

JALONS

AFFILIATIONS

SOLO

Duo ÉQUIPE

DISTINCTIONS

ÉPÉISTE FOUGUEUX

APPARENCE DÉMONIAQUE

FERVENT CATHOLIQUE

OU



BAMF!

ADHÉRENCE AUX MURS

BOND

INVISIBILITÉ

RÉFLEXES SURHUMAINS

SENS SUPÉRIEURS

TÉLÉPORTATION



- 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: Téléportations en rafale. Contre une cible unique, doublez ou augmentez Téléportation. Écartez le dé ayant donné le meilleur résultat et utilisez trois des dés restants pour calculer votre total.
- SFX: Queue préhensile. Diminuez le plus gros dé de votre main d'action d'attaque et ajoutez-y un D6, puis conservez un dé d'effet supplémentaire pour créer une complication.
- Limitation: Épuisement. Désactivez n'importe quel pouvoir de BAMF! pour gagner 1 Pl. Recouvrez ce pouvoir en activant une opportunité ou pendant une Scène de Transition.
- Limitation: Mutant. Gagnez 1 Pl quand vous êtes affecté par une complication ou une technologie visant spécifiquement les mutants.

SPÉCIALITÉS

MAÎTRE EN ACROBATIES

EXPERT EN COMBAT

EXPERT EN DISCRÉTION

EXPERT EN INTIMIDATION

EXPERT EN MYSTICISME

EXPERT EN TECHNOLOGIE

EXPERT EN VÉHICULES

[Vous pouvez convertir Expert D8 en 2D6 ou Maître D10 en 2D8 ou 3D6]



- 1 PX quand vous courtisez un allié ou un ennemi.
- 3 PX quand vous consacrez une Scène de Transition à un amour compliqué.
- 10 PX quand vous mettez fin à une relation amoureuse, ou quand vous cherchez à pérenniser votre relation moureuse et que vous demandez à l'élu de votre coeur de vous épouser.

FINE LAME

- 1 PX quand vous lancez des remarques spirituelles tout en vous lançant dans des exploits d'acriobatie et de bravoure.
- 3 PX quand vous offrez des remarques philosophiques plus sérieuses.
- 10 PX quand vous sauvez le monde grâce à votre jeu d'épée, ou quand vous mettez le combat à l'épée de côté et recherchez d'autres manières de résoudre les conflits.