

DOCTEUR STRANGE

CIVIL WAR



AFFILIATIONS

SOLO	10
DUO	8
ÉQUIPE	6

DISTINCTIONS

ANCIEN CHIRURGIEN	
LE PRIX DE LA MAGIE	4 OU 8 +1 PI
DÉFENSEUR MYSTIQUE DE LA TERRE	

DISCIPLE DE L'ANCIEN

DÉCHARGE MYSTIQUE	10	ENDURANCE SUPÉRIEURE	8
RÉSISTANCE MYSTIQUE	10	SORCELLERIE SUPRÊME	12
TÉLÉPATHIE	8	TRANSMUTATION	10

SFX : *Invocations allitératives.* Quand vous utilisez une prouesse pour créer des atouts ou complications magiques, ajoutez un D6 à votre main et augmentez votre dé d'effet.

SFX : *Attaque de zone.* Visez plusieurs cibles. Pour chaque cible après la première, ajoutez un D6 à votre main et conservez un dé d'effet supplémentaire.

SFX : *Multipouvoir.* Intégrez plusieurs pouvoirs de DISCIPLE DE L'ANCIEN à votre main de dés, en diminuant chacun d'un degré pour chaque pouvoir après le premier.

Limitation : *La portée de la sorcellerie.* Quand vous intégrez SORCELLERIE SUPRÊME à votre main, vous ne pouvez créer que des complications et des atouts comme effet.

ATTIRAIL MYSTIQUE

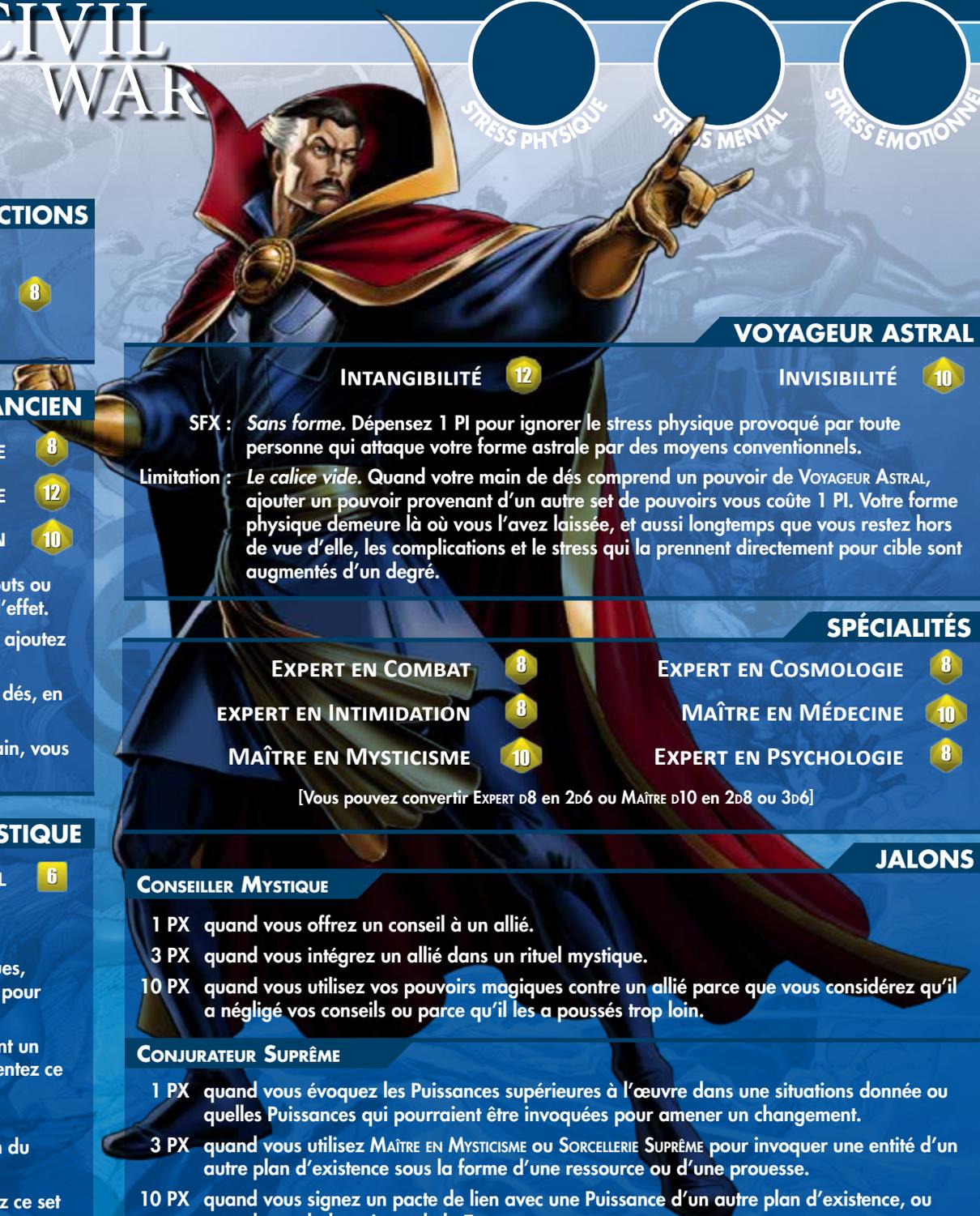
SENS MYSTIQUES	12	VOL	6
TÉLÉPORTATION	10		

SFX : *Cape de lévitation.* Quand vous intégrez Vol à une réaction contre des attaques, écartez le dé ayant donné le meilleur résultat et utilisez trois des dés restants pour calculer votre total.

SFX : *Œil d'Agamotto.* Ajoutez un dé du destin à votre prochaine action comprenant un pouvoir d'ATTIRAIL MYSTIQUE ou de DISCIPLE DE L'ANCIEN. Après votre action, augmentez ce dé avant de le renvoyer dans la main du destin.

SFX : *Bibliothèque mystique.* Quand vous créez une ressource ou une prouesse de MYSTICISME ou de COSMOLOGIE, augmentez d'un degré le plus petit dé de la main du destin pour augmenter la prouesse ou la ressource.

Limitation : *Contrecoup mystique.* Désactivez ATTIRAIL MYSTIQUE pour gagner 1 PI. Recouvrez ce set de pouvoirs en réussissant une action contre la main du destin.



VOYAGEUR ASTRAL

INTANGIBILITÉ	12	INVISIBILITÉ	10
---------------	----	--------------	----

SFX : *Sans forme.* Dépensez 1 PI pour ignorer le stress physique provoqué par toute personne qui attaque votre forme astrale par des moyens conventionnels.

Limitation : *Le calice vide.* Quand votre main de dés comprend un pouvoir de VOYAGEUR ASTRAL, ajouter un pouvoir provenant d'un autre set de pouvoirs vous coûte 1 PI. Votre forme physique demeure là où vous l'avez laissée, et aussi longtemps que vous restez hors de vue d'elle, les complications et le stress qui la prennent directement pour cible sont augmentés d'un degré.

SPÉCIALITÉS

EXPERT EN COMBAT	8	EXPERT EN COSMOLOGIE	8
EXPERT EN INTIMIDATION	8	MAÎTRE EN MÉDECINE	10
MAÎTRE EN MYSTICISME	10	EXPERT EN PSYCHOLOGIE	8

[Vous pouvez convertir EXPERT D8 en 2d6 ou MAÎTRE D10 en 2d8 ou 3d6]

JALONS

CONSEILLER MYSTIQUE

- 1 PX quand vous offrez un conseil à un allié.
- 3 PX quand vous intégrez un allié dans un rituel mystique.
- 10 PX quand vous utilisez vos pouvoirs magiques contre un allié parce que vous considérez qu'il a négligé vos conseils ou parce qu'il les a poussés trop loin.

CONJURATEUR SUPRÊME

- 1 PX quand vous évoquez les Puissances supérieures à l'œuvre dans une situation donnée ou quelles Puissances qui pourraient être invoquées pour amener un changement.
- 3 PX quand vous utilisez MAÎTRE EN MYSTICISME ou SORCELLERIE SUPRÊME pour invoquer une entité d'un autre plan d'existence sous la forme d'une ressource ou d'une prouesse.
- 10 PX quand vous signez un pacte de lien avec une Puissance d'un autre plan d'existence, ou quand vous la bannissez de la Terre.