



AFFILIATIONS

SOLO	10
DUO	8
ÉQUIPE	6

DISTINCTIONS

COMPLÈTEMENT IMPRÉVISIBLE	
LE MERCENAIRE QUI L'OUVRE	4 +1 PI OU 8
TOTALEMENT FOU	

JOUETS POUR LES GARÇONS

ARME	6	TÉLÉPORTATION	8
------	---	---------------	---

SFX : *Violence Gratuite Pour Booster les Ventes.* Contre une cible unique, doublez ou augmentez un dé de JOUETS POUR LES GARÇONS. Écartez le dé ayant donné le meilleur résultat et utilisez trois des dés restants pour calculer votre total.

SFX : *Ça peut percer un tank... sérieux !* Diminuez le plus gros dé de votre main d'action d'attaque pour y ajouter un D6 et augmenter le stress physique infligé.

SFX : *Je peux en utiliser deux à la fois !* Lors de votre prochaine action ou réaction, remplacez un dé d'ARME par 2D6.

Limitation : *Équipement.* Désactivez JOUETS POUR LES GARÇONS pour gagner 1 PI. Recouvrez ce set de pouvoirs en réussissant une action contre la main du destin.

AMÉLIORATION DE L'ARME X

FORCE SUPÉRIEURE	8	RÉFLEXES SUPÉRIEURS	8
RÉSISTANCE PSYCHIQUE	12	VITALITÉ DIVINE	12

SFX : *Régénération.* Dépensez 1 PI pour soigner votre stress physique ou diminuer votre trauma physique.

SFX : *Immunité.* Dépensez 1 PI pour ignorer la télépathie ou le contrôle mental.

SFX : *Briser le quatrième mur.* Quand l'une de vos opportunités est activée pour ajouter un D6 à la main du destin, remplacez-le par un D4. Dépensez 1PI pour procéder de la sorte avec un D6 déjà présent dans la main du destin.

Limitation : *Instable.* Augmentez le stress mental subi pour gagner 1 PI.

SPÉCIALITÉS

EXPERT EN ACROBATIES	8	MAÎTRE EN COMBAT	10
MAÎTRE EN DISCRÉTION	10	EXPERT EN INTIMIDATION	8
EXPERT EN PSYCHOLOGIE	8		8

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

JALONS

IMPRÉVISIBLE...

- 1 PX quand vous activez pour la première fois votre Limitation *Instable* au cours d'une Scène.
- 3 PX quand vous interrompez votre flot de plaisanteries délirantes pour dire quelque chose de sensé, d'astucieux ou de logique au beau milieu du chaos superhéroïque.
<modification non autorisée > Ce qui est chouette avec ça c'est que non seulement vous pouvez être raisonnable, mais qu'en plus vous préparez le terrain pour des blagues encore meilleurs pour plus tard !
- 10 PX quand vous changez de camp de manière arbitraire au cours d'un conflit ou quand vous rejetez une offre raisonnable et attractive pour rester avec vos alliés.

PASSÉ MYSTÉRIeux

- 1 PX quand vous évoquez les relations (réelles ou imaginaires) que vous avez pu entretenir dans la passé avec un personnage.
- 3 PX quand vous faites courir à un autre personnage de sérieux risques afin de pouvoir explorer vos liens passés avec ce personnage.
- 10 PX quand vous découvrez un fait significatif sur votre passé et que cela provoque en vous une évolution mentale ou émotionnelle majeure, ou quand vous découvrez un fait significatif sur votre passé et que vous décidez que cela n'a pas d'importance parce que les évolutions mentales donnent mal au crâne.