

MEGA

SEXE : _____

PHOBIES : _____

HISTOIRE : _____

NOM DU PERSONNAGE : _____

CULTURE : _____

AGE : _____

AFFINITÉ, n° : _____

TAILLE : _____

POIDS : _____

NOTES : _____

APPARENCE : _____

RÉPUTATION : _____

VITESSE :

vue	_____
ouïe	_____
odorat	_____
goût	_____
toucher	_____

DÉCISION : _____

RÉFLEXE : _____

Pt EX : _____

VOLONTÉ : _____

FORCE : _____

nombre de d6 : _____

ÉQUILIBRE : _____

VITALITÉ : _____

Pt Ex armes : _____

COMMUNICATION : _____

ADAPTATION : _____

At : _____

Df : _____

niveau psychique : _____

niveau physique : _____

I : _____ P : _____

At : _____ Df : _____

D : _____ R : _____

GRILLE DE TRANSFERT & NOTES SUR LE RÉSIDENT

Vo : _____ F : _____

E : _____ Vi : _____

C : _____ A : _____

- POUVOIRS PSI**
- 1 Empreinte astrale
- 2 Télékinésie
- 3 Télépathie
- 4 Lévitiation
- 5 Corps éthéral

mise en transe réussie si:
1d100 < Vo x 4

Concentration = Vo x 4 = _____

Energie = Vo = _____

Résistance au Transfert:
Rt = (pl x pVo x pE) x 4

Transfert réussi si S4d6 ≥ Rt

Chaque jet de 4d6 consomme 1pVo

APTITUDES	EN %	Exp
BARATINER		
BIOLOGIE		
CAMOUFLAGE		
CHASSE		
CHIMIE		
COMÉDIE		
COMMANDER		
CONDUIRE		
CONVAINCRE		
CROCHETER		
DÉCELER DÉTAIL		
SON		
ODEUR		
GOÛT		
CONTACT		
DÉSAMORCER		
DISCRÉTION		
ÉLECTRONIQUE		
ÉQUITATION		
ESCALADER		
ÉVALUER		
GÉOLOGIE		
HISTOIRE-GÉO.		
INSTRUIRE		
MARCHANDER		
MÉCANIQUE		
MÉDECINE		
MEMOIRE VISUELLE		
AUDITIVE		
OLFACTIVE		
GUSTATIVE		
TACTILE		
NAGER		
NAVIGUER		
PHYSIQUE-MATH.		
PÊCHE		
PICKPOCKET		
PILOTER		
PIRATER		
PISTER		
PSYCHOLOGIE		
REPERAGE		
REPERER LES PIÈGES		
SABOTAGE		
SÉDUIRE		
SE RENSEIGNER		
VIGILENCE		
EN %		

APTITUDES DE COMBAT	
TIR VISE	« LANCER »
INSTINCTIF	TIR D'ÉLITE
PRÉC. PROJECTILE	PARADE
JET	ESQUIVE
ENTRAVE	CONTRE-ATTAQUE
EQUIPEMENT	CA CD
Pt Ex armes :	

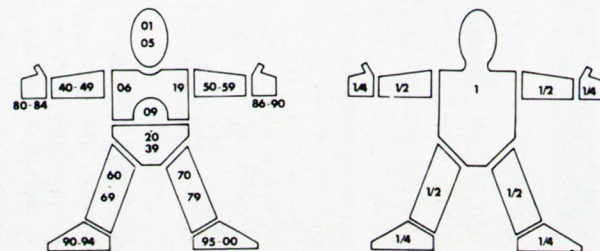
FICHE ARMES A FEU OU A RAYON					MEGA 2	
Arme	Equipee de	Poids	Etat du chargeur		Munitions disponibles	Notes
			initial	actuel		

FICHE ARMES BLANCHES								MEGA 2
Arme	C.A.	C.D.	M	m	At.s	Df.s	Parade	Expérience
At s = At · M			At = $\frac{F \cdot R}{2}$ (ambid)		At	Df	Notes	
Df s = Df · M			Df = $\frac{D \cdot R}{2}$		Y			
Parade = (Df s + CD) · 3								

Grille des points perdus ou dépensés (état actuel) :

	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
pF	<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pVi	<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pVo	<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
pE	<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"/>	<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"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

LOCALISATION



*Blessé :

1.3 : légère (cœur = †)

4.7 : tête = coma (S2d10 heures)

cœur = †

tronc = At-pVi, Def-pVi

jambe = incap. fuir

bras → Eng. = pVi-3 (perdu à ce coup)

main → incap. combat. -1d6 pVi/heure sans soins, incap. util. jusqu'à pVi = 1/2pVi de départ.

7 + : cœur et tête = †

tronc = hors combat, s'écroule

jambe → 2pVo/Tour pour rester debout, imp. fuir et se relever

main et bras → -1d6/round, tranché net si perte pVi > 10. Sinon inutilis. 1d20 semaines.

Choc : cœur < 7pVi = non mortel

-1d6 par jour sans soin

1d6 jours d'immob. membres touchés.