



Affiliations

SOLO	8
DUO	10
ÉQUIPE	6

Distinctions

HÉROS DU QUARTIER ?	4	OU	8
BLAGUEUR	+1 PI		
UN GRAND POUVOIR IMPLIQUE DE GRANDES RESPONSABILITÉS			

PHYSIQUE

4
6
8
10
12

MENTAL

4
6
8
10
12

ÉMOTIONNEL

4
6
8
10
12

Groupes de Pouvoirs

POUVOIRS D'ARAIGNÉE

SENS SUPÉRIEURS	8	VIGUEUR SUPÉRIEURE	8
RÉFLEXES SURHUMAINS	10	FORCE SURHUMAINE	10
ADHÉRENCE AUX MURS	6		

SFX : *Sens d'Araignée.* Dépensez 1 PI pour ajouter **SENS SUPÉRIEURS** (ou augmentez-le d'un degré s'il est déjà compris dans votre main) et relancez tous les dés en cas de réaction.

SFX : *Second Souffle.* Avant d'entreprendre une réaction comprenant un pouvoir de **POUVOIRS D'ARAIGNÉE**, vous pouvez transférer votre dé de stress physique vers la main du destin et augmenter d'un degré le pouvoir de **POUVOIRS D'ARAIGNÉE** pour cette action.

SFX : *Mouchard.* Dépensez 1 PI ou utilisez un dé d'effet pour infliger une complication **TRAQUÉ** à une cible. Vous pouvez suivre cette cible n'importe où jusqu'à ce que la complication ne soit supprimé ou que vos Sens Supérieurs soient désactivés.

Limitation : *Épuisé.* Désactivez un pouvoir de **POUVOIRS D'ARAIGNÉE** pour gagner 1 PI. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

LANCE-TOILE

ENDURANCE SUPÉRIEURE	8	VOLTIGE	8
ARME	8		

SFX : *Entoilage.* Quand vous infligez une complication à base de toile à une cible, ajoutez un **D6** à votre main et augmentez d'un degré votre dé d'effet.

SFX : *Structures de Toile.* Quand vous créez des atouts à base de toile, ajoutez un **D6** à votre main et augmentez d'un degré votre dé d'effet.

Limitation : *Épuisé.* Désactivez **LANCE-TOILE** pour gagner 1 PI. Recouvrez **LANCE-TOILE** en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

Spécialités

MAÎTRE EN ACROBATIE	10	EXPERT EN COMBAT	8
EXPERT EN DISCRÉTION	8	EXPERT EN PSYCHOLOGIE	8
EXPERT EN SCIENCES	8	EXPERT EN TECHNOLOGIE	8

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