

ΔΙΕΡ ΦΥΖΙΟΝ

# ΛΙΓΕΡΑΤΗ



*Le lifepath est un moyen facile et rapide pour donner un background (ou au moins des idées) important à un personnage lors de sa création. Le LifePath ci dessous a été créé spécialement pour ALIEN FUZION. Il prend en compte le fait que les personnages joueurs sont des militaires du CMC et il influe directement sur leurs différentes affectations.*

La formation d'un Marines du CMC dure au minimum 4 années consécutives. Pendant ces quatre années il peut aller dans les différents corps d'armée, sachant qu'il finira de toute façon par être affecté dans l'infanterie.

## VOTRE PERSONNALITE

Jetez 1D10 pour connaître la personnalité du personnage, ou choisissez en une qui vous plaît, en notant le modificateur (PER) de personnalité qui suit.

1D10	Type de Personnalité	PER	D10 + PER	Philosophie de vie	PHILO
1	Extraverti, idiot et tête de mule	1	2	l'Amour est la Vertu la Plus importante	1
2	Extraverti, amical et toujours partant	1	3 4	L'essentiel est d'avoir du bon temps	1
3	Négligeant et insouciant	2	5	l'Amitié est Tout	2
4	D'humeur changeante, impétueux et entêté	2	6	l'Honnêteté c'est la Pureté	2
5	Introverti, stable et sérieux	3	7 8	l'Honneur est Tout	3
6	Introverti, arrogant, fier et à distance	3	9	L'argent, l'argent toujours l'argent !	3
7	Introverti, intellectuel et détaché	4	10 11	Le pouvoir Dirige Toutes Choses	4
8	Intriguant, sournois et trompeur	4	12	La vengeance est Douce...	4
9	Froid, Arrogant et Impitoyable	5	13 14	Le plus fort survivra	5
10	Antisocial, Violent, Sadique et Cruel	5	15	Entropie et Chaos Prévauront	5

Jetez un autre D10 auquel vous ajouterez votre modificateur de personnalité pour connaître la philosophie de vie du personnage. Notez votre score de PHILO.

## CE QUE VOUS ESTIMEZ LE PLUS :

Lancez 2 D10 consécutifs, auxquels vous ajouterez votre score PHILO pour connaître les personnes et la moralité que vous estimez le plus.

D10 + PHI	Qui estimez-vous le plus !	D10 + PHI	Ce Que Vous Estimez le Plus
2	Vous estimez tout le monde !	2	Le monde entier
3	Tous les gens que vous connaissez sont des personnes de valeur	3	Toute la vie
4	Vos parents	4	La vérité
5	Vos frères, cousins ou proche (au choix)	5	La Sagesse par-dessus tout
6	Ami très proche	6	Le Sens de la justice
7	Votre amant (petite amie, petit ami, etc.)	7	Votre honneur
8	Une personne célèbre	8	Votre liberté
9	Un Enseignant préféré (professeur, entraîneur, formateur)	9	Votre apparence et votre réputation
10	Un héros (guerrier de légende, ou héros personnel)	10	La Richesse et l'argent
11	Vous n'estimez personne, ou ne vous en souciez pas	11	Que les autres vous respectent !
12	Vous seul êtes important	12	Votre force
13	Vous ne vous estimez même pas...	13	Le Pouvoir
14	Vous n'aimez personne, même pas vous-même	14	Les Conquêtes amoureuses
15	Vous détestez tout le monde	15	Tuer

Jetez 2 fois 1D10 (+PHILO) pour affiner vos préférences en matière de moralité.

D10 + PHI	Votre Possession la Plus Estimée	D10 + PHI	Votre Vision du monde
2	De beaux souvenirs	2	J'aime tout le monde !
3	Une fleur !	3	Les gens sont merveilleux !
4	Un héritage de famille	4	Chaque personne est un individu de valeur.
5	Un journal	5	Je préfère certaine personne.
6	Une image	6	Je suis neutre à la plupart des personnes.
7	Un jouet d'enfance	7	Personne ne peut me blesser !
8	Votre livre préféré	8	Ouais, rien à foutre...
9	Un objet de collection de valeur	9	Personne ne me comprend jamais...
10	Un certain dispositif ou gadget	10	Vous êtes nés, vous vivez, vous mourez.
11	Un véhicule	11	Les gens doivent gagner mon respect ! Pas de tir au flan ici.
12	l'argent	12	Tout le monde est mauvais et douteux.
13	Une arme	13	Les gens sont des outils. Employez-les et renoncez-y ensuite.
14	Le crâne d'un ennemi	14	Les gens sont des moutons, né pour être menés !
15	Le manuel du chef suprême du mal	15	Les gens sont tous nul, ils ne méritent que la mort.

VOTRE FAMILLE :

D10		PARENTS
1 5	Vos deux parents sont vivants	<i>allez à situation de famille</i>
6 10	Quelque chose est arrivé à l'un ou aux deux	<i>allez à Incident de famille</i>
D10		SITUATION DE FAMILLE
1 5	Votre famille est en danger et vous risquez de les perdre tous	<i>allez à Tragédie Familiale</i>
6 10	Tout va bien	<i>allez à Evénement d'enfance</i>

D10		INCIDENT DE FAMILLE	D10		TRAGEDIE FAMILIALE
1	Vos parents sont morts pendant la guerre	1	Votre famille a été accusée d'un crime	1	Votre famille a été accusée d'un crime
2	Vos parents sont morts dans un accident	2	Votre famille a tout perdu	2	Votre famille a tout perdu
3	Vos parents ont été assassinés	3	Votre famille a été exilée ou déportée	3	Votre famille a été exilée ou déportée
4	Vos parents n'en ont rien à faire de vous	4	Votre famille a été emprisonnée	4	Votre famille a été emprisonnée
5	Vous n'avez jamais connu vos parents	5	Votre famille a mystérieusement disparue	5	Votre famille a mystérieusement disparue
6	Vos parents sont en fuite	6	La famille entière a été assassinée	6	La famille entière a été assassinée
7	Vous avez vécu avec des proches	7	Votre famille a été impliquée dans une conspiration	7	Votre famille a été impliquée dans une conspiration
8	Vous avez grandi dans la rue	8	La famille a été dispersée	8	La famille a été dispersée
9	Vous avez été adopté	9	Vieille inimitié avec une autre famille !	9	Vieille inimitié avec une autre famille !
10	Vos parents vous ont vendu pour de l'argent	10	Vous héritez des dettes familiales	10	Vous héritez des dettes familiales
<i>Allez à situation de FAMILLE</i>			<i>allez à Evénement d'enfance</i>		

D 10		PREMIER CONTEXTE	D 10		FRERES ET SŒURS
1 2	Pauvre: Abandonné par vos parents	1 5	Est le nombre de vos Frères et sœurs (Paire : garçon Imp. : fille)	1 5	Est le nombre de vos Frères et sœurs (Paire : garçon Imp. : fille)
3 5	Classe Moyenne, comme la plupart des enfants	6 10		6 10	Vous êtes Fils Unique
6 7	Confortable: Loin devant bien d'autres				<b>Pour chaques Frères ou sœurs jetez 1D 10</b>
8 9	Très Confortable : Vous avez tout eu	1 2		1 2	Vous êtes un véritable héros pour votre frère / sœur
10	Riche: Vous avez vécu dans le luxe	3 4		3 4	Votre frère / sœur vous adore
<i>Allez à FRERES ET SŒURS</i>				5 6	Votre frère / sœur est neutre
		7 8		7 8	Votre frère / sœur ne vous aime pas
		9 10		9 10	Votre frère / sœur vous hait

EVENEMENT D'ENFANCE			
Jetez 1d10. Paire : Malheur d'enfance. Impaire: Bonheur d'enfance			
D10	MALHEUR D'ENFANCE	D10	BONHEUR D'ENFANCE
1	Vous étiez dans un accident épouvantable	1	Vous avez eu une famille sans souci
2	Vous avez été abusés par vos parents	2	Vous étiez le meilleur de votre classe
3	Vos parents ont perdu leurs emplois	3	Vous étiez un gosse populaire
4	Vous avez eu une maladie épouvantable	4	Vous avez gagné quelque récompense
5	Vous avez été terriblement humilié	5	Vous aviez des tas d'amis
6	Votre maison a été détruite	6	Vous avez découvert un secret essentiel à la vie
7	Vous avez été tourmenté par un gang	7	Vous avez découvert quelque chose
8	Un ami proche a été tué	8	Vous avez fait quelque chose d'héroïque
9	Vous avez fait l'objet d'une prise d'otage	9	Vous avez sauvé la vie d'un ami
10	Vous avez été poursuivi par un tueur	10	Vous avez été une célébrité d'un jour
<i>Allez à événement de la vie</i>		<i>Allez à événement de la vie</i>	

### EVENEMENT DE LA VIE :

Jetez 1D10 pour connaître votre corps d'arme puis un autre pour connaître votre affectation (Le personnage a alors 18 ans). La formation dans une affectation dure 2ans. Ensuite jetez 1D10 pour les deux années écoulées afin de connaître les différents événements qui ont influencé la vie de votre personnage et la qualité de sa formation.

D10	EVENEMENT DE LA VIE (table principale)
1	Aubaine
2	Désastre
3	Vous devenez chanceux
4	Accident épouvantable
5	Vous vous faites un Ami
6	Vous vous faites un Ennemi
7	Affaires Romantiques
8	Aventure de la vie
9	Malheur Cataclysmique
10	Aventure Climatique

D10	AUBAINE (1)
1	Votre commandant d'unité vous estime, et vous prends sous son aile. +2 dans la compétence primordiale du corps dans lequel vous êtes. +1 dans une compétence secondaire.
2	Votre chef d'équipe vous estime, et vous confie quelques secrets. 3 points d'options à distribuer dans les compétences de votre affectation.
3	Un hacker vous confie ses trucs pour contourner les systèmes et les sécurités des réseaux. Hacking +3
4	Le chef de corps de votre régiment vous estime et vous confie ses secrets sur l'art du commandement. Commandement +2 Oratoire +1
5	Un ancien Marines vous montre quelques trucs pour tuer discrètement. Corps à corps +2 Esquive Corps à Corps +1
6	Vous rencontrez un scientifique fou qui vous dévoile ses secrets. Science /Programmation/Hacking/Paramédicale à +3
7	Vous avez héroïquement mené à bien une mission délicate. Fusil d'assaut +2 esquive à distance +1
8	Vous avez survécue à un grave accident et sauvé les 3/4 des passagers. Survie +2 commandements +1
9	Vous finissez premier à tous vos tests d'évaluations, choisissez un corps d'armée et une affectation pour l'an prochain.
10	Un spécialiste du déminage vous estime et vous montre sa technique. Démolition/ déminage +3

<b>D10</b>		<b>DESASTRE (2)</b>
1		Vous frappez et blessez grièvement un camarade de combat. Vous faites 40 jours de trou <i>allez à Vous devenez chanceux</i>
2		Vous frappez à mort l'un de vos camarade. Vous êtes transféré dans la légion XL.
3		Vous avez Frappé un Officier, vous êtes rétrogradé dans l'infanterie
4		Vous tuez un camarade pendant une manœuvre, son souvenir vous hantera toujours. Complication Phobie
5		Au cours d'un entraînement un accident tue les trois quarts de votre équipe. Complication N'aime pas mettre sa vie entre les mains des autres (pilotes, équipier etc.).
6		Un grave accident vous défigure. Présence +1/-1 suivant les cas (+1 pour le commandement, -1 en séduction)
7		Vous frappez et blessez grièvement un camarade de combat. Vous faites 40 jours de trou <i>allez à Vous vous faites un ami</i>
8		Vous frappez à mort l'un de vos camarade. Vous êtes transféré dans la légion XL.
9		Vous avez Frappé un Officier, vous êtes rétrogradé dans l'infanterie
10		Vous tuez un camarade pendant une manœuvre, son souvenir vous hantera toujours. Complication Phobie de ...

<b>D10</b>		<b>VOUS DEVEZ CHANCEUX (3)</b>
1		Bonnes Etudes. Vous avez largement réussi votre instruction. +1 à deux compétences ordinaires associées à l'intelligence
2		Vous apprenez Rapidement ! +1 à n'importe quelle compétence.
3		Gagnant au StratoLoto. 2D10 x 200 Crédits cash. <i>allez à Vous vous faites un ennemi</i>
4		Vous rencontrez un professeur particulier, +1 à n'importe quelle compétence non militaire.
5		Vous avez gagné le crédit de vos supérieur, choisissez votre prochaine affectation.
6		Un vétéran vous montre quelques trucs, +1 dans une compétence de combat au choix
7		Vous redorez votre nom et votre crédibilité de tout crime passé, <i>allez à aventure de la vie</i>
8		Vous rencontrez en ancien des services secrets, il vous livre quelques astuces. Système de Sécurité +1, cryptographie +1
9		Vous êtes envoyez en stage commando, + 3 OP dans des compétences militaires
10		Vous êtes envoyez en stage de survie sur Charon, + 2 en survie, +5 points de vie

Certains incidents intervenant dans la vie du personnage peuvent parfois modifier les bonus dû à son affectation. Lorsqu'un événement empêche le personnage de suivre correctement sa formation, les avantages dû à sa formation peuvent varier considérablement.

Les bonus indiqués dans le Tableau des affectations ne sont valables que lorsque les deux années de formation sont correctement effectuées. Si le temps de formation diminue les bonus diminuent dans les même proportions :

<b>Temps de formation</b>					
		2ans	18 mois	1 an	6 mois
<b>BONUS</b>	4	4	3	2	1
	3	3	3	2	1
	2	2	2	1	1
	1	1	1	1	0

<b>D10 ACCIDENT EPOUVANTABLE (4)</b>	
1	Maladie de longue durée, vous êtes hospitalisé pendant 6 mois et perdez une partie des points normalement distribués pour votre affectation.
2	Après un grave accident vous restez 6 mois dans le coma. -1 à toutes les compétences attachées à la CON ou la DEX actuellement.
3	Après un grave accident vous restez 6 mois paralysé. -1 à toutes les compétences de REF actuelle
4	Après un accident vous êtes gravement brûlé. Complication Appréhende d'utiliser des lance flammes et armes incendiaires. Réaffectation si nécessaire
5	Après un accident vous perdez momentanément l'utilisation de vos jambes. -1 en Run, Sprint, Leap.
6	Maladie de longue durée, vous êtes hospitalisé pendant 12 mois et perdez une partie des points normalement distribués pour votre affectation.
7	Maladie de longue durée, vous êtes hospitalisé pendant 18 mois et perdez une partie des points normalement distribués pour votre affectation.
8	Après un grave accident vous restez 12 mois dans le coma. -2 à toutes les compétences de CON ou de DEX actuelle
9	Après un accident vous perdez momentanément l'utilisation de vos jambes. -2 en Run, Sprint, Leap.
10	Trouble de la personnalité vous faites un séjour en hôpital psychiatrique. Vous ne pouvez gagner plus de 2 points dans une compétence pour votre affectation.

<b>VOUS VOUS FAITES UN AMI (5)</b>	
Jetez 1D10 paire : Homme, impaire : Femme	
1	Il est comme un frère pour vous et vous est dévoué. <i>Allez à Aventure climatique</i>
2	L'un de vos formateur se prend d'amitié pour vous. +1 dans une compétence de votre affectation.
3	Vous découvrez que l'un de vos formateur est un parent lointain. +2 à distribuer dans les compétences de votre affectation. Possibilité de rester dans celle-ci jusqu'à la fin de votre formation.
4	Votre chef de section se prend d'amitié pour vous, vous pouvez choisir votre prochaine affectation dans le même corps.
5	Votre chef de corps se prend d'amitié pour vous. Choisissez votre prochaine affectation.
6	Vous rencontrez un frère d'arme avec qui vous avez des intérêts communs. <i>Allez à Aventure de la vie</i>
7	Vous tombez amoureux. <i>Allez à Affaire romantique</i>
8	Vous rencontrez un frère d'arme qui vous aide et vous soutiens dans votre formation. +1 dans une compétence de votre affectation.
9	Vous retrouvez un vieil ami d'enfance dans votre section. <i>Allez à Aventure climatique</i>
10	Un ancien ennemi devient votre ami. <i>Allez à aubaine</i>

<b>VOUS VOUS FAITES UN ENNEMI (6)</b>	
Jetez 1D10 paire : Homme, impaire : Femme	
1	Un frère d'arme vous en veut, -1 dans une compétence de votre affectation
2	Un formateur vous en veut. -2 dans une compétence de votre affectation
3	Votre chef de section vous en veut, vous changez d'affectation
4	Votre chef de corps vous en veut, vous changez de corps d'arme.
5	Un vieil ami devient votre ennemi <i>Allez à Désastre</i>
6	Un ennemi d'enfance resurgit. <i>Allez à Malheur Cataclismique</i>
7	Votre amant vous en veut. <i>Allez Accident épouvantable</i>
8	L'ICC vous accuse de trafic, vous êtes fiché ! Vous êtes réaffecté dans la Légion XL
9	Le service d'investigation des CMC découvre des documents corporatistes à votre propos. Vous êtes réaffecté dans l'infanterie
10	Une corporation vous en veut et vous fait poursuivre. <i>Allez à Malheur Cataclismique</i>

<b>D10</b>	<b>AFFAIRE ROMANTIQUE (7)</b>
1	Votre amant est mort dans un accident tragique. <i>Allez à Vous vous faites un ami.</i>
2	Votre amant s'est suicidé ou a été assassiné. <i>Allez à Aventure de la vie</i>
3	Ca ne marche pas du tout. <i>Allez à Aventure climatique</i>
4	Vous avez un enfant. <i>Allez Accident épouvantable</i>
5	Liaison amoureuse heureuse. <i>Allez à Aubaine</i>
6	Vous découvrez que votre amant a une liaison. <i>Allez à Désastre</i>
7	Vous vous mariez. <i>Allez à Malheur Cataclismique</i>
8	Vous tombez amoureux d'un de vos formateurs. Vous faites tout pour rester dans la même affectation. <i>Allez à Vous vous faites un ami.</i>
9	Vos familles ne s'entendent pas. <i>Allez Accident épouvantable</i>
10	Amour d'une nuit. Vous cherchez désespérément à retrouver votre amant. <i>Allez à Vous vous faites un ennemi.</i>

<b>D10</b>	<b>AVENTURE DE LA VIE (8)</b>
1	Vous participez à une mission de faible envergure. +1 en survie ou compétence militaire de votre affectation
2	Vous participez à une mission d'exploration. +1 en survie
3	Vous participez à l'interrogatoire de prisonnier. +1 en Interrogatoire
4	Vous participez à la répression d'une manifestation. +1 en corps à corps
5	Vous avez survécu à l'accident d'un transport de troupe. +1 en survie
6	Vous participez à une mission fantôme. +1 Système de sécurité
7	Vous participez à une mission de sabotage. +1 en démolition déminage.
8	Vous participez à une mission d'espionnage. +1 en surveillance
9	Vous êtes envoyé en stage de perfectionnement +1 dans une compétence d'arme.
10	Vous êtes envoyé en stage de perfectionnement +1 dans une compétence physique.

<b>D10 MALHEUR CATAclySMIQUE (9)</b>	
1	Maladie de longue durée, vous êtes hospitalisé pendant 6 mois et perdez une partie des points normalement distribués pour votre affectation.
2	Maladie de longue durée, vous êtes hospitalisé pendant 12 mois et perdez une partie des points normalement distribués pour votre affectation.
3	Maladie de longue durée, vous êtes hospitalisé pendant 18 mois et perdez une partie des points normalement distribués pour votre affectation.
4	Maladie de longue durée, vous êtes hospitalisé pendant 24 mois et perdez tous les points normalement distribués pour votre affectation sauf 1 dans la compétence principale de cette dernière.
5	Vous êtes responsable de la mort de la totalité de votre section. Réaffecté dans la Légion XL
6	Trouble de la personnalité vous faites un séjour en hôpital psychiatrique. Vous ne pouvez gagner plus de 2 points dans les compétences pour votre affectation.
7	Une grave maladie vous rend amnésique vous perdez 2 compétences au choix
8	Vous détruisez par accident un véhicule ou matériel de valeur de votre section. Réaffectation dans l'infanterie
9	Vous faites une grave erreur de hiérarchie. Vous êtes réaffecté dans la dernière profession de votre corps d'armée (numéro 6)
10	Une maladie vous rend amnésique vous perdez 1 compétence au choix

<b>D10 AVENTURE CLIMATIQUE (10)</b>	
1	Vous participez à une mission de grande envergure. 2 points à distribuer en survie ou compétence militaire de votre affectation
2	Vous participez à une mission d'exploration qui tourne mal. +2 en survie
3	Vous participez à l'interrogatoire de prisonniers. +1 en Interrogatoire, +1 en persuasion
4	Vous participez à la répression d'une manifestation qui tourne mal. +1 en corps à corps +1 en esquive Corps à corps
5	Vous avez survécu à l'accident d'un transport de troupe. +2 en survie
6	Vous participez à une mission top secrète. +1 Système de sécurité, +1 en cryptographie
7	Vous participez à une mission de sabotage. +2 en démolition déminage.
8	Vous participez à une mission d'espionnage. +1 en surveillance +1 en cryptographie
9	Vous êtes envoyé en stage de perfectionnement +2 dans des compétences d'arme.
10	Vous êtes envoyé en stage de perfectionnement +2 dans une compétence physique.

Les PJ finissent normalement leurs formations à 22 ans et sont alors affectés dans l'infanterie. Le joueur peut alors distribuer 10 Points d'option dans les compétences Militaires qu'il possède déjà, ou dans n'importe quelle compétence civile de son choix. Certain cas particulier (à la discrétion du MD, personnage trop mauvais pour entrer dans l'infanterie à 22 ans ou accident grave etc.) peuvent nécessiter que le personnage continue sa formation 2 années supplémentaires.

*NOTE : Une affectation effectuée avec succès pendant ses deux années consécutives est égale à 20 points d'option.*

TABLEAU DES AFFECTATIONS :

(1) Aéronaval	(1) Pilote de chasse	(2) Pilote de vaisseau	(3) Technicien	(4) Infirmier	(5) Radio	(6) Logisticien
	Astrogation	Astrogation	Arme à Feu	Arme à Feu	Arme à Feu	Arme à Feu
	Piloter Un intercepteur	Piloter un vaisseau lourd	Astrogation	Astrogation	Astrogation	Astrogation
	Tactique	Tactique	Technicien: Vais. Lég.	Gravité 0	Electronique	Electronique
	Arme à Feu	Arme à Feu	Technicien: Vais. Lrd.	Déduction	Survie	Mécanique
	Concentration	Concentration	Electronique	Survie	Programmation	Piloter Véh. Charg.
	Gravité 0	Gravité 0	Programmation	Paramédical	Recherche	Déduction
	Perception	Déduction	Piloter Véh. Charg.	Médecine légale	Expert: Radio	Expert: Radio
	Programmation	Commandement	Gravité 0	Recherche	Cryptographie	Bureaucratie
	Survie	Programmation	Déduction	Premier soins	Gravité 0	Commerce
Technicien: Vais. Lég.	Technicien: Vais. Lrd.	Mécanique		Déduction	Recherche	
(2-3) Infanterie	(1) Soldat	(2) Pilote de véhicule	(3) Infiltration	(4) Infirmier	(5) Radio	(6) Technicien
	Arme à Feu	Arme à Feu	Arme à Feu	Arme à Feu	Arme à Feu	Arme à Feu
	Tactique	Survie	Survie	Survie	Survie	Survie
	Corps à corps	Tactique	Programmation	Premier soins	Expert: Radio	Mécanique
	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Paramédical	Electronique	Electronique
	Arme de mêlée	Esquive à distance	Esquive à distance	Déduction	Déduction	Fusil d'assaut
	Perception	Corps à corps	Corps à corps	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Esquive à distance
	Conduire un APC	Esquive au C à C	Esquive au C à C	Esquive à distance	Esquive à distance	Corps à corps
	Esquive à distance	Conduire un APC	Dissimulation	Corps à corps	Corps à corps	Esquive au C à C
	Esquive au C à C	Conduire Tank	Système de sécurité	Esquive au C à C	Esquive au C à C	Technicien: Arm.
Armes Lourdes	Piloter Nav. Debarq.	Se cacher			Technicien: Blindé	
Survie	Mécanique	Démolition/ déminage				
(4) Médecine	(1) Infirmier	(2) Médecin	(3) Urgentiste	(4) Radio	(5) Technicien	(6) Pilote de véhicule
	Premier soins	Premier soins	Premier soins	Premier soins	Premier soins	Premier soins
	Paramédical	Paramédical	Paramédical	Paramédical	Paramédical	Paramédical
	Médecine légale	Médecine légale	Médecine légale	Médecine légale	Médecine légale	Médecine légale
	Arme à Feu	Déduction	Déduction	Expert: Radio	Arme à Feu	Piloter Nav. Debarq.
	Fusil d'assaut	Recherche	Arme à Feu	Arme à Feu	Technicien: Arm.	Conduire un APC
	Esquive à distance	Concentration	Piloter Nav. Debarq.	Electronique	Electronique	Mécanique
	Déduction	Bureaucratie	Conduire un APC	Conduire un APC	Conduire un APC	Electronique
	Conduire un APC				Mécanique	Arme à Feu
(5-6) Cavalerie	(1) Pilote de Véhicule	(2) Servant Pièce Lrd	(3) Infanterie Lourde	(4) Radio	(5) Infirmier	(6) Technicien
	Conduire un APC	Conduire un APC	Conduire un APC	Conduire un APC	Conduire un APC	Conduire un APC
	Conduire Tank	Mécanique	Mécanique	Expert: Radio	Premier soins	Mécanique
	Piloter Nav. Debarq.	Technicien: Blindé	Technicien: Arm.	Electronique	Paramédical	Electronique
	Mécanique	Mitrailleur (montées)	Technicien: Blindé	Mécanique	Mécanique	Fusil d'assaut
	Technicien: Blindé	Technicien: Armement	Armes Lourdes	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Arme à Feu
	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Arme à Feu	Arme à Feu	Esquive à distance
	Electronique	Arme à Feu	Esquive à distance	Esquive à distance	Esquive à distance	Technicien: Arm.
	Arme à Feu	Expert : Blind&Mun	Arme à Feu	Cryptographie	Survie	Technicien: Blindé
			Mitrailleuse Lourde		Deduction	
(7) Légion XL	(1) Légionnaire	(2) Explorateur	(3) Garde	(4) Radio	(5) Infirmier	(6) Technicien
	Survie	Survie	Survie	Survie	Survie	Survie
	Arme à Feu	Arme à Feu	Arme à Feu	Arme à Feu	Arme à Feu	Arme à Feu
	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut
	Esquive à distance	Esquive à distance	Esquive à distance	Esquive à distance	Esquive à distance	Esquive à distance
	Corps à corps	Corps à corps	Mitrailleur (montées)	Expert: Radio	Premier soins	Mécanique
	Esquive au C à C	Esquive au C à C	Technicien: Armement	Electronique	Paramédical	Electronique
	Armes Lourdes	Se cacher	Système de sécurité	Corps à corps	Déduction	Technicien: Arm.
	Se cacher	Démolition/ déminage	Corps à corps	Esquive au C à C	Corps à corps	Technicien: Blindé
	Démolition/ déminage	Dissimulation	Esquive au C à C		Esquive au C à C	
(8) Transmission	(1) Radio	(2) Codage	(3) Camouflage	(4) Communication	(5) Infirmier	(6) Technicien
	Expert Radio	Expert: Radio	Expert: Radio	Expert: Radio	Expert: Radio	Expert: Radio
	Electronique	Electronique	Electronique	Electronique	Electronique	Electronique
	Conduire un APC	Cryptographie	Cryptographie	Oratoire	Conduire un APC	Conduire un APC
	Arme à Feu	Conduire un APC	Conduire un APC	Mode	Premier soins	Technicien: Arm.
	Fusil d'assaut	Programmation	Espionnage	Conversation	Paramédical	Technicien: Blindé
	Esquive à distance	Hacking	Hacking	Arme à Feu	Arme à Feu	Mécanique
		Recherche	Recherche	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Arme à Feu
		Arme à Feu	Arme à Feu	Esquive à distance	Esquive à distance	
			Se cacher			
(9) Train	(1) Pilote de Véhicule	(2) Pilote de vaisseau	(3) Technicien	(4) Infirmier	(5) Radio	(6) Logisticien
	Conduire un APC	Piloter Nav. Debarq.	Piloter Véh. Charg.	Piloter Véh. Charg.	Piloter Véh. Charg.	Piloter Véh. Charg.
	Piloter Nav. Debarq.	Piloter Vais Lrd	Survie	Survie	Survie	Survie
	Piloter Véh. Charg.	Piloter Véh. Charg.	Mécanique	Mécanique	Mécanique	Mécanique
	Survie	Survie	Electronique	Electronique	Electronique	Electronique
	Mécanique	Mécanique	Technicien: Arm.	Premier soins	Expert: Radio	Bureaucratie
	Electronique	Electronique	Technicien: Blindé	Paramédical	Arme à Feu	Commerce
	Arme à Feu	Astrogation	Arme à Feu	Arme à Feu	Fusil d'assaut	Recherche
	Fusil d'assaut	Arme à Feu	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Esquive à distance	Arme à Feu
	Esquive à distance	Fusil d'assaut	Esquive à distance	Esquive à distance		Fusil d'assaut
(0) Génie	(1) Pilote de Véhicule	(2) Informaticien	(3) Technicien	(4) Infirmier	(5) Radio	(6) Logisticien
	Piloter Véh. Charg.	Programmation	Programmation	Programmation	Programmation	Programmation
	Piloter Nav. Debarq.	Hacking	Mécanique	Premier soins	Electronique	Bureaucratie
	Mécanique	Recherche	Electronique	Paramédical	Expert: Radio	Commerce
	Electronique	Electronique	Technicien: Arm.	Arme à Feu	Arme à Feu	Recherche
	Arme à Feu	Cryptographie	Technicien: Blindé	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Arme à Feu
	Fusil d'assaut	Fusil d'assaut	Arme à Feu	Esquive à distance	Esquive à distance	Fusil d'assaut
	Esquive à distance	Esquive à distance	Fusil d'assaut	Conduire un APC	Piloter Nav. Debarq.	Esquive à distance
		Arme à Feu	Esquive à distance		Cryptographie	Piloter Véh. Charg.

ANNEXE :

LA LEGION XL :

La Légion XL (d'eXtrême Limite) est une division des CMC qui se charge principalement de missions de surveillances et parfois d'exploration de la limite du monde connu. Les hommes affectés dans cette division ont souvent commis de petit larcin ou des fautes graves au sein de l'armée. Les escouades de la légion XL sont souvent basées dans de petites stations orbitales surarmées. Un engagement (pas les affectations dans le cadre d'une formation) dans ce corps est d'au minimum 5 ans, cinq longues années de solitude et de don de soit à surveiller des millions de mètre carré de vide spatial. Pour qu'on vous oublie ! Ou pour retrouver une place dans la société corporatiste.

Les nombreux capteurs et radars des stations de la Légion XL permettent également à ses escouades de signaler à la Sécurité Lumière la présence et la trajectoire d'un nouvel astéroïde ou gros débris encore inconnu à ce jour. Ils peuvent également parfois servir de relais à de petites colonies éloignées ne possédant pas de moyens de communication surpuissants et même leur fournir une force d'intervention rapide dans le cadre d'un désordre généralisé pouvant mettre en péril les profits d'une corporation de l'ICC ou d'une colonie sponsorisant généreusement les CMC.

NOUVELLES COMPETENCES :

Expert : RADIO

Cette compétence inclue, la connaissance des différentes technologies de communication courte, moyenne ou longue distance, ainsi que les différents protocoles et codes permettant une diffusion efficace des émissions.

Expert : Blindages & Munitions

Cette compétence permet de connaître les munitions à utiliser pour tel ou tel blindage. Elle inclue la connaissance de la plupart des blindages des véhicules classiques ainsi que leur centres névralgiques, et la plupart des obus et munitions à utiliser pour les stopper ou les détruire.

L'expert doit passer au minimum deux tours à étudier sa cible, et réussir son jet (habituellement de difficulté 15), toutes les personnes à portée de voix (ou de communicateur ou radio etc.) disposant du matériel adéquat ont alors +2 pour toucher la cible étudiée par l'expert. Ce n'est valable que pour les véhicules, bâtiments ou objets blindés.

DIVERS :

StratoLoto : Jeux de hasard permettant de gagner de grosses sommes d'argent.