

## ANNEAU DU CORPS DE SINESTRO

Prérequis	Prêter serment à la faction de l'anneau Posséder au moins +3 dans la compétence liée.
Coût	2 points de restauration
Emotion	Peur
Compétence	Intimidation



## EFFETS GENERIQUES

**Constructions de lumière** : Utilisez la compétence liée à votre anneau pour créer une construction de lumière tangible. Ces constructions permettent de vous donner un coup de pouce ("Vol", "Champ de force", "Gros flingue"...), de gêner un adversaire ("Chaînes", "Lasso"...), ou de créer un Aspect environnemental ("Pont de lumière", "Mur"...). Cette utilisation correspond à l'action Créer un avantage.

**Voyage galactique** : Les anneaux permettent à leurs porteurs de voler et de survivre dans le vide spatial ou dans une atmosphère inadaptée à leur biologie. Cet effet est actif en permanence, tant que le personnage porte son anneau et que ce dernier ne tombe pas à court d'énergie.

**Analyse** : Utilisez la compétence liée à votre anneau pour scanner une zone, ou une créature (et Créer un Avantage via les informations apprises).

**Plus haut, plus fort, plus loin !** Vous pouvez acquérir des prouesses de Lantern.

**Contrainte : A court d'énergie** : Lorsque l'anneau est à court d'énergie, ses pouvoirs deviennent inutilisables jusqu'à ce que l'anneau soit rechargé en utilisant sa batterie.



## EFFETS SPECIFIQUES

**Effet spécifique** : Lorsque le personnage inflige du stress mental à une cible en s'appuyant sur la peur, il inflige 1 dégât supplémentaire.

**Contrainte : Soldat de Sinestro** : Le porteur doit obéir aux lois du Livre de Parallax et aux ordres de ses supérieurs au sein du Corps de Sinestro. S'il transgresse ces lois, son anneau est susceptible de se désactiver.

## SERMENT

*En pleine nuit ou dans un jour noir,  
Redoutez vos peurs, on peut les voir  
Si à la loi vous tournez le dos,  
Craignez la lumière de Sinestro !*