

MOMENT DE VÉRITÉ

C'est le moment où tu leur montres exactement pourquoi tu es à ta place parmi les super-héros. Tu accomplis des prouesses, tu triomphes de n'importe quel ennemi, même si c'est totalement fou, même si c'est totalement improbable, parce que c'est toi. Leurs mâchoires vont tomber au sol quand tu auras fini. Bien sûr, faire un truc comme ça a tendance à provoquer une attention malvenue ou une dangereuse réputation...

MANOEUVRES D'ÉQUIPE

Quand tu **célèbres une victoire avec quelqu'un**, dis-lui à quel point il est génial et ajoute un point d'équipe. Si à son tour il te dit à quel point tu es génial, ajoute un autre point d'équipe.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, demande-lui de confirmer que tu es à ta place parmi les super-héros. S'il le confirme, coche un potentiel et donne-lui de l'influence sur toi. Sinon, coche l'état émotionnel Furieux et augmente une étiquette au détriment d'une autre (ton choix).

POTENTIEL

☐☐☐☐☐

Quand tu obtiens un 6 ou moins, coche un potentiel.

PROGRESSION

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses. Choisis dans la liste.

- | | |
|---|--|
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute 1 à une de tes étiquettes |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites et ajoute 1 à l'une d'elles |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | |

Quand tu as coché au moins cinq des cases ci-dessus, tu peux cocher les cases ci-dessous.

- | | |
|--|--|
| ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité une deuxième fois | ☐ Prends une manœuvre d'adulte |
| ☐ Change de livret | ☐ Verrouille une étiquette et ajoute 1 à une étiquette de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre d'adulte | ☐ Prends ta retraite ou deviens un parangon de la ville |

AUTRES MANOEUVRES

Tu n'es pas obligé de faire ça. Tu pourrais vivre une vie simple, tranquille, convenable. Ce serait bien, mais... enfin voyons. Des super-pouvoirs ! Des extraterrestres ! Des sorciers ! Des voyages dans le temps ! Tu as perdu la tête, mais quelle importance ? C'est génial. Tout le monde devrait essayer !



L'ENTHOUSIASTE

NOM DE HEROS

NOM CIVIL

APPARENCE

- ambigu, homme, femme, transgenre, variable
- asiatique, blanc, indigène, latino, moyen-oriental, noir
- visage souriant, visage naïf, visage banal, joli minois
- tenue stylée, tenue confortable, tenue simple, tenue décontractée
- costume flashy, costume stylé, costume voyant, costume emblématique

POUVOIRS

Si tu as des super-pouvoirs, ils sont très mineurs et ne sont pas visibles. Si tu as des compétences, tu disposes de l'équipement nécessaire. Choisis deux éléments.

- | | | |
|--|--|---|
| ☐ arc, flèches gadget | ☐ camouflage et furtivité | ☐ passe-muraille |
| ☐ épées | ☐ arts martiaux | ☐ acrobaties |

ÉTIQUETTES

(à la création, ajoute 1 à une étiquette)

DANGEREUX	-2	-1	0	+1	+2	+3
DIFFÉRENT	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAUVEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPÉRIEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMAL	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÉTATS ÉMOTIONNELS

- ☐ **Effrayé** : -2 pour *affronter directement* ; récupération: *s'enfuir devant une difficulté*
- ☐ **Désespéré** : -2 pour *déchaîner tes pouvoirs* ; récupération: *s'abandonner à la facilité*
- ☐ **Démoralisé** : -2 pour *défendre* ou *rejeter l'influence* ; récupération: *se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe*
- ☐ **Coupable** : -2 pour *provoquer* ou *évaluer la situation* ; récupération: *faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité*
- ☐ **Furieux** : -2 pour *réconforter ou soutenir* ou *percer le masque* ; récupération: *blessar quelqu'un ou détruire qq chose d'important*

HISTOIRE

- Comment as-tu obtenu tes pouvoirs ?
- Quand as-tu mis ton costume pour la première fois ?
- Qui, en dehors de l'équipe, pense que tu ne devrais pas être un super-héros ?
- Pourquoi essaies-tu d'être un héros ?
- Pourquoi l'équipe a-t-elle de l'importance pour toi ?

Une fois que tu as fini de décrire ton histoire, présente ton personnage aux autres joueurs, puis détermine ce qui est survenu quand ton équipe s'est réunie pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui a de l'influence sur toi.

QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...

Nous avons vu des signes montrant que cet incident était juste le début de quelque chose de beaucoup plus important. Quels étaient ces signes ?

RELATIONS

_____ est génial(e), et tu sautes sur la moindre occasion de trainer avec lui/elle.

Tu dois faire tes preuves auprès de _____ afin de te sentir vraiment un héros.

INFLUENCE

Tu es si enthousiasmé d'être ici. Donne de l'influence sur toi à trois membres de l'équipe.

MANOEUVRES SPÉCIALES

(Choisis-en deux)

- ☐ **Tout droit - Grimpe - Rampe** : Quand tu *examines une personne ou un lieu*, jette +Normal. Sur un 7-9, pose une question. Sur un 10+, poses-en deux.
 - Quel est mon meilleur moyen de rentrer/ sortir ?
 - Qu'est-il arrivé ici récemment ?
 - Qu'est-ce qui vaut le coup d'être pris, ici ?
 - Qui ou quoi, ici, n'est pas ce qu'il paraît être ?
 - Chez qui est-on, ici ?Sur un jet raté, tu es dans les ennuis jusqu'au cou. Le MJ te dira pourquoi c'est un mauvais endroit.
- ☐ **Aucun pouvoir et pas assez d'entraînement** : Tu es toujours en train de récupérer de nouvelles pièces d'équipement pour rester dans la course. A chaque fois que tu *récupères une pièce d'équipement*, tu peux la considérer comme un nouveau pouvoir et le noter ci-dessous si la ligne est vide.

La *première fois que tu utilises* chaque pièce d'équipement pour *affronter directement une menace, déchaîner tes pouvoirs*, ou *défendre quelqu'un*, tu peux utiliser Normal au lieu de l'étiquette habituelle de la manœuvre.
- ☐ **Je ne te laisserai pas tomber** : Quand tu *aides un membre de l'équipe*, tu peux dépenser 2 points d'équipe pour ajouter +2 à son jet.
- ☐ **Presque un super-héros** : Quand tu *donnes ton nom de super-héros pour la première fois à quelqu'un d'important* (à toi de voir qui est important), jette +Sauveur. Sur une réussite, il a entendu parler de toi : raconte de quel exploit il a entendu parler et dis à quelle étiquette il pense que cet exploit correspond. Sur un 7-9, le MJ te dira quelque chose d'autre dont il a entendu parler, et choisira une autre étiquette qu'il te colle. Sur un jet raté, il ne te prend pas au sérieux ou se méfiera de toi à partir de maintenant.
- ☐ **Toi, tu es chanceux** : Tu as un protégé sous une forme ou une autre, un petit compagnon qui te vient en aide. Choisis trois manœuvres de base et dis au MJ comment ton compagnon t'aide quand tu tentes ces actions. A *chaque fois que ton compagnon pourrait t'aider*, tu as +1 au jet. Si ton compagnon est touché, traite-le comme *encaisser un coup puissant*.
- ☐ **Souffre en silence** : Quand tu te *dresses fermement face à un danger terrifiant*, jette +Sauveur au lieu de +Dangereux pour *affronter directement une menace*.

PULSIONS

Coche quatre pulsions. Quand tu accomplis une des pulsions cochées, barre-la et choisis : coche un potentiel, récupère d'un état émotionnel ou gagne de l'influence sur quelqu'un qui était impliqué. Quand les quatre pulsions sont barrées, coche-en quatre autres. Quand il n'en reste plus à cocher, change de livret, prends ta retraite, ou deviens un paragon de la ville.

- ☐ mener victorieusement l'équipe à la bataille
- ☐ embrasser quelqu'un de dangereux
- ☐ frapper quelqu'un que tu ne devrais probablement pas
- ☐ aider un coéquipier quand il a le plus besoin de toi
- ☐ triompher d'une menace, absolument tout seul
- ☐ surpasser un héros adulte
- ☐ réaliser une cascade insensée
- ☐ sauver la vie d'un coéquipier
- ☐ prendre une cuite avec un coéquipier
- ☐ conduire un véhicule fantastique
- ☐ obtenir un nouveau costume
- ☐ obtenir un nouveau nom de héros
- ☐ gagner le respect d'un héros que tu admires
- ☐ donner un bon coup de poing à un coéquipier
- ☐ rouler des pelles à un coéquipier
- ☐ plaquer un coéquipier
- ☐ arrêter une bagarre avec des mots apaisants
- ☐ dire à quelqu'un tes vrais sentiments pour lui
- ☐ voyager vers un endroit incroyable (ou une époque)
- ☐ rejeter quelqu'un qui te dit «tu n'as rien à faire parmi les super-héros»

MOMENT DE VÉRITÉ

C'est ce que tu fais de mieux. Tu lâches tout, toute ta force, ta rage et ta joie refoulées, et tu détruis tout ce qui se dresse sur ton chemin. Tu es une entreprise de démolition sur pieds. Qu'est-ce qui peut te résister ? Rien. Pas les constructions. Pas les immeubles. Pas les ennemis. Rien. Bien sûr, maintenant les gens qui t'ont créé savent exactement où te trouver...

MANOEUVRES D'ÉQUIPE

Quand tu **célèbres une victoire avec quelqu'un**, fais-en ton amour ou ton rival et coche un potentiel. Si c'est déjà ton amour ou ton rival, tu gagnes de l'influence sur lui et tu coches un autre potentiel.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, donne-lui de l'influence sur toi et prends 2. Utilise ces prises pour l'aider comme si c'étaient des points d'équipe.

POTENTIEL

Quand tu obtiens un 6 ou moins, coche un potentiel.

PROGRESSION

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses. Choisis dans la liste.

- | | |
|--|---|
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites et ajoute 1 à l'une d'elles |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Choisis deux autres rôles pour ton Cœur de Brute |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | |
| ☐ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute 1 à une de tes étiquettes | |

Quand tu as coché au moins cinq des cases ci-dessus, tu peux cocher les cases ci-dessous.

- | | |
|--|--|
| ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité une deuxième fois | ☐ Prends une manœuvre d'adulte |
| ☐ Change de livret | ☐ Verrouille une étiquette et ajoute 1 à une étiquette de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre d'adulte | ☐ Prends ta retraite ou deviens un parangon de la ville |

AUTRES MANOEUVRES

Tu es grand, tu es fort, et tu es coriace. Tu sais ce que se battre veut dire, et c'est ce que tu fais de mieux. Certes, tu as un côté doux, aussi... mais tu ne le montres qu'aux gens qui ont vraiment de l'importance pour toi. Les autres ? Ils peuvent juste goûter de tes poings.



LA BRUTE

NOM DE HÉROS

NOM CIVIL

APPARENCE

- ambigu, homme, femme, transgenre, variable
- asiatique, blanc, indigène, latino, moyen-oriental, noir
- mains calleuses, mains sales, mains inhumaines, mains meurtries
- tenue ample, tenue effilochée, tenue sale, tenue décontractée
- costume simple, costume mémorable, costume exagéré, pas de costume

POUVOIRS

Quelqu'un ou quelque chose t'a changé, transformé en une arme parfaite : doté d'une force incroyable, surhumainement coriace, et combattant hors pair. Décide comment chacun de tes pouvoirs se manifeste.

ÉTIQUETTES

(à la création, ajoute 1 à une étiquette)

DANGEREUX	-2	-1	0	+1	+2	+3
DIFFÉRENT	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAUVEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPÉRIEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMAL	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÉTATS ÉMOTIONNELS

- ☐ **Effrayé** : -2 pour *affronter directement* ; récupération: *s'enfuir devant une difficulté*
- ☐ **Désespéré** : -2 pour *déchaîner tes pouvoirs* ; récupération: *s'abandonner à la facilité*
- ☐ **Démoralisé** : -2 pour *défendre* ou *rejeter l'influence* ; récupération: *se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe*
- ☐ **Coupable** : -2 pour *provoquer* ou *évaluer la situation* ; récupération: *faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité*
- ☐ **Furieux** : -2 pour *réconforter ou soutenir* ou *percer le masque* ; récupération: *blesser quelqu'un ou détruire qq chose d'important*

HISTOIRE

- Qui t'a transformé ?
- Comment t'es-tu échappé ?
- Qui, en dehors de l'équipe, essaie de s'occuper de toi maintenant ?
- Pourquoi essaies-tu d'être un héros ?
- Pourquoi l'équipe a-t-elle de l'importance pour toi ?

Une fois que tu as fini de décrire ton histoire, présente ton personnage aux autres joueurs, puis détermine ce qui est survenu quand ton équipe s'est réunie pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui a de l'influence sur toi.

QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...

Nous avons vaincu un dangereux ennemi. Qui ou quoi était-ce ?

RELATIONS

Tu es amoureux de _____. Tu t'es ouvert à lui/elle à propos de ton passé le plus sordide.

_____ est ton rival. Il a essayé de te contrôler à un moment crucial.

INFLUENCE

Tu es méfiant. Donne de l'influence sur toi à ton Amour et à ton Rival, c'est tout.

MANOEUVRES SPÉCIALES

(Choisis-en deux)

- ☐ **Peau épaisse et fine** : Quand tu es Furieux, tu as +1 pour *déchaîner tes pouvoirs*.
- ☐ **Toi, tu as une tête de trop** : Quand tu *provoques quelqu'un* par des menaces évidentes et des démonstrations de force, utilise +Dangereux au lieu de +Supérieur.
- ☐ **Peur de personne** : Quand tu te *lances dans un combat instinctivement sans songer aux risques*, tu peux augmenter ton étiquette Dangereux au détriment d'une autre étiquette de ton choix.
- ☐ **Là quand on a besoin de moi** : Quand tu *défends quelqu'un*, sur une réussite tu peux prendre 1 au lieu de faire un choix dans la

liste. Par la suite, quand ce quelqu'un est en danger, dépense ta prise pour arriver sur place prêt à l'aider.

- ☐ **Un éléphant dans un magasin de porcelaine** : Quand tu *affrontes directement une menace*, tu peux choisir d'occasionner des dommages collatéraux importants à ton environnement pour pouvoir faire un choix supplémentaire dans la liste, même sur un jet raté.
- ☐ **Les lois de la Physique ? Quelles lois de la Physique ?** : Quand tu *déchaînes tes pouvoirs* pour foncer à travers une barrière insurmontable, jette +Dangereux au lieu de +Différent.

UN COEUR DE BRUTE

Tu as toujours exactement un amour et un rival. Tu peux changer d'amour ou de rival quand tu le souhaites ; donne alors de l'influence sur toi à l'objet de ton affection ou de ton dédain. Prends +1 à toute action qui impressionne ton amour ou frustre ton rival.

Amour :

Rival :

Choisis un rôle que tu remplis habituellement pour ton amour ou ton rival :

- ☐ **Défenseur** : Quand tu *accours pour défendre ton amour ou ton rival*, utilise +Dangereux au lieu de +Sauveur.
- ☐ **Ami** : Quand tu *réconfortes ou soutiens ton amour ou ton rival*, coche un potentiel si tu réussis ton jet. Quand *ton amour ou ton rival te réconforte ou te soutient*, coche un potentiel quand il réussit son jet.
- ☐ **Oreille attentive** : Quand tu *perces le masque*

de ton amour ou de ton rival, tu peux lui laisser te poser une question lui aussi ; dans ce cas tu pourras toi-même lui poser une question supplémentaire, même sur un jet raté. Ces questions supplémentaires n'ont pas besoin d'être dans la liste.

- ☐ **Facilitateur** : Quand tu *provoques ton amour ou ton rival*, jette +Dangereux si tu essaies de l'amener à effectuer une action inconsidérée.

MOMENT DE VÉRITÉ

C'est là que tu leur montres ce que tu es vraiment. Que tu sois le héros sous le masque du rebelle... ou celui qui peut faire les choix difficiles que les héros ne peuvent pas faire. Tu fais ce qu'il faut faire pour montrer cette vérité, que ce soit sauver la situation à toi tout seul ou arrêter un super-vilain une bonne fois pour toutes. Évidemment, une fois que tu as montré ce que tu es vraiment, il n'y a plus moyen de faire le clown comme avant...

MANOEUVRES D'ÉQUIPE

Quand tu **célèbres une victoire avec quelqu'un**, demande-lui s'il pense que tu es cool. S'il répond oui, donne-lui de l'influence sur toi et gagne de l'influence sur lui. S'il dit non, coche un état émotionnel ou rejette-le immédiatement. Si c'est un membre de l'équipe, quelle que soit sa réponse ajoute un point d'équipe.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, donne-lui de l'influence sur toi, et demande-lui qui il aimerait que tu sois. Coche un potentiel si tu lui montres que tu es cette personne. Si c'est un membre de l'équipe, quelle que soit sa réponse ajoute un point d'équipe.

POTENTIEL

Quand tu obtiens un 6 ou moins, coche un potentiel.

☐☐☐☐☐

PROGRESSION

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses. Choisis dans la liste.

- | | |
|--|---|
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites et ajoute 1 à l'une d'elles |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Ajoute 1 à deux étiquettes de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | |
| ☐ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute 1 à une de tes étiquettes | |

Quand tu as coché au moins cinq des cases ci-dessus, tu peux cocher les cases ci-dessous.

- | | |
|--|--|
| ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité une deuxième fois | ☐ Prends une manœuvre d'adulte |
| ☐ Change de livret | ☐ Verrouille une étiquette et ajoute 1 à une étiquette de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre d'adulte | ☐ Prends ta retraite ou deviens un paragon de la ville |

AUTRES MANOEUVRES

Tu as ces pouvoirs trop cool. Mais tout le monde n'arrête pas de te dire comment tu devrais les utiliser. Tu sais de quoi ils ont besoin ? De quelqu'un pour leur poser des problèmes, pour être sûr qu'ils n'arrivent pas à leurs fins à chaque fois.
Et tu es le héros parfait pour faire ça.



LE DÉLINQUANT

NOM DE HÉROS

NOM CIVIL

APPARENCE

- ambigu, homme, femme, transgenre, variable
- asiatique, blanc, indigène, latino, moyen-oriental, noir
- regard rieur, regard blasé, regard méfiant, regard haineux
- tenue décontractée, tenue dépenaillée, tenue rebelle, tenue voyante
- costume écriqué, costume tapageur, costume ridicule, costume bon marché, pas de costume

POUVOIRS

Tes pouvoirs sont trompeurs ou frustrants. Choisis-en deux.

- | | | |
|--|--|--|
| ☐ téléportation | ☐ gadgets et piratage | ☐ contrôle des émotions |
| ☐ illusions | ☐ armes psychiques | ☐ annulation des pouvoirs |

ÉTIQUETTES

(à la création, ajoute 1 à une étiquette)

DANGEREUX	-2	-1	0	+1	+2	+3
DIFFÉRENT	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAUVEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPÉRIEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMAL	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÉTATS ÉMOTIONNELS

- ☐ **Effrayé** : -2 pour *affronter directement* ; récupération: *s'enfuir devant une difficulté*
- ☐ **Désespéré** : -2 pour *déchaîner tes pouvoirs* ; récupération: *s'abandonner à la facilité*
- ☐ **Démoralisé** : -2 pour *défendre* ou *rejeter l'influence* ; récupération: *se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe*
- ☐ **Coupable** : -2 pour *provoquer* ou *évaluer la situation* ; récupération: *faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité*
- ☐ **Furieux** : -2 pour *réconforter ou soutenir* ou *percer le masque* ; récupération: *blessé quelqu'un ou détruire qq chose d'important*

HISTOIRE

- Comment as-tu obtenu tes pouvoirs ?
- Que fais-tu pour le plaisir ?
- Qui, en dehors de l'équipe, pense que tu vaudrais mieux que ce que tu crois ?
- Pourquoi essaies-tu d'être un héros ?
- Pourquoi l'équipe a-t-elle de l'importance pour toi ?

Une fois que tu as fini de décrire ton histoire, présente ton personnage aux autres joueurs, puis détermine ce qui est survenu quand ton équipe s'est réunie pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui a de l'influence sur toi.

QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...

Nous avons enfreint des règles majeures pour gagner le combat. Quelles règles avons-nous enfreintes ? De quelle autorité émanent-elles ?

RELATIONS

Tu continues d'essayer d'impressionner _____ avec tes singeries.

_____ et toi avez effectué ensemble une action d'éclat incroyable, bien qu'illégale.

INFLUENCE

Tu te soucies des autres plus que tu ne le prétends. Donne de l'influence sur toi à trois coéquipiers.

MANOEUVRES SPÉCIALES

(Choisis-en trois)

- ☐ **Esprit de contradiction** : Quand quelqu'un *essaie de percer ton masque, de te reconforter ou soutenir, ou de te provoquer*, tu peux t'y opposer. Lance +Supérieur. Sur une réussite, il prend -2. Sur un 10+, tu gagnes aussi de l'influence sur lui ou tu récupères d'un état émotionnel. Sur un jet raté, il obtient un 10+ quelque soit le résultat qu'il a obtenu sur ses dés et tu coches un état émotionnel de son choix.
- ☐ **Peu importe ce que tu penses !** : Quand tu *rejettes l'influence de quelqu'un*, prends +2.
- ☐ **Une équipe ? Quelle équipe ?** : Quand tu *dépenses des points d'équipe égoïstement*, tu récupères d'un état émotionnel ou tu coches un potentiel. Lors d'une session, *la première fois que tu dépenses un point d'équipe* pour aider un coéquipier, prends +1 à suivre.
- ☐ **Esprit criminel** : Quand tu *évalues la situation*, tu peux toujours poser l'une des questions suivantes, même sur un jet raté :
 - Qu'est-ce qui peut m'être utile ou a de la valeur à mes yeux ici ?
 - Quelle est la meilleure manière d'exaspérer ou de provoquer _____ ?
 - Quel est le meilleur moyen d'entrer ou de traverser ?
- ☐ **Fauteur de troubles** : Quand tu *aides un coéquipier par des actions destructives, des actions criminelles ou des infractions*, tu peux lui donner +2 au lieu de +1 quand tu dépenses un point d'équipe.
- ☐ **Regardez-vous attentivement ?** : Quand tu *trompes, distrais ou induis en erreur quelqu'un*, lance +Supérieur. Sur une réussite, il se fait avoir, au moins pour un moment. Sur un 7-9, choisis deux options. Sur un 10+, choisis-en trois.
 - Tu provoques une opportunité
 - Tu mets en évidence une faiblesse ou un défaut
 - Tu l'embrouilles pour un bon moment
 - Tu évites les répercussions
 Sur un jet raté, tu es empêtré jusqu'au cou et sous pression ; coche un état émotionnel.

MOMENT DE VÉRITÉ

Les picotements irritants de la peur de ton Destin Funeste, toujours dans ta tête... cela te retient la plupart du temps. Mais ici et maintenant ? Cela te donne la confiance nécessaire pour faire l'impossible. Après tout, qu'est-ce qui pourrait arriver de pire ? Est-ce pire que ton Destin Funeste ? Accomplis l'impossible. Accomplis n'importe quelle prouesse. Mais avance ton Compte à Rebours quand tu auras fini.

MANOEUVRES D'ÉQUIPE

Quand tu **célèbres une victoire avec quelqu'un**, donne-lui de l'influence sur toi et dépense un point d'équipe pour décocher une case de ton Compte à Rebours.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, donne-lui de l'influence sur toi et demande-lui s'il pense qu'il y a encore un espoir. S'il répond oui, coche un potentiel ou efface une coche de ton Compte à Rebours. S'il répond non, coche un état émotionnel ou une case de ton Compte à Rebours.

POTENTIEL

Quand tu obtiens un 6 ou moins, coche un potentiel.

PROGRESSION

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses. Choisis dans la liste.

- | | |
|--|---|
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Décoche un Signe du Destin. tu perds l'accès à cette manœuvre pour l'instant |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Prends Accumulation et trois Embrasements (du livret de la Nova) |
| ☐ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute 1 à une de tes étiquettes | |
| ☐ Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites et ajoute 1 à l'une d'elles | |

Quand tu as coché au moins cinq des cases ci-dessus, tu peux cocher les cases ci-dessous.

- | | |
|--|--|
| ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité une deuxième fois | ☐ Prends une manœuvre d'adulte |
| ☐ Affronte ton destin selon tes termes ; si tu survis, change de livret | ☐ Verrouille une étiquette et ajoute 1 à une étiquette de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre d'adulte | ☐ Deviens un Parangon de la ville pour le temps qu'il te reste |

AUTRES MANOEUVRES

Quelque chose en lien avec tes pouvoirs te condamne à une fin tragique. C'est juste une question de temps, avant que tu doives affronter ton destin. Jusque là, cependant... tu as un ennemi juré, une Némésis qui doit être combattue et un monde qui doit être sauvé. Après tout, il vaut mieux s'embraser que juste disparaître...

LE CONDAMNÉ

NOM DE HÉROS

NOM CIVIL

APPARENCE

- ambigu, homme, femme, transgenre, variable
- asiatique, blanc, indigène, latino, moyen-oriental, noir
- regard hanté, regard furieux, regard vide, regard d'acier
- tenue modeste, tenue médicale, tenue officielle, tenue autoadaptable
- pas de costume, costume autoadaptable, costume médical, costume lugubre, scaphandre de confinement

POUVOIRS

Tes pouvoirs sont liés à ton Destin Funeste ; pense à sa nature quand tu les choisis. Choisis-en jusqu'à trois.

- | | | |
|---|--|---|
| ☐ télékinésie | ☐ manipulation de la mémoire | ☐ constructions psychiques |
| ☐ transmutation du corps | ☐ force et rapidité surhumaines | ☐ absorption de vitalité |

NÉMÉSIS

Tu as une némésis, un ennemi puissant et épique représentant ou incarnant ton Destin Funeste. Le vaincre te demandera de donner tout ce que tu as, dans le temps qu'il te reste.

Qui est ta némésis ? _____

A la fin de chaque session, réponds à la question : As-tu fait des progrès dans ta quête pour vaincre ta Némésis ? Si la réponse est oui, coche un potentiel. Si la réponse est non, avance ton Compte à Rebours.



ÉTIQUETTES

(à la création, ajoute 1 à une étiquette)

DANGEREUX	-2	-1	0	+1	+2	+3
DIFFÉRENT	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAUVEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPÉRIEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMAL	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÉTATS ÉMOTIONNELS

- ☐ **Effrayé** : -2 pour *affronter directement* ; récupération: *s'enfuir devant une difficulté*
- ☐ **Désespéré** : -2 pour *déchaîner tes pouvoirs* ; récupération: *s'abandonner à la facilité*
- ☐ **Démoralisé** : -2 pour *défendre* ou *rejeter l'influence* ; récupération: *se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe*
- ☐ **Coupable** : -2 pour *provoquer* ou *évaluer la situation* ; récupération: *faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité*
- ☐ **Furieux** : -2 pour *réconforter ou soutenir* ou *percer le masque* ; récupération: *blessar quelqu'un ou détruire qq chose d'important*

HISTOIRE

- Quand as-tu découvert ton destin funeste pour la première fois ?
- Comment as-tu obtenu ton Sanctuaire ?
- Pourquoi luttas-tu contre ta Némésis ?
- Qui, en dehors de l'équipe, est crucial pour la défaite de ta Némésis ?
- Pourquoi l'équipe a-t-elle de l'importance pour toi ?

Une fois que tu as fini de décrire ton histoire, présente ton personnage aux autres joueurs, puis détermine ce qui est survenu quand ton équipe s'est réunie pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui a de l'influence sur toi.

QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...

Nous avons payé un prix énorme pour la victoire. Quel était ce prix ?

RELATIONS

Tu as tout dit à _____ à-propos de ton destin et du danger que tu cours.

Tu adorerais embrasser _____ avant d'affronter ton destin.

INFLUENCE

Ces personnes ont de l'importance pour la tâche que tu dois accomplir. Donne de l'influence à deux membres de l'équipe.

DESTIN FUNESTE

Tu es condamné. Peut-être que tes pouvoirs sont en train de te tuer, ou peut-être que tu es pourchassé impitoyablement, ou peut-être que tu portes en toi l'Apocalypse. D'une manière ou d'une autre, ton avenir est sinistre. Sélectionne deux actes qui, quand tu les accomplis, te rapprochent de ton Destin Funeste :

- ☐ te surmener
- ☐ affronter seul le danger
- ☐ montrer de la compassion
- ☐ blesser des innocents
- ☐ faire peur à des êtres chers
- ☐ en parler ouvertement

Quand tu effectues l'un de ces actes, coche une case de ton Compte à Rebours :

Compte à Rebours :

☐

☐

☐

☐

☐

Quand toutes les cases sont cochées, coche un nouveau Signe du Destin.

SIGNES DU DESTIN

Tu gagnes de nouveaux pouvoirs à mesure que tu te rapproches de l'inévitable. Choisis un signe du destin à la création du personnage.

- ☐ **Sombres Prémonitions** : Coche ton Compte à Rebours pour avoir une vision en rapport avec la situation actuelle. Après avoir eu cette vision, pose une question au MJ : il répondra honnêtement.
 - ☐ **Pouvoirs infinis** : Coche ton Compte à Rebours pour utiliser (une fois) un Pouvoir provenant de n'importe quel livret.
 - ☐ **Portail** : Coche ton Compte à Rebours pour apparaître dans une scène avec le personnage de ton choix.
 - ☐ **En flammes** : Coche ton Compte à Rebours pour ignorer une des conditions imposées par le MJ lorsque tu fais appel aux ressources de ton Sanctuaire.
 - ☐ **Stimulé** : Coche ton Compte à Rebours pour utiliser une manœuvre d'adulte, une fois.
- Quand tu as coché les cinq Signes du Destin et que la dernière case de ton Compte à Rebours est cochée, tu coches la case «Ton destin funeste s'accomplit.»
- ☐ **Ton Destin Funeste s'accomplit** : affronte-le et péris.

SANCTUAIRE

Tu disposes d'un endroit dans lequel tu peux te reposer, récupérer, et méditer sur tes pouvoirs. Choisis et souligne trois ressources disponibles dans ton sanctuaire :

Un conseiller, un adjoint ou un assistant ; des verrous et des pièges ; une bibliothèque d'ouvrages de grande valeur ; des reliques mystiques éparpillées ; un téléportail ; une enceinte de confinement ; un puissant ordinateur ; des outils utiles ; un espace de méditation ; une source de pouvoir ; un système d'amélioration des pouvoirs ; de l'équipement médical ; de l'art, de la musique et de la nourriture.

Choisis et souligne deux inconvénients :

D'accès difficile pour toi ; attire une attention dangereuse ; emplacement connu de nombreuses personnes ; facilement endommagé ou trafiqué ; lié profondément à ton destin.

Quand tu fais appel aux ressources de ton Sanctuaire pour résoudre un problème, dis ce que tu veux faire. Le MJ te donnera une à quatre conditions à remplir pour y parvenir :

- ☐ Avant, tu dois _____
- ☐ Tu devras obtenir _____
- ☐ Tu auras besoin de l'aide de _____
- ☐ Le mieux que tu peux faire est une version moindre, peu fiable et limitée.
- ☐ Tu devras cocher une case de ton Compte à Rebours
- ☐ Toi et ton groupe allez être menacés par _____

MOMENT DE VÉRITÉ

Ton masque est un mensonge, et une partie de toi l'a toujours su. Peu importe si d'autres peuvent le voir. Tu es celui qui peut accomplir l'impossible. Bas le masque. Mets le costume. Et tu vas sauver la situation. Bien sûr, il vaut mieux espérer que personne de mal intentionné ne te regarde...

MANOEUVRES D'ÉQUIPE

Quand tu **célèbres une victoire avec quelqu'un**, demande-lui s'il te voit comme la personne portant le masque ou la personne cachée dessous. Dans le premier cas, coche un potentiel et récupère d'un état émotionnel. Dans le second cas, gagne de l'influence sur lui si tu te dévoiles.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, dis-lui un secret sur qui tu es. Donne-lui de l'influence, et augmente ton étiquette Normal au détriment de l'étiquette de ton Masque.

POTENTIEL

Quand tu obtiens un 6 ou moins, coche un potentiel.

PROGRESSION

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses. Choisis dans la liste.

- | | |
|--|--|
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Change l'étiquette de ton Masque ; ajoute 1 à la nouvelle étiquette de ton Masque |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Prends des Pulsions du livret de l'Enthusiaste |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | |
| ☐ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute 1 à une de tes étiquettes | |

Quand tu as coché au moins cinq des cases ci-dessus, tu peux cocher les cases ci-dessous.

- | | |
|--|--|
| ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité une deuxième fois | ☐ Prends une manœuvre d'adulte |
| ☐ Change de livret | ☐ Verrouille une étiquette et ajoute 1 à une étiquette de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre d'adulte | ☐ Prends ta retraite ou deviens un parangon de la ville |

AUTRES MANOEUVRES

Debout. Petit-déjeuner. École. Boulot. Devoirs. Dodo. Et c'est reparti. Cela te ronge, d'être coincé dans cette vie banale, incapable de changer les choses véritablement. C'est à dire... jusqu'à ce que tu mettes le masque. Et là, tu peux être quelqu'un d'autre : un héros.

LE MASQUE

NOM DE HÉROS

NOM CIVIL

APPARENCE

- ambigu, homme, femme, transgenre, variable
- asiatique, blanc, indigène, latino, moyen-oriental, noir
- tenue banale, tenue élégante, tenue habillée, tenue chic
- costume emblématique, costume de camouflage, costume troublant, costume tape-à-l'œil
- masque sans traits distinctifs, casque, masque de personnage, petit masque, capuche, déguisement complet

POUVOIRS

Ton apparence n'est pas modifiée par tes pouvoirs, et tu peux garder tes pouvoirs cachés. Tu as des aptitudes physiques surhumaines (force, agilité, solidité), et choisis deux autres pouvoirs :

- | | | |
|---|---|---|
| ☐ contrôle des rongeurs/insectes | ☐ toiles d'araignées | ☐ mobilité incroyable |
| ☐ absorption d'énergie | ☐ sens surnaturels | ☐ imitation de substance |
| ☐ génération d'os, de venin, ou de | | |



ÉTIQUETTES

(à la création, ajoute 1 à une étiquette)

DANGEREUX	-2	-1	0	+1	+2	+3
DIFFÉRENT	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAUVEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPÉRIEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMAL	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÉTATS ÉMOTIONNELS

- ☐ **Effrayé** : -2 pour *affronter directement* ; récupération: *s'enfuir devant une difficulté*
- ☐ **Désespéré** : -2 pour *déchaîner tes pouvoirs* ; récupération: *s'abandonner à la facilité*
- ☐ **Démoralisé** : -2 pour *défendre* ou *rejeter l'influence* ; récupération: *se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe*
- ☐ **Coupable** : -2 pour *provoquer* ou *évaluer la situation* ; récupération: *faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité*
- ☐ **Furieux** : -2 pour *réconforter ou soutenir* ou *percer le masque* ; récupération: *blessar quelqu'un ou détruire qq chose d'important*

HISTOIRE

- Quand as-tu mis le masque pour la première fois ? Pourquoi ?
- Pourquoi gardes-tu ton identité secrète ?
- Qui, en dehors de l'équipe, connaît ta double identité ?
- Qui pense du mal de ton identité de héros ?
- Pourquoi l'équipe a-t-elle de l'importance pour toi ?

Une fois que tu as fini de décrire ton histoire, présente ton personnage aux autres joueurs, puis détermine ce qui est survenu quand ton équipe s'est réunie pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui a de l'influence sur toi.

QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...

Nous avons sauvé la vie de quelqu'un d'important pour la ville ou pour nous. Qui était-ce ? Pourquoi est-il important ?

RELATIONS

_____ t'a connu d'abord par ton identité civile.

Tu as refusé de révéler ton identité secrète à _____ quand il te l'a demandé.

INFLUENCE

Tu admires tes coéquipiers ; ils semblent maîtriser le truc d'être un super-héros. Donne de l'influence sur toi à deux d'entre eux.

MANOEUVRES SPÉCIALES

(Tu commences avec Le Masque et deux autres de ton choix)

- ☒ **Le Masque** : Tu portes un masque et caches ta vraie identité. Choisis quelle étiquette tu essaies d'incarner quand tu portes ton masque :
 - ☐ Différent ☐ Dangereux ☐ Sauveur ☐ Supérieur
 Une fois par session, quand *tu affirmes ton identité héroïque ou au contraire ton identité secrète* : tu peux alors substituer la valeur de ton étiquette Normal avec celle de l'étiquette de ton Masque. Quand tu *révèles ton identité secrète à quelqu'un qui ne la connaissait pas déjà*, coche un potentiel.
- ☐ **Coup de poker** : Quand tu *t'engages à sauver quelqu'un ou à vaincre un terrible ennemi*, coche un état émotionnel et prends +1 continu pour tous les jets liés directement à cet objectif. À la fin de toute scène dans laquelle tu ne fais pas de progrès vers cet objectif, coche un état émotionnel. Quand tu accomplis ton objectif, coche un potentiel.
- ☐ **Je suis ce que tu vois** : Quand tu *passes du temps à parler avec quelqu'un de ton identité*, tu peux lui demander quelle étiquette il veut t'imposer ; son joueur te répondra honnêtement. Si tu acceptes ce qu'il te dit, prends +1 à suivre et/ou bien coche un potentiel, ou bien récupère d'un état émotionnel.

- ☐ **Aimable et poli** : Quand tu *essaies d'utiliser ton identité civile pour tromper, escroquer ou te faufiler au-delà de quelqu'un*, lance +Normal. Sur une réussite, il se laisse prendre. Sur un 7-9, choisis une option :
 - tu es toujours sous surveillance
 - tu laisses quelque chose d'incriminant derrière toi
 - tu es obligé de passer pour un idiot ou de te ridiculiser pour que ça passe
 Sur un jet raté, une de tes obligations pointe le bout de son nez.
- ☐ **Je te sauverai !** : Tu es prêt à payer cher pour garder tes proches en sécurité. Révèle ton identité secrète à un spectateur ou coche un état émotionnel pour *défendre* un proche comme si tu avais obtenu un 12+.
- ☐ **J'avais tout prévu** : Quand tu révèles un piège que tu avais laissé pour quelqu'un en utilisant tes pouvoirs, lance + l'étiquette de ton Masque. Sur une réussite, ton adversaire tombe dans le piège, et tu gagnes une ouverture ou une opportunité contre lui. Sur un 10+, prends +1 à suivre pour tirer parti de cette ouverture ou de cette opportunité. Sur un jet raté, le piège déclenche malencontreusement une situation dangereuse.

IDENTITÉ SECRÈTE ET OBLIGATIONS

Ta vie civile est assortie de certaines obligations. Choisis-en trois.

Petits boulots : barman, serveur, stagiaire, animateur, hôte ou hôtesse d'accueil, vendeur, livreur, employé d'un fast-food, hotlineur

Ecole : travail scolaire et devoirs à rendre, équipe d'athlétisme, club d'échecs, club de photographie, association étudiante

Maison : personne à charge dont il faut s'occuper, corvées de ménage, factures à payer, rôle de tuteur ou de parent de substitution à assumer

Liens sociaux : être cher, meilleur ami, popularité, parent proche, entraîneur/éducateur/enseignant

Quand du temps passe, lance +Normal pour voir comment tu gères tes obligations. Sur une réussite, les choses se passent plutôt bien : l'une de tes obligations t'apporte un avantage ou une opportunité. Sur un 7-9, tu as manqué à l'une de tes obligations, de ton choix. Sur un jet raté, tu n'as pas donné à ta vie normale l'attention qu'elle mérite ; le MJ choisit deux obligations qui se rappellent durement à ton souvenir.

MOMENT DE VÉRITÉ

C'est le moment où tu montres à quel point le costume te va. Tu prends le contrôle de tous tes pouvoirs, et tu remportes des défis insurmontables pour prouver que tu mérites le nom que tu portes. Tu accomplis des exploits que même tes prédécesseurs n'ont pu faire. Bien sûr, après que tu aies prouvé quelque chose comme cela, tu peux t'attendre à ce qu'encre plus de responsabilités soient placées sur tes épaules...

MANOEUVRES D'ÉQUIPE

Quand tu **célèbres une victoire avec quelqu'un**, dis-lui si tu le considères comme un égal. Si effectivement tu le considères ainsi, donne-lui de l'influence sur toi et coche un potentiel. Si tu ne le considères pas comme un égal, augmente Supérieur au détriment d'une autre étiquette de ton choix.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, dis-lui un secret au sujet de ton héritage (y compris provenant de ton propre ressenti) pour récupérer d'un état ou lui donner de l'influence sur toi.

POTENTIEL

Quand tu obtiens un 6 ou moins, coche un potentiel.

PROGRESSION

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses. Choisis dans la liste.

- | | |
|--|--|
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites et ajoute 1 à l'une d'elles |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Prends un Sanctuaire comme dans le livret du Condamné |
| ☐ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute 1 à une de tes étiquettes | ☐ Déverrouille les deux pouvoirs restants de l'ensemble de pouvoirs de ton héritage |

Quand tu as coché au moins cinq des cases ci-dessus, tu peux cocher les cases ci-dessous.

- | | |
|--|--|
| ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité une deuxième fois | ☐ Prends une manœuvre d'adulte |
| ☐ Change de livret | ☐ Verrouille une étiquette et ajoute 1 à une étiquette de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre d'adulte | ☐ Prends ta retraite ou deviens un parangon de la ville |

AUTRES MANOEUVRES

Tu es le dernier d'une lignée héroïque, une famille qui partage un nom et une cause. Maintenant, tout le monde te regarde et attend de voir si tu as ce qu'il faut pour être à la hauteur de cette tradition. Pas trop de pression, ça va ?

L'HÉRITIER

NOM DE HÉROS

NOM CIVIL

APPARENCE

- ambigu, homme, femme, transgenre, variable
- asiatique, blanc, indigène, latino, moyen-oriental, noir
- tenue confortable, uniforme de ton école, tenue traditionnelle, tenue à la mode
- costume moderne, costume traditionnel, costume unique, costume du prédécesseur
- insigne animal, insigne en forme de lettre, insigne en forme de symbole, pas d'insigne

POUVOIRS

Tu as des pouvoirs qui ressemblent à ceux de ton héritage. Choisis un ensemble de pouvoirs, mais barres-en deux que tu n'as pas encore :

- | | |
|--|--|
| ☐ super-force, invincibilité, rayons oculaires, vol, super-sens | ☐ armure divine, armes magiques, puissance mythique, vitesse légendaire, beauté divine |
| ☐ super vitesse, régénération, déphasage, apprentissage et lecture super rapides, manipulation de l'air | ☐ contrôle des ombres, portails obscurs, brouillage mental, cape d'ombre, sens de l'ombre |
| ☐ perfection athlétique, déduction Holmésienne, fabrication de gadgets, intimidation, réputation redoutable | |



ÉTIQUETTES

(à la création, ajoute 1 à une étiquette)

DANGEREUX	-2	-1	0	+1	+2	+3
DIFFÉRENT	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAUVEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPÉRIEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMAL	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÉTATS ÉMOTIONNELS

- ☐ **Effrayé** : -2 pour *affronter directement* ; récupération: *s'enfuir devant une difficulté*
- ☐ **Désespéré** : -2 pour *déchaîner tes pouvoirs* ; récupération: *s'abandonner à la facilité*
- ☐ **Démoralisé** : -2 pour *défendre* ou *rejeter l'influence* ; récupération: *se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe*
- ☐ **Coupable** : -2 pour *provoquer* ou *évaluer la situation* ; récupération: *faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité*
- ☐ **Furieux** : -2 pour *réconforter ou soutenir* ou *percer le masque* ; récupération: *blessar quelqu'un ou détruire qq chose d'important*

HISTOIRE

- Quand es-tu devenu officiellement héritier de ton héritage ?
- Quel est le plus grand accomplissement de ton héritage ?
- Comment le public perçoit-il ton héritage ?
- Quel lien y a-t-il entre ton héritage et tes raisons d'être un héros ?
- Pourquoi l'équipe a-t-elle une importance pour toi ?

Une fois que tu as fini de décrire ton histoire, présente ton personnage aux autres joueurs, puis détermine ce qui est survenu quand ton équipe s'est réunie pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui a de l'influence sur toi.

QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...

Toute réflexion faite, nous avons bien agi et impressionné un héros établi. De qui s'agissait-il ?

RELATIONS

Tu as été attrapé une fois avec _____ en train de faire quelque chose qui a fait honte à ton héritage.

Tu fais confiance à _____ et tu lui as révélé un secret important de ton héritage.

INFLUENCE

Tu fais partie de cette équipe, pour le meilleur et pour le pire. Tu es attentif à ce que pensent tes coéquipiers : donne-leur à tous de l'influence sur toi.

MANOEUVRES SPÉCIALES

(Choisis-en deux)

- ☐ **Choisir le bon combat** : Quand tu *retiens tes coups en affrontant directement une menace*, tu peux lancer +Sauveur au lieu de +Dangereux. Si tu le fais, tu ne peux pas choisir d'impressionner, de surprendre ou d'effrayer ton adversaire.
- ☐ **Je sais qui je suis** : Une fois par scène, quand tu *défends un membre de l'équipe* tu peux augmenter Sauveur au détriment d'une autre étiquette en plus des autres bénéfices de la manœuvre, même sur un jet raté. Si tu le fais, ajoute 1 point d'équipe.
- ☐ **Mots du passé** : Quand tu *demandes conseil à l'un de tes aînés*, dis-lui le problème que tu rencontres, et pose-lui une question à propos de ce problème. Il répondra honnêtement et te dira quoi faire. Prends +1 continu si tu l'écoutes et agis selon son conseil. Si tu n'en fais qu'à ta tête, coche un potentiel.
- ☐ **Digne héritier** : Quand tu *gagnes de l'influence sur quelqu'un de ton héritage*, quand *quelqu'un de ton héritage modifie tes étiquettes*, ou quand tu *donnes de l'influence sur toi à un membre de ton héritage*, coche un potentiel et prends +1 à suivre.
- ☐ **N'abandonne jamais** : Quand tu *encaisses un coup puissant de la part de quelqu'un de beaucoup plus puissant que toi*, utilise cette action plutôt que la manœuvre de base. Lance +Sauveur. Sur une réussite, tu résistes et choisis 1. Sur un 7-9, coche un état émotionnel.
 - tu gagnes une opportunité ou une ouverture contre l'attaquant
 - tu te reprends et cela inspire le groupe ; ajoute 1 point d'équipe
 - tu conserves l'attention de l'attaquantSur un jet raté, tu vas au tapis bien comme il faut, mais en laissant ton adversaire déséquilibré et vulnérable.
- ☐ **Symbole d'autorité** : Quand tu *donnes à un PNJ un ordre basé sur une autorité qu'il reconnaît*, jette +Sauveur. Sur une réussite, il choisit une option :
 - il fait ce que tu as exigé
 - il s'écarte de ton chemin
 - il t'attaque en étant désavantagé
 - il se figeSur un 10+, tu prends aussi +1 à suivre contre lui. Sur un jet raté, il fait comme il veut et tu as -1 à suivre contre lui.

HÉRITAGE

Ton héritage est quelque chose d'important dans la ville. Nomme les différents membres de ton héritage (au moins deux) :

_____ est toujours actif et important dans la ville.
_____ est à la retraite et est très critique, sermonneur, donneur de leçons.
_____ est le prochain membre possible de ton héritage.
_____ est le plus grand adversaire que ton héritage ait jamais combattu... et il est toujours en liberté.

Quand *du temps passe*, lance +Sauveur pour voir ce que les membres de ton héritage pensent de tes exploits et comment ils y réagissent. Avant de jeter les dés, demande aux autres joueurs de répondre à ces questions sur ta prestation. Retire 1 au jet pour chaque «non.»

- As-tu défendu les traditions de ton héritage ?
- As-tu maintenu l'image de ton héritage ?
- As-tu rendu les autres membres de ton héritage fiers de toi ?

Sur une réussite, un membre de ton héritage t'adresse un encouragement significatif, une opportunité, ou un avantage. Sur un 7-9, un autre est contrarié par tes actions les plus récentes, et va faire connaître son mécontentement. Sur un jet raté, quelque chose que tu as fait a donné un coup de pied dans la fourmilière – attends-toi à ce que plusieurs membres de ton héritage se mêlent de tes affaires.

MOMENT DE VÉRITÉ

Ton esprit s'ouvre, et tu peux voir le monde autour de toi comme jamais auparavant. Tu peux le contrôler, à volonté, avec facilité. Bien sûr, distordre la réalité peut avoir des conséquences, mais quand tu deviens tel un dieu ... comment pourrais-tu t'inquiéter ?

MANOEUVRES D'ÉQUIPE

Quand tu **célèbres une victoire avec quelqu'un**, demande-lui s'il y a de la peur dans ses yeux quand il te regarde. S'il répond non, tu as +1 à suivre et tu peux cocher un potentiel. S'il répond oui, augmente immédiatement ton étiquette Dangereux au détriment de ton étiquette Sauveur.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, dis-lui comment il pourrait l'arrêter, s'il fallait en venir là. Donne-lui de l'influence sur toi et récupère d'un état émotionnel.

POTENTIEL

Quand tu obtiens un 6 ou moins, coche un potentiel.

PROGRESSION

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses. Choisis dans la liste.

- | | |
|--|--|
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Déverrouille trois nouveaux embrasements |
| ☐ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute 1 à une de tes étiquettes | ☐ Déverrouille trois nouveaux embrasements |
| ☐ Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites et ajoute 1 à l'une d'elles | ☐ Prends le Cœur de Brute du livret de la Brute |

Quand tu as coché au moins cinq des cases ci-dessus, tu peux cocher les cases ci-dessous.

- | | |
|--|--|
| ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité une deuxième fois | ☐ Prends une manœuvre d'adulte |
| ☐ Change de livret | ☐ Verrouille une étiquette et ajoute 1 à une étiquette de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre d'adulte | ☐ Prends ta retraite ou deviens un parangon de la ville |

AUTRES MANOEUVRES

Tu es une fontaine de pouvoir.
Canalise-le, et tu peux refaire
le monde exactement comme tu
le souhaites. Déchaîne-le, et
tu peux faire des miracles.
C'est merveilleux... et terrifiant.
Perds le contrôle même une
seconde, et des gens seront
blessés. Ou pire.

LA NOVA

NOM DE HÉROS

NOM CIVIL

APPARENCE

- ambigu, homme, femme, transgenre, variable
- asiatique, blanc, indigène, latino, moyen-oriental, noir
- peau luisante, peau non organique, peau marquée, peau normale
- tenue à la mode, tenue décontractée, tenue habillée, tenue sombre
- costume coloré, uniforme, costume mythologique, costume fantastique, pas de costume

POUVOIRS

Tu peux fondamentalement contrôler le monde autour de toi. Choisis une option dans cette liste comme base générale de ton contrôle.

- | | | |
|--|--|---|
| ☐ télékinésie et télépathie | ☐ biokinésie | ☐ manipulation de la gravité |
| ☐ sorcellerie | ☐ contrôle des éléments | ☐ énergies cosmiques |



ÉTIQUETTES

(à la création, ajoute 1 à une étiquette)

DANGEREUX	-2	-1	0	+1	+2	+3
DIFFÉRENT	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAUVEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPÉRIEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMAL	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÉTATS ÉMOTIONNELS

- ☐ **Effrayé** : -2 pour *affronter directement* ; récupération: *s'enfuir devant une difficulté*
- ☐ **Désespéré** : -2 pour *déchaîner tes pouvoirs* ; récupération: *s'abandonner à la facilité*
- ☐ **Démoralisé** : -2 pour *défendre* ou *rejeter l'influence* ; récupération: *se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe*
- ☐ **Coupable** : -2 pour *provoquer* ou *évaluer la situation* ; récupération: *faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité*
- ☐ **Furieux** : -2 pour *réconforter ou soutenir* ou *percer le masque* ; récupération: *blessar quelqu'un ou détruire qq chose d'important*

HISTOIRE

- Quand as-tu utilisé ton pouvoir pour la première fois ?
- Qui est la première personne que tu as accidentellement blessée avec ton pouvoir ?
- Qui, en dehors de l'équipe, t'aides à contrôler tes pouvoirs ?
- Pourquoi continues-tu à utiliser tes pouvoirs ?
- Pourquoi l'équipe a-t-elle de l'importance pour toi ?

Une fois que tu as fini de décrire ton histoire, présente ton personnage aux autres joueurs, puis détermine ce qui est survenu quand ton équipe s'est réunie pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui a de l'influence sur toi.

QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...

Nous avons détruit les alentours lors de notre combat. Où était-ce ? Qu'est-ce que nous avons détruit exactement ?

RELATIONS

Tu traînes tout le temps avec _____ pour te défouler.

Une fois, tu as blessé _____ quand tu as perdu le contrôle de tes pouvoirs.

INFLUENCE

Choisis ton attitude : *faussement heureux* ou *renfermé*. Si tu choisis *faussement heureux*, donne de l'influence à trois membres de l'équipe. Si tu choisis *renfermé*, donne de l'influence à un seul membre de l'équipe.

ACCUMULATION

Quand tu **accumules ton pouvoir**, fait un jet +nombre d'états émotionnels cochés. Sur une réussite, prends 3 accumulations. Sur un 7-9, coche un état émotionnel. Sur un 6-, prends 2 accumulations et coche trois états émotionnels.

Dépense tes accumulations pour déclencher tes Embrassements. Tu perds toutes tes accumulations à la fin de la scène.

Choisis quatre Embrassements.

- ☐ **Tempête de réalité** : Tu canalises une rafale destructrice avec tes pouvoirs. Dépense une accumulation pour *affronter directement une menace* avec tes pouvoirs, en utilisant +Différent au lieu de +Dangereux. Si tu fais cela cependant, tu causeras des dommages collatéraux involontaires à moins que tu ne dépenses une autre accumulation.
- ☐ **Bouclier** : Tu invoques un champ protecteur pour arrêter un danger. Dépense une accumulation pour *défendre quelqu'un d'autre contre une menace immédiate*, en utilisant +Différent au lieu de +Sauveur.
- ☐ **Automates** : Dépense une accumulation pour créer n'importe quel objet avec tes pouvoirs, jusqu'à la taille d'une personne. Dépense une autre accumulation pour l'animer indépendamment de toi. L'automate se dissout à la fin de la scène.
- ☐ **Barrière impénétrable** : Dépense une accumulation pour créer une barrière qui retiendra les menaces aussi longtemps que tu gardes ton attention dessus. Le MJ peut te demander de dépenser une autre accumulation si la barrière est menacée par des ennemis particulièrement puissants.
- ☐ **Culte** : Tu fais un étalage de puissance phénoménal. Dépense une accumulation pour susciter d'une audience le silence, le respect et l'attention quand tu *déchaînes tes pouvoirs*.
- ☐ **Déplacement** : Dépense une accumulation pour te déplacer à l'endroit que tu souhaites dans la scène, traversant ou évitant toute barrière ou entrave sur ton chemin. Dépense une autre accumulation pour te déplacer dans n'importe quel lieu où tu as déjà été.
- ☐ **Stimulant** : Dépense une accumulation pour décupler les efforts d'un membre de l'équipe avec tes pouvoirs, en lui donnant un +1 à son jet comme si tu avais utilisé un point d'équipe.
- ☐ **Surcharge** : Tu canalises la pleine capacité de tes pouvoirs incroyables pour surmonter un obstacle, refondre ton environnement, ou étendre tes sens. Dépense deux accumulations pour obtenir un 10+ quand tu *déchaînes tes pouvoirs*.
- ☐ **Conscience élémentaire** : Dépense une accumulation et coche un état émotionnel pour ouvrir ton esprit au monde qui t'entoure à l'aide de tes pouvoirs. Tu peux poser n'importe quelle question (mais une seule) à propos du monde qui t'entoure, et le MJ répondra honnêtement.
- ☐ **Arracher** : Dépense une accumulation afin d'utiliser tes pouvoirs pour saisir n'importe quel objet d'une taille inférieure ou égale à celle d'une personne, tenu par une personne que tu vois.

MOMENT DE VÉRITÉ

Tu rejoins ton monde et appelles ton peuple à l'aide. Ils vont répondre à ton appel – en force! – arrivant exactement quand tu as besoin d'eux pour renverser la vapeur. Ils combattent et te servent pour le reste de la bataille. Bien sûr, quand tout est plié... ils voudront probablement te ramener avec eux. Après tout, tu viens de t'en rendre digne.

MANOEUVRES D'ÉQUIPE

Quand tu **célèbres une victoire avec quelqu'un**, tu gagnes de l'influence sur lui si tu lui montres une marque d'affection significative, physique ou émotionnelle. Il décide si c'est significatif.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, il te dit ce que tu devrais faire pour mieux t'accorder. Prends +1 pour la prochaine action dans ce sens, et coche un potentiel si tu fais ce qu'il t'a dit.

POTENTIEL

Quand tu obtiens un 6 ou moins, coche un potentiel.

☐☐☐☐☐

PROGRESSION

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses. Choisis dans la liste.

- | | |
|--|---|
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Tu t'épanouis : choisis deux nouveaux Pouvoirs provenant de n'importe quel livret |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Tu adoptes la vie d'un humain normal : prends Identité Secrète et Le Masque dans le livret du Masque |
| ☐ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute 1 à une de tes étiquettes | |
| ☐ Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites et ajoute 1 à l'une d'elles | |

Quand tu as coché au moins cinq des cases ci-dessus, tu peux cocher les cases ci-dessous.

- | | |
|--|--|
| ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité une deuxième fois | ☐ Prends une manœuvre d'adulte |
| ☐ Change de livret | ☐ Verrouille une étiquette et ajoute 1 à une étiquette de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre d'adulte | ☐ Prends ta retraite ou deviens un parangon de la ville |

AUTRES MANOEUVRES

Tu n'es pas d'ici. Ta maison est un lieu extraordinaire, plein de beauté et d'émerveillement. Mais il y a quelque chose ici, quelque chose de spécial qui te manque chez toi. Quelque chose... d'humain. Alors oui, tu vas rester par ici. Au moins pour l'instant...



L'ÉTRANGER

NOM DE HÉROS

NOM CIVIL

APPARENCE

- ambiguë, homme, femme, transgenre, variable
- corps étrange, corps animal, corps lumineux, corps humain
- yeux luisants, yeux animaux, yeux métalliques, yeux étranges
- tenue voyante, tenue mal assortie, tenue banale, pas de vêtements humains
- uniforme de ton peuple, uniforme de ton rang, costume pratique, costume humanisant, pas de costume

POUVOIRS

Tu peux voler et tu es plutôt coriace. Choisis deux autres pouvoirs :

- | | | |
|---|---|--|
| ☐ contrôle de la densité | ☐ beauté renversante ou phéromones | ☐ armement extra-terrestre |
| ☐ héliokinésie | ☐ métamorphose radicale | ☐ télépathie et attaques mentales |

ÉTIQUETTES

(à la création, ajoute 1 à une étiquette)

DANGEREUX	-2	-1	0	+1	+2	+3
DIFFÉRENT	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAUVEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPÉRIEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMAL	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÉTATS ÉMOTIONNELS

- ☐ **Effrayé** : -2 pour *affronter directement* ; récupération: *s'enfuir devant une difficulté*
- ☐ **Désespéré** : -2 pour *déchaîner tes pouvoirs* ; récupération: *s'abandonner à la facilité*
- ☐ **Démoralisé** : -2 pour *défendre* ou *rejeter l'influence* ; récupération: *se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe*
- ☐ **Coupable** : -2 pour *provoquer* ou *évaluer la situation* ; récupération: *faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité*
- ☐ **Furieux** : -2 pour *réconforter ou soutenir* ou *percer le masque* ; récupération: *blessar quelqu'un ou détruire qq chose d'important*

HISTOIRE

- D'où viens-tu ?
- Pourquoi es-tu venu sur Terre ?
- Pourquoi veux-tu rester ici (pour l'instant du moins) ?
- Pourquoi ton peuple veut-il que tu rentres ?
- Pourquoi l'équipe a-t-elle de l'importance pour toi ?

Une fois que tu as fini de décrire ton histoire, présente ton personnage aux autres joueurs, puis détermine ce qui est survenu quand ton équipe s'est réunie pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui a de l'influence sur toi.

QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...

Nous ne nous sommes pas fait confiance au début, mais cela a changé. Comment ? Pourquoi ?

RELATIONS

Tu as appris beaucoup de choses sur la Terre en passant du temps avec _____.

Tu as le béguin pour _____, mais c'est un secret.

INFLUENCE

Choisis ton attitude : *hautain* ou *joyeux*. Si tu es *hautain*, tu penses que tu es mieux qu'eux ; ne donne d'influence sur toi à personne. Si tu es *joyeux*, tu es enchanté d'être ici ; donne de l'influence sur toi à tout le monde.

MANOEUVRES SPÉCIALES

(Choisis-en trois)

- ☐ **J'appartiens à deux mondes** : Tu as les ressources correspondant à ton rang. Quand tu *contactes tes* semblables, jette +Supérieur. Sur un 10+, prends 3. Sur un 7-9, prends 2. Sur un jet raté, prends 1 mais tes semblables te font une demande inconfortable. Dépense tes points pour :
 - recevoir une pièce de technologie extra-terrestre utile te permettant d'utiliser un Pouvoir de n'importe quel livret une fois (choisis le Pouvoir au moment de dépenser le point).
 - consulter les connaissances de tes semblables en posant une question au MJ à propos de la situation actuelle
 - récupérer d'un état émotionnel grâce au confort du contact avec ta maison
- ☐ **Technologie extra-terrestre** : Quand tu *modifies un équipement humain avec ta technologie extra-terrestre*, lance +Différent. Sur une réussite, tu crées un objet qui peut faire quelque chose d'impossible une fois, puis tombera en panne. Sur un 10+, choisis un :
 - l'objet fonctionne exceptionnellement bien
 - tu obtiens une utilisation supplémentaire avant qu'il tombe en panne
 Sur un jet raté, l'appareil fonctionnera, mais il aura un effet secondaire non désiré révélé par le MJ au moment où il sera utilisé.
- ☐ **Manières étranges** : Quand tu *méprises ouvertement ou que tu sapes une coutume terrestre importante pour favoriser une coutume de ton propre peuple*, augmente Supérieur au détriment d'une autre étiquette de ton choix.
- ☐ **Véhicule volant** : Tu as un véhicule, quelque chose qui vient de chez toi. Détaille son apparence, et choisis-lui deux forces et deux faiblesses. Quand tu fais voler ton vaisseau, tu peux l'utiliser pour *déchaîner tes pouvoirs, affronter directement une menace, ou défendre quelqu'un* en utilisant Supérieur.

Forces : Rapide et manœuvrable, blindage caméléon, armement puissant, régénération, voyage interdimensionnel, changement de taille, télépathie

Faiblesses : Source d'énergie étrange, vulnérable à _____, facilement détectable, lent et maladroit, sans armement, difficile à réparer
- ☐ **Le meilleur de tous** : Quand tu *réconfortes ou soutiens quelqu'un en lui disant comment il est un parfait exemple de ce qu'il y a de meilleur sur Terre*, fais un jet +Différent au lieu de +Normal.
- ☐ **Pas si différent après tout** : Quand tu *parles de ta maison*, lance +Différent. Sur un 10+, choisis deux. Sur un 7-9, choisis un. Durant la conversation, tu :
 - confesses un défaut de ton monde : ajoute 1 point d'équipe
 - induis tes interlocuteurs en erreur à propos de ton monde : tu obtiens de l'influence sur eux
 - décris la splendeur de ton monde : récupère d'un état émotionnel
 Sur un jet raté, tu révéles par inadvertance plus que ce que tu voulais ; dis-lui un secret ou une vulnérabilité que tu n'avais pas partagé avec des Terriens jusqu'à maintenant.

MOMENT DE VÉRITÉ

C'est le moment où tu montres qui tu es réellement : ton mentor, ou quelqu'un de différent. Tu peux faire tout ce que pourrait faire ton mentor, et plus. Tu peux faire l'impossible, même les choses qu'il n'est jamais parvenu à accomplir. Évidemment, il ne te verra plus de la même manière, quelle que soit la voie que tu choisis...

MANOEUVRES D'ÉQUIPE

Quand tu **célèbres une victoire avec quelqu'un**, demande-lui si tu as été un bon leader ou un coéquipier efficace. S'il répond oui, ton mentor perd son influence sur toi et tu coches un potentiel. S'il dit non, ton mentor gagne de l'influence sur toi et tu prends +1 à suivre pour utiliser l'étiquette que ton mentor incarne.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, dis-lui un secret au sujet de ton mentor (y compris tes ressentis à son sujet). Donne-lui de l'influence sur toi et ajoute 1 point d'équipe.

POTENTIEL

Quand tu obtiens un 6 ou moins, coche un potentiel.



PROGRESSION

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses. Choisis dans la liste.

- | | |
|--|---|
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Ajoute +2 à l'étiquette que ton mentor incarne ou rejette |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Choisis jusqu'à quatre ressources supplémentaires mises à disposition par ton mentor |
| ☐ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute 1 à une de tes étiquettes | |
| ☐ Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites et ajoute 1 à l'une d'elles | |

Quand tu as coché au moins cinq des cases ci-dessus, tu peux cocher les cases ci-dessous.

- | | |
|--|--|
| ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité une deuxième fois | ☐ Prends une manœuvre d'adulte |
| ☐ Change de livret | ☐ Verrouille une étiquette et ajoute 1 à une étiquette de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre d'adulte | ☐ Prends ta retraite ou deviens un paragon de la ville |

AUTRES MANOEUVRES

Tu as prouvé ta valeur auprès d'un héros expérimenté. Il pense que tu as ce qu'il faut. Il t'a entraîné pendant un certain temps, et maintenant tu dois prendre une décision... Veux-tu être comme lui ? Ou veux-tu trouver ton propre chemin ?



LE PROTÉGÉ

NOM DE HÉROS

NOM CIVIL

APPARENCE

- ambigu, homme, femme, transgenre, variable
- asiatique, blanc, indigène, latino, moyen-oriental, noir
- corps : athlétique, compact, mince, musclé
- uniforme scolaire, vêtements décontractés, vêtements à la mode, vêtements amples
- costume coloré, costume de ton mentor, équipement de protection, costume simple

POUVOIRS

Tu es le protégé de quelqu'un. Tes pouvoirs sont largement semblables aux siens, mais tu as des pouvoirs qu'il n'a pas, et inversement. Choisis un pouvoir que vous partagez, puis un pouvoir unique pour chacun.

POUVOIR COMMUN :

TON POUVOIR UNIQUE :

POUVOIR UNIQUE DE TON MENTOR :

Physique surhumain, armes et gadgets, furtivité, détective expert, hacking, imitation de pouvoirs, corps élastique, armure puissante, télépathie/télékinésie, intimidation et effroi, prouesses martiales uniques, contrôle élémentaire

ÉTIQUETTES

(à la création, ajoute 1 à une étiquette)

DANGEREUX	-2	-1	0	+1	+2	+3
DIFFÉRENT	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAUVEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPÉRIEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMAL	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÉTATS ÉMOTIONNELS

- ☐ **Effrayé** : -2 pour *affronter directement* ; récupération: *s'enfuir devant une difficulté*
- ☐ **Désespéré** : -2 pour *déchaîner tes pouvoirs* ; récupération: *s'abandonner à la facilité*
- ☐ **Démoralisé** : -2 pour *défendre* ou *rejeter l'influence* ; récupération: *se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe*
- ☐ **Coupable** : -2 pour *provoquer* ou *évaluer la situation* ; récupération: *faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité*
- ☐ **Furieux** : -2 pour *réconforter ou soutenir* ou *percer le masque* ; récupération: *blessé quelqu'un ou détruire qq chose d'important*

HISTOIRE

- Quand as-tu rencontré ton mentor pour la première fois ?
- Quand et pourquoi as-tu choisi de t'entraîner avec lui ?
- Pourquoi a-t-il accepté de t'entraîner ?
- Qui d'autre, hors de l'équipe, est au courant de ton entraînement ?
- Pourquoi l'équipe a-t-elle de l'importance pour toi ?

Une fois que tu as fini de décrire ton histoire, présente ton personnage aux autres joueurs, puis détermine ce qui est survenu quand ton équipe s'est réunie pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui a de l'influence sur toi.

QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...

Nous sommes restés ensemble après que tout soit dit et fait. Pourquoi ? Comment sommes-nous restés en contact ?

RELATIONS

Toi et _____ avez fait équipe quelques fois avant que l'équipe se forme.

Ton mentor est méfiant ; il t'a demandé de garder un œil sur _____.

INFLUENCE

Choisis ton attitude : *enjoué* ou *sérieux*. Si tu choisis *enjoué*, donne de l'influence sur toi à deux membres de l'équipe. Si tu choisis *sérieux*, ne donne de l'influence à aucun membre de l'équipe.

MANOEUVRES SPÉCIALES

(Choisis-en trois)

- ☐ **J'ai lu tous les dossiers** : Tu as étudié le monde des super-héros à l'aide des ressources de ton mentor. Quand tu rencontres un phénomène surhumain (à doit de dire ce qui l'est) jette +Supérieur. Sur une réussite, dis à l'équipe un détail important que tu as appris lors de tes études. Le MJ te dira ce qui semble différent de ce dont tu te souviens (si applicable). Sur un 10+, pose une question complémentaire au MJ ; il y répondra honnêtement. Sur un jet raté, la situation est hors de ton champ de connaissance ; le MJ te dira pourquoi.
- ☐ **Capitaine** : Quand tu te lances en équipe dans la bataille, ajoute un point d'équipe supplémentaire et prends +1 à suivre si tu es le leader.
- ☐ **Évacuer la frustration** : Quand tu *affrontes directement une menace* alors que tu es Furieux, tu peux utiliser l'étiquette que ton mentor rejette et récupérer de l'état émotionnel Furieux.
- ☐ **Discussion au coin du feu** : Quand tu *cherches conseil auprès de ton mentor*, jette + l'étiquette qu'il incarne. Sur une réussite, il te dira quoi faire. Sur un 10+, coche un potentiel si tu suis son conseil, et prends +1 continu pour le mettre en pratique même si tu ne le suis pas. Sur un 7-9, si tu suis son conseil, prends +1 pour le mettre en pratique. Sur un jet raté, il n'a pas de temps à te consacrer parce que quelque chose d'important vient de survenir ; coche un état émotionnel choisi par le MJ.
- ☐ **Attentif à mon environnement** : Quand tu *évalues la situation avant de te lancer dans la bagarre*, tu peux poser une question supplémentaire, même sur un jet raté.
- ☐ **Tradition héroïque** : Quand tu donnes à quelqu'un le conseil que tu penses que ton mentor donnerait, tu peux utiliser l'étiquette qu'incarne ton mentor pour *réconforter ou soutenir* quelqu'un.

MENTOR

Tu as un mentor, quelqu'un qui t'a tout appris, qui t'a entraîné, qui t'a aidé ou qui t'a élevé. Quelqu'un qui t'a peut-être confiné de manière trop rigide dans une voie particulière. Quelle étiquette incarne-t-il, et quelle autre étiquette rejette-t-il ? (encercles-en une de chaque)

INCARNE	Dangereux	Différent	Sauveur	Supérieur	Normal
REJETTE	Dangereux	Différent	Sauveur	Supérieur	Normal

RESSOURCES

Choisis jusqu'à trois ressources que ton mentor t'a données à toi et à ton équipe :

Une base cachée, un véhicule, un superordinateur, des communicateurs, de l'équipement de surveillance, de fausses identités, des insignes falsifiés, un laboratoire de chimie, un laboratoire médical, un téléportail, une arme de dernier recours, des systèmes de sécurité, des robots rudimentaires

MOMENT DE VÉRITÉ

Il est facile d'oublier que tu n'es pas ton corps, et que tu n'es pas la voix dans ta tête – tu es les deux. Sois un monstre, et sauve-les quand même. Abats des murs, et parle doucement. Parce que quand tu l'acceptes, tu peux tout faire. Bien sûr, faire une telle démonstration va probablement agacer ceux qui ne voient qu'un monstre quand ils te regardent...

MANOEUVRES D'ÉQUIPE

Quand tu **célèbres une victoire avec quelqu'un**, récupère d'un état émotionnel s'il te traite comme une personne parfaitement normale et coche un potentiel s'il fait l'éloge de tes pouvoirs.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, demande-lui s'il pense que tu es en train de perdre, ou de gagner en humanité. Dans le premier cas, coche un état émotionnel et un potentiel. S'il te dit que tu deviens plus humain à ses yeux, récupère d'un état émotionnel et augmente Normal au détriment d'une autre étiquette de ton choix.

POTENTIEL

Quand tu obtiens un 6 ou moins, coche un potentiel.



PROGRESSION

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses. Choisis dans la liste.

- | | |
|---|---|
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites et ajoute 1 à l'une d'elles |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale de ce livret | ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité |
| ☐ Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret | ☐ Subis de nouvelles mutations et découvre deux nouveaux Pouvoirs (choisis dans n'importe quel livret) |
| ☐ Prends un Destin Funeste, un Compte à Rebours, et des Signes du Destin du livret du Condamné | |
| ☐ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute 1 à une de tes étiquettes | |

Quand tu as coché au moins cinq des cases ci-dessus, tu peux cocher les cases ci-dessous.

- | | |
|--|--|
| ☐ Déverrouille ton Moment de Vérité une deuxième fois | ☐ Prends une manœuvre d'adulte |
| ☐ Change de livret | ☐ Verrouille une étiquette et ajoute 1 à une étiquette de ton choix |
| ☐ Prends une manœuvre d'adulte | ☐ Prends ta retraite ou deviens un paragon de la ville |

AUTRES MANOEUVRES

Tu te souviens d'un temps, il n'y a pas si longtemps, où tu avais l'air... normal. Quand tu ne sentais pas leurs regards. Quand tu n'entendais pas leurs hoquets de surprise. Quand personne ne te voyait comme un monstre. C'était la bonne époque...



LE TRANSFORMÉ

NOM DE HÉROS

NOM CIVIL

APPARENCE

- ambigu, homme, femme, transgenre, variable
- asiatique, blanc, indigène, latino, moyen-oriental, noir
- yeux étranges, yeux troublants, yeux perçants, yeux humains
- peau métallique, peau écailleuse, peau extra-terrestre, peau recouverte, peau tachetée
- costume terrifiant, costume étrange, costume déconcertant, pas de costume

POUVOIRS

Tu apparais manifestement et clairement monstrueux, et tes pouvoirs sont liés à ton apparence. Choisis-en deux, et décris comment ils te rendent grotesque.

- | | | |
|--|--|---|
| ☐ armure impénétrable | ☐ affinité avec les plantes | ☐ affinité technologique |
| ☐ puissance inhumaine | ☐ sens surhumains | ☐ chair transformable |

ÉTIQUETTES

(à la création, ajoute 1 à une étiquette)

DANGEREUX	-2	-1	0	+1	+2	+3
DIFFÉRENT	-2	-1	0	+1	+2	+3
SAUVEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
SUPÉRIEUR	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMAL	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÉTATS ÉMOTIONNELS

- ☐ **Effrayé** : -2 pour *affronter directement* ; récupération: *s'enfuir devant une difficulté*
- ☐ **Désespéré** : -2 pour *déchaîner tes pouvoirs* ; récupération: *s'abandonner à la facilité*
- ☐ **Démoralisé** : -2 pour *défendre* ou *rejeter l'influence* ; récupération: *se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe*
- ☐ **Coupable** : -2 pour *provoquer* ou *évaluer la situation* ; récupération: *faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité*
- ☐ **Furieux** : -2 pour *réconforter ou soutenir* ou *percer le masque* ; récupération: *blessar quelqu'un ou détruire qq chose d'important*

HISTOIRE

- Qui étais-tu avant ?
- Quand as-tu changé ? Qu'est-ce qui a causé ça ?
- Qui, en dehors de l'équipe, t'aide à comprendre ton nouveau corps ?
- Pourquoi n'essaies-tu pas tout simplement de te cacher ?
- Pourquoi l'équipe a-t-elle de l'importance pour toi ?

Une fois que tu as fini de décrire ton histoire, présente ton personnage aux autres joueurs, puis détermine ce qui est survenu quand ton équipe s'est réunie pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui a de l'influence sur toi.

QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...

Nous avons attiré l'attention et la colère de beaucoup de gens depuis la bataille. Une personne en particulier nous hait et a peur de nous, maintenant. De qui s'agit-il ?

RELATIONS

_____ t'a réconforté quand tu étais au plus bas.

_____ t'a connu avant ta transformation.

INFLUENCE

Tu essaies de ne pas faire attention à ce que les autres pensent, même si tu ne peux pas faire taire tout le monde. Donne de l'influence sur toi à un membre de l'équipe.

MANOEUVRES SPÉCIALES

(Choisis-en trois)

- ☐ **Je ne suis pas mon corps** : Quand tu *encaisses physiquement un coup puissant*, tu peux faire ton jet comme si tu avais deux états préjudiciables de moins. Si tu le fais, sur un 10+ tu dois choisir de perdre ton self-control d'une manière épouvantable.
- ☐ **Pas assez humain** : Quand tu *affrontes directement une menace* d'une manière terrifiante, coche un état émotionnel pour choisir une option supplémentaire, même sur un jet raté.
- ☐ **Inarrêtable** : Quand tu *fracasses tout sur ton passage en te déplaçant ou pour fuir quelque chose*, lance +Dangereux. Sur une réussite, le monde se brise devant toi, et tu obtiens ce que tu veux. Sur un 7-9, choisis un : coche un état émotionnel, laisse quelque chose derrière toi, ou prends quelque chose avec toi. Sur un jet raté, tu passes à travers les obstacles, mais tu laisses un terrain dévasté derrière toi ou tu tombes de Charybde en Scylla (au choix du MJ)
- ☐ **Tu ne perds rien pour attendre** : Quand tu *coches un état émotionnel*, prends +1 à suivre contre la personne sur laquelle tu rejettes le plus la faute.
- ☐ **J'aimerais être...** : Quand tu *réconfortes ou soutiens quelqu'un*, si tu lui dis ce que tu lui envies le plus, tu peux lancer +Différent au lieu de +Normal.
- ☐ **Je suis un monstre** : Quand tu *effraies ou intimides quelqu'un avec ta forme monstrueuse*, lance +Différent. Sur une réussite, il est projeté en arrière et devient vulnérable à tes attaques, ou il s'enfuit. Sur un 10+, choisis un. Sur un 7-9, choisis deux.
 - tu effraies d'autres personnes que tu n'avais pas l'intention d'effrayer
 - tu blesses quelqu'un ou détruis quelque chose que tu n'aurais pas dû
 - tu te sens encore plus monstrueux après ; coche un état émotionnel (au choix du MJ)

Sur un jet raté, il réagit avec violence, haine, et paranoïa. Tu subis l'essentiel des répercussions.