



AFFILIATIONS

SOLO	10
DUO	8
ÉQUIPE	6

DISTINCTIONS

UNE DENT CONTRE LE CRIME	
RÉDEMPTION HÉROÏQUE	4 +1 PI OU 8
UN ESPRIT DANS DEUX CORPS	

AMULETTE ANDROÏDE

ARME	8	DÉCHARGE CONCUSSIVE	8
ENDURANCE SUPÉRIEURE	8	FORCE SUPÉRIEURE	8
RÉFLEXES SUPÉRIEURS	8	SENS SUPÉRIEURS	8
VITALITÉ SUPÉRIEURE	8	VOL SUBSONIQUE	
VOLTIGE	6		

SFX : *Intervention*. Désactivez AMULETTE ANDROÏDE pour éliminer votre stress ou trauma physique. Participez à une Scène de Transition pour recouvrer AMULETTE ANDROÏDE.

SFX : *Déchaîné*. Doublez ou augmentez d'un degré n'importe quel pouvoir d'AMULETTE ANDROÏDE pour une action. Si cette action échoue, ajoutez à la main du destin un dé de taille égale à ce pouvoir.

Limitation : *Origine incertaine*. Augmentez le stress émotionnel provoqué par les récits sur l'origine de vos pouvoirs ou leurs effets, et gagnez 1 PI.

LE PRIX DE L'AMULETTE

- 1 PX quand vous évoquez les problèmes que vous pose l'amulette.
- 3 PX quand vous passez une Scène de Transition avec un coéquipier et que vous évoquez combien l'amulette vous rend la vie dure.
- 10 PX quand vous parvenez à découvrir l'origine et l'objectif de l'amulette afin de pouvoir la maîtriser, ou quand vous vous débarrassez définitivement de l'amulette et trouvez un nouveau moyen d'être un super-héros.

INTRAITABLE AVEC LES CRIMINELS

- 1 PX quand vous menacez un criminel ou quand vous discutez de la meilleure façon de neutraliser un criminel.
- 3 PX quand vous infligez un stress physique à un criminel.
- 10 PX quand vous neutralisez un gang avec un super-vilain à sa tête, ou quand vous prenez le contrôle d'un gang et devenez son leader super-vilain.

SPÉCIALITÉS

EXPERT EN COMBAT	8	EXPERT EN COSMOLOGIE	8
------------------	---	----------------------	---

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

JALONS