

CAPTAIN AMERICA

CIVIL WAR

STRESS PHYSIQUE

STRESS MENTAL

STRESS ÉMOTIONNEL

AFFILIATIONS

SOLO **6**

DUO **8**

ÉQUIPE **10**

DISTINCTIONS

BOUSSELE MORALE

TACTICIEN CHEVRONNÉ

SENTINELLE DE LA LIBERTÉ

4
+1 PI OU **8**

PROGRAMME DU SUPER-SOLDAT

ENDURANCE SUPÉRIEURE

RÉFLEXES SUPÉRIEURS

SFX : *Immunité*. Dépensez 1 PI pour ignorer le stress, les traumatismes ou les complications dus aux poisons, aux maladies ou à la fatigue.

SFX : *Derniers recours*. Augmentez ou doublez un dé de PROGRAMME DE SUPER-SOLDAT pour une action (ou dépensez 1 PI pour faire les deux), puis désactivez ce pouvoir. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

SFX : *Second souffle*. Avant d'entreprendre une action comprenant un pouvoir de PROGRAMME DU SUPER-SOLDAT, vous pouvez transférer votre dé de stress physique vers la main du destin et augmenter votre pouvoir de PROGRAMME DE SUPER-SOLDAT pour cette action.

Limitation : *Patriote*. Augmentez le stress émotionnel infligé par les forces gouvernementales ou l'opinion publique pour gagner 1 PI.

FORCE SUPÉRIEURE **8**

VITALITÉ SUPÉRIEURE **8**

BOUCLIER EN ALLIAGE DE VIBRANIUM

ARME **12**

ENDURANCE DIVINE **8**

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

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

EXPERT EN ACROBATIES **8**

EXPERT EN DISCRÉTION **8**

EXPERT EN VÉHICULES **8**

MAÎTRE EN COMBAT **10**

EXPERT EN PSYCHOLOGIE **8**

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

SPECIALITÉS

JALONS

CHEF NÉ

1 PX quand vous donnez un ordre à un allié.

3 PX quand vous prenez conseil auprès d'un allié ou quand vous utilisez un atout créé par un allié pour neutraliser un vilain.

10 PX quand vous créez une nouvelle branche des Vengeurs et que vous choisissez un leader pour cette équipe, ou quand vous quittez les Vengeurs et que vous choisissez un allié pour prendre votre place en tant que leader.

ÉTENDARD VIVANT

1 PX quand vous évoquez combien l'Amérique a changé.

3 PX quand vous subissez du stress en tentant de changer l'Amérique pour le meilleur.

10 PX quand vous acceptez une position d'importance au sein du gouvernement ou de l'armée des États-Unis, ou quand vous laissez de côté le costume de Captain America, en annonçant qu'une autre personne est plus à même d'endosser ce rôle et de se battre pour l'Amérique tout en incarnant le drapeau national.