

MEGA 4 – Feuille de perso expérimentale

Concept du personnage

Nom : Spécialisation Méga :
 Origine :
 [Voie]
 [Ecole]

Caractéristiques (de 1 à 9)

Force : (Tr.) Bonus :
 Habileté : (Tr.)
 Perception : (Tr.)

Esprit :
 Relation :
 Volonté :

Transfert :
Transit :

Santé

Etat accumulé : S BL BG BM Malus :
 Liste des blessures :

Attributs secondaires

Résistance :
 Initiative :
 Combat au contact :
 Combat à distance :

FLIP

Seuil =
 -1 = [; [(Seuil ; Seuil +25%)
 -3 = [; [(Seuil +25% ; Seuil +50%)
 -7 = [; [(Au-delà de Seuil +50%)
 Pts accumulés =
 Chocs mentaux :

Hypnoéducation

Us & coutumes :
 Technologie & médecine :
 Dialectes :
 Histoire :
 Cadre physique :
 Autre :

COMPETENCES

Compétences de base

(dS1 / dS2 / dS3)

Adm. / com. / droit
 Arts [ds1 :]
 Athlétisme
 Bagout
 Conduite / pilotage
 Constructions
 Electronique / informatique
 Manipulation
 Mécanique / système D
 Milieu aérien et spatial
 Milieu marin
 Milieu sauvage
 Navigation [dS1 :]
 Premiers soins
 Prouesses physiques

Sciences du vivant [dS1 :]
 Sciences sociales [dS1 :]
 Sciences physiques et mathématiques [dS1 :]
 Traque
 Combat au corps-à-corps
 Armes de lancer
 Armes de tir

Compétences libres

Marge	0-3	4-8	9-13	14 et au-delà
Réussite	De justesse	Belle réussite	Exceptionnel	Miracle
Echec	De justesse	Echec sérieux	Très grave	Catastrophe
Combat	Sonné	Blessure légère	Blessure grave	Blessure mortelle
Conséquences	-2 pour les minutes qui suivent*	-2 jusqu'à la guérison	-4 jusqu'à la guérison	Incapacité jusqu'à la guérison

* Deux résultats « sonné » consécutifs ne donnent pas un malus de -4 mais un malus de -2 jusqu'à la guérison, car deux « sonné » = une BL.