

La Brute

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. C'est sur... 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.

Création

Pour créer un personnage Brute, il te faudra:

- la feuille de personnage Modèle 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

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

Mains: mains calleuses, mains sales, mains inhumaines, mains cabossées

Tenue civile: tenue ample, tenue effilochée, tenue sale, tenue décontractée

Tenue de héros: costume simple, costume mémorable, costume exagéré, pas de costume

décris ton look dans la section «description physique et pouvoirs»-

Choisis tes 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 ces aptitudes se manifestent...

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

Histoire

Réponds aux questions suivantes pour détailler les origines de ton personnage

- * 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 le groupe a-t-il de l'importance pour toi ?

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

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

Relations

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

- 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 au pire moment.

Influence

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

Étiquettes de départ:

Dangereux +2 Différent +1 Sauveur -1 Supérieur +1 Normal -1
Ajoute +1 où tu le souhaites et entoure les valeurs dans la section Étiquettes

Actions spéciales:

Coche 2 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 nouvelle action provenant de ton livret de personnage
 - Apprends une nouvelle action provenant de ton livret de personnage
 - 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
 - Choisis deux autres rôles pour ton Coeur de Brute
- 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

C'est ce que tu fais de mieux. Tu lâches tout, toute la force, la rage et la joie refoulées, et du brise 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 changé savent exactement où te trouver...

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:

Peau épaisse et fine: Tant que tu as l'état *Furieux*, tu as +1 pour *déchaîner tes pouvoirs*.

Tu n'as pas vraiment besoin de ta tête: Quand tu *provoques* quelqu'un par des menaces évidentes et des démonstrations de force, utilise *+Dangereux* au lieu de *+Supérieur*.

Frappe tous azimuts: A chaque fois que tu te lances dans un combat sans considération pour ta propre protection, tu peux augmenter ton étiquette *Dangereux* au détriment d'une autre étiquette de ton choix.

Tu es là quand on a besoin de toi: Quand tu *défends* quelqu'un, sur une réussite tu peux prendre 1 au lieu de faire un choix dans la liste. Dépense ta prise quand ce quelqu'un est en danger 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 *déchaines tes pouvoirs* pour foncer à travers une barrière insurmontable, jette *+Dangereux* au lieu de *+Différent*.

Un Cœur de Brute:

A tout instant, tu as 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 ta haine. Tu auras toujours +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 dans une bataille, 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 à jour* ton amour ou ton rival, tu peux toujours leur laisser te poser une question à son tour et lui poser une question supplémentaire, même sur un jet raté. Ces questions supplémentaires n'ont pas besoin d'être dans la liste.

| 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 réconforter ou percer à jour |

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

Autres actions et pouvoirs:

Actions d'équipe

Quand tu **partages un triomphe 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 jetons. Utilise ces jetons pour les aider comme si c'étaient des jetons de la cagnotte du groupe.

Potentiel



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

Tout coché => choisis un avancement