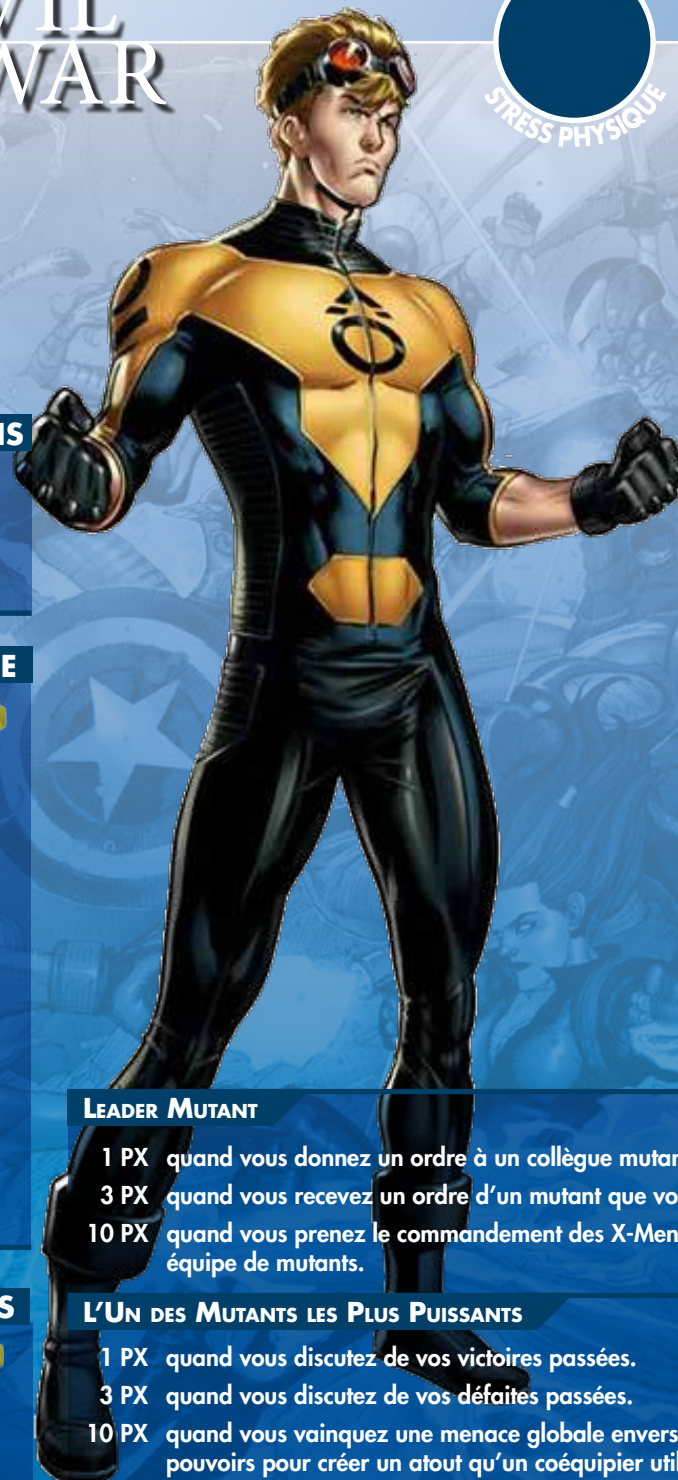


STRESS PHYSIQUE

STRESS MENTAL

STRESS ÉMOTIONNEL



AFFILIATIONS

SOLO	8
DUO	6
ÉQUIPE	10

DISTINCTIONS

MINEUR DU KENTUCKY

FUSÉE VIVANTE

LEADER TACTIQUE

4
+1 PI

OU

8

PROPULSION THERMO-CHIMIQUE

DÉCHARGE D'ÉNERGIE 8

ENDURANCE SURHUMAINE 10

VOL SUPERSONIQUE 10

SFX : *Combustion*. Quand vous entreprenez une action comprenant VOL SUPERSONIQUE, vous pouvez ajouter un dé de PROPULSION THERMO-CHIMIQUE à votre main. Si cette action échoue, ajoutez à la main du destin un dé de taille égale au plus petit des deux dés de pouvoir.

SFX : *Invulnérabilité*. Si votre main de réaction comprend ENDURANCE SURHUMAINE, dépensez 1 PI pour ignorer le stress ou trauma physique.

SFX : *Pouvoir réactif*. Dépensez 1 PI pour ajouter un pouvoir de PROPULSION THERMO-CHIMIQUE à la main de dés d'un personnage sur le point de faire un jet de réaction. Si ce personnage subit un stress physique, recevez un D6 de stress mental.

Limitation : *Propulsion explosive*. Afin de pouvoir utiliser toute votre pouvoir de PROPULSION THERMO-CHIMIQUE, vous devez utiliser VOL SUPERSONIQUE dans la même main de dés.

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

JALONS

LEADER MUTANT

- 1 PX quand vous donnez un ordre à un collègue mutant.
- 3 PX quand vous recevez un ordre d'un mutant que vous respectez.
- 10 PX quand vous prenez le commandement des X-Men, ou quand vous rejoignez une autre équipe de mutants.

L'UN DES MUTANTS LES PLUS PUISSANTS

- 1 PX quand vous discutez de vos victoires passées.
- 3 PX quand vous discutez de vos défaites passées.
- 10 PX quand vous vainquez une menace globale envers les mutants, ou quand vous utilisez vos pouvoirs pour créer un atout qu'un coéquipier utilise pour vaincre une telle menace.

SPÉCIALITÉS

EXPERT EN COMBAT 8

EXPERT EN PSYCHOLOGIE 8

EXPERT EN VÉHICULES 8

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