



PHYSIQUE

4

6

8

10

12

MENTAL

4

6

8

10

12

ÉMOTIONNEL

4

6

8

10

12

Affiliations

SOLO

6

DUO

8

ÉQUIPE

10

LOYAUTÉ D'ACIER

IRASCIBLE

FERMIER RUSSE

Compétences

4

+1 PI

8

Groupes de Pouvoirs

TRANSFORMATION EN ACIER ORGANIQUE

ENDURANCE DIVINE

12

VIGUEUR SURHUMAINE

10

FORCE DIVINE

12

**SFX :** *Attaque de Zone.* Visez plusieurs cibles. Pour chaque cible après la première, ajoutez un D6 à votre main et conservez un dé d'effet supplémentaire.

**SFX :** *Invulnérable.* Dépensez 1 PI pour ignorer les résultats de stress ou de traumatisme physiques à moins qu'ils ne soient provoqués par des attaques électromagnétiques.

**SFX :** *Encaisser les Coups.* Dépensez 1 PI pour subir un stress physique destiné à un allié ou ami à proximité.

**Limitation :** *Activation Consciente.* Quand vous êtes neutralisé, endormi ou inconscient, désactivez **TRANSFORMATION EN ACIER ORGANIQUE**. Recouvrez **TRANSFORMATION EN ACIER ORGANIQUE** quand vous guérissez de ce stress ou que vous vous réveillez. Si vous subissez un traumatisme physique, désactivez **TRANSFORMATION EN ACIER ORGANIQUE** jusqu'à ce que vous guérissiez de ce traumatisme.

**Limitation :** *Métal Lourd.* En cas d'attaque magnétique ou à base de Vibranium, ou lorsque vous nagez, transformez un pouvoir de **TRANSFORMATION EN ACIER ORGANIQUE** en une complication et gagnez 1 PI. Activez une opportunité ou supprimez la complication pour recouvrer ce pouvoir.

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

Spécialités

EXPERT EN COMBAT

8

EXPERT EN MENACE

8

EXPERT EN PSYCHOLOGIE

8

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