

MOON KNIGHT

CIVIL WAR

STRESS PHYSIQUE

STRESS MENTAL

STRESS ÉMOTIONNEL

AFFILIATIONS

SOLO 10

DUO 8

ÉQUIPE 6

DISTINCTIONS

PASSÉ DANGEREUX

POING DE KHONSHU

QUI EST MARC SPECTOR ?

4
+1 PI OU 8

ARSENAL LUNAIRE

ARME 8

CAPE DE VOL 6

ENDURANCE SUPÉRIEURE 8

VOLTIGE 6

SFX : *Focalisation*. Si votre main de dés comprend un pouvoir d'ARSENAL LUNAIRE, vous pouvez remplacer deux dés de taille égale par un dé du degré supérieur.

SFX : *Extraction par Moon Copter*. Désactivez un pouvoir d'ARSENAL LUNAIRE pour quitter votre scène actuelle située dans un lieu extérieur ou ouvert. Dépensez 1 PI pour recouvrer ce pouvoir et rejoindre la scène suivante si elle a déjà commencé.

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

AVATAR DE LA VENGEANCE

FORCE SUPÉRIEURE 8

RÉFLEXES SUPÉRIEURS 8

VITALITÉ SUPÉRIEURE 8

SFX : *Puissance lunaire*. Activez une opportunité pour augmenter FORCE SUPÉRIEURE jusqu'à la fin de la scène.

SFX : *Appel à la vengeance*. Ajoutez un dé du destin à une main de dés comprenant un pouvoir d'AVATAR DE LA VENGEANCE, puis recevez un stress mental égal à ce dé.

Limitation : *Sans une lune pleine*. Désactivez *Puissance Lunaire* quand la lune n'est pas pleine.

Limitation : *Instable*. Transformez n'importe quel pouvoir d'AVATAR DE LA VENGEANCE en une complication pour gagner 1 PI. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou en supprimant cette complication.

SPÉCIALITÉS

EXPERT EN ACROBATIES 10

EXPERT EN AFFAIRES 8

MAÎTRE EN COMBAT 10

MAÎTRE EN DISCRÉTION 10

EXPERT EN INTIMIDATION 8

EXPERT EN MYSTICISME 8

EXPERT EN VÉHICULES 8

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

JALONS

DIEU DE LA VENGEANCE

1 PX quand vous laissez la soif de vengeance de Khonshu vous distraire de quelque chose ou de quelqu'un d'important à vos yeux.

3 PX quand vous infligez un trauma au nom de votre dieu.

10 PX quand vous tuez un ennemi dangereux, ou quand vous rejetez les commandements de Khonshu et que vous épargnez cet ennemi, en faisant lui bien sentir votre miséricorde et ce que vous attendez en retour.

QUELQU'UN DOIT FAIRE LE SALE BOULOT

1 PX quand vous utilisez un dé de ressource pour neutraliser un criminel ou une organisation criminelle de bas niveau.

3 PX quand vous vous opposez ou affrontez un autre héros pendant votre guerre contre le monde du crime.

10 PX quand vous abattez le patron d'une organisation criminelle, ou quand vous exposez suffisamment cette organisation pour paralyser ses opérations.

