

STRESS PHYSIQUE

STRESS MENTAL

STRESS ÉMOTIONNEL

AFFILIATIONS

SOLO

8

DUO

10

ÉQUIPE

6

DISTINCTIONS

LUMIÈRE INTÉRIEURE

AMOUREUSE DE LA CAPE

NAÏVE

4
+1 PI OU 8

CANALISATION DE LA LUMIÈRE

DAGUES DE LUMIÈRE

8

VITALITÉ SUPÉRIEURE

8

MAÎTRISE DE LA LUMIÈRE

10

RÉFLEXES SUPÉRIEURS

8

SFX : *Attaque de zone.* Visez plusieurs cibles. Pour chaque cible après la première, ajoutez un dé à votre main et conservez un dé d'effet supplémentaire.

SFX : *Guérison.* Ajoutez MAÎTRISE DE LA LUMIÈRE à votre main quand vous tentez d'aider autrui à soigner son stress. Dépensez 1 PI pour soigner votre stress physique ou celui d'autrui, ou pour diminuer votre trauma physique ou celui d'autrui.

SFX : *Choc de l'âme.* Quand vous utilisez DAGUES DE LUMIÈRE pour infliger un stress émotionnel, ajoutez un dé et augmentez votre dé d'effet.

SFX : *Polyvalente.* Remplacez Maîtrise de la Lumière d10 par 2d8 ou 3d6 lors de votre chain jet de dés.

Limitation : *Humains seulement.* MAÎTRISE DE LA LUMIÈRE ne fonctionne que sur des cibles vivantes. Gagnez 1 PI quand vous entreprenez une action contre une cible non vivante.

Limitation : *Surcharge.* Désactivez n'importe quel pouvoir de CANALISATION DE LA LUMIÈRE pour gagner 1 PI. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

SPÉCIALITÉS

MAÎTRE EN ACROBATIES

10

EXPERTE EN CRIMES

8

EXPERTE EN COMBAT

8

EXPERTE EN PSYCHOLOGIE

8

[Vous pouvez convertir EXPERT d8 en 2d6 ou MAÎTRE d10 en 2d8 ou 3d6]



JALONS

COMBATTRE LES TÉNÉBRES

- 1 PX quand vous utilisez votre SFX *Choc de l'âme* pour la première fois au cours d'une scène.
- 3 PX quand vous utilisez votre SFX *Guérison* pour aider quelqu'un à soigner un stress ou un trauma émotionnel.
- 10 PX quand vous vous neutralisez vous-même en aidant un autre héros à récupérer, ou quand vous aidez un ennemi à soigner un trauma.

FUGITIVE

- 1 PX quand vous parlez avec votre meilleur ami d'une stratégie pour vous extraire de vos conditions de vie actuelles.
- 3 PX quand vous utilisez vos pouvoirs pour défendre votre maison actuelle.
- 10 PX quand vous posez vos valises et décidez d'appeler cet endroit votre maison, ou quand vous vous enfuyez de nouveau, en n'emportant que votre meilleur ami avec vous.