

HYPERTELLURIENS

NOM
Desséché

CONCEPT

"Claquement, cliquetis, racllement"
Squelette desséché d'ondin, moitié homme ou femme, moitié poisson.
Résultat d'une expérience magique menée par un sorcier lié à un PJ (en choisir un). La moitié humaine appartenait à quelqu'un d'important pour un autre PJ (choisissez lequel).

MOTIVATION

Devenir le plus grand nécromancien à l'Ouest de l'Atlantide et au-delà.
Première étape, trouver un sort.

FORCE

SCORE: 13

MODIFICATEUR: +3

AFFINITÉ: 1 2 3

RÉSERVE

DÉGATS

AGILITÉ

SCORE: 9

MODIFICATEUR: -1

AFFINITÉ: 1 2 3

RÉSERVE

DÉGATS

ESPRIT

SCORE: 10

MODIFICATEUR: 0

AFFINITÉ: 1 2 3

RÉSERVE

DÉGATS

TRAUMATISMES

2

ARMURE

DEFENSE

9

FAIBLESSE

Vous devez vous trainer sur le sol, bruyamment, pour vous déplacer tout seul.

ÉQUIPEMENT

<p>Juste le truc qu'il faut pour la situation, emmêlé dans les nageoires et les ailerons.</p> <p style="text-align: center;">1</p>	<p>Squelette dur comme fer (armure moyenne, attachée).</p> <p style="text-align: center;">2</p>	<p>Collier de perles (50 po).</p> <p style="text-align: center;">3</p>	<p>Morceaux pointus (arme légère, 1d6 points de dégâts, attachés, brutaux, peu fiables).</p> <p style="text-align: center;">4</p>	<p>Conque de translocation marine (une fois par session, fait jaillir un mètre cube de la mer la plus proche, l'eau, la vie marine et tout le reste).</p> <p style="text-align: center;">5</p>	
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

POUVOIRS

ATTRACTION. Vous êtes attiré par la peur. Vous la sentez autour de vous, et vous ressentez quand vous vous en approchez, bien que vous ne puissiez pas la localiser avant d'en voir la source. Vous êtes puissamment attiré par cette émotion et ne souhaitez rien d'autre que d'en soulager la source, bien que vous n'ayez aucun moyen spécial pour le faire.

NON-VIE. Vous ne mangez pas, ne respirez pas et ne dormez pas (bien que vous puissiez tomber inconscient). Selon l'état de votre corps et de vos organes, vous pouvez ou non être capable d'essayer. De même, vous ne ressentez aucune douleur, et à moins que vous ne possédiez encore de la peau, vous ne ressentez aucune sensation physique du tout. De plus, vous êtes immunisé contre les dommages causés par l'épuisement. Vous n'êtes tout simplement jamais fatigué.

D'autre part, ce manque de sommeil fait des ravages sur le plan mental, avec le temps. Vous êtes beaucoup plus susceptible de développer des obsessions et des phobies, et les très vieux non-vivants en ont généralement déjà plusieurs. Vous commencez avec une faiblesse supplémentaire, comme une peur, irrationnelle ou autre.

PESTILENCE. Vous pouvez exsuder un nuage ou une boule de pestilence ou de ténèbres pures de votre corps en décomposition sur une cible proche. Avec un test d'Agilité réussi contre leur défense, vous infligez 2d6 dégâts de poison ou psychiques (à choisir une fois). Vous vous infligez également 1d4 points de dégâts de Force lorsque vous vomissez ou exhalez ces fluides corporels, ces gaz ou ces essences précieuses.

TOUCHER DE GOULE. Une fois par session, si vous réussissez un test d'Agilité contre la défense de la cible, vous la paralysez de peur pour le reste de la scène, à condition qu'elle puisse raisonnablement être effrayée par vous.

DIFFÉRENT LÀ-DESSOUS. Savez-vous comment, quand la plupart des gens regardent en bas, ils voient leurs deux jambes? Non, pas vraiment. Le bas de votre corps est une arête de poisson géant. Vous gagnez un avantage sur les tests qui relèvent de votre système de propulsion mutant.

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