

STRESS PHYSIQUE

STRESS MENTAL

STRESS ÉMOTIONNEL

AFFILIATIONS

SOLO	8
DUO	10
ÉQUIPE	6

DISTINCTIONS

AVOCAT DU DIABLE	
MILLIARDAIRE INDIFFÉRENT	4 +1 PI OU 8
ARME VIVANTE DE K'UN-LUN	

MATRAQUE

ARME	6	ENDURANCE SUPÉRIEURE	8
VOLTIGE	6		

SFX : *Rebond.* Contre une cible unique, doublez ou augmentez votre dé d'ARME. Écartez le dé ayant donné le meilleur résultat et utilisez trois des dés restants pour calculer votre total.

SFX : *Filin.* Quand vous infligez une complication à une cible, ajoutez un D6 à votre main et augmentez votre dé d'effet.

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

CŒUR DE SHOU-LAO

FORCE SUPÉRIEURE	8	RÉFLEXES SUPÉRIEURS	8
VITALITÉ SUPÉRIEURE	8	VITESSE SUPÉRIEURE	8

SFX : *Poing de fer.* Doublez ou augmentez FORCE SUPÉRIEURE pour une action. Si cette action échoue, désactivez FORCE SUPÉRIEURE. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

SFX : *Focalisation du chi.* Si votre main comprend un pouvoir de CŒUR DE SHOU-LAO, vous pouvez remplacer deux dés de taille égale par un dé du degré supérieur.

SFX : *Guérison du chi.* Ajoutez ENDURANCE SUPÉRIEURE à votre main de dés quand vous aidez quelqu'un à soigner son stress. Dépensez 1 PI pour soigner votre stress physique ou celui d'autrui, ou pour diminuer d'un degré votre trauma physique ou celui d'autrui.

Limitation : *Activation consciente.* Quand vous êtes neutralisé, endormi ou inconscient, désactivez CŒUR DE SHOU-LAO. Recouvrez CŒUR DE SHOU-LAO quand vous soignez ce stress ou quand vous vous réveillez. Si vous subissez un trauma mental, désactivez CŒUR DE SHOU-LAO jusqu'à ce que vous ayez soigné ce trauma.



SPÉCIALITÉS

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

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

JALONS

LE DRAGON DERRIÈRE LE DIABLE

- 1 PX quand vous utilisez vos Spécialités de COMBAT ou de MYSTICISME pour aider un autre héros.
- 3 PX quand vous subissez un stress pendant une bataille au cours de laquelle vous n'avez pas recouru au Poing de Fer.
- 10 PX quand vous nommez un autre héros en tant qu'Iron Fist afin de pouvoir pleinement devenir Daredevil, le champion de Hell's Kitchen, ou quand vous abandonnez le costume de Daredevil et que vous faites savoir à Foggy que vous ne participerez plus à sa mystification.

PLUME DE FER

- 1 PX quand vous utilisez EXPERT EN AFFAIRES dans un conflit.
- 3 PX quand vous engagez un allié afin de faire du monde un endroit meilleur.
- 10 PX quand vous vous emparez des ressources financières d'un autre personnage, ou quand vous fusionnez avec la compagnie d'un autre personnage.