

Le Transformé

Tu te souviens d'un temps, il n'y a pas si longtemps, où tu avais l'air... normal. Quand tu ne sentais pas leurs regards. Quand tu n'entendais pas leurs hoquets de surprise. Quand personne ne te voyait comme un monstre. C'était la bonne époque...

Création

Pour créer un personnage Transformé, il te faudra:

- la feuille de personnage Transformé 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 à cet effet.

Choisis un look

Par exemple:

Sexe: homme, femme, variable, ambigu, transgresseur

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

Yeux: yeux étranges, yeux vexants, yeux perçants, yeux humains

Aspect: peau métallique, chair écailleuse, chair d'un autre monde, peau plaquée, chair intouchable, chair miteuse

Tenue de héros: costume terrifiant, costume étrange, costume déconcertant, pas de costume

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

Choisis tes pouvoirs

Tu apparais de manière claire et évidente comme monstrueux, et tes pouvoirs sont liés à ton apparence. Choisis-en deux, et décris comment ils te rendent grotesque.

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

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Armure impénétrable | <input type="checkbox"/> Sens surhumains |
| <input type="checkbox"/> Puissance inhumaine | <input type="checkbox"/> Technopathie |
| <input type="checkbox"/> Affinité avec les plantes | <input type="checkbox"/> Chair transmutée |

Histoire

Réponds aux questions suivantes pour détailler les origines de ton personnage, et renseigne la section Histoire

- ♦ Qui étais-tu avant ?
- ♦ Quand as-tu changé ? Qu'est ce qui a causé ça ?
- ♦ Qui, en dehors du groupe, t'aide à comprendre ton nouveau corps ?
- ♦ Pourquoi n'essaies-tu pas tout simplement de te cacher ?
- ♦ 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 attiré l'attention et la colère de beaucoup de gens depuis la bataille. Une personne en particulier nous hait et a peur de nous, maintenant. De qui s'agit-il ?

Relations

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

- ♦ _____ t'a réconforté quand tu étais au plus bas.
- ♦ _____ t'a connu avant ta transformation.

Influence

Tu essaies de ne pas faire attention à ce que les autres pensent, même si tu ne peux pas faire taire tout le monde. Donne de l'influence sur toi à un membre du groupe.

Étiquettes de départ:

Dangereux +1 Différent +3 Sauveur 0 Supérieur -1 Normal -1

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

Actions:

Coches trois 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 nouvelle action provenant d'un autre livret de personnage
- Apprends une nouvelle action provenant d'un autre livret de personnage
- Prends un destin, une piste de destinée, et des signes du destin dans le livret du Condamné
- 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
- Continue de muter et découvre deux nouvelles aptitudes (prises dans d'importe quelle feuille)

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

Il est facile d'oublier que tu n'es pas ton corps, et que tu n'es pas la voix dans ta tête – tu es les deux. Sois le monstre, et sauve-les quand même. Détruis des murs, et parle doucement. Parce que quand tu l'acceptes, tu peux tout faire. Bien sûr, faire un tel étalage va probablement agacer ceux qui ne voient qu'un monstre quand ils te regardent...

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:

Etiquettes						
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
Ordinaire	-2	-1	0	+1	+2	+3

Actions spéciales:

Je ne suis pas mon corps: Quand tu encaisses un coup physique puissant, tu peux faire un jet comme si tu avais deux états préjudiciables de moins. Si tu le fais, sur un 10+ tu dois choisir de perdre ton self-control de manière terrible.

Pas assez humain: Quand tu affrontes directement une menace d'une manière terrifiante, coche un état pour choisir une option supplémentaire, même sur un raté.

Instoppable: Quand tu fracasses tout sur ton passage en te déplaçant ou pour fuir quelque chose, fais un jet +Danger. Sur une réussite, le monde se brise devant toi, et tu obtiens ce que tu veux. Sur un 7-9, choisis un : coche un état, laisse quelque chose derrière toi, ou prends quelque chose avec toi. Sur un raté, tu passes à travers, mais laisse un terrain dévasté derrière toi, ou tu tombes de Charrybe en Sylla, au choix du MJ.

Je viens pour toi: Quand tu coches un état, prends +1 pour ta prochaine action contre la personne que tu rends responsable de le causer.

J'aimerais l'être: Quand tu réconfortes ou soutiens quelqu'un, si tu lui dis ce que tu lui envies le plus, tu peux faire un jet +Différent au lieu de +Normal.

Sois le monstre: Quand tu effraies ou intimide quelqu'un avec ta forme monstrueuse, fais un jet +Différent. Sur une réussite, il est rejeté et devient vulnérable à toi, ou s'enfuit.

Sur un 10+, choisis 1. Sur un 7-9, choisis 2.

- Tu effraies d'autres personnes que tu n'avais pas l'intention d'effrayer
- Tu blesses quelqu'un ou détruis quelque chose que tu n'aurais pas dû
- Tu te sens encore plus monstrueux après ; coche un état (au choix du MJ)

Sur un jet raté, il réagit avec violence, haine, et paranoïa, et tu souffres.

Autres actions et pouvoirs:

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

Potentiel



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

Tout coché => choisis un avancement

Actions d'équipe

Quand tu partages un triomphe avec quelqu'un, récupère d'un état s'il te traite comme une personne parfaitement normale et coche un potentiel s'il fait des éloges de tes pouvoirs et de tes aptitudes...

Quand tu partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un, demande-lui s'il pense que tu es en train de perdre, ou de gagner en humanité. Dans le premier cas, coche un état et un potentiel. S'il te dit que tu deviens plus humain à ses yeux, récupère d'un état et augmente Normal au détriment d'une autre étiquette de ton choix.