



Aide à la création de personnages Megas

1. Voie et Spécialités

16 rangs dans spé de base + 2-4 autres spés

Biocyb (p. 46)

Spés	Talents associés
Soins précis et Premiers soins	Observer
Créer, utiliser et détecter Point de Transit	Transit
Poisons, drogues et suggestion	Interpréter
Thérapie verbale	Persuader
Abri de fortune	Manips
Biotech	Manips ou Milieux scientechs

Conceptech (p. 47)

Spés	Talents associés
Pièce-énergie de remplacement	Manips
Créer, utiliser et détecter Point de Transit	Transit
Mode d'emploi	Observer
Grandes machines et carapaces	Milieus scientechs, Manips
Marché des pièces de récup	Milieus habités, Milieus scientechs, Milieus clandestins, Interpréter, Persuader
Concepteur	Milieus scientechs, Manips, Observer, Interpréter

Escorteur (p. 51)

Spés	Talents associés
Stop combat : Assommer ou Immobiliser ou Tenir à distance	Une technique de combat
Créer, utiliser et détecter Point de Transit	Transit
Tactiques d'urgence	Diriger
Voies dangereuses	Milieus urbains
Bandes, pègre et fanatiques	Milieus urbains, Milieus clandestins, Interpréter, Paraître
Technique de combat	Technique de combat au choix
Extraire-exfiltrer	Combat au contact, Esquive
Mondanités et activités ludiques	Milieus habités, Milieus de pouvoir, Paraître, Observer, Interpréter

Fouineur (p. 44)

Spés	Talents associés
Infiltration	Milieus clandestins, Paraître, Interpréter
Créer, utiliser et détecter Point de Transit	Transit
Fouille en règle	Observer, Manips, Interpréter
Mobiliser des indignés	Diriger, Persuader
Intrusion	Furtivité
Fausseur	Milieus clandestins, Manips, Interpréter
Chiqué	Paraître, Combat Mains nues

Médian (p. 45)

Spés	Talents associés
Infiltrer les circuits de pouvoir	Milieus de pouvoir, Interpréter, Paraître
Créer, utiliser et détecter Point de Transit	Transit
Apaiser une assistance	Persuader, Diriger
Repérer les connivences	Interpréter, Milieu au choix
Négocier	Persuader
Agréable compagnie	Milieus de pouvoir, Interpréter, Paraître, Tisser des liens

Patrouilleur (p. 49)

Spés	Talents associés
Architectures, ruines, labyrinthes, souterrains	Milieus habités, Milieux sauvages, Observer, Interpréter
Créer, utiliser et détecter Point de Transit	Transit
1 ^{er} contact	Interpréter, Paraître, Tisser des liens, Observer, Milieux habités
Combat en bâtiment	Milieus habités, Milieux scientechs, Milieux militaires, Milieux de pouvoir, Observer, Furtivité, Interpréter
Tailleur de pierre	Manips

Ranger (p. 48)

Spés	Talents associés
Pistage-orientation	Observer, Interpréter
Créer, utiliser et détecter Point de Transit	Transit
1 ^{er} contact	Tisser des liens, Interpréter
Premiers soins	Observer, Manips, Milieux sauvages
Chercher nourriture	Observer, Milieux sauvages
Combat primitif	Acrobaties, Interpréter, Paraître, Combat Mains nues ou Armes courtes
Œil de singe	Acrobaties, Observer, Furtivité

Sensit (p. 50)

Spés	Talents associés
Vraie nature	Interpréter
Créer, utiliser et détecter Point de Transit	Transit
Storytelling des populations	Milieus habités, Observer, Interpréter
Influence	Persuader, Interpréter, Paraître
Chef-d'œuvre	Interpréter, Manips, Milieux habités
Réseau	Tisser des liens, Milieu au choix
Débattre	Persuader, Paraître, Interpréter
Confident	Interpréter, Tisser des liens

2. Domaines et Talents

22 rangs entre Communication, Pratique, Culture milieux, Combat (minimum : d4, maximum : d8)

Talents (pp. 100-103)

Type de talent	Description	Pool de dés
Détesté (X)		Trait
Maudit	-2 rangs au Domaine	Domaine + Trait
Pratiqués et maîtrisés	Répartir 1d8, 3d6 et 3d4	Talent + Domaine + Trait
Vaguement pratiqués	Tous les autres talents à +0	Domaine + Trait

Talents courants par Voie

Biocyb
Manips, Observer, Interpréter, Persuader, Milieux sauvages, Milieux habités
Conceptech
Manips, Acrobaties, Observer, Conduire, Milieux industriels, Milieux militaires, Milieux clandestins, Diriger
Escorteur
Observer, Interpréter, Acrobaties, Techniques de combat, Furtivité, Persuader, Tisser des liens
Fouineur
Interpréter, Persuader, Observer, Tisser des liens, Furtivité, Milieux habités, Milieux clandestins, Techniques de combat : Mains nues, Armes courtes, Armes longues
Médian
Interpréter, Paraître, Milieux de pouvoir, Milieux habités, Persuader, Observer, Furtivité
Patrouilleur
Observer, Acrobaties, Manips, Tisser des liens, Milieux habités, Milieux sauvages, 1 Technique de combat
Ranger
Observer, Manips, Acrobaties, Furtivité, Interpréter, Conduire, 1 Technique de combat
Sensit
Interpréter, Paraître, Milieux habités, Milieux de pouvoir, Persuader, Observer, Tisser des liens

Talents spécifiques (optionnel)

1 talent spécifique au même rang que le talent générique
1 talent spécifique à 2 rangs en-dessous du talent générique
1 talent spécifique à 2 rangs au-dessus du talent générique

Jokers & Trucs (optionnel)

Exemples : Supporte très bien l'immersion dans l'eau glacée pendant 1 ou 2 min, roi du rangement compact et rapide dans une boîte, refaire à l'envers le chemin compliqué que l'on vient de parcourir dans un lieu déroutant (dédale, forêt), connaître tours de cartes ou de prestidigitation

3. Traits (p. 37)

Trait	Score	Commentaire
Ardence	d8	Surligner 4 cercles
Résonance	d8	Surligner 4 cercles
Autres traits	Répartir 1d4, 2d6, 3d8, 1d10	
Option	Augmenter un trait d'un rang et diminuer un trait d'un rang sans dépasser d10	Si Ardence ou Résonance passe à d10, surligner 1 cercle de plus

4. Points de Vie et de Mêlée

$pV = \text{rang d'Endurance} + 4$	$pM = pV + \text{rang de Combat}$
------------------------------------	-----------------------------------

5. Scores de combat

Score	Formule
Initiative (Init)	rang de Combat • rang de Vivacité
Esquive (Esq)	rang d'Acrobaties ou Mains nues • rang de Vivacité ou Adresse • rang de Combat

Score	Formule
Défense (Déf)	(rang d'Acrobaties + rang de Combat + rang de Vivacité ou Adresse) ÷ 2
Attaque au contact	Talent • Combat • Adresse
Attaque à distance	Talent • Combat • Sens

Dégâts des armes

Technique	Arme	+ Déf	0 Av	1 Av	2 Av	3 Av	4 Av
Mains nues	Bagarre	0	1	2	3 S	5 C	7 A
	Lutte, judo	1	1	2 R	3 I	4 S	6 H
	Kung-fu	2	1	3 TR	6 SAI	10 HP	14 D
Armes courtes	Matraque	1	1	2 S	4 AH	6	8
	Couteau, dague	1	1	3	6	9 HP	12 D
	Petite hache	1	1	5 S	8 V	11 D	14 H
Armes longues / lourdes	Épée de pointe	2	2	3	7 P	11 TD	15 D
	Sabre	3	2	5 V	7 T	12 P	16 HD
	Katana	3	1	6 V	9 TP	13 HD	17
	Épée à deux mains	1	1	3	6 T	11 H	17 D
	Hache de guerre	1	2	6	8 VS	14 RH	18 D
	Masse, marteau	1	2	4 V	9 RS	13 AH	17
	Bâton long	3	1	2	4 S	8 AR	12 H
Lancer	Pierre		1	2	4 S	6 A	10 R
	Lame courte		1	2	5	8	11
	Javelot		2	3	6	10 H	15
	Fronde, fouet, lasso		1	2	4 SRR	8 All	10
Tir	Arc, arbalète		2	3	7	11	15
	Laser		1	4	9	14 H	19
	Paralysant (x d4 min)		1	2	3	4	5
	Fusil à plasma		3	6	11 H	16	22
	Pistolet		2	4	8	12 H	16
	Fusil		2	5	9	14 H	18
	Armes lourdes		4	7	12	16 H	22

Effets spéciaux (optionnel)

Handicaper	Assommer	Sonner	Renverser	Immobiliser
Vitesse	Positionnement	Tenir à distance	Défaut de la cuirasse	

6. Fondamentaux

Fondamentaux	Exemples
Attitude (2-3 termes)	Avenant, attentif, froid, effacé, bourru, fier, négligé, frimeur, mystérieux, ironique, extravagant, rêveur, condescendant, enthousiaste, tendu, torturé, révolté, méfiant, distant, autoritaire, calme, insipide, passionné
Vécu	Ancien métier, hobby, activité importante (option : confère une spé à +2 ou +4 rangs selon l'âge du perso) ; voyages, enfance, drames, grands moments
Motivations	Nirvana/accomplissement de soi, sens du devoir, instinct d'aider les gens, lutte contre une facette d'un mal universel, insatiable curiosité, faire partie d'une équipe, désir d'imiter un modèle/héros, devenir un modèle/héros personnellement ou comme membre d'une ligue de Megas, monter dans une hiérarchie, honte ou oubli d'un événement personnel grave, sentiment de dette, rencontre de personnes marquantes

Fondamentaux	Exemples
Objectifs	Devenir le super-spécialiste dans une discipline ou compétent dans un large éventail de talents, élever son statut ou élargir ses relations au sein d'un groupe, posséder certaines choses, remporter des victoires dans un domaine, attraper tel grand méchant et lui faire passer un sale quart d'heure, sortir telle personne du pétrin, recruter des gens, participer à une révolte ou apaiser un conflit
Pulsions/ addictions (1-2)	Jeux de hasard et d'argent, jeux vidéo, escroquerie, séduction, substances fortes ou abrutissantes, bagarre, avoir le dernier mot, céder aux provocations, cleptomanie, curiosité malade, collectionnisme ; besoin d'ironiser/se moquer, de solitude totale, de nager, de courir, de se mettre en danger ou dans des conditions extrêmes, de se déshabiller, de manger des sucreries, de boire du café, de faire des cadeaux, d'aider tout le monde, de parfaitement ordonner les objets de son environnement
Hantises (1-2)	Peur de l'obscurité totale, d'être enfermé ou attaché, d'animaux (rats, araignées, serpents, caniches...), du vide, du froid, du chaud, de la faim, d'être torturé, de devoir payer un achat, des lieux labyrinthiques, des lieux clos ou souterrains, des forêts, des aliments contenant du gluten, des ascenseurs, de certaines promiscuités (foules denses), de devoir danser le tango, de s'occuper d'enfants en bas âge, de faire la cuisine, des bruits violents, de l'orage, des fils électriques

Sphère

Sphère	Pouvoir associé (pp. 80-85)
Relations	Télépathie
Vivant	Chakras
Matière	Télékinésie
Logique	Nexus
Invisible	Médium des Présence d'esprits

6. Pouvoirs

Transit (pp. 86-87)	Transfert (pp. 87-89)	Pouvoir psi
d4	d4	d4 (grade 1)

Expérience

Type de caractéristique	Tarif en PeX
Talent normal	Rang visé
Talent détesté (X)	Impossible à améliorer
Talent maudit (-2 rangs)	2 (pour passer à 0)
Talents spécifiques	Évoluent en même temps que le talent de base
Spé	Rang visé
Trait	Rang visé × 2
Domaine (max d12)	Rang visé × 2
Transit, Transfert, Psi	Rang visé × 2
Grade de pouvoir	Grade visé × 2