LA FEMME INVISIBLE

CIVIL WAR

STRESS PHYSIQUE | STRESS MENTAL | STRESS ÉMOTIONNEL

AFFILIATIONS

Solo	6
Duo	8
Équipe	10

DISTINCTIONS

- Compatissante
- Volonté Implacable — 4 (+1 PI) ou 8
- La Plus Dangereuse de l'Équipe

PROJECTION DE FORCE

Décharge de Force	10	Endurance Divine	12
Invisibilité	12	Vol	6

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 : *Structures de force.* Quand vous utilisez Projection de Force pour écrer des atouts, ajoutez un d6 à votre main et augmentez votre dé d'effet.

SFX : *Multipouvoir.* Intégrez plusieurs pouvoirs de Projection de Force à votre main de dés, en diminuant chacun d'un degré après le premier.

SFX : *Pouvoir réactif.* Dépensez 1 PI pour ajouter un pouvoir de Projection de Force à la main de dés d'un autre personnage sur le point de faire un jet de réaction. Si ce personnage subit du stress physique, recevez un d6 de stress mental.

SFX : *Force d'âme.* Quand vous utilisez Endurance Divine dans votre main de dés, convertissez gartuitement le stress physique en stress mental. Redirigez les dés d'effet visant vos atouts de Projection de Force vers vous-même sous la forme de stress mental. Dépensez 1 PI pour diminuer le stress redirigée de l'une ou l'autre façon.

Limitation : *Activation consciente.* Tant que vous êtes neutralisée, endormie ou inconsciente, désactivez Projection de Force. Recouvrez ce Set de Pouvoirs quand vous soignez ce stress ou que vous vous réveillez. Si vous subissez un trauma émotionnel, désactivez Projection de Force jusqu'à ce que vous ayez soigné ce trauma.

SPÉCIALITÉS

Experte en Cosmologie	8	Experte en Discrétion	8
Maître en Psychologie	10	experte en Sciences	8

[Vous pouvez convertir Expert d8 en 2d6 ou Maître d10 en 2d8 ou 3d6]

JALONS

Indépendante

- 1 PX quand vous vous opposez à un autre héros.
- 3 PX quand vous prouvez que l'une de vos décisions était la meilleure pour l'équipe.
- 10 PX quand vous neutralisez le dernier ennemi d'une Scène d'Action, ou quand un autre personnage reconnaît que votre aide fut essentielle à la victoire.

Centre Émotionnel

- 1 PX quand vous utilisez pour la première fois votre SFX *Pouvoir réactif* au cours d'une Scène.
- 3 PX quand vous aidez un autre héros à soigner le stress qu'il a subi lors d'une scène à laquelle vous avez participé.
- 10 PX quand vous acceptez de rejoindre une équipe qui comrpend un héros que vous avez aidé à se soigner, ou quand vous refusez une offre de rejoindre une équipe à moins que ce héros n'en soit exclus.