



AFFILIATIONS

SOLO	10
DUO	8
ÉQUIPE	6

DISTINCTIONS

CŒUR DE L'ÉQUIPE	
BESOIN DE PORTER LE MASQUE	4 +1 PI OU 8
CUILLÈRE EN ARGENT	

ALTÉRATION ALCHIMIQUE

FORCE SUPÉRIEURE	8
SENS SUPÉRIEURS	8

RÉFLEXES SUPÉRIEURS	6
VITALITÉ SUPÉRIEURE	6

SFX : *Second souffle.* Avant d'entreprendre une action comprenant un pouvoir d'ALTÉRATION ALCHIMIQUE, vous pouvez transférer votre dé de stress physique vers la main du destin et augmenter votre pouvoir d'ALTÉRATION ALCHIMIQUE pour la durée de cette action.

SFX : *Du crépuscule à l'aube.* Augmentez FORCE SUPÉRIEURE quand vous utilisez ce pouvoir entre le coucher et le lever du soleil.

Limitation : *Épuisement.* Désactivez n'importe quel pouvoir d'AUGMENTATION ALCHIMIQUE pour gagner 1 PI. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

COSTUME AILÉ

CANONS LASER	8	ENDURANCE SURHUMAINE	10
SENS CYBERNÉTIQUES	6	VOL SUBSONIQUE	8

SFX : *Batterie de senseurs.* Dépensez 1 PI pour ajouter SENS CYBERNÉTIQUES à votre main (ou l'augmenter si ce pouvoir fait déjà partie de votre main) et relancer tous les dés lors d'une réaction.

SFX : *Serres.* Lors d'une action d'attaque, diminuez le plus gros dé de votre main et ajoutez-y un D6, puis augmentez le stress physique infligé.

Limitation : *Équipement.* Désactivez COSTUME AILÉ pour gagner 1 PI. Recouvrez ce set de pouvoirs en réussissant une action contre la main du destin.

SPÉCIALITÉS

EXPERT EN AFFAIRES	8	EXPERT EN COMBAT	8
EXPERT EN MYSTICISME	8		

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

JALONS

LE HÉROS AVANT L'HOMME

- 1 PX quand vous évoquez avec un héros la possibilité de rejoindre une équipe éclectique.
- 3 PX quand vous persuadez un groupe de héros disparates de former une équipe durable, ou quand vous empêchez une équipe de ce genre de se dissoudre.
- 10 PX quand vous faites un sacrifice personnel afin de montrer à votre équipe le sens du mot héroïsme, ou quand vous abandonnez votre équipe ou votre identité héroïque afin de vous sauver.

LE CHEMIN DE LA RÉDEMPTION

- 1 PX quand vous parlez avec un allié de voir un côté noble chez un vilain ou un ennemi.
- 3 PX quand vous infligez un stress émotionnel à un vilain et que vous le poussez à abandonner ses habitudes criminelles
- 10 PX quand vous quittez une équipe que vous considérez comme vilaine, ou quand vous rejoignez une équipe que vous considérez comme héroïque.