



AFFILIATIONS

SOLO	8
DUO	6
ÉQUIPE	10

DISTINCTIONS

PASSÉ TROUBLE	
VOYOU ARROGANT	4 OU 8
TIREUR HORS PAIR	

ENTRAÎNEMENT EXCEPTIONNEL

RÉFLEXES SUPÉRIEURS	8	VITALITÉ SUPÉRIEURE	8
SENS SUPÉRIEURS	8		

SFX : *La chance sourit aux audacieux.* Si votre main comprend un pouvoir d'ENTRAÎNEMENT EXCEPTIONNEL, dépensez 1 PI pour relancer les dés.

Limitation : *Forte tête.* Quand votre adversaire intègre votre stress mental ou émotionnel actuel dans sa main de dés, augmentez ce stress pour gagner 1 PI. Si l'action ou la réaction de cet adversaire échoue, diminuez ce stress d'un degré.

ARC ET FLÈCHES TRUQUÉES

ARME	8	ENDURANCE SUPÉRIEURE	8
------	---	----------------------	---

SFX : *Tir mortel.* Ajoutez un D6 à votre main d'action et diminuez le plus gros dé de votre main. Augmentez le stress physique infligé.

SFX : *Flèche électromagnétique.* Contre des adversaires robotiques ou électroniques multiples, pour chaque cible après la première ajoutez un D6 à votre main d'action et conservez un dé d'effet supplémentaire.

SFX : *Flèche en adamantium.* Quand un adversaire utilise un pouvoir d'ENDURANCE dans sa main de réaction, augmentez le stress physique infligé.

SFX : *Flèche à gaz lacrymogène.* Contre des adversaires multiples, pour chaque cible après la première ajoutez un D6 à votre main d'action et conservez un dé d'effet supplémentaire.

SFX : *Flèche explosive.* Doublez ou augmentez votre dé d'ARME pour une action. Si cette action échoue, ajoutez à la main du destin un dé de taille égale au degré normal de votre dé de pouvoir.

Limitation : *Équipement.* Désactivez ARC ET FLÈCHES TRUQUÉES pour gagner 1 PI. Recouvrez ce set de pouvoirs en réussissant une action contre la main du destin.



SPECIALITÉS

EXPERT EN ACROBATIES	8	MAÎTRE EN COMBAT	10
EXPERT EN DISCRÉTION	8	EXPERT EN CRIMES	8
EXPERT EN INTIMIDATION	8	EXPERT EN VÉHICULES	8

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

JALONS

LE SEUL ET L'UNIQUE...

- 1 PX quand vous parlez grossièrement à un super-vilain alors que la main du destin contient au moins 2D8.
- 3 PX quand votre refus de vous replier alors que vous êtes de toute évidence en infériorité tactique ou numérique vous amène à subir du stress ou permet à l'un de vos alliés de gagner des PX par le biais d'un de ses Jalons.
- 10 PX quand vous affirmez publiquement avoir vaincu seul un ennemi supérieur, ou quand vous reconnaissez avoir été aidé par vos alliés.

LE NOUVEAU MASQUE

- 1 PX quand vous dissimulez votre identité ou que vous utilisez de nouvelles méthodes afin de renforcer votre nouvelle identité.
- 3 PX quand vous partagez votre véritable identité avec un allié.
- 10 PX quand vous adoptez ce nouveau masque comme votre nouvel alter ego super-héroïque, ou quand vous abandonnez ce nouveau masque afin de reprendre une ancienne identité.