

IRON MAN

CIVIL WAR



AFFILIATIONS

SOLO **10**

DUO **6**

ÉQUIPE **8**

DISTINCTIONS

PLAYBOY MILLIARDAIRE

TECHNOLOGIE DE POINTE **4** OU **8**
+1 PI

FUTURISTE OBSTINÉ

TECHNOLOGIE EXTREMIS

CONTRÔLE DE LA TECHNOLOGIE **8**

SENS CYBERNÉTIQUES **10**

VITESSE SUPÉRIEURE **8**

RÉFLEXES SURHUMAINS **10**

VITALITÉ SUPÉRIEURE **8**

SFX : *Régénération*. Dépensez 1 PP pour soigner votre stress physique et réduire d'un degré votre trauma physique.

SFX : *Situation sous contrôle*. Doublez ou augmentez d'un degré un pouvoir de TECHNOLOGIE EXTREMIS pour votre prochaine action, puis retirez le plus petit dé de la main du destin et subissez un stress mental égal à ce dé.

Limitation : *Activation consciente*. Quand vous êtes neutralisé, inconscient ou endormi, désactivez vos pouvoirs de TECHNOLOGIE EXTREMIS (mais pas le SFX *Régénération*). Recouvrez vos pouvoirs de TECHNOLOGIE EXTREMIS quand vous soignez ce stress ou que vous vous réveillez. Si vous subissez un trauma mental, désactivez vos pouvoirs de TECHNOLOGIE EXTREMIS jusqu'à ce que vous ayez soigné ce trauma.

JALONS

LE BONHEUR NE S'ACHÈTE PAS

- 1 PX quand vous proposez de régler un problème en utilisant la technologie Stark ou des millions de dollars.
- 3 PX quand vous infligez un stress mental à un allié qui n'est pas d'accord avec vos méthodes.
- 10 PX quand vous accédez à une position de grande puissance, ou quand vous prenez conscience que certaines personnes n'ont pas accès à vos ressources considérables et que vous consacrez ces dernières à la justice sociale.

MENTOR D'ACIER

- 1 PX quand vous utilisez une Scène de Transition pour équiper un allié de technologie Stark.
- 3 PX quand vous créez un atout lors d'une Scène d'Action qui permet à un allié que vous avez équipé d'indliger un stress à un adversaire.
- 10 PX quand vous fondez et dirigez votre propre équipe d'Iron Men, ou quand vous retirez toute technologie Stark à vos poulains et que vous les encouragez à trouver leur propre voie sans votre aide.

ARMURE DE PUISSANCE

FORCE SURHUMAINE **10**

ENDURANCE SURHUMAINE **10**

SYSTÈMES D'ARMEMENT **10**

VOL SUPERSONIQUE **10**

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

SFX : *Boost*. Désactivez le pouvoir d'ARMURE DE PUISSANCE ayant le plus haut degré pour augmenter d'un degré un autre pouvoir d'ARMURE DE PUISSANCE. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

SFX : *Impulsion électromagnétique*. Pour chaque cible technologique que vous avez choisi, ajoutez un dé à la main du destin. Faites un jet d'attaque en utilisant SYSTÈMES D'ARMEMENT + la main du destin contre chaque cible. Désactivez ARMURE DE PUISSANCE. Recouvrez ce set de pouvoirs en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

SFX : *Absorption de l'énergie*. En cas de réaction réussie contre une attaque à base d'énergie, convertissez le dé d'effet de l'adversaire en une prouesse d'ARMURE DE PUISSANCE ou augmentez d'un degré un pouvoir d'ARMURE DE PUISSANCE jusqu'à ce que vous l'utilisiez dans une action. Si l'attaque de l'adversaire réussit, vous pouvez tout de même utiliser ce SFX en dépensant 1 PP.

SFX : *Uni-rayon*. Doublez ou augmentez d'un degré SYSTÈME D'ARMEMENT pour votre prochaine action (ou dépensez 1 PP pour faire les deux), puis désactivez SYSTÈMES D'ARMEMENT. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

Limitation : *Systèmes chargés*. Désactivez le pouvoir d'ARMURE DE PUISSANCE ayant le plus haut degré pour gagner 1PP. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

SPÉCIALITÉS

MAÎTRE EN AFFAIRES **10**

EXPERT EN SCIENCES **8**

MAÎTRE EN TECHNOLOGIE **10**

EXPERT EN VÉHICULES **8**

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

