1 seule action de combat possible, 1 ou 2 actions de mouvement possibles)
Modificateur de Dommages FOR	Dépend du niveau de l'Attribut FOR (voir table ci-contre)
Modificateur de Dommages COO	Dépend du niveau de l'Attribut COO (voir table ci-contre)
Choc - Etourdissement	A DEFINIR
Choc - Inconscience	A DEFINIR
Résistances naturelles	A DEFINIR

NIV. FOR ou COO	MOD. DMG.
1	-4
2	-3
3	-2
4	-1
5	0
6	+1
7	+2
8	+3
9	+4

NIV. CON/VOL	CHOC - ETR	CHOC - ICS	RES. NAT.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

Tests

PRINCIPES DE BASE

Test : Efficacité F Facilité	On lance un certain nombre de dés (EFFICACITE) et on compare le résultat de chaque dé au niveau de l'Attribut utilisé (FACILITE). L'Efficacité représente les moyens utilisés par le personnage pour entreprendre une action (le plus souvent une compétence). La Facilité représente la difficulté de l'action (c-à-d ses chances de réussite), généralement représentée par le niveau d'un Attribut.
Succès	Il y a "Succès" lorsque le résultat d'un dé est inférieur ou égal au niveau de l'Attribut utilisé. Une action peut donc se conclure par 0, 1, 2, 3, (n) Succès. Le nombre de Succès obtenus à l'issue du test s'appelle la Marge de Réussite (MR).
Le "1"	Un résultat de "1" sur le dé compte comme 2 Succès
Réussite	Un test est réussi lorsqu'il y a au moins un Succès
Echec	Un test est raté lorsqu'il n'y a aucun Succès
Réussite critique	Le nombre de Succès est strictement supérieur au nombre de dés lancés
Echec critique	Tous les dés lancés indiquent un résultat de 10 ou +
Bonus	Une action entreprise peut bénéficier de bonus selon les circonstances. Un bonus d'Efficacité prendra la forme d'un nombre de D10 supplémentaires à ajouter au test (+2D10 max.). Un bonus de Facilité prendra la forme d'un modificateur à l'Attribut (de +1 à +4 max.).
Malus	Une action entreprise peut se voir affubler d'un malus selon les circonstances. Un malus d'Efficacité prendra la forme d'un nombre de D10 à soustraire au test (-2D10 max.). Si le malus fait descendre le nombre de D10 en dessous de 1, alors la nature du dé change (D10 devient D12, D12 devient D20). Un malus de Facilité prendra la forme d'un modificateur à l'Attribut (de -1 à -4 max.).

LES TESTS SIMPLES

		Efficacité	Facilité	Réussite	Echec
Test d'Attribut		2D10	Niv. Attribut	1 Succès et +	0 Succès
Test de Compétence	Développée	Niv. Comp. D10		1 Succès* et +	
	Générale non développée	1D12			
	De métier non développée	1D20			
Test de Chance		1D20	Niv. Chance	Résultat < ou =	Résultat >

* Un seul Succès est considéré comme une réussite "de justesse". L'action entreprise est globalement réussie mais des effets secondaires négatifs peuvent se produire.

LES TESTS EN OPPOSITION

Lorsque deux personnages s'opposent l'un à l'autre, ils doivent effectuer chacun leur Test de Compétence. Le vainqueur du duel est tout simplement celui qui obtient le plus de Succès. La Marge de réussite finale du vainqueur est égale au nombre de Succès obtenus, moins ceux obtenus par l'adversaire. Si les personnages échouent ou obtiennent le même nombre de Succès, aucun des deux n'arrive à prendre l'avantage.

LES TESTS COMBINÉS (RÈGLES AVANCÉES)

Il y a test combiné lorsque l'utilisation de deux compétences est requise pour résoudre l'action entreprise. Il existe 3 types de tests combinés : les tests avec compétences nécessaires, les tests avec compétences de soutien et les tests avec compétences complémentaires.

	Circonstances	Efficacité	Facilité
Comp. nécessaires	L'usage des 2 comp. est simultanée, l'une étant nécessaire à l'autre	Minimum des 2 compétences	Niv. Attribut
Comp. de soutien	L'usage d'une comp. "de soutien" peut faciliter l'usage de la comp. "principale"	Compétence Principale	Niv. Attribut + Succès obtenus lors du test de la comp. de Soutien (max. +2)
Comp. complémentaires	Une comp. "principale" est utilisée en conjonction avec une autre "complémentaire" lorsque cette dernière améliore l'action de façon conséquente	Compétence Principale + Succès obtenus lors du test de la comp. Complémentaire (max. +2D)	Niv. Attribut

COMBAT

Combat au contact

Il s'agit le plus souvent d'un test en opposition. La marge de réussite du vainqueur est ajoutée aux dégâts de l'arme. On retranche ensuite la Résistance aux dommages du vaincu ainsi que son éventuelle protection. Le résultat final indique le nombre de points de dommages subis par le vaincu.

Combat à distance

XXX

Compétences

Nouvelles Compétences	Métier	Spé	CC	Attributs les + utilisés	Equivalent POL	Equivalent PN	
APTITUDES PHYSIQUES							
Acrobatie/Escalade				FOR, COO	Acrobatie/Equilibre, Escalade	Acrobatie/Escalade	
Athlétisme				FOR, CON, COO	Athlétisme	Athlétisme	
Discrétion/Furtivité				COO, ADA, PER, VOL	Camouflage/Dissimulation, Discrétion/Filature, Furtivité/Déplacement silencieux	Discrétion	
Larcins				COO, ADA	Pickpocket	Larcins	
Manœuvres sous-marines				FOR, COO	Manœuvres sous-marines	NA	
Respiration F.O.E.				CON, VOL	Respiration F.O.E.	NA	
COMMUNICATION / RELATIONS SOCIALES							
Analyse empathique				PER, ERU, VOL	Analyse empathique	Empathie	
Commandement			CC	ADA, ERU, VOL, PRE	Commandement	Meneur d'hommes	
Déguisement/Imitation				ADA, PRE	Déguisement/Imitation	Comédie	
Eloquence/Persuasion				ERU, PRE	Eloquence/Persuasion	Persuasion	
Entregent/Séduction				ADA, ERU, PRE	Entregent/Séduction	Etiquette, Séduction	
Expression artistique		oui		ADA, PER, ERU, PRE	Expression artistique	Art	
Intimidation				FOR, VOL, PRE	Intimidation	Intimidation	
Jeu				ADA, VOL	Jeu	Jeu	
CONNAISSANCES							
Bureaucratie				ERU, PRE	Bureaucratie	NA, Intendance	
Cartographie	x			PER, ERU	Cartographie	Cartographie	
Commerce/Trafic				ADA, ERU, PRE	Commerce/Trafic	Commerce	
Connaissance des nations		1 rang = 1 spé		ADA, ERU	Connaissance des nations/organisations	Connaissance spé, Connaissance des marins	
Connaissance des organisations				ADA, ERU	Connaissance des nations/organisations	Connaissance spé, Connaissance des marins	
Cryptographie	x			ADA, ERU	Cryptographie	NA	
Education/Culture générale				ERU	Education/Culture générale	NA	
Navigation	x		CC	PER, ERU	Navigation	Hydrographie, Navigation	
Recherche d'informations				ERU, PRE	Recherche d'informations	NA	
Sciences/Connaissance spé	x	oui		ADA, ERU	Sciences/Connaissance spé	Connaissance	
Tactique			CC	ADA, ERU, PRE	Stratégie, Tactique	Tactique	
LANGUES / LANGAGES							
Langues vivantes		1 rang = 1 langue		ERU, PRE	Langues	Langues étrangères	
Langues anciennes	x			ERU, PRE			
Langages spéciaux	x			ERU, PRE			
PILOTAGE							
Manœuvre d'armures				FOR, COO, ADA	Manœuvre d'armures (atmosphériques, externes, sous-marines	Pratique nautique, Connaissances nautiques, Timonerie	
Pilotage Navires légers			CC	COO, ADA, ERU, PRE	Pilotage navires légers, Pilotage chasseurs, Pilotage scooters sous-marins		
Pilotage Navires lourds	x		CC	COO, ADA, ERU, PRE	Pilotage Navires lourds		
Pilotage Véhicules de sol				COO, ADA, ERU, PRE	Pilotage Véhicules de sol, Pilotage véhicules souterrains		
Télépilotage				ADA, PER, ERU	Télépilotage	NA	
SURVIE / EXTÉRIEUR							
Con. milieu naturel [océans]			CC	CON, ADA, PER, ERU, VOL	Con. milieu naturel [océans], Orientation, Survie	NA, Survie, Chasse, Pêche	
Con. milieu naturel [souterrains]	x			CON, ADA, PER, ERU, VOL	Con. milieu naturel [souterrains], Orientation, Survie	NA, Survie, Chasse, Pêche	
Con. milieu naturel [surface]	x			CON, ADA, PER, ERU, VOL	Con. milieu naturel [surface] ,Orientation, Survie	NA, Survie, Chasse, Pêche	
Observation			CC	ADA, PER, VOL	Observation	Vigilance	
TECHNIQUES							
Analyse sonscons			CC	ADA, PER, ERU	Analyse sonscons	Connaissance de la signalisation, Hydrographie	
Armes embarquées/Artillerie	x		CC	COO, PER, ERU, VOL	Armes embarquées/Artillerie	Balistique, Pointage/Recharge de pièces	
Aquaculture/Elevage				CON, COO, ADA	Aquaculture/Elevage	Agriculture	
Artisanat		oui		PER, ERU	Art/Artisanat	Artisanat	
Chirurgie	x			COO, PER, ERU	Chirurgie	Chirurgie	
Dressage				VOL, PRE	Dressage	Dressage	
Electronique				COO, ADA, PER, ERU	Electronique	NA	
Explosifs	x			COO, ADA, VOL	Explosifs	NA, Grenade	
Falsification	x			ADA, PER, ERU	Falsification		
Génie technique	x	oui		COO, ADA, PER, ERU	Génie technique	Artisanat, Ingénierie navale	
Informatique				COO, ADA, PER, ERU	Informatique	NA	
Mécanique				COO, ADA, PER, ERU	Mécanique	Artisanat, Ingénierie navale	
Premiers soins				ADA, PER, ERU	Premiers soins	Premiers soins	
Systèmes de sécurité	x			PER, ERU	Systèmes de sécurité	NA	
COMBAT (CONTACT)							
Armes lourdes / armes spéciales	x	oui		FOR		CONVERSION NIV. COMPETENCES Niv. Maîtrise > Conversion 0 et - > 0 1 à 3 > 1 4 à 6 > 2 7 à 9 > 3 10-11 > 4 12-13 > 5 14-15 > 6	
Arts martiaux	x			COO			
Combat armé				COO			
Combat à mains nues				FOR			
COMBAT (TIR)							
Armes de jet				PER			
Armes lourdes / armes spéciales	x	oui		PER			
Armes de poing				PER			
Armes sous-marines				COO			
Armes de trait				PER			
Fusils/Armes d'épaule				PER			

9 groupes de compétences
43 compétences générales
18 compétences de métier
5 compétences à spécialisations

Santé_Blessures

ÉTAT DE SANTÉ_									
ETAT DE SANTÉ GÉNÉRAL	Superfic.	Léger	Moyen	Grave (-/D6)	Critique (D6/D10)	Coma (D10/D12)	Mortel (D12+2/D20+2)		
Malus	<input type="checkbox"/> -	<input type="checkbox"/> -	<input type="checkbox"/> -1	<input type="checkbox"/> -2	<input type="checkbox"/> -4	<input type="checkbox"/> X	<input type="checkbox"/> X		
LOC	Prot.								
1 - Tête	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2 - Bras D	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3 - Bras G	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4 - Corps	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5 - Jambe D	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6 - Jambe G	_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Séquelles : _____									

NIV. CON	Cases de Blessures par Localisation
9	Toutes
8	Une case Critique est noircie
7	Une case Critique + Grave sont noircies
6	Une case Critique + Grave + Moyen sont noircies
5	Une case Critique + Grave + Moyen + Léger sont noircies
4 ou moins	Une case Critique + Grave + Moyen + Léger + la case Superficiel sont noircies

Armes et Protections

Armes de contact	ARME	ATTR	DMG	CHOC	PORTEE	FOR	INI	MODE TIR	MUN (coût)		SPECIAL
Mains nues		FOR	MDFor -1		+1	Courte					
Arts martiaux		ADA	MDCoo		+2	Courte					
Bâton des Ordonnateurs		COO	MDFor +1		+1	Longue	4		40 (2000)		
Batte / Matraque		FOR	MDFor		+2	Courte	4				
Couteau		ADA	MDCoo -1			Courte		+1			
Dague		ADA	MDCoo			Courte					
Dague moléculaire		ADA	MDCoo +1			Courte			30 (600)		
Dague neurale		ADA			+3	Courte			20 (300)		
Dague thermique		ADA	MDCoo +1			Courte			1 heure		
Découpe-carlingue/roche		COO	MDCoo +3			Longue	6	-3	1 heure		
Electro-fouet		COO	MDCoo		+1	Longue			30 (1000)		
Épée / Sabre		COO	MDFor +2			Longue	5	-1			
Foreuse		FOR	MDFor +4			Longue	6	-3	1 heure		
Gant choc / Poing choc		COO	MDFor		+1	Courte			20 (500)		
Gant énergétique		COO	MDCoo		+1	Courte			1 heure		
Gant magna		COO	MDCoo +1			Courte					
Griffes de combat		FOR/ADA	+1			Courte		+1			Utilisation avec Combat à mains nues ou Arts martiaux
Griffes TH		ADA	MDFor +2			Courte		+1			
Hache		FOR	MDFor +3		+1	Longue	6	-2			
Lance		COO	MDFor +2			Longue	6				
Lance thermique		COO	MDFor +2			Longue	6		1 heure		
Masse / Massue		FOR	MDFor +1		+1	Longue	5	-1			
Poing américain		FOR	+1			Courte					Utilisation avec Combat à mains nues
Sabre thermique		COO	MDFor +2			Longue	5	-1	20 TC		
Sabre/Hache à 2 mains		FOR	MDFor +4			Longue	7	-2			
Armes de jet											
Boomerang		PER	MDCoo -1			5 m			CC		
Couteau / Dague		ADA	MDCoo			3 m			CC		
Dard		PER	MDCoo -1			3 m		+1	CC		
Disque à énergie		COO	MDCoo +1			5 m		-1	CC		
Disque à fragmentation		COO	MDCoo			5 m		-1	CC		
Disque fou		COO	MDCoo			spécial			CC		Rebonds
Disque tranchant		COO	MDCoo			5 m		-1	CC		
Hache		FOR	MDFor +2			3 m	5	-2	CC		
Javelot		FOR	MDFor +1			3 m	5	-1	CC		
Lance		FOR	MDFor +2			10 m	6	-1	CC		
Trident		COO	MDFor +3			5 m	6	-1	CC		
Shuriken		PER	MDCoo -1			3 m			CC		
Armes de trait											
Arbalète		PER	MDCoo +2			15 m	5	-2	CC		
Arc		PER	MDCoo +1			10 m	4	-1	CC		
Fronde		COO	MDFor +1			5 m			CC		
Lance-poignard		PER	MDCoo +1			3 m			CC		
Armes de poing											
Mini-pistolet		PER	MDCoo +1			5 m			CC		
Pistolet léger		PER	MDCoo +2			10 m	4		CC		
Pistolet moyen		PER	MDCoo +2			15 m	5		CC		
Pistolet lourd		PER	MDCoo +3			15 m	6	-1	CC		
Pistolet-mitrailleur		PER	MDCoo +2			10 m	5		CC / R		
Armes d'épaule											
Fusil		PER	MDCoo +2			50 m	4	-1	CC		
Fusil à pompe		PER	MDCoo +2			5 m	5		CC		
Fusil de sniper		PER	MDCoo +3			150 m	5		CC		Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Fusil d'assaut léger		PER	MDCoo +2			50 m	5	-1	CC / R		
Fusil d'assaut lourd		PER	MDCoo +3			70 m	6	-2	CC / R		
Mitrailleuse légère		PER	MDCoo +3			100 m	6	-2	R		Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Armes lourdes											
Canon d'assaut à tir rapide		COO	MDCoo +5 (H) / (V)			150 m	6	-3	CC / R		
Fusil de précision anti-matériel		COO	MDCoo +4 (H) / (V)			200 m	6	-3	CC		
Fusil Gauss		PER	MDCoo +6 (H) / (V)			150 m	7	-2	CC		
MHCT micro		COO	MDCoo +4			30 m	6	-3	CC		
Mini-canon rotatif 6 fûts		COO	MDCoo +3			50 m	6	-2	R		
Mitrailleuse lourde		COO	MDCoo +4			200 m	7	-3	R		Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Armes sous-marines											
Arme à dards de poing légère		PER	MDCoo +1			3 m			CC		
Arme à dards de poing lourde		PER	MDCoo +2			5 m			CC		
Fusil d'assaut à dards		PER	MDCoo +3			10 m	4	-1	CC		
Lance-harpon mini		PER	MDCoo +1			5 m			CC		
Lance-harpon moyen		PER	MDCoo +2			10 m	4		CC		
Lance-harpon moyen à répétition		PER	MDCoo +2			10 m	4		CC		
Lance-harpon lourd		PER	MDCoo +3			5 m	5	-1	CC		
Lance-harpon lourd à répétition		PER	MDCoo +3			5 m	5	-1	CC		
Lanceur de poignet		PER	MDCoo +2			5 m		-1	CC		
Armes à supercavitation											
Pistolet léger		PER	MDCoo +1			5 m			CC		
Pistolet moyen		PER	MDCoo +2			10 m	4		CC		
Pistolet lourd		PER	MDCoo +3			10 m	5		CC		
Fusil d'assaut		PER	MDCoo +3			15 m	5	-1	CC / R		
Mini-canon		COO	MDCoo +4			70 m	6	-2	CC		Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Mitrailleuse Gatling SC		PER	MDCoo +3			30 m	6	-2	R		Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Armes à énergie											
Canon à neutrons					15 m	6	-2	R			Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Canon à particules					10 m	6		CC			Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Canon foudre					3 m	8		CC			Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales - Infirge une attaque IEM
Désintégrateur					3 m	7		CC			Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Faisceau de saturation					5 m	7	-1	CC			Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Faisceau Pulsar					5 m	7		CC			Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Faisceau anti-moléculaire					3 m	6	-1	CC			Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Fusil d'assaut à neutrons GND23					15 m	5	-2	CC			
Multi-pulseur à faisceau variable					3 m	6	-1	CC			Utilisation avec Armes lourdes / Armes spéciales
Fusil d'assaut à plasma					10 m	6	-2	CC			
Fusil pusleur léger					5 m	6	-2	CC			
Fusil pulseur lourd					10 m	6	-3	CC			
Pistolet à énergie					15 m	4		CC			
Armes soniques et étourdissantes											
Canon à infrasons											
Canon sonique											
Disrupteur neural											
Fusil choc											
Fusil sonique incapacitant											
Fusil sonique d'attaque											
Générateur d'ondes de choc											
Modulateur sonique											
Pistolet choc											
Sonar d'attaque											
Sonar d'attaque directionnel											
Lanceurs											
Lance-flammes											
Lance-grenades											
Lance-capsules											
Lance-filet											
Lance-disque											
Vaporisateur de gaz											
Grenades & Capsules											
Grenade à fragmentation											
Grenade fumigène											
Grenade à gaz											
Grenade incendiaire											
Grenade étourdissante											
Grenade assommante											
Grenade à neuro-charge											
Grenade sonique											
Grenade à énergie											
Capsule napalm											
Capsule gaz											
Capsule fumigène											
Capsule explosive											
Capsule acide											

MODELE	PROTECTIONS				
	PROT.	CHOC	LOC	MALUS	FOR
Vêtement épais / molaicure	1		C / CBJ		
Cuir	1		C / CBJ	0 / -1	
Cuir molaicure	2		C / CBJ	0 / -1	
Robe des Ordonnateurs	3	1	CBJ		
Spider	3	2	C / CBJ	-1 / -2	
Kevlar	3	3	C / TCBJ	-2 / -3	5
Fibres polytitan	4	3	C / TCBJ	-2 / -3	5
Armure de sécurité Alpha	4	3	TCBJ	-4	6
Armure de sécurité Bêta	5	3	TCBJ	-4	6
Armure de sécurité Oméga	6	4	TCBJ	-4	6
Champ molaicure	1 à 4	2	TCBJ		
Armure hydratante	2		TCBJ	-1	
Armure plongée hybride légère	3		TCBJ	-2	
Bouclier léger	1				4
Bouclier moyen	2				5
Bouclier lourd	3				6

Professions

Profession	Artisan/Artiste	
Attributs	ERU/PRE	
Compétences	Eloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Expression artistique OU Art/Artisanat (2 au choix), Commerce/Trafic, Connaissance des nations, Education/Culture générale, Langues vivantes, Observation, Combat armé	10
Avantages professionnels		

Profession	Assassin	
Attributs	COO/ADA	
Compétences	Acrobatie/Escalade, Athlétisme, Arts martiaux, Combat armé, Combat à mains nues, Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Connaissance des organisations, Sciences/Connaissances spécialisées (Poisons), Déguisement/Imitation, Discrétion/Furtivité, Observation, Systèmes de sécurité	15
Avantages professionnels		

Profession	Barman	
Attributs	VOL/PRE	
Compétences	Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Intimidation, Jeu, Commerce/Trafic, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Sciences/Connaissances spécialisées (Administration/Gestion), Bureaucratie, Combat armé, Combat à mains nues, Armes de poing OU Fusils/Armes d'épaules, Observation	14
Avantages professionnels		

Profession	Chasseur de primes	
Attributs	ADA/PER	
Compétences	Athlétisme, Combat armé, Combat à mains nues, Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Analyse empathique, Intimidation, Connaissance des organisations, Navigation, Recherche d'informations, Discrétion/Furtivité, Déguisement/Imitation, Pilotage (Navires légers), Observation, Analyse sonscons, Premiers soins, Systèmes de sécurité	17
Avantages professionnels		

Profession	Contrebandier	
Attributs	ADA/VOL	
Compétences	Combat armé, Combat à mains nues, Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Eloquence/Persuasion, Intimidation, Bureaucratie, Commerce/Trafic, Navigation, Discrétion/Furtivité, Pilotage (Navires légers), Analyse sonscons, Falsification, Observation	14
Avantages professionnels		

Profession	Cultivateur/Eleveur	
Attributs	CON/VOL	
Compétences	Athlétisme, Manœuvres sous-marines, Analyse empathique, Bureaucratie, Connaissance des nations, Sciences/Connaissances spécialisées (Biologie, Botanique, Zoologie), Combat armé, Armes sous-marines, Manœuvres d'armures, Pilotage (Véhicules de sol), Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Aquaculture/Elevage, Artisanat (Cuisine), Dressage	17
Avantages professionnels		

Profession	Diplomate	
Attributs	ERU/PRE	
Compétences	Armes de poing, Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Bureaucratie, Connaissance des nations, Education/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Politique), Discrétion/Furtivité, Langues vivantes, Informatique, Bouclier mental*	13 +
Avantages professionnels		

Profession	Erudit/Archéologue	
Attributs	ERU/VOL	
Compétences	Eloquence/Persuasion, Cartographie, Connaissance des nations, Cryptographie, Éducation/Culture générale, Navigation, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (au choix, en général Archéologie, Géographie, Histoire, etc.), Langues (au choix), Analyse sonscons, Informatique, Bouclier mental*, Méditation*	15 +
Avantages professionnels		

Profession	Espion	
Attributs	ADA/VOL	
Compétences	Acrobatie/Escalade, Combat armé, Combat à mains nues, Armes de poing, Analyse empathique, Éloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Intimidation, Bureaucratie, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Cryptographie, Recherche d'informations, Discrétion/Furtivité, Déguisement/Imitation, Larcins, Langues étrangères, Observation, Falsification, Informatique, Systèmes de sécurité, Bouclier mental*	22
Avantages professionnels		

Professions

Profession	Hybride du Trident (GSI)	
Attributs	COO/ADA	
Compétences	Athlétisme, Manœuvres sous-marines OU Hybride*, Arts martiaux, Combat armé, Combat à mains nues, Armes sous-marines, 1 autre compétence de combat au choix, Analyse empathique, Connaissance des organisations, Tactique, Discrétion/Furtivité, Langage des signes*, Connaissance d'un milieu naturel (océans), Observation	14
Avantages professionnels		
Profession	Marchand	
Attributs	ERU/PRE	
Compétences	Combat armé, Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Bureaucratie, Commerce/Trafic, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Education/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Administration/Gestion, Économie, 1 autre au choix), Langues vivantes, Falsification	15
Avantages professionnels		
Profession	Marchand itinérant/Conteur	
Attributs	ADA/PRE	
Compétences	Combat armé, Analyse empathique, Éloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Expression artistique (Conte,Musique, etc.), Cartographie, Commerce/Trafic, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Éducation/Culture générale, Navigation, Déguisement/Imitation, Larcins, Langues vivantes, Pilotage (Navires légers), Analyse sonscons, Artisanat (au choix), Premiers soins	18
Avantages professionnels		
Profession	Médecin/Chirurgien	
Attributs	ERU/VOL	
Compétences	Analyse empathique, Bureaucratie, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Éducation/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Médecine, Biologie/Physiologie, Cybertechnologie, Génétique, Psychologie/Psychiatrie, etc.), Langues (au choix), Chirurgie, Informatique, Premiers soins	12 +
Avantages professionnels		
Profession	Mercenaire	
Attributs	CON/PER	
Compétences	Athlétisme, Manœuvres sous-marines, Intimidation, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Navigation, Tactique, Combat armé, Combat à mains nues, Armes lourdes/spéciales (tir), Armes de poing, Armes sous-marines, Fusils/Armes d'épaule, Discrétion/Furtivité, Manoeuvre d'armures, Pilotage (Navires légers), Télépilotage, Observation, Analyse sonscons, Explosifs, Premiers soins	21
Avantages professionnels		
Profession	Mineur	
Attributs	FOR/CON	
Compétences	Athlétisme, Manœuvres sous-marines, Respiration FOE, Armes lourdes/spéciales (contact), Combat armé, Connaissance des nations, Manoeuvre d'armure, Pilotage (Véhicules de sol), Télépilotage, Connaissance d'un milieu naturel (Océans, Souterrains), Explosifs, Mécanique	13
Avantages professionnels		
Profession	Officier naval/Navigateur	
Attributs	ADA/ERU	
Compétences	Manœuvres sous-marines, Armes de poing, Commandement, Bureaucratie, Cartographie, Connaissance des nations, Éducation/Culture générale, Navigation, Tactique, Manoeuvre d'armures, Pilotage (Navires légers, Navires lourds, Véhicules de sol), Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Analyse sonscons, Armes embarquées/Artillerie, Electronique, Informatique	19
Avantages professionnels		
Profession	Officier militaire	
Attributs	CON/VOL	
Compétences	Athlétisme, Manœuvres sous-marines, Combat armé, Combat à mains nues, Armes lourdes/spéciales (tir) OU Armes sous-marines, Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Commandement, Intimidation, Bureaucratie, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Education/Culture générale, Tactique, Discrétion/Furtivité, Langues vivantes, Manoeuvre d'armures, Pilotage (1 au choix), Connaissance d'un milieu naturel (1 au choix, selon théâtre d'opérations), Observation, Analyse sonscons, Explosifs	22
Avantages professionnels		
Profession	Ouvrier/Docker	
Attributs	FOR/COO	

Professions

Compétences	Athlétisme, Respiration FOE, Intimidation, Armes lourdes/spéciales (contact), Combat armé, Combat à mains nues, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Manoeuvre d'armures, Télépilotage, Mécanique, 2 compétences techniques au choix (selon activité)	13
Avantages professionnels		
Profession	Pilote de chasse	
Attributs	ADA/PER	
Compétences		
Avantages professionnels		
Profession	Pirate	
Attributs	ADA/VOL	
Compétences	Manœuvres sous-marines, Combat armé, Combat à mains nues, Armes de poing, Armes sous-marines, Fusils/Armes d'épaule, Intimidation, Jeu, Commerce/Trafic, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Navigation, Tactique, Discrétion/Furtivité, Langages spéciaux, Manoeuvre d'armure, Pilotage (Navires légers OU Navires lourds), Télépilotage, Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Observation, Analyse sonscons, Armes embarquées/Artillerie	22
Avantages professionnels		
Profession	Policier/Enquêteur	
Attributs	PER/ERU	
Compétences	Athlétisme, Arts martiaux, Combat armé, Combat à mains nues, Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Analyse empathique, Commandement, Intimidation, Bureaucratie, Connaissance des organisations, Education/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Drogues, Droit), Discrétion/Furtivité, Observation, Informatique, Premiers soins, Systèmes de sécurité	20
Avantages professionnels		
Profession	Prêtre du Trident	
Attributs	ERU/VOL	
Compétences	Combat armé, Analyse empathique, Commandement, Eloquence/Persuasion, Bureaucratie, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Education/Culture générale, Sciences/Connaissances spécialisées (1 au choix, selon spécialisation), Langues (au choix), Observation, Premiers soins, Bouclier mental*, Contrôle corporel*, Maîtrise de la Force Polaris*, jusqu'à 3 pouvoirs*	15 +
Avantages professionnels		
Profession	Prostitué(e)	
Attributs	ADA/PRE	
Compétences	Combat armé, Combat à mains nues, Armes de poing, Analyse empathique, Eloquence/Persuasion, Entregent/Séduction, Expression artistique (1 au choix), Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Education/Culture générale, Sciences/Connaissances spécialisées (Drogues OU Psychologie), Langues vivantes, Larcins, Observation, Artisanat (cuisine), Premiers soins	16
Avantages professionnels		
Profession	Scientifique/Ingénieur	
Attributs	ERU/PRE	
Compétences	Eloquence/Persuasion, Bureaucratie, Connaissance des nations, Cryptographie, Éducation/Culture générale, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (au choix, en fonction du domaine de recherche ou d'activité), Langages spéciaux, Électronique, Génie technique (au choix, en fonction du domaine de recherche ou d'activité), Informatique, 1 autre compétence technique au choix	12 +
Avantages professionnels		
Profession	Soldat/Milicien	
Attributs	FOR/VOL	
Compétences	Athlétisme, Arts martiaux, Armes lourdes/spéciales (contact), Combat armé, Combat à mains nues, Armes lourdes/spéciales (tir), Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Commandement, Intimidation, Connaissance des nations, Tactique, Discrétion/Furtivité, Observation, Explosifs, Premiers soins	16
Avantages professionnels		
Profession	Soldat d'élite (commando marin)	
Attributs	PER/VOL	
Compétences	Athlétisme, Manœuvres sous-marines, Respiration FOE, Arts martiaux, Combat armé, Combat à mains nues, Armes lourdes/spéciales (contact), Armes lourdes/spéciales (tir), Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Armes sous-marines, Cartographie, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Tactique, Discrétion/Furtivité, Langage des signes, Manœuvres d'armure, Pilotage (Véhicules de sol), Télépilotage, Observation, Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Analyse sonscons, Explosifs, Premiers soins	25

Professions

Avantages professionnels		
Profession	Soldat d'élite (commando souterrain)	
Attributs	COO/VOL	
Compétences	Athlétisme, Acrobatie/Escalade, Arts martiaux, Combat armé, Combat à mains nues, Armes lourdes/spéciales (tir), Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Cartographie, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Tactique, Discrétion/Furtivité, Manoeuvres d'armure, Pilotage (Véhicules de sol), Télépilotage, Observation, Connaissance d'un milieu naturel (Souterrains), Analyse sonscons, Explosifs, Premiers soins	21
Avantages professionnels		
Profession	Soldat d'élite (commando de surface)	
Attributs	CON/VOL	
Compétences	Athlétisme, Acrobatie/Escalade, Arts martiaux, Combat armé, Combat à mains nues, Armes lourdes/spéciales (tir), Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Cartographie, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Tactique, Discrétion/Furtivité, Manoeuvres d'armure, Pilotage (Véhicules de sol), Télépilotage, Observation, Connaissance d'un milieu naturel (Surface), Analyse sonscons, Explosifs, Mécanique, Premiers soins	22
Avantages professionnels		
Profession	Soldat d'élite (forces spéciales)	
Attributs	ADA/VOL	
Compétences	Athlétisme, Commandement OU Intimidation, Arts martiaux, Combat armé, Combat à mains nues, Armes lourdes/spéciales (tir), Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Cartographie, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Tactique, Discrétion/Furtivité, Manoeuvre d'armure, Télépilotage, Observation, Analyse sonscons, Electronique, Explosifs, Premiers soins, Systèmes de sécurité	21
Avantages professionnels		
Profession	Sous-marinier	
Attributs	CON/ADA	
Compétences	Athlétisme, Manoeuvres sous-marines, Combat armé, Combat à mains nues, Armes sous-marines, Connaissance des nations, Jeu, Navigation, Langues vivantes, Manoeuvres d'armures, Pilotage (Navires légers, Navires lourds), Télépilotage, Connaissance d'un milieu naturel (Océans), Analyse sonscons, Armes embarquées/Artillerie, Mécanique	17
Avantages professionnels		
Profession	Technicien/Mécanicien	
Attributs	ADA/ERU	
Compétences	Connaissance des nations, Education/Culture générale, Sciences/Connaissances spécialisées (1 au choix), Cryptographie, Langages spéciaux, Télépilotage, Electronique, Génie technique (2 au choix), Informatique, Mécanique, Systèmes de sécurité, 1 comp. de Combat au choix	13
Avantages professionnels		
Profession	Technohybride	
Attributs	CON/COO	
Compétences	Athlétisme, Hybride* (ou Manoeuvres sous-marines), Armes lourdes/spéciales (contact), Arts martiaux, Combat armé, Combat à mains nues, 1 autre compétence de Combat au choix, Armes sous-marines, Intimidation, Connaissance des nations, Tactique, Discrétion/Furtivité, Langage des signes*, Connaissance d'un milieu naturel (Océans)	14
Avantages professionnels		
Profession	Veilleur	
Attributs	COO/VOL	
Compétences	Athlétisme, Arts martiaux, Combat armé, Combat à mains nues, Armes de poing, Fusils/Armes d'épaule, Commandement, Eloquence/Persuasion, Intimidation, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Education/Culture générale, Tactique, Discrétion/Furtivité, Observation, Premiers soins	16
Avantages professionnels		
Profession	Voleur/Criminel	
Attributs	ADA/PER	
Compétences	Acrobatie/Escalade, Combat armé, Combat à mains nues, Armes de poing, Intimidation, Commerce/Trafic, Connaissance des organisations, Jeu, Sciences/Connaissances spécialisées (Poisons), Discrétion/Furtivité, Larcins, Langages spéciaux, Observation, Falsification, Systèmes de sécurité	15
Avantages professionnels		

Origines géo

Navire nomade

+1 dans les compétences suivantes :

Manœuvres sous-marines, Manœuvres d'armure, Pilotage (navires légers), Mécanique, Connaissance d'un mi

Petite station

+1 dans les compétences suivantes :

Manœuvres sous-marines, Manœuvres d'armure, Pilotage (navires légers), Aquaculture/Elevage, Electronique

Station de taille moyenne

+1 dans les compétences suivantes :

Bureaucratie, Manœuvres d'armure, Pilotage (navires légers), Connaissance des nations, Electronique

Grande cité

+1 dans les compétences suivantes :

Bureaucratie, Connaissance des nations, Connaissance des organisations, Education/CG, 1 compétence sociale

Surface

+1 dans les compétences suivantes :

Adaptation extérieure, Athlétisme, Connaissance d'un milieu naturel (surface), Observation, 1 compétence de

Origines géo

lieu naturel (océan)

»

» au choix

» combat au choix

Origines soc

Bas-fonds

+1 dans les compétences suivantes :

Intimidation, Larcins, Combat à mains nues OU Combat armé

Milieu ouvrier

+1 dans les compétences suivantes :

Combat à mains nues, Manœuvres d'armure, Aquaculture/élevage OU Mécanique

Classe moyenne

+1 dans les compétences suivantes :

Bureaucratie, Connaissance des nations OU Connaissance des organisations, Education/CG

Classe supérieure

+1 dans les compétences suivantes :

Connaissance des nations, Education/CG, 1 compétence sociale ou de connaissance au choix