

MEGA III Fiche de personnage

Nom _____
Surnom: _____

Nom du joueur: _____



Activité 1 _____
Activité 2 _____

Attributs

(Score taille): _____ Taille : _____	Lancer <input type="checkbox"/>	Soulever <input type="checkbox"/>
Poids : _____ CA enfoncer: _____	Dist (m)	Poids (kg)
Vitesse : _____ m/s _____ km/h _____ m/rd	env. 500g _____	malus _____
Apparence : _____	env. 2 kg _____	-2 _____
Résistance Transfert : _____	env. 5 kg _____	-4 _____
Mémoire : _____ Age : _____	env. 10 kg _____	-7 _____
Origine : _____	env. 20 kg _____	Max _____

Expérience

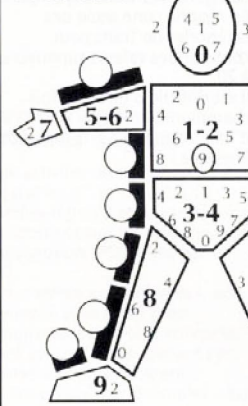
Pt d'exp non utilisés : _____
Nb de missions : _____
Nb de Transferts : _____
Nb de Transits : _____
Pt de transit créés : _____
Modif. création de pt de Transit : _____
Renommée : _____

Traits

Intelligence	Perception	Transfert ▼ P R F C A	Les 5 sens
<input type="checkbox"/> nI	<input type="checkbox"/> nP		modif
Décision	Réflexe		niveau
<input type="checkbox"/> nD	<input type="checkbox"/> nR		vue ouïe odorat goût toucher
Volonté	Force	F	Hobby _____
<input type="checkbox"/> nV	<input type="checkbox"/> nF		_____
Mental	Constitution	C	_____
<input type="checkbox"/> nM	<input type="checkbox"/> nC		_____
Empathie	Adaptation	A	Points de vie <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> nE	<input type="checkbox"/> nA		_____

CD des protections

Localisation 



Combat

Blessures

Légères

Graves

Mortelles

Mort

D,R Initiative

A1 A2 Ex

Mains nues

Armes blanches

Armes à distance

D,R,A	D,A,poids /10
F,D F,R	R,D
Att Par Esq	Renverser Prise
A1 A2 Ex	
D,P	Tir <input type="checkbox"/>

Talents

A1	A2	Aptitudes	Niv
____	____	Acrobatie	<input type="checkbox"/>
____	____	Arts corporels	<input type="checkbox"/>
____	____	Arts plastiques	<input type="checkbox"/>
____	____	Baratin	<input type="checkbox"/>
____	____	Comédie, Imiter	<input type="checkbox"/>
____	____	Coordination	<input type="checkbox"/>
____	____	Débrouille	<input type="checkbox"/>
____	____	Dissimuler	<input type="checkbox"/>
____	____	Dialogue (contact)	<input type="checkbox"/>
____	____	Discrétion, Filature	<input type="checkbox"/>
____	____	Endurance	<input type="checkbox"/>
____	____	Expliquer	<input type="checkbox"/>
____	____	Grimper	<input type="checkbox"/>
____	____	Manipulation	<input type="checkbox"/>
____	____	Marchander	<input type="checkbox"/>
____	____	Nager	<input type="checkbox"/>
____	____	Organiser	<input type="checkbox"/>
____	____	Pister	<input type="checkbox"/>
____	____	Psychologie	<input type="checkbox"/>
____	____	Remarquer détail	<input type="checkbox"/>
____	____	Remarquer son	<input type="checkbox"/>
____	____	Remarquer odeur	<input type="checkbox"/>
____	____	Remarquer goût	<input type="checkbox"/>
____	____	Remarquer contact	<input type="checkbox"/>
____	____	Rech. renseignement	<input type="checkbox"/>
____	____	Séduire	<input type="checkbox"/>
____	____	Vigilance	<input type="checkbox"/>

Connaissances

____	Administration	<input type="checkbox"/>
____	Biologie	<input type="checkbox"/>
____	Chimie	<input type="checkbox"/>
____	Conduite	<input type="checkbox"/>
____	Connais.armement	<input type="checkbox"/>
____	Constructions	<input type="checkbox"/>
____	Economie	<input type="checkbox"/>
____	Electronique	<input type="checkbox"/>
____	Equitation	<input type="checkbox"/>
____	Evaluer	<input type="checkbox"/>
____	Géologie	<input type="checkbox"/>
____	Histoire	<input type="checkbox"/>
____	Informatique	<input type="checkbox"/>
____	Linguistique	<input type="checkbox"/>
____	Mécanique	<input type="checkbox"/>
____	Médecine	<input type="checkbox"/>
____	Milieu air-mer	<input type="checkbox"/>
____	Milieu rural	<input type="checkbox"/>
____	Milieu sauvage	<input type="checkbox"/>
____	Milieu urbain	<input type="checkbox"/>
____	Navigation	<input type="checkbox"/>
____	Pègre	<input type="checkbox"/>
____	Physique, Math	<input type="checkbox"/>
____	Pièges	<input type="checkbox"/>
____	Piloter	<input type="checkbox"/>
____	Premiers soins	<input type="checkbox"/>
____	Sabotage	<input type="checkbox"/>
____	Serrures	<input type="checkbox"/>
____	Techniques survie	<input type="checkbox"/>
____	Transmissions	<input type="checkbox"/>
____	Usages	<input type="checkbox"/>

Combat main nue

famille	technique combat	Attaque niv		Parade niv		Esquive niv		Prise niv		Renverser niv	
		+ modif		+ modif		+ modif		+ modif		+ modif	

Combat arme blanche

famille	arme	Malus Inexp.	Attaque niveau		Parade niveau		Esquive niveau		CA	CD	Feintes
			+ modif		+ modif		+ modif				

Combat arme à distance

famille	arme	Malus Inexp.	Modificateur distance					CA	Nb de projectiles
			X	+1	0	-2	-4		

Combat arme de tir

famille	arme	X	Modificateur distance					Nb d6 dégâts	Tir multi.	Unités par charg.	Unités par rafale	modificateur	
			+1	0	-2	-4	-7					Rafale étr.	Rafale large

Vaisseau

Classe: Pilotage: Vitesse max: Armement:

Type: Accélération max: Vitesse optimale/limite: / UV:

Equipage/passagers: Frêt par module:

NT réparation: Frêt total:

NT recharge: Sensibilité détecteurs: Structure:

Autonomie: Portée utile:

Triche-lumière: Bouclier:

Vitesse	1	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150
Modif.																	

Pouvoirs psy

niv. Psy Modif. local = Pouv. psy Modif. Seuil Seuil Energie psy

Famille (pt consommés) Pouvoir Rang opposé à (Diff) nb utilisations Bonus Mémo

Magie

Famille d'énergie Bonus apprentissage nom du sort Rang Portée Aire d'effet Durée Diff. et coût de base du sort Pts d'exp. investis Niveau de diff. d'utilisation type d'incantation

niv MEM Modif. local = MEM local

Effets du sort

Récupération

Récupération de points de

	V	F	C	M	
5mn Pause	1/8				1h
1h Halte	1/4				12h
3h Repos	1/3				1jour
4h Sommeil court	1/2				3j
7h Sommeil moy.	3/4				1sem.
9h Sommeil long	1/1				4sem+

Protections

Type	CD contre...				
	Lame	Choc	Balle	Rayon	Malus encombrement

Notes

Possessions, équipement, etc.
