

STRESS PHYSIQUE

STRESS MENTAL

STRESS ÉMOTIONNEL



AFFILIATIONS

SOLO	6
DUO	10
ÉQUIPE	8

DISTINCTIONS

BRILLANT BIOCHIMISTE

HÉROS HUMBLE

4 OU 8
+1 PI

DEBOUT SUR LES ÉPAULES DE GÉANTS

FORMULE DE CHANGEMENT DE TAILLE

CROISSANCE 10

ENDURANCE SURHUMAINE 8

FORCE SURHUMAINE 10

VITALITÉ SUPÉRIEURE 10

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 : *Repousser ses limites.* Ajoutez un dé à la main du destin pour doubler ou augmenter un pouvoir de FORMULE DE CHANGEMENT DE TAILLE pour votre prochain jet.

SFX : *Multipouvoir.* Ajoutez plusieurs pouvoirs de FORMULE DE CHANGEMENT DE TAILLE à votre main, en diminuant chacun d'un degré par pouvoir après le premier.

SFX : *Bouclier humain.* Quand un ami ou allié situé à proximité subit un stress physique, vous pouvez augmenter ce stress et l'encaisser à sa place.

Limitation : *Énorme.* Gagnez 1 PI quand votre taille devient une complication pour vous.

Limitation : *Fatigue.* Chaque fois après la première que vous changez de taille au cours d'une scène, recevez un dé de stress physique.

SPÉCIALITÉS

EXPERT EN COMBAT 8

MAÎTRE EN MÉDECINE 10

EXPERT EN PSYCHOLOGIE 8

MAÎTRE EN SCIENCES 10

EXPERT EN TECHNOLOGIE 8

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

JALONS

UN GÉANT PARMİ LES HOMMES

- 1 PX quand vous subissez un stress destiné à quelqu'un d'autre.
- 3 PX quand vous ajoutez un atout qui permet à un allié d'infliger un trauma à un vilain ou quand vous infligez un trauma à un vilain en utilisant une complication créée par un allié.
- 10 PX quand vous subissez un trauma en utilisant votre SFX Bouclier humain pour protéger un autre personnage ou quand vous laissez un allié subir un trauma que vous auriez pu intercepter.

LES MUSCLES ET LA CERVEILLE

- 1 PX Quand vous utilisez vos Spécialités de Sciences, Médecine ou Technologie pour créer un atout ou une complication.
- 3 PX quand vous aidez un allié à récupérer suite à un problème concernant ses pouvoirs.
- 10 PX quand vous quittez une équipe de super-héros afin de vous consacrer à la science, ou quand vous rejetez une grande opportunité de recherche afin de rester un héros.