



## AFFILIATIONS

SOLO	6
DUO	8
ÉQUIPE	10

## DISTINCTIONS

HÉRITAGE APOCALYPTIQUE	4	OU	8
HOMME D'AFFAIRES AVISÉ	+1 PI		
PORTE-PAROLE DES MUTANTS			

## MUTANT AILÉ

RÉFLEXES SUPÉRIEURS	8	SENS SUPÉRIEURS	8
VITALITÉ SURHUMAINE	10	VOL SUBSONIQUE	8

SFX : *Sang guérisseur.* Ajoutez VITALITÉ SURHUMAINE quand vous aidez quelqu'un d'autre à soigner son stress. Dépensez 1 PI pour soigner votre stress physique ou celui d'autrui, ou pour diminuer votre trauma physique ou celui d'autrui.

SFX : *Charge aérienne.* Contre une cible unique, doublez ou augmentez VOL SUBSONIQUE. Écartez le dé ayant donné le meilleur résultat et utiliser trois des dés restants pour calculer votre total.

Limitation : *Héritage d'Apocalypse.* Augmentez d'un degré le stress émotionnel provoqué par les références à votre passé avec Apocalypse pour gagner 1 PI.

Limitation : *Mutant.* Gagnez 1 PI quand vous êtes affecté par une complication ou une technologie visant spécifiquement les mutants.

## SPÉCIALITÉS

MAÎTRE EN ACROBATIES	10	MAÎTRE EN AFFAIRES	10
EXPERT EN COMBAT	8	EXPERT EN PSYCHOLOGIE	8

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



## JALONS

### GOLDEN BOY

- 1 PX quand vous vous adressez aux médias au nom des mutants.
- 3 PX quand vous utilisez Maître en Affaires pour créer un atout qui profite aux mutants.
- 10 PX quand vous créez une corporation qui profite à tous les mutants, ou quand vous rachetez une corporation qui cherche à détruire les mutants.

### CAVALIER D'APCALYPSE

- 1 PX quand vous évoquez vos liens avec Apocalypse.
- 3 PX quand vous niez l'influence qu'Apocalypse peut avoir sur votre volonté.
- 10 PX quand vous acceptez le commandement de l'empire d'Apocalypse et que vous vous consacrez à sa vision du monde, ou quand vous déclarez renoncer à l'héritage d'Apocalypse et que vous prenez des mesures pour couper définitivement le lien qui vous unit à lui.