

HYPERTELLURIENS

NOM

CONCEPT

PORTRAIT

MOTIVATION

FORCE SCORE

ESPRIT SCORE

MODIFICATEUR

MODIFICATEUR

AFFINITÉ 1 2 3

RÉSERVE

TRAUMATISMES

AGILITÉ SCORE

AFFINITÉ 1 2 3

RÉSERVE

DÉGATS

FAIBLESSE

DÉGATS

DEFENSE

ARMURE

ÉQUIPEMENT

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

POUVOIRS

○ ○ ○

HYPERTELLURIENS

AUTRES POSSESSIONS

— ACTIONS MERVEILLEUSES GÉNÉRALES —

Adaptation merveilleuse. Exploitez le potentiel brut de l'Ultracosme. Devenez un expert sur un sujet de votre choix pour une scène. Coût: 3

Forcer le destin. Relancez un test que vous venez d'effectuer. Si le test initial bénéficiait d'un avantage, relancez-le avec cet avantage. S'il souffrait d'un désavantage, relancez-le sans désavantage. L'Ultracosme se souvient de vos actions, si le nouveau test modifie le résultat original, une complication s'invitera dans votre futur. Coût: 6

Manifester un souvenir. Connectez-vous à l'Ultracosme et manifestez physiquement un souvenir vécu pertinent pendant une scène. Les effets spécifiques sont déterminés par la manifestation, mais devraient être très bénéfiques. Coût: 6

Rappel mémoriel. Souvenez-vous et racontez une expérience extraordinaire. Testez votre prochaine action, effectuée dans le cadre du rappel mémoriel, avec un avantage. Coût: 3

— ACTIONS MERVEILLEUSES MARTIALES —

Charge. Effectuez un déplacement court et attaquez. Si l'attaque réussit, infligez 1d4 points de dégâts supplémentaires. Coût: 2

Coup brutal. Votre attaque est considérée comme *brutale*. Si elle l'était déjà, elle inflige à la place 1d4 points de dégâts supplémentaires. Coût: 2

Sprint. Effectuez un déplacement long. Coût: 2

Tir visé. Visez un endroit spécifique pour obtenir un effet supplémentaire déterminé par le MJ. Coût: 2

NOTES

MERVEILLES

TOTAL DE MERVEILLES GAGNÉES PAR LE GROUPE

TOTAL DE MERVEILLES DÉPENSÉES PAR LE GROUPE