

HYPERTELLURIENS

NOM

CONCEPT

PORTRAIT

MOTIVATION

FORCE SCORE

ESPRIT SCORE

AGILITÉ SCORE

TRAUMATISMES

ARMURE

DÉGATS

RÉSERVE

DEFENSE

FAIBLESSE

MODIFICATEUR

MODIFICATEUR

MODIFICATEUR

APPRÊTÉ 1 2 3

APPRÊTÉ 1 2 3

APPRÊTÉ 1 2 3

ÉQUIPEMENT

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

POUVOIRS

○ ○ ○

HYPERTELLURIENS

AUTRES POSSESSIONS

Large empty space for notes and other 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

Large empty space for notes.

MERVEILLES

TOTAL DE MERVEILLES GAGNÉES PAR LE GROUPE

TOTAL DE MERVEILLES DÉPENSÉES PAR LE GROUPE

Empty space for tracking miracles.

