

L'Enthousiaste

Tu n'es pas obligé de faire ça. Tu pourrais vivre une vie simple, tranquille, convenable. Ce serait bien, mais... enfin voyons. Des superpouvoirs ! 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..

Création

Choisis un nom de héros, et éventuellement un nom réel

Note-les dans la case prévue à cet effet.

Choisis un look

Par exemple:

Sexe: homme, femme, variable, ambigu, transgresseur

Type: asiatique, indien, noir, latino, indigène, maghrebin, blanc

Visage: visage souriant, visage naïf, visage commun, joli visage

Tenue civile: tenue stylée, tenue confortable, tenue simple, tenue décontractée

Tenue de héros: costume flashy, costume stylé, costume voyant, costume emblématique

Décris ton look dans la section «description physique et pouvoirs»

Choisis tes pouvoirs

Si tu as des superpouvoirs, ils sont mineurs et peu visibles. Si tu as des compétences, tu possèdes l'équipement nécessaire à leur utilisation. Choisis deux éléments:

Décris comment tes pouvoirs se manifestent dans la section «description physique et pouvoirs»

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Arc et flèches expertes | <input type="checkbox"/> Arts martiaux |
| <input type="checkbox"/> Epées | <input type="checkbox"/> Phasage |
| <input type="checkbox"/> Camouflage et discrétion | <input type="checkbox"/> Acrobaties |

Histoire

Réponds aux questions suivantes pour détailler les origines de ton personnage

- ♦ Comment as-tu développé tes aptitudes ?
- ♦ 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 essaie-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 groupe s'est réuni pour la première fois, tes relations avec les autres membres, et qui dans l'équipe a de l'influence sur toi.

Quand notre groupe de super-héros s'est réuni pour la première fois...

Nous avons trouvé des signes que cet incident était juste le début de quelque chose de plus grand. Quels étaient les signes ?

Relations

Crée deux relations avec des membres du groupe, par exemple:

- ♦ _____ est génial, et tu sautes sur la moindre occasion de traîner avec lui/elle.
- ♦ Tu dois faire tes preuves auprès de _____ avant de te sentir vraiment un héros.

Influence

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

Étiquettes de départ:

Dangereux -1 Différent -1 Sauveur +2 Supérieur 0 Normal +2

Ajoute +1 où tu le souhaites et entoure les valeurs dans la section Étiquettes

Actions spéciales:

Coche 2 actions dans la liste «actions spéciales».

Motivations

Choisis quatre motivations et note-les dans la section «motivations».

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Mener avec succès le groupe à la bataille | <input type="checkbox"/> Obtenir un nouveau nom de héros |
| <input type="checkbox"/> Embrasser quelqu'un de dangereux | <input type="checkbox"/> Obtenir le respect d'un héros que tu admires |
| <input type="checkbox"/> Frapper quelqu'un que tu ne devrais probablement pas | <input type="checkbox"/> Avoir une relation amoureuse avec un membre du groupe |
| <input type="checkbox"/> Aider un membre du groupe quand il a le plus besoin de toi | <input type="checkbox"/> Donner un bon coup de poing à un membre du groupe |
| <input type="checkbox"/> Vaincre une grosse menace, absolument tout seul | <input type="checkbox"/> Casser une relation amoureuse avec un membre du groupe |
| <input type="checkbox"/> Surpasser un héros adulte | <input type="checkbox"/> Arrêter une bagarre avec des mots apaisants |
| <input type="checkbox"/> Faire un truc ridicule et dangereux | <input type="checkbox"/> Dire à quelqu'un tes vrais sentiments pour lui |
| <input type="checkbox"/> Sauver la vie d'un membre du groupe | <input type="checkbox"/> Voyager vers un endroit incroyable (ou une époque) |
| <input type="checkbox"/> Prendre une cuite avec un membre du groupe | <input type="checkbox"/> Rejeter quelqu'un qui te dit « Tu ne devrais pas être là » |
| <input type="checkbox"/> Piloter un véhicule fantastique | |
| <input type="checkbox"/> Obtenir un nouveau costume | |

Progression

Quand toutes tes cases de potentiel sont cochées, tu progresses.

Coche un élément dans la liste ci-dessous puis décoche toutes tes cases de potentiel.

- Apprends une action provenant de ta feuille de personnage
 - Apprends une action provenant de ta feuille de personnage
 - Apprends une action provenant d'une autre feuille de personnage
 - Apprends une action provenant d'une autre feuille de personnage
 - Apprends une action provenant d'une autre feuille de personnage
 - Quelqu'un perd son influence sur toi, de manière permanente ; ajoute +1 à une de tes étiquettes
 - Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites, et ajoute +1 à l'une d'elles
 - Déverrouille ton Moment de Vérité
- Quand tu as coché cinq éléments de la liste ci-dessus, tu peux cocher les éléments ci-dessous.*

- Déverrouille ton moment de vérité, après l'avoir déjà débloqué dans le passé
- Change de livret de personnage
- Apprends une action d'adulte
- Apprends une action d'adulte
- Ajoute +1 à l'étiquette de ton choix, puis verrouille une étiquette
- Retire-toi du jeu, ou deviens un paragon de la ville

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 ?

Nom de héros:

Nom réel (si applicable):

Description physique et pouvoirs:

Histoire:

J'ai de l'influence sur ces personnes:

Ces jeunes ont de l'influence sur moi:

Ces adultes n'ont plus d'influence sur moi:

Étiquettes						
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

Actions spéciales:

Tout droit. Grimpe. Rampe.: Quand tu enquêtes sur une personne ou un lieu, jette + Humain. Sur un 10+, poste deux questions. Sur un 7-9, pose-en une.

- ♦ 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 complètement perdu. Le MJ te dira pourquoi c'est un mauvais endroit.

Aucun pouvoirs et pas du tout 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 une nouvelle aptitude et l'écrire 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 l'action.

Je ne te laisserai pas tomber: Quand tu aides un membre du groupe, tu peux dépenser 2 points d'équipe pour ajouter +2 à son jet.

Presque un super-héros: Quand tu cites ton nom de super-héros à quelqu'un d'important (à toi de voir qui est important) pour la première fois, jette +Sauveur. Sur un touché, il a entendu parler de toi; raconte duquel de tes exploits ils ont entendu parler et à quelle étiquette ils pensent que cet exploit correspond. Sur un 7-9, le MJ te dira quelque chose d'autre dont ils ont entendu parler, et choisira une autre étiquette qu'ils te colle. Sur un jet raté, ils 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 actions 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 restes ferme sous le feu nourri de l'ennemi, jette +Sauveur au lieu de +Danger pour affronter directement une menace.

Etats	
<input type="checkbox"/> Effrayé	-2 pour affronter directement une menace
<input type="checkbox"/> Désespéré	-2 pour déchaîner tes pouvoirs
<input type="checkbox"/> Déprimé	-2 pour défendre ou rejeter l'influence
<input type="checkbox"/> Coupable	-2 pour provoquer ou évaluer la situation
<input type="checkbox"/> Furieux	-2 pour reconforter ou percer à jour

Motivations

Quand tu accomplis une de ces quatre motivations, coche-la et choisis : coche un potentiel, récupère d'un état ou prends de l'influence sur quelqu'un qui était impliqué.

- _____
- _____
- _____
- _____

Quand tes quatre motivations sont barrées, efface-les et choisis-en 4 autres.

Quand toutes les motivations ont été barrées, change de feuille de personnage, retire-toi du jeu, ou deviens un paragon de la ville.

Autres actions et pouvoirs:

Actions d'équipe

Quand tu **partages un triomphe avec quelqu'un**, demande-lui à quel point il est génial et ajoute un jeton dans la cagnotte. Si à son tour il te dit à quel point tu es génial, ajoute un autre jeton dans la cagnotte.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, demande-lui de confirmer que tu es à ta place. S'il le confirme, coche un potentiel et donne-lui de l'influence sur toi. S'il l'infirme, coche l'état Furieux et module deux étiquettes de ton choix.

Potentiel



A chaque résultat de 6- sur une action, coche un Potentiel

Tout coché => choisis un avancement