

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 super-pouvoirs ! 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

Pour créer un personnage, il te faudra:

- ♦ la feuille de personnage 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 civil

Note-les dans la case prévue à cet effet.

Choisis un look

Décris ton look dans la section «Description physique»

Choisis tes aptitudes

Si tu as des super-pouvoirs, ils sont mineurs et peu visibles. Si tu as des compétences, tu possèdes l'équipement nécessaire à leur utilisation.

Choisis deux éléments dans la section «Aptitudes». Décris comment ils se manifestent

Histoire

Réponds aux questions suivantes pour détailler les origines de ton personnage

- ♦ Comment as-tu développé tes pouvoirs ?
- ♦ 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

Manœuvres spéciales:

Coche 2 manœuvres dans la liste «Manœuvres 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 parangon 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 civil (si applicable): _____

Description physique:

Sexe: homme, femme, autre

Type: asiatique, indien, noir, latino, indigène, arabe, 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

Aptitudes:

- Arc et flèches expertes
- Épées
- Camouflage et discrétion
- Arts martiaux
- Phasage
- Acrobaties

Relations:

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

Manœuvres spéciales

Tout droit - Grimpe - Rampe: Quand tu **enquêtes sur une personne ou un lieu**, jette + Normal. 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 pouvoir et pas 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 un nouveau pouvoir et le noter 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 la manœuvre.

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 pour la première fois à quelqu'un d'important** (à toi de voir qui est important), jette +Sauveur. Sur une réussite, il a entendu parler de toi: raconte de quel exploit il a entendu parler et dis à quelle étiquette il pense que cet exploit correspond. Sur un 7-9, le MJ te dira quelque chose d'autre dont il a entendu parler, et choisira une autre étiquette qu'il te colle. Sur un jet raté, il 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 manœuvres 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 face au danger**, jette +Sauveur au lieu de +Dangereux pour **affronter directement une menace**.

États	
<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

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 prangon de la ville.

Autres manœuvres 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'infirmes, 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

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, il te faudra:

- ♦ la feuille de personnage 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 civil

Note-les dans la case prévue à cet effet.

Choisis un look

Décris ton look dans la section «Description physique»

Choisis tes aptitudes

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 comment ils se manifestent.

- 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

Manœuvres spéciales

Coche deux actions dans la liste «manœuvres 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 paragon 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 civil (si applicable): _____

Description physique:

Sexe: homme, femme, autre

Type: asiatique, indien, noir, latino, indigène, arabe, 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, pas d'insigne

Aptitudes

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, intimi-

dation, 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

Relations:

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

Manœuvres 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 dans la Ville. Nomme les diffé-

États	
<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

rents membres de ton héritage (au moins deux) :

_____ est toujours actif et important dans la ville

_____ 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 manœuvres 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.

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, il te faudra:

- ♦ la feuille de personnage 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 civil

Note-les dans la case prévue à cet effet.

Choisis un look

Décris ton look dans la section «Description physique»

Choisis tes aptitudes

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....

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

Manœuvres spéciales:

Coche 2 manœuvres dans la liste «Manœuvres 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 Cœur 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 parangon 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 tu 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 civil (si applicable): _____

Description physique:

Sexe: homme, femme, autre

Type: asiatique, indien, noir, latino, indigène, arabe, 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

Aptitudes:

Quelqu'un ou quelque chose t'a changé, transformé en une arme parfaite : tu es doté d'une force incroyable, surhumainement coriace, et combattant hors pair.

Relations:

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

Manœuvres 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 instinctivement sans assurer tes arrières, 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 **déchaînes 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 reconforte 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.

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

États	
<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

ou irréfléchie.

Autres manoeuvres et pouvoirs:

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**, 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. Utilise ces prises pour **voler à son secours** comme si c'étaient des jetons d'équipe.

L'Étranger

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, il te faudra:

- ♦ la feuille de personnage 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 civil

Note-les dans la case prévue à cet effet.

Choisis un look

Décris ton look dans la section «Description physique»

Choisis tes aptitudes

Tu peux voler, et tu es plutôt coriace.

Choisis deux autres aptitudes dans la liste de la section «Aptitudes». Décide comment ces aptitudes se manifestent....

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

_____ 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.

Étiquettes 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 étiquettes.

Manœuvres spéciales:

Coche 3 manœuvres dans la liste «Manœuvres 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 digne.

Nom de héros: _____

Nom civil (si applicable): _____

Description physique:

Sexe: homme, femme, autre

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.

Aptitudes:

Tu peux voler, tu es plutôt coriace, et tu as deux autres aptitudes:

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

Relations:

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

Manœuvres spéciales

Appartient à deux mondes: tu as les ressources qui viennent avec ta fonction. A chaque fois que tu contacte tes semblables, jette +Supérieur. sur un 10+, prends 3. Sur un 7-9, prends 2. Sur un loupé, prends 1 mais tes semblables te font une demande inconfortable.

Dépense tes points 1 pour 1 pour:

- ♦ Recevoir un pièce de technologie extra-terrestre complète et fonctionnelle te permettant d'utiliser une manœuvre de n'importe quel livret une fois (choisir la manœuvre au moment de dépenser le point).
- ♦ Consulter les connaissances de tes semblables poser une question au MJ à propos de la situation actuelle.
- ♦ Récupérer d'un état émotionnel grâce au confort du contact avec ta maison.

Technologie extra-terrestre: Quand tu modifies un équipement humain avec ta technologie, il pourra faire quelque chose d'impossible une fois, avant de tomber en panne.

Quand tu **utiliseras cet objet**, jette +Différent. Sur une réussite, l'objet fonctionne une fois comme prévu, puis tombe en panne. Quand tu obtiens un 10+, choisis un:

- ♦ Il fonctionne exceptionnellement bien
- ♦ Tu obtiens une utilisation supplémentaire.

Sur un échec, l'appareil fonctionne, mais il a un effet secondaire non désiré révélé par le MJ.

Manières étranges: A chaque fois que tu méprises ouvertement ou que tu sapes une coutume terrestre importante pour favoriser une coutume de ton propre peuple, augmente Supérieur au détriment d'une autre étiquette de ton choix.

Véhicule volant: Tu as un véhicule, quelque chose qui vient de chez toi. Détaille son apparence, et choisis deux forces et deux faiblesses. Quand tu fais voler ton vaisseau, tu peux l'utiliser pour déclencher tes pouvoirs, affronter directement une menace, ou défendre quelqu'un en utilisant Supérieur.

♦ **Forces:** Rapide et manœuvrable, blindage caméléon, armement puissant, régénération, voyage inter-dimensionnel, changement de taille, télépathie

♦ **Faiblesses:** Source d'énergie étrange, vulnérable à _____, facilement détectable, lent et maladroit, sans armement, difficile à réparer

Le meilleur de tous: Quand tu réconfortes ou soutiens quelqu'un en lui disant comment il est un parfait exemple de ce qu'il y a de meilleur sur terre, fais un jet +Différent au lieu de +Normal

Pas si différent après tout: Quand tu parles de ta maison, fais un jet

États	
<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

de +Différent. Sur un 10+, choisis deux. Sur un 7-9, choisis un. Durant la conversation, tu :

- ♦ Confesses un défaut de ton monde ; ajoute 1 jeton d'équipe
- ♦ Induis quelqu'un en erreur à propos de ton monde ; tu obtiens de l'influence sur lui
- ♦ Décris la splendeur de ton monde ; récupère d'un état émotionnel

Sur un 6-, tu révèles par inadvertance plus que ce que tu voulais ; dis-lui un secret ou une vulnérabilité que tu n'avais pas partagé avec des Terriens jusqu'à maintenant.

Autres manœuvres et pouvoirs:

Actions d'équipe

Quand tu **partages un triomphe avec quelqu'un**, tu gagnes de l'influence sur lui si tu lui montres une marque d'affection significative, physique ou émotionnelle. Il décide si c'est significatif.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, il te dit ce que tu devrais faire pour mieux t'accorder. Prends +1 pour la prochaine action dans ce sens, et coche un potentiel si tu fais ce qu'il t'a dit.

La Nova

Tu es une fontaine de pouvoir. Canalise-le, et tu peux refaire le monde exactement comme tu veux. Déchaîne-le, et tu peux faire des miracles.

C'est merveilleux... et terrifiant.

Perds le contrôle même une seconde, et des gens seront blessés. Ou pire.

Création

Pour créer un personnage, il te faudra:

- ♦ la feuille de personnage 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 civil

Note-les dans la case prévue à cet effet.

Choisis un look

Décris ton look dans la section «Description physique»

Choisis tes aptitudes

Tu peux fondamentalement contrôler le monde autour de toi.

Choisis une option dans la liste de la section «Aptitudes» comme base de ton pouvoir.

Influence

Choisis ton attitude : faussement heureux ou renfermé.

Si tu choisis faussement heureux, donne de l'influence à trois membres du groupe.

Si tu choisis renfermé, donne de l'influence à un seul membre du groupe.

Histoire

Réponds aux questions suivantes pour détailler les origines de ton personnage

- ♦ Quand as-tu utilisé ton pouvoir pour la première fois ?
- ♦ Qui est la première personne que tu as blessée avec ton pouvoir ?
- ♦ Qui, en dehors du groupe, t'aide à contrôler tes pouvoirs ?
- ♦ Pourquoi continues-tu à utiliser tes pouvoirs ?
- ♦ Pourquoi le groupe a-t-il 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 détruit les alentours lors de notre combat. Où était-ce ? Qu'est-ce que nous avons détruit exactement ?

Relations

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

- ♦ Tu traînes tout le temps avec _____ pour te défouler.
- ♦ Une fois, tu as blessé _____ quand tu as perdu le contrôle de tes pouvoirs.

Étiquettes 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 étiquettes

Embrassements:

Tu as la manœuvre «Accumulation» ; choisis quatre Embrassements.

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'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
 - Apprends trois nouveaux pouvoirs de Nova
 - Apprends trois nouveaux pouvoirs de Nova
 - Prends le « cœur de brute » sur la feuille de la 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 parangon 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 civil (si applicable): _____

Description physique:

Sexe: homme, femme, autre

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

Peau: peau luisante, peau non organique, peau marquée, peau normale

Tenue civile: tenue à la mode, tenue décontractée, tenue de cérémonie, tenue noire

Tenue de héros: costume coloré, uniforme, costume mythologique, costume fantastique, pas de costume

Aptitudes:

Tu peux fondamentalement contrôler le monde autour de toi, à l'aide de ce super-pouvoir:

- Télékinésie et télépathie
- Sorcellerie
- Biokinésie
- Contrôle des éléments
- Contrôle de la gravité
- Énergies cosmiques

Relations:

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

Accumulation

Quand tu **accumules ton pouvoir**, fait un jet **+nombre d'états émotionnels cochés**. Sur une réussite, prends 3 accumulations. Sur un 7-9, coche un état émotionnel. Sur un 6-, prends 2 accumulations et coche trois états émotionnels.

Dépense tes accumulations pour déclencher tes Embrasements. Tu perds toutes tes accumulations à la fin de la scène.

Embrasements

Tempête de réalité: Tu canalises une rafale destructrice avec tes pouvoirs. Dépense une accumulation pour **affronter directement une menace** avec tes pouvoirs, en utilisant +Différent au lieu de +Dangereux. Si tu fais cela cependant, tu causeras des dommages collatéraux involontaires à moins que tu ne dépenses une autre accumulation.

Bouclier: Tu invoques un champ protecteur pour arrêter un danger. Dépense une accumulation pour défendre quelqu'un d'autre contre une menace immédiate, en utilisant +Différent au lieu de +Sauveur.

Automates: Dépense une accumulation pour créer n'importe quel objet avec tes pouvoirs, jusqu'à la taille d'une personne. Dépense une autre accumulation pour l'animer indépendamment de toi. L'automate se dissout à la fin de la scène.

Fossé: Dépense une accumulation pour créer une barrière qui retiendra les menaces aussi longtemps que tu gardes ton attention dessus. Le MJ peut te demander de dépenser une autre accumulation si la barrière est menacée par des ennemis particulièrement puissants.

Culte: Tu fais un étalage de puissance phénoménal. Dépense une accumulation pour susciter d'une audience le silence, le respect et l'attention quand tu **déchaînes tes pouvoirs**.

Déplacement: Dépense une accumulation pour te déplacer à la place que tu souhaites dans la scène, traversant ou évitant toute barrière ou entrave sur ton chemin. Dépense une autre accumulation pour te déplacer dans n'importe quel lieu où tu as déjà été.

Stimulant: Dépense une accumulation pour décupler les efforts d'un membre du groupe avec tes pouvoirs, en lui donnant un +1 à son jet comme si tu avais utilisé un jeton d'équipe.

Surcharger: Tu canalises la pleine capacité de tes pouvoirs incroyables pour surmonter un obstacle, refondre ton environnement, ou étendre tes sens. Dépense deux accumulations pour obtenir un 10+ quand tu **déchaînes tes pouvoirs**.

Conscience élémentaire: Dépense une accumulation et coche un état émotionnel pour ouvrir ton esprit au monde qui t'entoure à l'aide de tes

États	
<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

pouvoirs. Tu peux poser n'importe quelle question (mais une seule) à propos du monde qui t'entoure, et le MJ répondra honnêtement.

Arracher: Dépense une accumulation afin d'utiliser tes pouvoirs pour saisir n'importe quel objet d'une taille inférieure ou égale à celle d'une personne, tenu par une personne que tu vois.

Autres manœuvres et pouvoirs:

Actions d'équipe

Quand tu **partages un triomphe avec quelqu'un**, demande-lui s'il y a de la peur dans ses yeux quand il te regarde. S'il dit non, tu as +1 à ta prochaine action et tu peux cocher un potentiel. S'il dit oui, augmente immédiatement ton étiquette Dangereux au détriment de ton étiquette Sauveur.

Quand tu **partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**, dis-lui comment il pourrait t'arrêter, si il fallait en venir là. Donne-lui de l'influence sur toi et récupère d'un état émotionnel.

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, il te faudra:

- ♦ la feuille de personnage 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 civil

Note-les dans la case prévue à cet effet.

Choisis un look

Décris ton look dans la section «Description physique»

Choisis tes aptitudes

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.

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

Manœuvres:

Coche trois manœuvres dans la liste «Manœuvres 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 n'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...

