

Rencontres standard (milieu endo-urbain)

1	Alors que les PJs déambulent dans une rue, une violente explosion détruit un bâtiment/magasin/poste de gardes; plusieurs blessés/morts. Le terroriste présumé s'enfuit: quatre robfliks interviennent...
2	Les PJs sont suivis par une personne inconnue d'apparence standard; la personne pense avoir reconnu un des PJs (parent/ancien collègue de travail) et veut s'en assurer...
3	Dans un bar, un personnage énigmatique prend un des PJs à part et lui parle de choses incompréhensibles et lui remet une mallette: il s'est trompé de contact et voudra récupérer la mallette...
4	Dans une boutique, le gérant se fait agresser/menacer par une bande locale; les PJs vont-ils tenter de négocier, de les combattre ou de laisser faire?...
5	Les PJs se font tirer dessus par un chasseur de primes/détraqué mental qui les snipe depuis l'étage supérieur d'un bâtiment; il agit sur contrat/folie/recherche d'organes...
6	Les PJs sont suivis par un voleur qui entend bien les détrousser/leur tendre un piège; les PJs se sentent observés mais ne peuvent localiser immédiatement l'agresseur...
7	Un groupe de brutes barrent le chemin/encerclent les PJs et exigent un droit de passage (kublars/équipement) pour les laisser continuer leur route...
8	Une bagarre éclate dans un bar au cours de laquelle le tenancier se fait assommer; si l'ordre n'est pas rapidement rétabli, les unités « pacificatrices » vont intervenir...
9	Dans un magasin d'armes particulièrement bien achalandé, des gardes font irruption pour un simple contrôle; le marchand en fait trafiquant tente de faire accuser les PJs...
10/0	Quelques nobles accompagnés de leur escorte personnelle s'offrent un safari dans les bas-fonds; l'endurance et la ruse des PJs devraient en faire des proies de choix...

Rencontres standard (milieu spatial)

1	Le vaisseau des PJs capte un message de détresse: un petit transporteur a besoin d'aide/d'un remorqueur; leur avaries seraient dues à une attaque de pirates/une collision...
2	Aux abords d'une planète ou d'une route stellaire, des vaisseaux patrouilleurs souhaitent procéder à un contrôle du vaisseau des PJs...
3	Les PJs sont confrontés à un champ d'astéroïdes; le contourner pourrait faire perdre un temps précieux si les PJs jouent contre la montre...
4	Les PJs croisent la route d'un aggraveur de catastrophes; s'ils assistent à ses exactions, ils ont de fortes chances de se faire prendre en chasse...
5	Les capteurs des PJs dont état de la présence d'un vaisseau dans les environs: c'est un navire espion qui entend bien ne pas être découvert/ne laisser aucun témoin...
6	Un groupe de pirates s'enfuit à l'approche du vaisseau des PJs: ils préparent une attaque mais ont peur d'avoir été découverts/trahis...
7	Une bande de pirates en ont après les PJs et engagent les hostilités; peut-être travaillent-ils pour un employeur concurrent, ou alors seulement pour l'appât du gain...
8	Les PJs captent le signal de détresse d'un vaisseau à la dérive: c'est en fait une ruse pour les attirer dans un piège (ennemis camouflés/vaisseau bourré d'explosifs)...
9	Les PJs sont appréhendés par le service de sécurité dû à un convoi exceptionnel de matériel ou de personnalités; le contourner peut faire perdre un temps précieux si les PJs jouent contre la montre...
10/0	Les PJs rencontrent un élément à la dérive: c'est une sonde (extraterrestre?) cherchant à entrer en contact/récolter des informations/s'autodétruire si menacée...