



AFFILIATIONS

SOLO	8
DUO	10
ÉQUIPE	6

DISTINCTIONS

TÊTE BRÛLÉE	
ÉTERNEL GAMIN	4 ou 8 +1 PI
DRAGUEUR IMPÉNITENT	

FLAMME EN AVANT !

DÉCHARGE DE FLAMMES	10	MAÎTRISE DU FEU	10
VOL SUPERSONIQUE	10		

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

SFX : *Corps embrasé.* En cas de réaction réussie contre une attaque physique, infligez gratuitement un stress physique égal à votre dé d'effet. Dépensez 1 PI pour l'augmenter.

SFX : *Immunité.* Dépensez 1 PI pour ignorer le stress ou les traumatismes provoqués par la chaleur, les flammes ou le froid.

SFX : *Multipouvoir.* Intégrez plusieurs pouvoirs de FLAMME EN AVANT ! à votre main de dés, en diminuant chacun d'un degré après le premier.

SFX : *Nova.* Doublez ou augmentez vos pouvoirs de FLAMME EN AVANT ! jusqu'à la fin de la scène, ou dépensez 1 PI pour faire les deux. Lors de chaque jet suivant, recevez un stress physique égal au dé ayant donné le second meilleur résultat.

Limitation : *Extinction.* Désactivez tous els pouvoirs de FLAMME EN AVANT ! contre une attaque capabale d'éteindre les flammes pour gagner 1 PI. Recouvrez ce set de pouvoirs en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.

SPÉCIALITÉS

EXPERT EN ACROBATIES	8	EXPERT EN COSMOLOGIE	8
EXPERT EN TECHNOLOGIE	8	EXPERT EN VÉHICULES	8

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

JALONS

AMOURS DANGEREUSES

- 1 PX quand vous choisissez de flirter avec un personnage du Gardien non héroïque.
- 3 PX quand vos activités héroïques mettent l'élue de votre cœur en danger, ou quand votre engagement auprès de l'élue de votre cœur met votre équipe en danger
- 10 PX quand votre engagement auprès de l'élue de votre cœur la change de manière irréversible, ou quand vous mettez fin à votre relation afin de protéger l'élue de votre cœur.

LE SUPER-HÉROS LE PLUS COOL DU MONDE

- 1 PX quand vous parlez d'un problème avec un jeune super-héros et que vous lui expliquez comment vous avez géré une situation similaire.
- 3 PX quand vous créez un atout qui permet à un jeune super-héros de briller en combat, en infligeant du stress ou un trauma à un ennemi.
- 10 PX quand vous rassemblez des jeunes superh-héros et fondez une équipe, ou quand vous rassemblez des jeunes super-héros et fondez un groupe de rock.