

AFFILIATIONS

SOLO	10
DUO	8
ÉQUIPE	6

DISTINCTIONS

PONDÉRÉ	
PLUS HUMAIN QU'EXTRATERRESTRE	4 +1 PI OU 8
PRINCE DE DEUX MONDES	

HYBRIDE KREE/SKRULL

CROISSANCE	6	ENDURANCE SURHUMAINE	10
FORCE SURHUMAINE	10	MÉTAMORPHOSE	10
RÉTRÉCISSEMENT	6	VITALITÉ SURHUMAINE	10
VOL	6		

SFX : *Griffes et pointes.* Diminuez le plus gros dé de votre main d'action d'attaque et ajoutez-y un D6, puis augmentez le stress physique infligé.

SFX : *Métabolisme résistant.* Dépensez 1 PI pour ignorer un stress ou trauma physique.

Limitation : *Épuisement.* Désactivez un pouvoir d'HYBRIDE KREE/SKRULL pour gagner 1 PI. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

SPÉCIALITÉS

EXPERT EN COSMOLOGIE	8	EXPERT EN PSYCHOLOGIE	8
----------------------	---	-----------------------	---

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



JALONS

ENTRE L'ENCLUME SKRULL ET LE MARTEAU KREE

- 1 PX quand vous évoquez vos origines hybrides.
- 3 PX quand vous infligez un stress à un ennemi d'origine kree, skrull ou cosmique.
- 10 PX quand vous choisissez entre vos héritages, ou quand vous déclarez être un pont entre les deux mondes en guerre et que vous vous consacrez à faire la paix entre eux.

MANQUE DE CONFIANCE

- 1 PX quand vous parlez de vos limites.
- 3 PX quand vous utilisez Hybride Kree/Skrull pour créer des complications pour vos ennemis ou des atouts pour vos alliés.
- 10 PX quand vous annoncez avoir dépassé vos limites et changez l'une de vos Distinctions en conséquence, ou quand vous vous abandonnez au manque d'estime de soi et que vous modifiez une de vos Distinctions pour montrer ce manque de confiance.