

ACTIONS DE BASE

Quand tu **affrontes directement une menace**, jette +*Dangereux*.

Sur une réussite, vous échangez des coups. Sur un 7-9, choisis une option. Sur un 10+, choisis-en deux.

- Tu résistes aux coups ou tu les évites
- Tu prends quelque chose à ton/tes adversaires
- Tu crée une opportunité pour tes alliés
- Tu impressionnes, étonnes, ou effraies ton/tes adversaires

Quand tu **déchaines tes pouvoirs** pour surmonter un obstacle, réorganiser ton environnement, ou étendre tes sens, jette +*Différent*.

Sur une réussite, tu parviens à l'effet que tu as décrit. Sur un 7-9, coche un état préjudiciable, ou le MJ te décrira en quoi l'effet souhaité est instable ou temporaire.

Quand tu **réconfortes ou soutiens** quelqu'un, jette +*Normal*.

Sur une réussite, cela a un effet bénéfique : l'objet de ton attention coche un potentiel, récupère d'un état ou modifie ses étiquettes s'il s'ouvre à toi. Sur un 10+, tu peux aussi ajouter un jeton à la cagnotte du groupe ou récupérer toi-même d'un état.

Quand tu tentes de **percer quelqu'un à jour** pour voir celui qui se cache derrière le masque, jette +*Normal*.

Sur un 7-9, pose une question. Sur un 10+, pose-en trois. Le MJ te dira la vérité.

- Que prépare-t-il réellement ?
- Que veut-t'il que je fasse ?
- Qu'a-t-il l'intention de faire ?
- Comment puis-je faire pour qu'il _____ ?
- Comment puis-je gagner de l'Influence sur lui ?

Quand tu **défends quelqu'un ou quelque chose** d'une menace immédiate, jette +*Sauveur*.

Sur une réussite, tu parviens à le protéger du danger et tu choisis un élément dans la liste. Sur un 7-9, tu t'exposes aussi au danger ou la situation dégenère.

- Ajoute un jeton dans la cagnotte du groupe
- Gagne de l'influence sur une personne que tu as protégée
- Récupères d'un état

Quand tu tentes **d'évaluer une situation**, jette +*Supérieur*.

Sur un 7-9, pose une question de la liste. Sur un 10+, pose-en deux.

- Que puis-je utiliser dans ce lieu, pour _____ ?
- Quelle est la pire menace ?
- Qu'est-ce qui est le plus en danger ?
- Quelle est la cible la plus vulnérable pour moi ?
- Comment pourrions-nous finir ceci le plus rapidement possible ?

Quand tu **provoques quelqu'un** qui est sensible à tes paroles, dis ce que tu essaie de le pousser à faire et jette +*Supérieur*.

Sur un 10+, il mord à l'hameçon et réagit comme tu le souhaites. Sur un 7-9, à la place il peut choisir dans cette liste :

- Il trébuche : tu as +1 à ta prochaine action contre lui
- Il fait une erreur : tu obtiens une opportunité critique
- Il réagit de manière excessive : tu gagnes de l'influence sur lui

Quand tu **encaisses un coup puissant**, jette + le nombre d'états préjudiciables dont tu souffres (attention, ici il faut faire le plus petit nombre possible)

Sur un 10+, choisis un élément de cette liste :

- Tu dois te retirer de la scène : fuite, K.O., etc...
- Tu perds le contrôle de toi-même ou de tes pouvoirs d'une manière épouvantable.
- Choisis deux options de la liste 7-9

Sur un 7-9, choisis un élément de cette liste :

- Tu ripostes verbalement : pousse un membre du groupe à une action imprudente ou utilise ton influence pour infliger un état préjudiciable.
- Tu recules ; ton/tes adversaires gagnent une opportunité
- Tu luttas contre la douleur ; coche deux états préjudiciables

Sur un 6-, décris comment tu encaisses le coup et coche un potentiel comme d'hab.

Quand quelqu'un **module tes étiquettes**, cela signifie que ton regard sur toi-même a changé. Tu te vois plus proche de m'étiquette que tu augmentes, et moins proche de celle que tu réduis. Les augmentations-diminutions sont toujours de +1 /-1

Si une étiquette devait être augmentée au-delà de +3 ou en-dessous de +2, au

lieu de cela coche un état préjudiciable

choisi par le MJ.

CAS PARTICULIERS DES ACTIONS ENTRE JOUEURS

Quand tu **te défends** ou quand tu **défends quelqu'un** contre le personnage d'un joueur, jette +*Sauveur*.

Sur une réussite, ton adversaire a -2 à son jet.

Sur un 7-9, tu t'exposes à un coût, des représailles, ou un jugement

Quand tu **provoques le personnage d'un autre joueur** qui est sensible à tes paroles, dis ce que tu essaie de le pousser à faire et jette +*Supérieur*.

Sur un 7-9, choisis un moyen de pression dans la liste. Sur un 10+, tu obtiens les deux.

- S'il choisit d'agir comme tu le souhaites, tu ajoutes un jeton à la cagnotte du groupe
- S'il agit autrement, il coche un état.

(Action d'adulte)

Quand tu tentes de **persuader le personnage d'un autre joueur** qu'il est dans son intérêt d'agir de la manière dont tu souhaites, jette +*Supérieur*.

Sur une réussite, il peut cocher un potentiel ou moduler ses étiquettes s'il fait ce que tu souhaites

Sur un 10+, tu gagnes aussi de l'influence sur lui.

ETATS PREJUDICIABLES

Cocher un état

Quand une action te dit de *cocher un état*, coche l'état préjudiciable de ton choix, sauf si le MJ te dit quel état cocher.

Si tu dois cocher un état mais que tu n'as plus d'état à cocher, tu es au tapis : tu perds conscience ou tu fuis. Le MJ te dira quand tu reviens, dans une autre scène. Tu pourras alors décocher un état.

Une fois qu'un état est marqué, il donne un malus à certaines actions :

- Si tu es **Effrayé**, -2 pour *affronter directement une menace*
- Si tu es **Désespéré**, -2 pour *déchaîner tes pouvoirs*
- Si tu es **Déprimé**, -2 pour *défendre ou rejeter l'influence* de quelqu'un
- Si tu es **Coupable**, -2 pour *provoquer* quelqu'un ou *évaluer la situation*
- Si tu es **Furieux**, -2 pour *réconforter ou soutenir* quelqu'un ou pour *percer à jour*

Récupérer d'un état

Tu peux toujours récupérer de tes états préjudiciables en laissant libre cours à ton instinct.

- Quand tu fuis devant quelque chose de difficile, entoure la coche de l'état *Effrayé*.
- Quand tu te laisses aller en suivant la voie de la facilité, entoure la coche de l'état *Désespéré*.
- Quand tu te lances dans une action imprudente sans en parler à l'équipe, entoure la coche de l'état *Déprimé*.
- Quand tu fais un sacrifice pour absoudre ta culpabilité, entoure la coche de l'état *Coupable*.
- Quand tu blesses quelqu'un ou brises quelque chose d'important, entoure la coche de l'état *Furieux*.

On peut aussi récupérer d'un état quand quelqu'un te *réconforte* ou te *soutiens*, ou quand tu *défends* quelqu'un. La récupération est alors immédiate.

INFLUENCE

Quand quelqu'un a de l'influence sur toi, cela signifie que tu es sensible à ce qu'il dit ou pense. Tu peux à tout moment choisir de donner de l'influence sur toi à un personnage joueur ou non-joueur, sauf s'il a déjà de l'influence sur toi. Tous les adultes ont de l'influence sur toi la première fois que tu les rencontres.

Avantages d'avoir de l'influence

Quand tu as de l'influence sur quelqu'un, tu as +1 à toutes tes actions le prenant pour cible.

Profiter son influence

Quand tu profites de l'influence que tu as sur quelqu'un, renonce à l'influence que tu as sur lui et choisis un élément dans la liste :

- Donne-lui -2 à un jet qu'il vient de faire
- Inflige-lui un état préjudiciable
- Obtiens un +1 supplémentaire sur un jet que tu viens de faire, le prenant pour cible

Quand quelqu'un qui a de l'influence sur toi te dit qui tu es ou comment le monde fonctionne, accepte ce qu'il dit ou rejette son influence.

Si tu acceptes ce qu'il dit, le MJ modifie tes étiquettes en conséquence.

Rejeter l'influence de quelqu'un

Quand tu rejettes l'influence de quelqu'un, jette +0.

Sur une réussite, tu t'y tiens et ses paroles ne t'affectent pas.

Sur un 7-9, choisis un élément de la liste.

Sur un 10+, choisis-en deux.

- Tu récupères d'un état ou tu coches un potentiel si tu agis immédiatement pour lui prouver le contraire
- Tu augmentes une étiquette de ton choix, au détriment d'une autre
- Tu annules son influence et obtiens un +1 à ta prochaine action qui le prend pour cible

Sur un 6-, ses mots te blessent. Coche un état, et le MJ modifie tes étiquettes.

Gagner de l'influence, quand tu en as déjà

Quand tu devrais gagner de l'influence sur un membre du groupe sur lequel tu as déjà de l'influence, tu influes sur l'image qu'il a de lui-même. Tu choisis quelle étiquette il augmente au détriment de quelle autre étiquette.

Quand tu devrais gagner de l'influence sur un personnage non-joueur, tu obtiens un +1 à ta prochaine action le prenant pour cible.

LA CAGNOTTE DU GROUPE

Début de session

Au début de chaque session, le MJ ajoute un jeton dans la cagnotte du groupe.

Au déclenchement d'un conflit ouvert

Quand le groupe **s'attaque en équipe à un adversaire dangereux**, ajouter 2 jetons à la cagnotte de groupe.

- Si le leader a de l'influence sur tous les membres, ajouter un autre jeton
- Si tout le monde a le même objectif dans le conflit, ajouter un autre jeton
- Si au moins un membre de l'équipe n'a pas confiance dans le leader, retirer un jeton
- Si le groupe est mal préparé ou surpris, retirer un jeton

Le leader de l'équipe peut cocher un état préjudiciable pour éviter de retirer un jeton.

Aider un membre du groupe

Quand tu **aides un membre du groupe dans son action**, tu peux dépenser des jetons. Pour chaque jeton que tu dépenses, tu lui donnes +1.

S'aider soi-même

Quand tu **agis égoïstement**, décris comment tes actions ignorent ou insultent tes camarades, dépense un jeton, et augmente une de tes étiquettes au détriment d'une autre. Tu peux utiliser cette action après avoir jeté le dé, pour modifier l'étiquette que tu utilises dans ton jet.

Quelques jours après...

Quand du temps a passé, le MJ vide la cagnotte et y met un jeton.

ACTIONS DIVERSES

Fin de session

A la fin de chaque session, chaque joueur choisit un élément dans la liste :

- **Tu deviens plus proche du groupe.** Explique qui t'a fait te sentir le bienvenu ; donne de l'influence sur toi à ce personnage et récupère d'une condition ou coche un potentiel.
- **Tu développes ton caractère, ta personnalité et/ou ton individualité.** Explique comment tu te vois et pourquoi ; augmente une étiquette de au détriment d'une autre.
- **Tu t'éloignes du groupe.** Explique pourquoi tu te sens à l'écart. Choisis un membre du groupe : il perd son influence sur toi.

Moment de vérité

Quand **tu déverrouille ton Moment de Vérité**, tu peux l'activer à tout moment : lis la section correspondante de ta fiche de personnage tout haut et décris tes actions selon les indications : le MJ te donne le gouvernail de la narration pendant quelques minutes. Il te dira ensuite quelles seront les conséquences...

Après avoir utilisé ton Moment de Vérité, tu peux verrouiller une étiquette de manière permanente. Tu as changé, et une partie de toi est devenue gravée dans le marbre. Tu peux déverrouiller ton Moment de Vérité une seconde fois en réalisant ton potentiel.

La fin de l'aventure

Quand ton personnage **se retire**, cela signifie qu'il ne fait plus partie du monde des super-héros. Il devrait être considéré

comme en sécurité, hors d'atteinte des actions du MJ.

Quand tu **verrouilles une étiquette**, cela signifie que cette étiquette ne pourra plus jamais être affectée en bien ou en mal – cette image de toi-même est gravée dans le marbre.

Quand ton personnage **devient un parangon de la ville**, cela signifie qu'il n'est plus un « jeune héros » : il est entré dans la cour des grands et il fait partie des plus grands héros de la ville. Le MJ conserve ce personnage en tant que PNJ.

ACTIONS D'ADULTE

Quand tu **utilises tes pouvoirs avec précision et grâce**, jette + Différent.

Sur un 7-9, choisis un élément de la liste.

Sur un 10+, choisis-en deux.

- Tu saisis quelque chose de saisissable
- Tu crée quelque chose d'utile à partir de ton environnement
- Tu neutralises un adversaire ou une menace, au moins pour l'instant.

Quand tu **submerges un adversaire vulnérable**, jette +Dangereux.

Sur une réussite, le combat est fini. L'opposition est vaincue.

Sur un 10+, choisis un élément dans la liste.

Sur un 7-9, choisis-en deux.

- Tu encaisses un coup puissant en retour
- Tu blesses ton adversaire plus que tu le voulais
- Tu causes des dommages collatéraux sérieux

Quand tu tentes de **persuader quelqu'un** qu'il est dans son intérêt d'agir de la manière dont tu souhaites, jette +Supérieur.

Sur 10+, il est persuadé et agit en conséquence.

Sur 7-9, il a besoin d'une preuve tangible, tout de suite

Quand tu **sympathise ouvertement avec quelqu'un**, jette +Normal.

Sur une réussite, il doit révéler une vulnérabilité ou cocher un état préjudiciable.

Sur un 10+, tu gagnes aussi de l'influence sur lui.

Quand tu **défends une cause**, jette +Sauveur.

Sur un 7-9, choisis un élément dans la liste.

Sur un 10+, choisis-en deux.

- Les spectateurs ne peuvent pas continuer de faire ce qu'ils font actuellement
- Les spectateurs ne peuvent pas fuir sans s'adresser à toi d'abord
- Les spectateurs ne peuvent pas attaquer sans perdre du statut ou une position avantageuse