



PHYSIQUE



MENTAL



ÉMOTIONNEL



Distinctions

SOLO	6
DUO	8
ÉQUIPE	10

PAS LE TEMPS POUR ÇA
GÉNIE TACTIQUE
SANS COMPROMIS

4 OU 8
+1 PI

Groupes de Pouvoirs

RAFALE OPTIQUE

DÉCHARGE DE FORCE 8

- 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 : Absorption de l'Énergie.** En cas de réaction réussie contre une action d'attaque à base d'énergie, convertissez le dé d'effet de l'adversaire en une prouesse de DÉCHARGE DE FORCE ou augmentez votre DÉCHARGE DE FORCE d'un degré jusqu'à ce que vous l'utilisiez au cours d'une action. Dépensez 1 PI pour utiliser ce SFX si l'action de votre adversaire a réussi.
- SFX : Ricochet.** Augmentez d'un degré ou doublez votre dé de DÉCHARGE DE FORCE contre une cible unique. Écartez le dé ayant donné le meilleur résultat et utilisez trois des dés restants pour calculer votre total.
- SFX : Polyvalent.** Remplacez votre dé de DÉCHARGE DE FORCE par 2d8 ou 3d6 lors de votre prochain jet..

Limitation : Visière en Quartz Rubis. Transformez DÉCHARGE DE FORCE en une complication ou désactivez DÉCHARGE DE FORCE, et gagnez 1 PI. Exécutez une action contre la main du destin pour recouvrer ce pouvoir.

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

Spécialités

EXPERT EN ACROBATIE	8	EXPERT EN PSYCHOLOGIE	8
EXPERT EN DISCRÉTION	8	MAÎTRE EN COMBAT	10
EXPERT EN VÉHICULES	8		

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