



AFFILIATIONS

SOLO **10**

DUO **6**

ÉQUIPE **8**

DISTINCTIONS

ROI DU WAKANDA

STRATÈGE HORS PAIR **4** OU **8**

+1 PI

INTELLECT DE CLASSE INTERNATIONALE

TECHNO-COSTUME WAKANDAIS

ADHÉRENCE AUX MURS **6**

ARME **8**

ENDURANCE SUPÉRIEURE **8**

SENS CYBERNÉTIQUES **6**

SFX : *Lame d'ébène.* Si votre main d'action d'attaque comprend d'ARME, vous pouvez diminuer le plus gros dé de votre main et y ajouter un D6 pour augmenter d'un degré le stress physique infligé.

SFX : *Absorption de l'énergie.* En cas de réaction réussie contre une action à base d'énergie, convertissez le dé d'effet de votre adversaire en une prouesse de TECHNO-COSTUME WAKANDAIS ou augmentez un pouvoir de TECHNO-COSTUME WAKANDAIS jusqu'à ce que vous l'utilisiez dans une action. Même si l'action de votre adversaire réussit, vous pouvez tout de même utiliser ce SFX en dépensant 1 PI.

SFX : *Armement mystique.* Au prix de la création d'une ressource, vous pouvez doubler ou augmenter ARME ou ENDURANCE SUPÉRIEURE pour la durée d'une ressource.

Limitation : *Équipement.* Désactivez n'importe quel pouvoir de TECHNO-COSTUME WAKANDAIS pour gagner 1 PI. Recouvrez ce set de pouvoirs en réussissant une action contre la main du destin.

ÉLU DU DIEU PANTHÈRE

FORCE SUPÉRIEURE **8**

ENDURANCE SUPÉRIEURE **8**

SENS SUPÉRIEURS **8**

VITALITÉ SUPÉRIEURE **8**

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

SFX : *Champion de la Panthère.* Avant d'entreprendre une action comprenant un pouvoir d'ÉLU DU DIEU PANTHÈRE, transférez votre stress mental ou émotionnel vers la main du destin et augmentez le pouvoir d'ÉLU DU DIEU PANTHÈRE pour cette action.

Limitation : *Digne du Trône.* Vous ne pouvez dépenser aucun PI quand vous faites des jets de réaction pendant un combat rituel ou mystique ou quand vous affrontez un adversaire revendiquant votre titre.



SPÉCIALITÉS

MAÎTRE EN ACROBATIES **10**

MAÎTRE EN COMBAT **10**

MAÎTRE EN DISCRÉTION **10**

EXPERT EN INTIMIDATION **8**

EXPERT EN MYSTICISME **8**

EXPERT EN SCIENCES **8**

EXPERT EN TECHNOLOGIE **8**

EXPERT EN VÉHICULES **8**

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

JALONS

EN APPRENDRE PLUS SUR LES MUTANTS

1 PX quand vous posez à Tornade ou un allié mutant une question sur l'histoire ou la culture des mutants.

3 PX quand vous entrez en conflit avec un mutant ou un ennemi de la cause mutante.

10 PX quand rejoignez une équipe X comme membre honoraire, ou quand créez une équipe à diriger avec votre épouse.

ESPRIT AIGUISÉ

1 PX quand vous utilisez Expert en Sciences pour créer un atout pour une Scène d'Action.

3 PX quand vous recourez à la technologie wakandaise pour infliger un stress physique à un adversaire.

10 PX quand vous décidez d'utiliser la science wakandaise pour améliorer le monde, ou quand vous mettez la main sur les outils et armes en Vibranium wakandais qui se trouvent à l'extérieur des frontières de votre pays.