



AFFILIATIONS

SOLO	10
DUO	6
ÉQUIPE	8

DISTINCTIONS

HISTOIRE COMPLIQUÉ	4	OU	8
UN HOMME AVEC UNE MISSION	+1 PI		
VOYAGEUR TEMPOREL			

CYBORG LOURDEMENT ARMÉ

CONTRÔLE TÉLÉKINÉTIQUE	8	ENDURANCE SURHUMAINE	10
FORCE SURHUMAINE	10	GROS FLINGUES	8
RÉFLEXES SUPÉRIEURS	8	SENS CYBERNÉTIQUES	10
VITALITÉ SURHUMAINE	10	TÉLÉPORTATION	10

SFX : *J'ai un plan.* Dépensez 1 PI pour emprunter le plus gros dé du destin en tant qu'atout pour votre prochaine action, puis diminuez-le avant de le renvoyer dans la main du destin.

SFX : *Multipouvoir.* Ajoutez plusieurs pouvoirs de CYBORG LOURDEMENT ARMÉ à votre main, en diminuant chacun d'un degré par pouvoir après le premier.

Limitation : *Mutant.* Gagnez 1 PI quand vous êtes affecté par une complication ou une technologie visant spécifiquement les mutants.

Limitation : *Virus techno-organique.* Quand vous subissez un stress mental ou émotionnel, transformez n'importe quel pouvoir de CYBORG LOURDEMENT ARMÉ en complication pour gagner 1 PI. Recouvrez ce pouvoir en réussissant une action contre la main du destin.

TÉLÉPATHE MUTANT GRILLÉ

RÉSISTANCE PSYCHIQUE 10

SFX : *Immunité.* Dépensez 1 PI pour ignorer le stress, les traumatismes ou les complications provenant des attaques psychiques.

SFX : *Pouvoir latent.* Quand un pouvoir de CYBORG LOURDEMENT ARMÉ est désactivé, dépensez 1 PI pour recouvrir ce pouvoir et l'augmenter d'un degré sous la forme d'un pouvoir de TÉLÉPATHE MUTANT GRILLÉ jusqu'à la fin de la scène.

Limitation : *Mutant.* Gagnez 1 PI quand vous êtes affecté par une complication ou une technologie visant spécifiquement les mutants.

SPÉCIALITÉS

MAÎTRE EN ACROBATIES	10	EXPERT EN COSMOLOGIE	8
MAÎTRE EN DISCRÉTION	10	EXPERT EN INTIMIDATION	8
EXPERT EN TECHNOLOGIE	8	MAÎTRE EN VÉHICULES	10

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

JALONS

IL Y A TOUJOURS UNE NOUVELLE GUERRE

- 1 PX quand vous faites un plan de bataille avec vos alliés.
- 3 PX quand vous placez vos frères soldats sous le feu ennemi pour le bien de la mission.
- 10 PX quand vous sacrifiez des amis ou des parents pour le bien de la mission, ou quand vous préférez abandonner la mission pour le bien de vos proches.

TANT DE CHEMINS POSSIBLES...

- 1 PX quand vous vous lancez à la recherche d'un allié ou d'un ennemi provenant de votre ligne temporelle.
- 3 PX quand vous décrivez les horreurs à un allié ou un ennemi de cette époque.
- 10 PX quand vous prenez des mesures afin de préserver votre ligne temporelle, ou quand vous trouvez un nouveau chemin qui dissipe totalement votre ligne temporelle, faisant de vous un réfugié dans une autre réalité, un homme sans monde.

