



AFFILIATIONS

SOLO	8
DUO	6
ÉQUIPE	10

DISTINCTIONS

VAGABOND DIMENSIONNEL	
ORIGINES MYSTÉRIEUSES	4 OU 8
NÉ POUR LA GUERRE	+1 PI

ÉPÉES BIO-ÉLECTRIQUES

ARME	8	DÉCHARGE SONIQUE	6
TÉLÉPORTATION	8	VITALITÉ DIVINE	

SFX : *Onde de choc.* Quand vous entreprenez une action d'attaque en utilisant ARME, vous pouvez recevoir un D6 de stress physique afin d'ajouter DÉCHARGE SONIQUE à votre main de dés et augmenter d'un degré le stress physique infligé.

SFX : *Téléportation télépathique.* Réussissez une action contre la main du destin pour pouvoir utiliser TÉLÉPORTATION. Recevez un stress physique égal à votre Affiliation actuelle, puis désactivez TÉLÉPORTATION. Recouvrez ce pouvoir en soignant votre stress physique.

Limitation : *Équipement.* Désactivez ÉPÉES BIO-ÉLECTRIQUES pour gagner 1 PI. Recouvrez ce set de pouvoirs en réussissant une action contre la main du destin.

GÉNIE GÉNÉTIQUE

ENDURANCE SUPÉRIEURE	8	FORCE SURHUMAINE	10
RÉFLEXES SURHUMAINS	10	SENS SUPÉRIEURS	8
VITALITÉ SUPÉRIEURE	8	VITESSE SUPÉRIEURE	8

SFX : *Apprentissage adaptatif.* Doublez ou augmentez d'un degré une Spécialité lors de votre prochaine action. Comptez à la fois les 1 et les 2 comme des opportunités pour cette action uniquement, mais seuls les 1 sont écartés (vous pouvez utiliser les 2 dans votre total ou comme dés d'effet).

SFX : *Fils de l'arène.* Avant d'entreprendre une action comprenant un pouvoir de GÉNIE GÉNÉTIQUE, transférez votre stress mental ou émotionnel vers la main du destin et augmentez d'un degré le pouvoir de GÉNIE GÉNÉTIQUE utilisé pour cette action.

Limitation : *Os creux.* Augmentez d'un degré le stress physique infligé par la force brute pour gagner 1PI.

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

SPECIALITÉS

EXPERT EN ACROBATIES	8	MAÎTRE EN COMBAT	10
EXPERT EN COSMOLOGIE	8	EXPERT EN INTIMIDATION	8

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

JALONS

LIBERTÉ !

- 1 PX quand vous discutez d'un fait d'être emprisonné.
- 3 PX quand vous libérez quelqu'un qui est emprisonné ou réduit en esclavage
- 10 PX quand vous consacrez votre vie de guerrier à libérer tous les êtres sensibles qui sont réduits en esclavage, ou quand vous choisissez d'oublier vos origines et préférez considérer le Mojoverse comme un lointain mauvais rêve.

TUEUR CRÉÉ PAR MOJO

- 1 PX quand vous évoquez votre maison, le Mojoverse.
- 3 PX quand vous commettez un faux-pas social très gênant du fait de votre origine extradimensionnelle.
- 10 PX quand vous adoptez les attentes émotionnelles des Terriens, ou quand vous les rejetez et préférez rester le guerrier froid et distant que Mojo a créé.

