

HYPERTELLURIENS

NOM
Talbert Deux-têtes

CONCEPT

Un mélange bizarre de combinaison de plongée et de pierre violette. Des paillettes lumineuses dansent à l'intérieur du casque de fer, tandis que la tête de pierre flotte de façon inquiétante. Animé par un esprit de ruche composé de quelques centaines de nanoautomates ressemblant à des lutins.

MOTIVATION

Devenir le plus-riche de tous en assimilant le plus de têtes possible dans ta forme.

FORCE

SCORE **13**

MODIFICATEUR **+3**

AFFINITÉ 1 2 3

RÉSERVE

DÉGÂTS

ARMURE **2**

AGILITÉ

SCORE **9**

MODIFICATEUR **-1**

AFFINITÉ 1 2 3

RÉSERVE

DÉGÂTS

ESPRIT

SCORE **10**

MODIFICATEUR **0**

AFFINITÉ 1 2 3

RÉSERVE

DÉGÂTS

DEFENSE **9**

FAIBLESSE

Compulsion névrotique, mais pas la capacité, à se faufiler dans des endroits minuscules et sombres.

ÉQUIPEMENT

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

Combinaison de plongée vraiment à l'ancienne, en permanence humide (armure moyenne, attachée).

Tubes, tuyaux et valves.

Chaines de longueurs variées.

Boîtes de fer lourdes (arme lourde, 1d10 points de dégâts, attachées, contondantes, renversement).

POUVOIRS

ALIMENTATION PAR BATTERIE. Vous êtes différent du sac à viande moyen. Vous ne mangez pas, vous êtes alimenté par des batteries internes (ou source d'énergie), quelle que soit la forme qu'elles prennent. Vous ne dormez pas, mais vous vous mettez hors-ligne pour vous recharger. Une nuit de recharge ramène vos batteries à la normale. Vous ne respirez pas, mais utilisez une ventilation atmosphérique. Et vous ne vous fatiguez pas, tant que vos batteries contiennent encore des charges.

Vos batteries peuvent stocker 6 charges. Utilisez une charge pour :

- renoncer à une recharge régulière pour la nuit;
- fermer les écouteilles et arrêter la ventilation pendant quelques heures;
- comme action, réduire les dégâts de Force de 1.

Si vous êtes à court de charges, vous vous éteignez et pourriez avoir besoin d'un booster.

DÉCHARGE SOUDAIN. En accumulant et en concentrant votre énergie, vous libérez une décharge galvanique sur une créature proche. Pour chaque action passée à accumuler, votre réserve de décharge gagne 1d6. Si vous subissez un traumatisme au cours d'un round d'accumulation, l'énergie se dissipe de manière incontrôlée, vous infligeant, ainsi qu'à vos proches, des dégâts équivalant à votre réserve de décharge.

À tout moment après avoir collecté au moins 1d6 dans votre réserve de décharge, vous pouvez libérer son pouvoir paralysant sur une ou plusieurs cibles proches, comme une action libre. Faites un test d'Agilité

contre leur défense. Si vous échouez, l'énergie pourrait faire des choses intéressantes au paysage. Les dés accumulés peuvent être répartis sur plusieurs cibles valides ou concentrés sur une seule. Pour chaque action passée à accumuler, vous subissez 1 point de dégâts de Force au moment de la décharge.

CAPTURER L'INSTANT. En dépensant une charge de batterie, vous sauvegardez un instant, un cliché d'œil, dans votre mémoire interne. Vous vous rappelez parfaitement et pour toujours tout ce que vous avez vu, y compris tout texte qui se trouvait dans votre champ de vision, comme une page de livre ou des gribouillages sur un mur.

PARTIE DU TOUT. La mutabilité est la clé de la survie. Dans l'esprit de cet adage, vous détachez, comme action, un de vos membres, comme un avant-bras, et l'envoyez en mission. Pendant qu'il est détaché, votre score de Force est réduit de 3 : le nombre de dégâts que le membre peut subir avant de tomber en panne. Il tombe également en panne s'il se trouve à plus d'une longue distance. Une fois rattaché, votre Force est restaurée de 3, moins les dommages que le membre a subi entre-temps.

Si vous fermez les yeux et vous vous concentrez, vous pouvez voir et entendre par votre membre, mais de façon floue et distordue. Le membre rampe, roule ou glisse, mais lentement. Il lui faut 2 actions pour parcourir une courte distance, sauf s'il roule en descente ou chute.

ABSORPTION DE MASSE. Ajoutez des choses non vivantes, non sensibles, de la taille d'une tête à votre corps.

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