



Affinités

SOLO 8

DUO 6

ÉQUIPE 10

Distinctions

JE SUIS LE MEILLEUR DANS CE QUE JE FAIS... 4

SAMOURAÏ SANS MAÎTRE 4 OU 8

PASSÉ MYSTÉRIeux +1 PI

MUTANT BESTIAL

RÉFLEXES SUPÉRIEURS 8

VIGUEUR DIVINE 12

FORCE SUPÉRIEURE 8

SENS SURHUMAINS 10

SFX : Berserk. Prenez un dé dans la main du destin pour l'ajouter à une main d'action d'attaque. Ensuite, augmentez ce dé d'un degré avant de le remettre dans la main du destin.

SFX : Focalisation. Dans une main comprenant un pouvoir de **MUTANT BESTIAL**, remplacez deux dés de même taille par un dé du degré supérieur.

SFX : Facteur de Régénération. Dépensez 1 PI pour guérir de votre stress physique et réduire d'un degré votre traumatisme physique.

Limitation : Mutant. Gagnez 1 PI quand vous êtes affecté par une technologie ou une Thématique visant spécifiquement les mutants.

Groupes de Pouvoirs

PROGRAMME DE L'ARME X

GRIFFES EN ADAMANTIUM 10

RÉSISTANCE PSYCHIQUE 10

SFX : Squelette en Adamantium. En cas de réaction réussie contre une attaque tranchante ou contondante, vous pouvez soit convertir le dé d'effet en une prouesse de **PROGRAMME DE L'ARME X** ou réduire d'un degré le dé d'effet et l'infliger en tant que stress physique. Dépensez 1 PI pour utiliser cette prouesse si l'adversaire a réussi son action.

SFX : Terrifiant. Ajoutez un **D6** et augmentez votre dé d'effet d'un degré quand vous utilisez des pouvoirs du **PROGRAMME DE L'ARME X** pour infliger du stress émotionnel

SFX : Immunité. Dépensez 1 PI pour ignorer la télépathie ou le contrôle mental.

Limitation : Metal Lourd. En cas d'attaque magnétique ou lorsque vous nagez, transformez un pouvoir de **PROGRAMME DE L'ARME X** en une complication pour gagner 1 PI. Activez une opportunité ou supprimez la complication pour recouvrer ce pouvoir.

Limitation : Métal Toxique. Quand votre pouvoir de **VIGUEUR DIVINE** est désactivé, subissez **D10** de stress physique au début et à la fin de chaque Scène d'Action.

Spécialités

EXPERT EN VÉHICULES 8

MAÎTRE EN DISCRÉTION 10

MAÎTRE EN COMBAT 10

EXPERT EN CRIME 8

MAÎTRE EN MENACE 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