

LE FAUCON

CIVIL WAR

STRESS PHYSIQUE

STRESS MENTAL

STRESS ÉMOTIONNEL

AFFILIATIONS

SOLO	8
DUO	10
ÉQUIPE	6

DISTINCTIONS

PARTENAIRE LOYAL

CONSCIENCE SOCIALE

PASSÉ TROUBLE

4
+1 PI OU 8

ALTÉRATION PSYCHIQUE

CONTRÔLE DES OISEAUX 8

SENS SUPÉRIEURS 8

SFX : *Ailes Rouges*. Ciblez un adversaire supplémentaire, et ajoutez un d8 à votre main ou augmentez votre dé d'effet. Conservez un dé d'effet supplémentaire.

Limitation : *"Snap" Wilson*. Augmentez le stress mental ou émotionnel en rapport avec votre passé criminel et gagnez 1 PI.

HARNAIS DE VOL

ARME 6

ENDURANCE SUPÉRIEURE 8

SENS SUPÉRIEURS 8

VOL SUBSONIQUE 8

SFX : *Boost*. Dépensez 1 PI pour doubler ou augmenter un pouvoir de HARNAIS DE VOL pour un jet.

SFX : *Technologie furtive*. Quand vous intégrez un pouvoir de HARNAIS DE VOL à une action ou une réaction visant à éviter la détection ou le pistage électroniques, doublez ou augmentez EXPERT EN DISCRÉTION. Dépensez 1 PI pour faire les deux.

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

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

SPÉCIALITÉS

EXPERT EN ACROBATIES 8

EXPERT EN COMBAT 8

EXPERT EN DISCRÉTION 8

EXPERT EN CRIMES 10

EXPERT EN PSYCHOLOGIE 8

8

[Vous pouvez convertir EXPERT d8 en 2d6 ou MAÎTRE d10 en 2d8 ou 3d6]

JALONS

PAYER SA DETTE

- 1 PX quand vous aidez un gosse embourbé dans le même genre d'ennuis que vous avez connus avant de devenir le Faucon.
- 3 PX quand vous faites amende honorable pour quelque chose que vous avez fait dans le passé, ou quand vous aidez un autre héros à faire de même.
- 10 PX quand vous aidez un collègue super-héros à faire du monde un endroit meilleur par un acte de bienveillance, ou quand vous persuadez un super-vilain de commencer une nouvelle page en tant que héros.

VENGEUR AILÉ

- 1 PX quand vous vous envoliez pour la première fois pendant une bataille.
- 3 PX quand vous évitez à un coéquipier de subir du stress suite à une chute, ou quand vous vous engagez dans un combat aérien avec de multiples adversaires.
- 10 PX quand vous changez le déroulement d'une bataille en fournissant à votre camp une supériorité aérienne, ou quand vous subissez une complication qui vous empêche de voler.

