

MUTANTS & MASTERMINDS

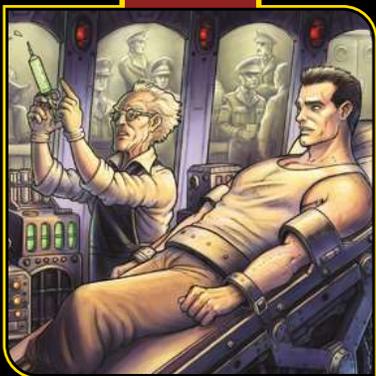
MANUEL DU MAÎTRE DE JEU



RÈGLES ADDITIONNELLES

MUTANTS & MASTERMINDS

LE MEILLEUR AMI DU MJ !



Le *Manuel du maître de jeu* est un ouvrage très complet permettant de créer des campagnes palpitantes et des univers incroyables pour le jeu de rôle de super-héros **MUTANTS & MASTERMINDS**. Dans ce livre, vous trouverez tout un ensemble d'outils et de références pour le maître de jeu, dont :

- **Des vilains !** Des informations détaillées sur la façon de créer, personnaliser et jouer des vilains pour vos séries M&M, un chapitre entier traitant divers types de machinations de méchants et plus d'une dizaine d'archétypes de vilains avec différents thèmes et niveaux de puissance tels que l'Assassin sans pitié, le Professionnel simple, mais efficace ou encore le Robot destructeur.
- **Des archétypes !** En plus des vilains, vous trouverez les archétypes de sbires, de monstres et de personnages secondaires. Besoin d'un scientifique, d'un malfrat, d'un robot, d'un zombie ou d'un dinosaure pour votre prochaine aventure ? Ils sont déjà détaillés et prêts à jouer !
- **Des épreuves !** Les vilains ne font pas tout, vous trouverez également des épreuves à surmonter pour vos héros, depuis des catastrophes naturelles jusqu'à des pièges mortels. Le système détaillé des épreuves vous permet de créer et décrire un nombre infini de périls pour vos héros !
- **Des mondes !** Vous apprendrez ici à créer vos propres cadres super-héroïques à partir de rien, y compris leur histoire, leur cosmologie, leurs sources de pouvoir, leurs origines et bien plus encore. Vous découvrirez aussi différents genres de comics et styles de jeu.
- **Des scènes !** Le nouveau chapitre *Créer une aventure* vous propose quelques exemples d'utilisations des règles de *Mutants & Masterminds* pour reproduire tout ce que vous pouvez voir dans les comics, depuis des courses-poursuites effrénées jusqu'au rapetissement de vos héros à la taille de souris ! Utilisez ces scènes telles quelles dans vos aventures ou réutilisez leurs règles pour vos propres plans diaboliques !
- **Des options !** De nouvelles options et de nouveaux systèmes de règles, y compris des méthodes pour modifier le système de M&M pour d'autres styles de jeu, pour des combats de masse et plus encore.

... sans compter les neuf archétypes de repaires détaillés et prêts à jouer, accompagnés de leurs cartes et statistiques ! Avec le *Manuel du maître de jeu*, créer et mener vos propres séries **MUTANTS & MASTERMINDS** n'aura jamais été aussi simple.

PRÉPAREZ-VOUS À DEVENIR LE MAÎTRE DU MONDE !



black-book-editions.fr



greenronin.com

BBEMNM05



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	5	Concepts de personnages	29	Divertissement	44	Pouvoirs communs	68
COMMENT UTILISER CE LIVRE	5	Mutation	29	Mode	44	Style commun	68
VOUS AVEZ COMMENCÉ PAR LE MANUEL DU HÉROS ?	6	Mutation accidentelle	29	Religion	44	Ressources des équipes de vilains	68
CHAPITRE 1 : CADRES	9	Mutation génétique	29	ORGANISATIONS	44	ORGANISATIONS DE VILAINS	69
GENRE	9	Terreur mutante	30	Agence	44	Objectifs & Thème	
Âge d'Or	9	Concepts de personnages	30	Conspiration	44	des organisations	69
Héros pulp	9	Psioniques	30	Culte	45	Structure de l'organisation	69
Mystery men	9	Tout se passe dans ta tête	30	Institut	45	Chef	69
Seconde Guerre mondiale	10	Peur psychique	30	Patrouille de l'espace	45	Lieutenants	70
Super-Coupure	10	Concepts de personnages	30	Syndicat	45	Agents	71
Âge d'Or postmoderne	11	Super-science	31	CHAPITRE 2 : ADVERSAIRES	47	Ressources de l'organisation	71
Déconstruction		Ils m'ont traité de fou !	31	ENVOYEZ LES MÉCHANTS !	47	CRÉER UN VILAIN	73
du mythe du héros	11	Mutation intentionnelle	31	Niveaux de vilains	47	Concept	73
Équipement de l'Âge d'Or	12	Gadgets et équipement	32	Hommes de main	47	Niveau de Puissance	73
Arsenal de l'Âge d'Or	12	Sérums et super-traitements	32	Lieutenants	47	Niveau de puissance de sbire	74
Armes lourdes	12	Armures de combat	32	Maitres vilains	48	Niveau de puissance X	74
Véhicules de l'Âge d'Or	14	et hommes de métal	32	Vilains omnipotents	48	Caractéristiques	74
Âge d'Argent	16	Homme et machine	32	Les types de vilains	49	Caractéristiques et pouvoirs	75
Légèreté	16	Concepts de personnages	32	La Brute	49	Compétences	75
Guerre Froide	17	Origine unique ou multiple ?	32	La Catastrophe	49	Talents	75
Âge Atomique	17	Origine unique	32	Le Comploter	49	Talents de fortune	75
Deuxième génération		Origines multiples	33	Le Manipulateur	49	Pouvoirs	75
de super-Héros	17	N'importe quelle origine	33	Le Rôdeur	49	Capacités de pouvoir	
Horizons fantastiques	18	Proportion d'individus dotés de pouvoirs	33	Les rôles des vilains	49	étourdissant	76
Que de singeries !	18	Pouvoirs exceptionnellement rares	33	Amour interdit	49	Portée ou allonge de pouvoir	76
Jubilation	19	Pouvoirs rares	33	Ennemi juré	50	Invalidation de pouvoirs	
Équipement de l'Âge d'Argent	19	Pouvoirs communs	33	Famille étendue	50	héroïques	76
Âge de Bronze	19	Pouvoirs universels	33	Nuisibles	50	Exploits de pouvoir de vilain	77
Héros humains	19	Pouvoirs et société	34	Opposé	50	Complications	77
Problématiques sociales	19	Citoyens ordinaires	34	Renégat	50	ARTISTE MARTIAL	78
Tendances et modes	20	Cas particuliers	34	Sombre reflet	51	ASSASSIN	81
Âge de Fer	20	Parias	36	Motivations des vilains	51	BARON DU CRIME	84
Nuances de gris	20	Chefs suprêmes	36	Objectifs	51	BRUTE	87
Agents spéciaux	20	Confidentialité	36	Justifications	54	CERVEAU	90
Armes à feu en pagaïlle	21	Secrets	36	Revirement	56	CHEF SUPRÊME	93
Cuir & latex	21	Confidentiels	36	TACTIQUES DES VILAINS	56	COMPOSITE	96
Ninja !	21	De notoriété publique	37	Les vilains en combat	56	DIABLOTIN	99
Loups solitaires	21	COSMOLOGIE	37	Actions et modificateurs		ÉLÉMENTAIRE	102
Pouvoirs réalistes	21	Espace et extraterrestres	37	de combat	56	HYBRIDE	106
Nouvelle génération	21	Humanoïdes	37	Vilains solitaires	56	MAÎTRE DU DÉGUISEMENT	109
Équipement de l'Âge de Fer	21	Envahisseurs	37	Sbires vilains	58	MAL ANCESTRAL	112
Armurerie de l'Âge de Fer	21	Monstres	37	Les vilains et les complications	58	MARIONNETTISTE	115
Âge moderne	23	Étres cosmiques	38	Choisissez vos batailles	59	MIME	118
Sens de l'Histoire	23	Terres parallèles	38	Créer des faiblesses	59	PARVENU	121
Sens de l'émerveillement	23	Autres dimensions	38	Plans d'évasion	59	PROFESSIONNEL	124
Sens du devoir	23	Dimension des rêves	39	Issue de secours	59	PSYCHOPATHE	128
ORIGINES	24	Dimensions de pouvoir	39	Distraction	60	ROBOT	131
Dieux	24	Dimensions magiques	39	Leurre	60	SCIENTIFIQUE FOU	134
Un seul véritable dieu ?	25	Dimensions mythiques	39	Extorsion	60	SORCIER	137
Paradis, Enfer et au-delà	25	Plan astral	39	Otage	60	VAMPIRE	140
Faux dieux	25	HISTOIRE	39	Téléportation	61	ARCHÉTYPES DE SBIRES	142
Concepts de personnages	25	Émergence des surhumains	39	Mort mystérieuse	61	Animaux	142
Entraînement	25	Préhistoire	39	Pourquoi le vilain perd	61	Civils	146
Plus humain que l'humain	25	Histoire ancienne	39	Et si le vilain gagne ?	62	Cultistes	146
Secrets ésotériques	25	Histoire récente	40	Et si le vilain ne peut pas s'enfuir ?	62	Démons	147
Concepts de personnages	25	Émergence des pouvoirs	40	VILAINS DÉTAILLÉS	63	Dinosaures	148
Extraterrestres	26	Histoire alternative	40	Interaction	63	Fonctionnaires	149
Étranges visiteurs	26	Voyage temporel	40	Information	63	milieu criminel	149
Technologie extraterrestre	27	SOCIÉTÉ	41	Intégration	63	Monstres	151
Des envahisseurs parmi nous	27	Technologie	41	Intégration dans le cadre de jeu	63	Ninja	153
Progéniteurs	27	Politique	41	Intégration avec les héros	64	Robots	154
Pouvoir cosmique	27	Influence politique	41	Infréquence	65	Soldats	155
Concepts de personnages	27	Super-armée	41	ÉQUIPES DE VILAINS	65	Zombies	156
Magie et Mysticisme	27	Droits des super	43	Types d'équipes de vilains	65	Modèles	156
Magiciens	27	Loi	43	Suivre le chef	65		
Améliorés par la magie	28	Justiciers et punitions	43	Alliance	65		
Comme par magie	28	Droits juridiques	43	Liens familiaux	66		
Créatures magiques	28	Masques et identités secrètes	43	Rebelles défendant une cause	66		
Artefacts magiques	29	Pouvoirs mentaux et sensoriels	43	L'Escadron de la Vengeance	66		
Dimensions mystiques	29	Incarcération	43	L'Armée de Vilains	66		
Tour de passe-passe	29	Culture populaire	43	Thèmes d'équipes de vilains	67		
		Comics	44	Origine commune	67		



CHAPITRE 4 : INTRIGUES	159	Effondrements	183	SCÈNES COMBINÉES	208	RICHESSE	230
CONQUÊTE	159	Feux	184	EXEMPLES DE SCÈNES	210	Bonus de Richesse	230
Méthodes de conquête	159	Inondations	184	LA COURSE-POURSUITE	210	Faire des achats	230
Régner sur le monde	163	Lave	185	LE COUP MONTÉ	212	Test de Richesse	230
DESTRUCTION	164	Précipitations	185	LES CŒURS ET LES ESPRITS	214	Shopping et temps	230
Pourquoi détruire ?	164	Sables mouvants	185	LES INCROYABLES MINI-HÉROS	216	Aide financière	231
Menace	165	Sous l'eau	185	L'INVASION SHADOW	218	Richesse et Inventions	231
ENLÈVEMENT	166	Tempêtes	186	LA GUERRE DES ESPRITS	220	L'argent est roi	231
Mobile	166	Tremblements de terre	186	CHAPITRE 7 : OPTIONS	225	SYSTÈMES	231
Victime	166	Vent	186	CRÉATION DE HÉROS	225	Surmenage de caractéristique	231
Le Rapt	167	PIÈGES	187	Points de pouvoir illimité	225	Surmenage de caractéristique et redoublement d'efforts	231
Rançon	168	Pièges de capture	187	Niveau de puissance illimité	225	Surmenage de caractéristique et pouvoirs	231
EXTORSION	169	Annulateur	187	Équipement gratuit	225	Dés alternatifs	231
Menaces	169	Entrave	187	STYLES DE COMBAT	226	Méthode high-low	232
Revendications	170	Étourdisseurs	187	Techniques dures vs techniques douces	226	Projection en arrière	232
MEURTRE	170	Pièges fermés	187	Sans arme vs avec armes	226	Dégâts létaux	233
Mobile	170	Pièges mortels	188	Compétences et styles	226	Mort instantanée	233
Protection	172	Amitié fatale	188	Créer des styles de combat	226	Projection en arrière létale	233
Exécution	172	Bocal mortel	188	Aïkido	226	Échanges de points d'héroïsme	234
VOL	172	Bombe à retardement	188	Boxe	226	COMBAT DE MASSE	234
Cible	172	Châtiment des baguettes	189	Capoeira	227	Forces	234
Sécurité	173	Fosse de la bête	189	Escrime	227	Forces en action	235
ÉLÉMENTS D'AVENTURE	176	Kaléidoscope de la folie	190	Eskrima	227	Exemple de conflit	239
Moment de gloire	176	Mort dans l'arène	190	Jiu-jitsu	227	ANNEXE : REPARAIRE DE VILAINS	240
Touche d'humanité	176	Murs qui se rapprochent	190	Karaté	227	Créer des repaires	240
Les pouvoirs en tant qu'intrigues	176	Porteur de mort	190	Krav-maga	227	ASILE DE FOUS	243
Épreuves significatives	178	Soufflerie fatidique	191	Kung-fu	227	BASE INSULAIRE	245
Menace d'emploi de la force	178	Pris au piège	191	Lutte	228	CHÂTEAU	247
Mystères	178	Éviter les pièges	191	Muay-thai	228	FORTERESSE VOLANTE	249
Temps et distance	179	Comprendre le fonctionnement du piège	191	Ninjutsu	228	PARC D'ATTRACTIONS	251
Tabous sociaux	179	S'évader d'un piège	192	Sumo	228	PENTHOUSE	253
Individus normaux	180	CHAPITRE 6 : AVENTURES	195	Taekwondo	228	SILO À MISSILE	255
Récompenses significatives	181	CRÉER UNE AVENTURE	195	RÉPUTATION	229	STATION DE MÉTRO	257
Exploits	181	L'approche linéaire	196	Célébrité ou infamie	229	TEMPLE CACHÉ	259
Savoir	181	L'approche boîte à outils	198	Tests de Réputation	229	INDEX	260
Amélioration de pouvoir	181	TYPES DE SCÈNES	199	Tests de compétence	229		
CHAPITRE 5 : ÉPREUVES	183	SCÈNES D'ÉPREUVE	200	Réputations de PNJ	229		
CATASTROPHES	183	SCÈNES DE CONFLIT	202	Réputations de PNJ	229		
Avalanches	183	SCÈNES D'INVESTIGATION	204	Déterminer la réputation	229		
Brouillard	183	SCÈNES DE ROLEPLAY	206	Réputation basée sur un événement	229		

CRÉDITS

Auteur et concepteur : Steve Kenson avec Crystal Frasier & Lyz Liddell

Développement : Jon Leitheusser & Crystal Frasier
Rédaction : Steven Marsh & Michael Matheson

Relecture : Michael Matheson

Direction artistique et conception graphique : Hal Mangold

Couverture : Udon Studios

Cartographie : Sean MacDonald

Illustrations intérieures : Chris Balaskas, Brett Barkley, Darren Calvert, Jeff Carlisle, Storn Cook, Talon Dunning, Alberto Foche, Brian Hagan, Sean Izaakse, Scott James, Comfort Love, MK Ultra Studio, Denis Medri, Octographics, Udon Studios (Chris Stevens), Uko Smith, Kevin Stokes, Andrew Trabbold & Adam Withers

Éditeur : Chris Pramas

Équipe de Green Ronin : Joseph Carriker, Crystal Frasier, Jaym Gates, Kara Hamilton, Troy Hewitt, Steve Kenson, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Jack Norris, Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz, Malcolm Sheppard, Will Sobel, Dylan Templar, Veronica Templar & Barry Wilson

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de publication : David Burckle

Traduction : Guilhem Arbaret, Alizée Guimmará

Relecture VF : Olivier Larue

Mise en page et design de la VF : Romano Garnier

Graphismes additionnels : Coline Mergen

L'équipe de Black Book éditions : Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoin,

Anthony Bruno, David Burckle, Julien Collas, Julie Corail, Franck Drevon, Jonathan Duvic, Nicolas Ferracci, Marie Ferreira, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Przybyla, Marc Sautriot, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

Édité par Black Book éditions.
12 rue Jean Carmet, 69800 St Priest
Dépôt légal : novembre 2022. Imprimé en UE.
ISBN : 978-2-38227-345-6
ISBN (PDF) : 978-2-38227-346-3



MUTANTS & MASTERMINDS Deluxe Gamemaster's Guide is ©2019 Green Ronin Publishing, LLC. All rights reserved. References to other copyrighted material in no way constitute a challenge to the respective copyright holders of that material. MUTANTS & MASTERMINDS, Super-Powered by M&M, Green Ronin, and their associated logos are trademarks of Green Ronin Publishing, LLC.

The following is designated as Product Identity, in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, Version 1.0a: hero points, power points. All character and their associated images, descriptions, backgrounds, and related information are declared Product Identity.

The following text is Open Gaming Content: all game system rules and material not previously declared Product Identity





INTRODUCTION

Découvrez la nouvelle version améliorée du *Manuel du maître de jeu* pour la troisième édition du jeu de rôle de super-héros *MUTANTS & MASTERMINDS* ! Il s'agit d'une version actualisée et étendue de la *version originale* publiée en 2011. Vous y trouverez le même texte et les mêmes illustrations, mais aussi de nouvelles informations sur la façon de créer vos propres aventures *MUTANTS & MASTERMINDS*, des exemples d'aventures pour commencer immédiatement à jouer et une sélection étoffée de vilains et de menaces pour défier vos joueurs.

Tout le monde sait bien qu'être maître de jeu (MJ) demande beaucoup de travail. Vous remplissez les rôles de metteur en scène, d'auteur, d'enseignant, de pom-pom girl et parfois même de baby-sitter pour vos joueurs. Ce manuel a pour but de rendre vos tâches plus simples, non seulement en vous procurant des outils, mais également en vous fournissant d'innombrables informations sur le genre super-héroïque et ses thèmes récurrents. Une grande partie de ce livre se concentre sur le « pourquoi » des histoires de super-héros plutôt que sur le comment en explorant les motivations des vilains, la façon de créer un monde intéressant et tout ce que les super-héros font lorsqu'ils ne combattent pas leurs adversaires. Il ne s'agit pas d'utiliser tout le contenu de ces pages dès le début, mais plutôt de vous présenter ces éléments et de vous donner accès à eux si besoin.

Si vous lisez ce manuel, y a de grandes chances que vous ayez déjà dirigé quelques parties. Vous pouvez être un MJ vétérans avec des années d'expérience comme un novice désireux d'apprendre et de s'améliorer. Quel que soit votre niveau d'expérience, vous trouverez ici des outils et des conseils utiles.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Vous pouvez utiliser les outils de ce livre comme bon vous semble pour vos parties de *M&M*. Le **Chapitre 3** et **l'Annexe** proposent des éléments préconstruits pour gagner du temps, tandis que les **Chapitres 1** et **2** contiennent plus de théories pour la création d'univers. Les **chapitres 4, 5** et **6** offrent plein d'idées d'aventures tandis que le **chapitre 7** s'adresse plutôt à ceux qui veulent bricoler un peu le système. Quel que soit l'objet de votre intérêt, lisez tous les chapitres du *Manuel du maître de jeu*, car il est fort probable que vous trouviez de quoi étoffer vos parties dans chaque chapitre.

CHAPITRE 1 : CADRES

Le **Chapitre 1 : cadres** vous propose de créer un univers tout entier pour vos héros. Vous pourrez choisir un cadre, une envergure et un style, mais aussi découvrir les différents genres, époques et cosmologies. Ce chapitre inclut des idées sur la nature et l'origine des super-pouvoirs dans le cadre ainsi que sur le rôle des personnages qui en sont dotés.

CHAPITRE 2 : ADVERSAIRES

Le **Chapitre 2 adversaires** aborde le sujet des vilains : leur rôle dans les séries ainsi que leurs différents types, motivations, historiques et objectifs. Il présente également leurs stratégies, la façon de les jouer et de les utiliser au mieux dans vos parties. Vous trouverez également quelques présentations d'équipes et d'organisations de vilains.

CHAPITRE 3 : ARCHÉTYPES

Le **Chapitre 3 Archétypes** propose aux maîtres de jeu de *M&M* quantité de personnages prêts à être joués. Il s'ouvre sur une discussion à propos de la création de vilains, puis offre dix-huit archétypes complets de vilains de différents niveaux de puissance ainsi que de nombreuses options pour les personnaliser ou en créer d'autres. Ce chapitre se conclut sur un catalogue d'archétypes d'animaux, de sbires et

de monstres que vous pouvez utiliser pour accompagner un vilain ou comme ennemis à part entière.

CHAPITRE 4 : INTRIGUES

Le **Chapitre 4 Intrigues** se concentre sur les plans des vilains, depuis la conquête jusqu'aux vols, en s'intéressant aux divers objectifs de ces personnages. Vous y trouverez plusieurs exemples et inspirations pour développer vos propres idées. De plus, il contient une table d'idées d'aventures aléatoires et des conseils pour créer les vôtres.

CHAPITRE 5 : ÉPREUVES

Le **Chapitre 5 Épreuves** s'intéresse aux diverses menaces pour les héros qui ne sont pas dues à des vilains, depuis les catastrophes naturelles jusqu'aux environnements dangereux. Vous y trouverez également la présentation de divers types de pièges (que ce soit pour capturer ou pour tuer des individus) et la façon de les utiliser au mieux.

CHAPITRE 6 : CRÉER DES AVENTURES

Le **Chapitre 6 Créer des aventures** combine les éléments des chapitres précédents pour mieux expliquer la structure d'une histoire, son rythme et les divers types de scènes qu'utilise le JDR *MUTANTS & MASTERMINDS* pour les aventures.

CHAPITRE 7 : OPTIONS

Le **Chapitre 7 Options** vous donne quelques idées pour modifier le système de *M&M* et le faire mieux correspondre à vos goûts. Vous y trouverez aussi des outils supplémentaires tels que les styles de combat, le système de réputation, de richesse et de combat de masse ainsi que des méthodes pour rendre une partie plus dynamique ou plus létale, selon ce que vous préférez.



ANNEXE : REPAIRS DE VILAINS

L'Annexe du *Manuel du maître de jeu* propose neuf repairs de vilains prêts à être utilisés, depuis un parc d'attractions abandonné jusqu'à une structure sur une île (qui comporte peut-être même un volcan).

Vous pouvez utiliser ces cartes et descriptions de repairs avec les archétypes de vilains et les intrigues présentés dans ce livre, avec vos propres vilains et aventures ou simplement comme inspirations, que ce soit pour vos vilains ou comme idées de quartier général pour des héros !

VOUS AVEZ COMMENCÉ PAR LE MANUEL DU HÉROS ?

Le *Manuel du maître de jeu* fait référence à plusieurs effets et talents présentés dans le *Manuel du Héros Mutants & Mastermind*. Les talents présentés sont souvent simples à comprendre grâce au contexte, mais, si vous ne voyez pas comment les utiliser efficacement, vous pouvez les ignorer.

POUVOIRS DU MANUEL DU HÉROS

Le *Manuel du Héros* inclut de nombreux effets nécessaires pour construire certains des super-pouvoirs les plus iconiques de vos comics, séries et films préférés. Vous trouverez ci-dessous les règles basiques du *Manuel du Héros* nécessaires pour utiliser les pouvoirs utilisés par divers personnages de ce livre, y compris leur Action, Portée et Durée par défaut ainsi qu'une brève description pour chacun.

Plusieurs pouvoirs, tels qu'Invocation, Modulable et Affaiblissement, mentionnent les points de pouvoir. Vous pouvez trouver les **informations basiques** sur ces derniers aux pages 24-26 du *Manuel du Héros*. Pour plus d'informations sur tous ces effets, consultez le *Manuel du Héros*.

vous ne pouvez pas voir ce que vous attaquez. Vous gagnez un bonus de +1 par rang aux tests pour Empoigner.

ANNULATION ACTION SIMPLE • DISTANCE • INSTANTANÉ

Choisissez un descripteur, tel que feu ou appareils électroniques. Vous pouvez annuler n'importe quel effet avec ce descripteur si vous réussissez un test d'effet en opposition (cf. **Contrer des effets** p. 143-144 du *Manuel du Héros*).

COMMUNICATION LIBRE • RANG • PROLONGÉ

Vous pouvez communiquer silencieusement avec d'autres personnes ou créatures sur une certaine distance (indiquée dans le profil du personnage), même si vous ne pouvez pas les voir. Choisissez un descripteur, comme radio ou psychique ; certains personnages dotés de sens inhabituels peuvent surprendre vos communications.

COMPRÉHENSION AUCUNE • PERSONNELLE • PERMANENT

Choisissez un descripteur, tel qu'animaux ou machines. Vous pouvez comprendre et parler avec les éléments de ce descripteur. Cela ne vous donne aucun contrôle sur eux et certains peuvent ne pas être particulièrement intelligents ou utiles.

AFFAIBLISSEMENT SIMPLE • CONTACT • INSTANTANÉ

Choisissez un trait. Vous pouvez réduire ce trait chez une cible en effectuant une attaque. Si votre test d'attaque est réussi, votre cible effectue un test de résistance en Vigueur ou en Volonté contre (10 x votre rang en Affaiblissement). Si elle échoue, elle perd un nombre de points de pouvoir égal à la différence entre son résultat et le DD avec une valeur maximale égale à votre rang en Affaiblissement. Les points perdus sont regagnés à un rythme de 1 point par round.

CONTRÔLE DE LA CHANCE RÉACTION • PERCEPTION • INSTANTANÉ

Vous pouvez dépenser un point d'héroïsme pour affecter la chance d'une autre personne. Chaque rang en Contrôle de la chance vous permet de choisir l'une des options suivantes : dépenser un point d'héroïsme pour aider un autre personnage, donner un point d'héroïsme à un autre personnage, dépenser un point d'héroïsme pour annuler l'utilisation de ce type de points par un autre personnage ou dépenser un point d'héroïsme pour forcer quelqu'un à refaire un test qu'il vient de faire et à garder le *moins bon* des deux résultats.

AGRANDISSEMENT LIBRE • PERSONNELLE • PROLONGÉ

Vous pouvez devenir plus grand, plus fort et plus robuste. Chaque rang en Agrandissement ajoute +1 en Force, +1 en Endurance et +1 à votre rang de Masse (2 pour la plupart des personnages), mais vous inflige un malus de -1 aux tests de Discrétion. Chaque tranche de 2 rangs (arrondi à l'entier supérieur), ajoute +1 aux tests d'Intimidation, mais impose un malus de -1 en Parade et en Esquive. Chaque tranche de 4 rangs ajoute +1 à votre rang de Taille (-2 pour la plupart des personnages). Chaque tranche de 8 rangs ajoute +1 en Vitesse. Un effet Agrandissement avec les extras Permanent et Inné reflète la taille naturelle d'une créature.

CREUSEMENT ACTION LIBRE • PERSONNELLE • PROLONGÉ

Vous pouvez creuser dans le sol et vous y déplacer à une vitesse égale à votre rang moins 5 ; les matières plus solides peuvent vous ralentir de 1 ou 2 rangs. Vous pouvez choisir de laisser ou non un tunnel praticable derrière vous.

ALLONGEMENT LIBRE • PERSONNELLE • STANDARD

Vous pouvez allonger votre corps ou vos membres. Ajoutez votre rang en Allongement à votre rang de taille normal (-2 pour la plupart des personnages). Vous pouvez effectuer des attaques « contact » avec cette allonge, mais vous subissez des malus de Camouflage si

DÉVIATION ACTION SIMPLE • DISTANCE • INSTANTANÉ

Vous pouvez utiliser Se défendre comme une action simple contre n'importe quelles attaques à une distance normale en utilisant votre rang en Déviation au lieu de vos défenses normales. Étant donné qu'il s'agit d'une action Se défendre, ajoutez 10 à tout résultat de dé inférieure à 11. Cela ne fonctionne pas contre les attaques de zone ou ciblant les défenses autres que Parade et Esquive.



ENVIRONNEMENT **SIMPLE • RANG • PROLONGÉ**

Vous pouvez contrôler un ou plusieurs effets de l'environnement (indiqués dans le pouvoir) à moins de 8 m de vous au rang 1 ; chaque rang d'effet supplémentaire augmente cette zone d'un rang. Les personnages dans cette zone subissent les effets ou malus de l'environnement (comme froid intense ou obscurité) normalement (cf. les règles des **dangers de l'environnement** p. 232 du *Manuel du Héros*).

GUÉRISON **SIMPLE • CONTACT • INSTANTANÉ**

Vous pouvez guérir par le toucher en effectuant un test d'effet DD 10. Chaque degré de réussite soigne un état de santé, en commençant par le plus grave.

IMMATÉRIEL **LIBRE • PERSONNELLE • PROLONGÉ**

Vous pouvez prendre une forme moins solide. Au **rang 1**, vous vous transformez en liquide ; vous pouvez subir des dégâts et affecter le monde normalement, mais aussi passer à travers de petites ouvertures. Au **rang 2**, vous vous transformez en gaz ; vous pouvez vous déplacer à travers de petites ouvertures et êtes immunisé contre les dégâts physiques ; les dégâts d'énergie vous affectent normalement. Au **rang 3**, vous vous transformez en énergie ; vous pouvez passer à travers des barrières qui laissent filtrer votre type d'énergie (ex. métal pour électricité, verre pour lumière), vous êtes immunisé contre les dégâts physiques et contre le type d'énergie qui forme votre corps, mais tous les autres dégâts d'énergie vous affectent normalement. Au **rang 4**, vous êtes complètement incorporel ; vous pouvez traverser n'importe quel objet solide et êtes immunisé contre les dégâts physiques et d'énergie ; choisissez un descripteur qui vous affecte toujours.

Au **rang 2** et plus, vous ne pouvez utiliser ni votre Force ni vos pouvoirs pour affecter des objets solides, à moins qu'ils aient l'extra « Affecte le monde physique ». Certaines attaques ont l'extra « Affecte l'immatériel » et infligent la moitié de leurs dégâts habituels aux cibles Immatérielles.

IMMORTALITÉ **AUCUNE • PERSONNELLE • PERMANENT**

Vous pouvez revenir à la vie. Soustrayez votre rang en Immortalité à 19 pour déterminer le rang de durée nécessaire pour revenir à la vie si vous êtes tué. Vous devez choisir un type de mort ou de destruction qui peut contrer votre immortalité.

INVOCATION **SIMPLE • CONTACT • PROLONGÉ**

Vous pouvez invoquer ou animer une créature loyale en la créant avec un nombre de points de pouvoir égal à votre rang x 15. Les créatures invoquées suivent les règles de sbires à moins que le pouvoir qui les invoque ait l'extra « Héroïque ». Elles ont l'état hébété à moins que le pouvoir qui les invoque ait l'extra « Actif ». L'extra « Plusieurs sbires » vous permet d'invoquer le nombre indiqué de créatures.

MEMBRES SUPPLÉMENTAIRES **AUCUNE • PERSONNELLE • PERMANENT**

Vous avez un membre supplémentaire et fonctionnel par rang en Membres supplémentaires. Vous ne gagnez pas d'action supplémentaire, mais vous obtenez Empoignade supérieure comme talent bonus et un bonus de +1 par rang aux tests pour Empoigner (maximum +5).

MODULABLE **SIMPLE • PERSONNELLE • PROLONGÉ**

Choisissez un descripteur ou un thème. Vous avez une réserve de 5 points de pouvoir par rang en Modulable que vous pouvez distribuer dans n'importe quels effets du thème ou du descripteur choisi, ce qui vous permet de faire n'importe quelle action liée au concept choisi. Vous devez utiliser une action simple pour redistribuer ces points et changer ce que votre effet Modulable vous permet de faire. L'effet Modulable avec le défaut Lent ne permet la redistribution qu'en dehors des combats.

NATATION **LIBRE • PERSONNELLE • PROLONGÉ**

Vous pouvez nager rapidement dans l'eau. Vous avez un rang de vitesse dans l'eau égal à votre rang en Natation -2. Cela ne vous permet pas de respirer sous l'eau.

POLYMORPHIE **LIBRE • PERSONNELLE • PROLONGÉ**

Vous pouvez prendre d'autres formes et gagnez un bonus de +20 aux tests de Duperie effectués pour un Déguisement. Au **rang 1**, vous prenez une forme spécifique. Au **rang 2**, vous prenez une forme appartenant à une catégorie restreinte, comme « personne de ma taille » ou « poissons ». Au **rang 3**, vous prenez une forme appartenant à une catégorie étendue, comme « humanoïde » ou « animaux ». Au **rang 4**, vous pouvez prendre n'importe quelle forme ayant approximativement votre taille. Ce changement n'affecte ni vos statistiques ni vos sens et ne vous procure aucune des capacités de votre nouvelle forme.

RÉTRÉCISSEMENT **LIBRE • PERSONNELLE • PROLONGÉ**

Vous pouvez rétrécir à volonté, devenant ainsi plus discret et plus difficile à toucher. Chaque rang ajoute +1 aux tests de Discrétion. Chaque tranche de 2 rangs ajoute +1 en Parade et en Esquive. Chaque tranche de 4 rangs impose un malus de -1 à votre Force et à votre rang de taille (-2 pour la plupart des personnages). Chaque tranche de 8 rangs impose un malus de -1 à votre Vitesse. Un effet Rétrécissement avec les extras Permanent et Inné reflète la taille naturelle d'une créature.

TÉLÉDÉTECTION **LIBRE • RANG • PROLONGÉ**

Avec ce pouvoir, vous pouvez étendre la portée des sens indiqués pour scanner une zone distante. Le rang de distance auquel vous pouvez projeter vos sens est égal à votre rang en Télédéttection.

TRANSFORMATION **SIMPLE • CONTACT • PROLONGÉ**

Vous pouvez changer un objet en un autre selon le descripteur de votre pouvoir. Transformation peut vous permettre de changer uniquement un objet spécifique en un autre objet ou une autre substance ou bien de changer n'importe quelle chose en une autre. Transformation affecte uniquement la matière inanimée, pas les créatures vivantes. Vous pouvez transformer un rang de masse de matériau égal à votre rang en Transformation -6 et ce dernier reprend sa forme initiale si vous arrêtez de prolonger votre pouvoir.





CHAPITRE 1 : CADRES

Lorsque vous aurez mené quelques parties de *MUTANTS & MASTERMINDS* vous aurez créé, sans même vous en rendre compte, votre propre série de comics avec vos joueurs ! Vous pouvez simplement créer et mener vos aventures au fur et à mesure, mais il est parfois utile d'avoir une idée approximative de la direction que prend votre série, en créant une sorte de tableau des diverses rencontres d'une aventure. Cette section a pour but de vous montrer comment créer votre propre série *M&M* et même votre propre univers !

GENRE

Les séries *MUTANTS & MASTERMINDS* sont naturellement influencées par le genre des comics. Ce dernier a connu différents « âges » que l'on peut considérer comme des genres distincts et que vous pouvez utiliser comme bases pour vos séries. Notez que les différents âges présentés ci-dessous sont basés sur les comics de super-héros, mais que les termes employés ne sont pas forcément les mêmes que ceux préférés par les historiens à ce sujet. D'ailleurs, il n'y a pas consensus sur des choses telles que les dates exactes de début et de fin de ces périodes ou leurs noms. Cependant, les noms utilisés sont assez similaires et suffisent à fournir un cadre aidant à saisir le genre d'une période spécifique.

ÂGE D'OR

L'Âge d'Or et les comics de super-héros modernes sont apparus à la fin des années 1930 avec la publication des premiers numéros présentant des héros en costumes colorés combattant le crime. Ces « super-héros » (comme ils ont très vite été surnommés) ont eu un grand succès auprès d'un public majoritairement composé de jeunes et les éditeurs ont rapidement proposé de nouveaux titres, de nouvelles histoires et de nouveaux héros pour répondre à la demande.

Selon des standards modernes, les premiers comics reposaient sur des histoires simplistes, mais aussi sur des héros agissant comme des justiciers étonnamment agressifs. Les fans familiers des héros plus « moraux » de l'Âge d'Argent pourraient d'ailleurs être surpris par ceux de l'Âge d'Or qui tuent leurs ennemis sans hésitation.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, beaucoup de comics racontaient les histoires de héros combattant les forces maléfiques de l'Axe. Pour s'occuper lorsqu'ils étaient envoyés en Europe et dans le Pacifique, de nombreux soldats se sont mis à lire des comics et la demande a grimpé en flèche. Après la guerre, les comics apportés au Japon par les soldats américains ont inspiré l'industrie du *manga* et plus tard de l'*anime*. L'Âge d'Or a été le début de ce genre, c'est lui qui a vu l'apparition d'un nouveau média et d'un nouveau type de mythologie, celle des super-héros, aussi connus sous le nom de « mystery men ».

HÉROS PULP

On peut considérer les magazines pulp des années 1920 et 1930, en particulier ceux des aventures présentant des héros dotés de capacités surhumaines, comme les ancêtres des comics de l'Âge d'Or. Les héros pulp avaient déjà bien des attributs attirés aux super-héros : des pouvoirs inhabituels, des noms de code, des masques, des cachettes secrètes et toute une étrange panoplie d'ennemis. Ils ont inspiré les auteurs de comics dont beaucoup avaient d'ailleurs déjà écrit pour le genre pulp.

MYSTERY MEN

Les héros de l'Âge d'Or sont souvent surnommés « mystery men » parce qu'ils étaient initialement des justiciers agissant dans l'ombre et non les héros aux costumes colorés qui sont apparus plus tard. Il est vrai que les premiers héros costumés à apparaître aux yeux du public étaient mystérieux : personne ne savait qui ils étaient, d'où ils venaient ni ce qu'ils pouvaient faire. Certains pensaient qu'ils n'avaient pas vraiment de pouvoirs surhumains et que les rumeurs grossissaient les faits, ce qui pouvait arriver ! Nombre de héros de l'Âge d'Or utilisaient des gadgets et des supercheries pour convaincre les gens qu'ils avaient d'étranges pouvoirs. Généralement, dans les années précédant la guerre, les autorités ne faisaient pas confiance à ces héros mystérieux et ne savaient pas encore que penser d'eux. Au début de la Seconde Guerre mondiale, les mystery men ont commencé à ressembler davantage aux super-héros modernes.

On peut classer ces héros dans quelques catégories étendues. Le MJ peut aider ses joueurs à faire leur choix de personnage parmi ces catégories, mais aussi les utiliser comme archétypes de PNJ de l'Âge d'Or.

- Les **Vengeurs** sont des combattants du crime, des héros affrontant l'injustice à coups de poing. Ils sont souvent motivés par la vengeance après la perte d'un être cher ou à une autre injustice. D'autres sont des play-boys blasés qui finissent par trouver un but en endossant une identité secrète. Cependant, ils choisissent tous le côté du bien et essaient de livrer les criminels à la justice. Les vengeurs agissent généralement la nuit ; ils comptent sur leurs poings, leurs compétences athlétiques et, parfois, sur quelques gadgets.
- Les **aventuriers** sont des explorateurs, des scientifiques ou des intellectuels par nature. Ils obtiennent généralement leurs pouvoirs à la suite d'une rencontre avec des forces étranges dans des terres lointaines et exotiques. Ils sont, pour la plupart, intelligents et instruits, mais certains sont plus véreux que d'autres et très doués pour acquérir des « antiquités » par le vol. Les aventuriers ont beaucoup voyagé. Ils ont des compétences en athlétisme et certains sont doués en combat. Ces qualités sont complétées par leur savoir et leur expérience, des capacités inhabituelles ou encore l'utilisation d'artefacts trouvés pendant leurs voyages.
- Les **patriotes** croient profondément en leur nation. Traditionnellement, ce sont des gens ordinaires ayant reçu des capacités extraordinaires dans des circonstances spécifiques (accidentelles ou non). Ils ont pour habitude d'être extrêmement humbles ou au contraire fanfarons quand il s'agit de dire à quel point leur pays est le meilleur du monde. Quoi qu'il en soit, leur dévouement est incontestable, ils aiment leur pays et ils feraient n'importe quoi pour lui. Ils choisissent généralement des costumes montrant leur patriotisme (aux couleurs du drapeau national par exemple).



A

Acolyte d'une secte	146
Âge d'Argent	16
Âge de Bronze	19
Âge de Fer	20
Âge d'Or	9
Âge d'Or postmoderne	11
Âge moderne	23-24
Agent du gouvernement	149
Aïkido	226
Animal grégaire	143
Animaux (Sbires)	142
Approche boîte à outils	198-199
Approche linéaire	196
Aquatique (modèle)	157
Arbre animé	151
Archétypes de sbires	142-157
Armes sans recul	19
Artillerie de campagne	14
Artiste martial (Vilain)	78-80
Asile de fous	243
Assassin (Vilain)	81-83
Attrape-mouche géante	151
Autogire	15
Avalanches	183

B

Baleine	143
Baron du crime (Vilain)	84-86
Base insulaire	245
Bestial (modèle)	157
Blob	152
Boa constricteur	143
Boss	150
Boxe	226
Brachiosaure	148
Brouillard	183
Brute démoniaque	148
Brute (Vilain)	87-89

C

Calmar géant	143
Canons antichars	14
Capoeira	227
Caractéristiques	74
Catastrophes	183
Cerveau (Vilain)	90-92
Char léger	15
Char lourd	15
Char moyen	15
Chasseur	16
Chasseur à hélice	16

Chat	144
Château	247
Chauve-souris	144
Chef de gang	150
Chef suprême (Vilain)	93-95
Cheval	144
Chien	144
Civils (Sbires)	146
Journaliste	146
Passant	146
Scientifique	146
Cœurs et les esprits, les (scène)	214
Combat de masse	234-239
Commissaire	149
Compétences	75
Complications	77
Composite (Vilain)	96-98
Concept	73
Confidentialité	36-37
Conquête	159
Cosmologie	37
Autres dimensions	38-39
Espace et extraterrestres	37
Terres parallèles	38
Coup monté (scène)	212
Course-poursuite (scène)	210
Créer une aventure	195
Criminel	150
Crocodile	144
Croiseur	15
Croiseur cuirassé	15
Cultistes (sbires)	146
Acolyte d'une secte	146
Cultiste ésotérique	147
Expert d'une secte	147
Initié d'une secte	147
Maître d'une secte	147
Culture populaire	43-44

D

Dauphin	144
Dégâts létaux	233
Deinonychus	148
Démons (Sbires)	147
Brute démoniaque	148
Diablotin	148
Guerrier démoniaque	148
Tentateur démoniaque	148
Dés alternatifs	231
Destruction	164
Diablotin	148
Diablotin (Vilain)	99-101
Dieux	24
Dinosaures (Sbires)	148
Brachiosaure	148

Deinonychus	148
Ptéranodon	149
Stégosaure	148
Tyrannosaurus rex	148
Dragon	152
Drone	154

E

Effondrements	183
Élémentaire (Vilain)	102-105
Éléments d'aventure	176-181
Éléphant	144
Élite (modèle)	157
Enlèvement	166
Entraînement	25
Épreuves	178
Équipes de vilains	65
Ressources	68-69
Thèmes	67
Types	65
Escrime	227
Eskrima	227
Essaim dévorant	144
Essaim irritant	145
Expert d'une secte	147
Extorsion	169
Extraterrestres	26

F

Faucon	145
Fée farceuse	152
Fée porte-malheur	152
Feux	184
Fonctionnaires (Sbires)	149
Agent du gouvernement	149
Commissaire	149
Officier de police	149
Officier du SWAT	149
Forteresse volante	249
Fusil à pompe	22

G

Garde du corps	150
Gargouille	153
Géant (modèle)	157
Genre	9
Grands robots	154
Gros bras	151
Guerrier démoniaque	148



H		H		P	
Hibou	145	Gros bras	151	Parc d'attractions	251
Histoire	39	Indic	151	Parvenu (Vilain)	121–123
Hommes de main	47	Malfrat	151	Passant	146
Hybride (Vilain)	106–108	Petite frappe	151	Patrouilleur	15
Hydravion	16	Tueur à gages	151	Penthouse	253
Hyène	145	Mime (Vilain)	118–120	Petite frappe	151
I		Mine antichars	22	Pièges	187–193
Impulsion électromagnétique	22	Mine antipersonnel	22	Éviter	191–193
Indic	151	Missiles antichars	13	Pièges de capture	187
Initié d'une secte	147	Modèles de Sbires	156–157	Pièges mortels	188
Inondations	184	Monstres (Sbires)	151	Plans d'évasion	59
Insecte géant	153	Arbre animé	151	Politique	41
J		Attrape-mouche géante	151	Porte-avions	15
Jeep	15	Blob	152	Porte-avions d'escorte	15
Jiu-jitsu	227	Dragon	152	Pouvoirs	75
Journaliste	146	Fée farceuse	152	Pouvoirs et société	34
K		Fée porte-malheur	152	Précipitations	185
Karaté	227	Gargouille	153	Primate	145
Krav-maga	227	Insecte géant	153	Professionnel (Vilain)	124–127
Kung-fu	227	Tulpa	153	Projection en arrière	232
L		Mortiers	14	Proportion d'individus dotés de pouvoirs	33–34
Lave	185	Motivations des vilains	51	Psioniques	30
Lieutenants	47	Justifications	54–56	Psychopathe (Vilain)	128–130
Lion	145	Objectifs	51	Ptérnodon	149
Loi	43	Muay-thaï	228	R	
Loup	145	Mutation	29	Rat	145
Lutte	228	Mystique (modèle)	157	Rayonnement ionisant	22
M		N		Réalisme élevé et faible	24
Magie et Mysticisme	27	Ninjas (Sbires)	153	Récompenses	181
Maître du déguisement (Vilain)	109–111	Maître ninja	154	Repaires	240–259
Maître d'une secte	147	Ninja expert	153	Réputation	229
Maîtres vilains	48	Ninja mystique	154	Requin	145
Mal ancestral (Vilain)	112–114	Ninja novice	153	Retombée radioactive	22
Malfrat	151	Ninjutsu	228	Richesse	230
Marionnettiste (Vilain)	115–117	Niveau de Puissance	73	Robotique (modèle)	157
Meurtre	170	O		Robots (Sbires)	154
Milicien	155	Officier de police	149	Drone	154
Milieu criminel (Sbires)	149	Officier du SWAT	149	Grands robots	154
Boss	150	Organisations	44–45	Petit robot	154
Chef de gang	150	Agence	44	Robot colossal	155
Criminel	150	Conspiration	44	Robot intermédiaire	154
Garde du corps	150	Culte	45	Robot jockey	155
		Institut	45	Robot (Vilain)	131–133
		Patrouille de l'espace	45	Rôles des vilains	49
		Syndicat	45	S	
		Organisations de vilains	69–71	Sables mouvants	185
		Objectifs & Thème	69	Scènes	
		Ressources	71	combinées	208
		Structure	69		
		Origines	24		
		Ours	145		



de conflit	202	T		V		
d'épreuve	200					
de roleplay	206					
d'investigation	204					
Scientifique	146					
Scientifique fou (Vilain)	134-136					
Semi-chenillé	15					
Silo à missile	255					
Singe	146					
Société	41					
Soldats (Sbires)	155					
Milicien	155					
Soldat	156					
Soldat d'élite	156					
Soldat inexpérimenté	155					
Vétéran	156					
Sorcier (Vilain)	137-139					
Sous l'eau	185					
Squelette	156					
Station de métro	257					
Stégosaure	148					
Styles de combat	226					
Sumo	228					
Super-science	31					
Surmenage de caractéristique	231					
			Table contre les résolutions trop simples	203	Vampire (Vilain)	140-142
			Table de nouvelles pistes	205	Vent	186-187
			Table de singularités personnelles et verbales pour les PNJ	207	Vétéran	156
			Table des rebondissements	201	Vilains en combat	56
			Tactiques des vilains	56	Vilains omnipotents	48
			Taekwondo	228	Vipère	146
			Talents	75	Vol	172
			Technologie	41	Volant (modèle)	157
			Tempêtes	186		
			Temple caché	259	Z	
			Tentateur démoniaque	148	Zombie (modèle)	157
			Tremblement de terre	22	Zombies	156
			Tremblements de terre	186	Squelette	156
			Tueur à gages	151	Zombie	156
			Tulpa	153	Zombie contrôlé mentalement	156
			Types de vilains	49		
			Brute	49		
			Catastrophe	49		
			Comploteur	49		
			Manipulateur	49		
			Rôdeur	49		
			Tyrannosaurus rex	148		



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All rights reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use," "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game

Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc., Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document, Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

MUTANTS & MASTERMINDS, Copyright 2002, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

Advanced Player's Manual, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Skip Williams.

Silver Age Sentinels d20, Copyright 2002, Guardians of Order, Inc.; Authors Stephen Kenson, Mark C. Mackinnon, Jeff Mackintosh, Jesse Scoble.

MUTANTS & MASTERMINDS, Second Edition, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

MUTANTS & MASTERMINDS Hero's Handbook, Copyright 2011, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

MUTANTS & MASTERMINDS Deluxe Gamemaster's Guide, Copyright 2019, Green Ronin Publishing; Authors Steve Kenson, with Crystal Frasier and Lyz Liddel.

MUTANTS & MASTERMINDS Manuel du Maître de jeu. Black Book Éditions. French translation © 2023, Gree Ronin Publishing.

