

L'Etranger

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.

Création

Pour créer un personnage Etranger, il te faudra:

- la feuille de personnage Etranger à remplir (page suivante)
- les indications sur la présente feuille
- un peu, beaucoup, ou passionnément, d'imagination

Choisis un nom de héros, et éventuellement un nom réel

Note-les dans les cases prévues à cet effet.

Choisis un look

Par exemple:

Sexe: homme, femme, variable, ambigu, transgresseur.

Corps: étrange, animal, néon, humain.

Yeux: luisants, animaux, métalliques, étranges.

Tenue civile: flashy, mal assortie, commune, pas de vêtements humains.

Tenue de héros: l'uniforme de ton peuple, l'uniforme de ton rang, costume pratique, costume humanisant, pas de costume.

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

Choisis tes pouvoirs

Tu peux voler, et tu es plutôt coriace. Choisis deux autres aptitudes dans cette liste:

- Contrôle de la densité
- Métamorphose radicale
- Contrôle de la lumière
- Armement extra-terrestre
- Beauté renversante, phéromones
- Télépathie et attaques mentales

Décris tes pouvoirs dans la section «description physique et pouvoirs».

Histoire

Réponds aux questions suivantes pour détailler les origines de ton personnage

- ♦ 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 le groupe est-il important pour toi ?

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

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

Comment ? Pourquoi ?

Relations:

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

- ♦ Tu apprends 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 jovial..

Si tu es hautain, tu penses que tu es mieux qu'eux. ne donne d'influence sur toi à personne. Si tu es jovial, tu es enchanté d'être ici. Donne de l'influence sur toi à tout le monde.

Etiquettes de départ:

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

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

Actions spéciales:

Coche 3 actions dans la liste «actions spéciales».

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 d'un autre livret de personnage
- Apprends une action provenant d'un autre livret 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 parangon de la ville

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 compte.

