

Votre archétype vous donne deux pouvoirs de départ.

Une ou deux phrases décrivant le concept général de votre personnage.

Vous avez trois aptitudes : Force, Agilité et Esprit. Lorsque l'issue d'une action est incertaine, ou qu'un échec serait intéressant, vous lancez un d20 et ajoutez le MODIFICATEUR (égal au SCORE moins 10) de l'aptitude la plus adaptée à l'action. Si vous obtenez un résultat égal ou supérieur au seuil, vous réussissez. Sinon vous échouez, vous réussissez à un prix, ou vous engendrez une complication amusante. Le seuil est soit le SCORE d'une aptitude de l'adversaire, soit un nombre fixe par le MJ.

Lorsque vous subissez des dégâts, soustrayez d'abord la valeur de l'AFFINITÉ dans l'aptitude concernée, puis notez-les. Lorsque'ils sont égaux au SCORE, vous subissez un TRAUMATISME. Les dégâts qui dépassent un score sont reportés sur l'aptitude suivante (par exemple, de la Force à l'Agilité, de l'Agilité à l'Esprit). Les dégâts PHYSIQUES s'appliquent à votre Force ou votre Agilité, les dégâts PSYCHIQUES s'appliquent à votre Esprit.

Si vous avez une RÉSERVE, ajoutez-la au SCORE de l'aptitude pour déterminer la valeur à partir de laquelle vous subissez un TRAUMATISME.

Un TRAUMATISME est soit physique soit psychique. Mais lorsque vous avez subi suffisamment de dégâts pour dépasser un deuxième score, vous subissez un TRAUMATISME CRITIQUE.

Lorsque vous subissez des dégâts contre lesquels l'ARMURE pourrait éventuellement vous protéger, soustrayez sa valeur (1, 2 ou 3, selon le type) aux dégâts, avant de soustraire l'Affinité.

Vous disposez d'un nombre d'emplacements d'équipement égal à votre Force. Chaque emplacement peut contenir un objet, bien que certains objets de grande taille puissent en occuper plus, et que de petits objets (comme des pièces de monnaie) puissent être combinés. Cet équipement est transporté et facilement accessible. Si vous portez plus que les emplacements dont vous disposez, vous êtes encombré et vous ne pourrez plus distancer qui que ce soit!

HYPERTELLURIENS

NOM

PORTANT

MOTIVATION

FAIBLESSE

DÉTENSE

ÉQUIPEMENT

POUVOIRS

ALIEN ○ ALTESSE ○ ARTIFICIEL ○ REVENANT ○ BÊTE ○ ULTRANAUTE

CONCEPT

FORCE SCORE

AGILITÉ SCORE

ESPRIT SCORE

TRAUMATISMES

ARMURE

ÉQUIPEMENT

POUVOIRS

MODIFICATEUR

RÉSERVE

DÉGATS

DÉTENTS

TRAUMATISME CRITIQUE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

MODIFICATEUR

RÉSERVE

DÉGATS

TRAUMATISME CRITIQUE

Effectuez un déplacement long.....Coût: 2

3. Visez un endroit spécifique pour obtenir un complément déterminé par le MJ....Coût: 2

MERVEILLES

MERVEILLES GAGNÉES PAR LE GROUPE

TOTAL DE MERVEILLES DÉPENSÉES PAR LE GROUPE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Les MERVEILLES sont la mesure par laquelle votre personnage progresse. Elles vous permettent d'effectuer des ACTIONS MERVEILLEUSES. Elles constituent une réserve commune, partagée par le groupe. Vous les gagnez en découvrant des choses étonnantes, et vous les dépensez pour vos prouesses. Le total des Merveilles DÉPENSÉES vous offre des progrès.

La MOTIVATION est la raison pour laquelle votre personnage part à l'aventure et affronte le danger. Il vous offre une pièce d'équipement de départ. Utilisez-la comme base d'interprétation.

La FAIBLESSE est aussi une base d'interprétation. Elle informe le MJ sur le genre d'ennemis auxquels vous aimeriez que votre personnage soit confronté.

Votre DÉTENSE est égale à votre SCORE d'Agilité, plus la valeur du bouclier que vous pouvez porter, plus les bonus de vos sorts ou pouvoirs. C'est la valeur qu'un adversaire doit égaler ou battre sur son test d'attaque pour vous toucher.

Les POUVOIRS définissent les traits extraordinaires de votre personnage. Ils sont variés et nombreux, et vous en gagnez davantage à mesure que votre personnage progresse. Il existe des pouvoirs réservés à votre archétype, et des pouvoirs du COSME, qui peuvent être utilisés par n'importe quel archétype.

La feuille de personnage en couleur présentée ici, ainsi qu'une version en noir et blanc imprimable, et d'autres, peuvent être téléchargées sur le site patternrecogeditions.com.