

L'Héritier

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 ?

Création

Pour créer un personnage Héritier, il te faudra:

- la feuille de personnage Héritier 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 la case prévue sur la feuille

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 confortable, tenue d'écolier, tenue traditionnelle, tenue à la mode

Tenue de héros: costume moderne, costume traditionnel, costume unique, costume du prédécesseur

Insigne: insigne d'animal, insigne en forme de lettre, insigne en forme de symbole simple, pas d'insigne

Décris ton look dans la section Description Physique

Choisis tes pouvoirs:

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

Décris tes Aptitudes dans la section Manifestation des pouvoirs

- Super force, invincibilité, rayons oculaires, vol, super sens
- Super vitesse, régénération, déphasage, apprentissage et lecture super rapides, manipulation de l'air
- Perfection athlétique, déduction Holmésienne, fabrication de gadgets, intimidation, réputation redoutable
- armure divine, armes magiques, puissante mythique, vitesse légendaire, beauté divine
- Contrôle des ombres, portails des ombres, assombrissement/brouillage de l'esprit, sens des ombres

Histoire

Réponds aux questions suivantes pour détailler les origines de ton personnage

- Quand es-tu devenu officiellement héritier de ton lignage?
- Quel est le plus grand accomplissement de ton lignage ?
- Comment le public perçoit-il ton lignage ?
- Quel lien y a-t-il entre ton lignage et tes raisons d'être un héros ?
- Pourquoi le groupe a-t-il 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 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...

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

Relations

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

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

Tu fais confiance à _____ et tu lui a dit un secret important de ton lignage.

Influence

Tu fais partie de ce groupe, pour le meilleur ou pour le pire, et tu es attentif à ce qu'ils pensent. Tu donnes de l'influence sur toi à tous ses membres.

Étiquettes de départ:

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

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

Actions:

Coches deux 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 de ton livret de personnage
- Apprends une action provenant de ton 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
- Obtiens un sanctuaire comme dans le livret du Condamné
- Déverrouille les deux pouvoirs restants de l'ensemble de pouvoirs que tu avais choisi

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

C'est le moment où tu montres à quel point le manteau te va. Tu prends le contrôle de tous tes pouvoirs, et tu remporte 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 que de plus grandes responsabilités soient placées sur tes épaules...

Nom de héros:

Nom réel (si applicable):

Description physique:

Manifestation des pouvoirs:

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:

Choisir le bon combat: Quand tu retiens tes coups tandis que tu affrontes directement une menace, tu peux jeter +Sauveur au lieu de +Danger. Si tu le fais, tu ne peux pas choisir d'impressionner, de surprendre ou d'effrayer ton adversaire.

Je sais ce que je suis: Une fois par scène, quand tu défends un membre du groupe tu peux augmenter Sauveur au détriment une autre étiquette, en plus des autres bénéfiques de l'action, même sur un raté. Si tu le fais, ajoute 1 à la cagnotte du groupe.

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 si tu l'écoutes et agis selon son conseil. Si tu n'en fais qu'à ta tête, coche un potentiel.

L'héritage, c'est important: Quand tu obtiens de l'influence sur quelqu'un de ton héritage (ou que tu lui donnes de l'influence sur toi), coche un potentiel et ajoute +1 à ta prochaine action. Quand quelqu'un de ton héritage cause un changement dans tes étiquettes, coche un potentiel et ajoute +1 à ta prochaine action.

N'abandonne jamais: Quand tu encaisse un coup puissant de la part de quelqu'un de beaucoup plus puissant que toi, utilise cette action plutôt que l'action de base. Jette +Sauveur. Sur une réussite, tu résistes et choisis 1. Sur un 7-9, coche un état.

- Tu obtiens une opportunité ou une ouverture contre l'attaquant
- Tu te reprends et cela inspire le groupe ; ajoute 1 jeton dans la cagnotte.
- Tu conserves l'attention de l'attaquant.

Sur un 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 un :

- Il fait ce que tu as dit
- Il s'ôte de ton chemin
- Il t'attaque en étant désavantagé
- Il se fige

Sur un 10+, tu prends aussi un +1 à ta prochaine action contre lui. Sur un jet raté, il fait comme il veut et tu as -1 à ta prochaine action contre lui.

Héritage

Ton lignage est quelque chose d'important à Halcyon City. Nomme les différents membres de ton héritage (au moins deux) :

_____ est toujours actif et important dans la ville

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

Potentiel



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

Tout coché => choisis un avancement

_____ est à la retraite et est très critique

_____ 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.

A chaque fois qu'un peu de temps a passé, jette +Sauveur pour voir ce que les membres de ton héritage pensent et comment ils réagissent à tes exploits. 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 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.

Autres actions et pouvoirs

Actions d'équipe

Quand tu **partages un triomphe 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 ton propre ressenti) pour récupérer d'un état ou lui donner de l'influence sur toi.