



Affiliations

SOLO	8
DUO	6
ÉQUIPE	10

Distinctions

PASSÉ CRIMINEL	4	OU	8
ASSURANCE GLACIALE	+1 PI		
TOUJOURS UN PAS D'AVANCE			

Groupes de Pouvoirs

TÉLÉPATHE DE CLASSE OMÉGA

CONTRÔLE MENTAL	10	DÉCHARGE PSYCHIQUE	10
RÉSISTANCE PSYCHIQUE	10	TÉLÉPATHIE	10

- SFX : Attaque de Zone.** Visez plusieurs cibles. Pour chaque cible après la première, ajoutez un **D6** à votre main et conservez un dé d'effet supplémentaire.
- SFX : Multipouvoir.** Utilisez plusieurs pouvoirs de **TÉLÉPATHE DE CLASSE OMÉGA** dans votre main de dés, en réduisant chacun d'un degré par pouvoir supplémentaire.
- SFX : Guérison Psychique.** Ajoutez votre dé de **TÉLÉPATHIE** à votre main lorsque vous aidez autrui à guérir du stress. Dépensez 1 PI pour soigner votre propre stress mental ou celui d'autrui ou pour diminuer d'un degré votre traumatisme mental ou celui d'autrui.
- Limitation : Mutante.** Gagnez 1 PI quand vous êtes affecté par une technologie ou une Thématique visant spécifiquement les mutants.

FORME DE DIAMANT

FORCE SUPÉRIEURE	8	VIGUEUR DIVINE	12
ENDURANCE SURHUMAINE	10		

- SFX : Invulnérable.** Dépensez 1 PI pour ignorer tout stress ou traumatisme physique, à moins qu'ils ne soient provoqués par des attaques mystiques..
- Limitation : Exclusion Mutuelle.** Désactivez **TÉLÉPATHE DE CLASSE OMÉGA** pour activer **FORME DE DIAMANT**. Désactivez **FORME DE DIAMANT** pour recouvrer **TÉLÉPATHE DE CLASSE OMÉGA**.
- Limitation : Mutante.** Gagnez 1 PI quand vous êtes affecté par une technologie ou une Thématique visant spécifiquement les mutants.

Spécialités

EXPERT EN TECHNOLOGIE	8	EXPERT EN CRIME	8
MAÎTRE EN PSYCHOLOGIE	10	EXPERT EN SCIENCES	8
MAÎTRE EN AFFAIRES	10		

[Vous pouvez convertir **EXPERT D8** en **2D6** ou **MAÎTRE D10** en **2D8** ou **3D6**]

PHYSIQUE

4

6

8

10

12

MENTAL

4

6

8

10

12

ÉMOTIONNEL

4

6

8

10

12