제압하기

눈앞에 닥친 위험을 제압하려고 시도하면, 어떻게 대처할지 설명하고 판정하세요. 편집장은 플레이어가 어떤 특성을 굴릴지 결정합니다.
10+ 면 다음 중 세 가지를 선택합니다.7~9면 두 가지를 선택합니다.
◇ 상태를 줍니다(선택 1: 경미, 선택2: 큼, 선택 3: 심각)
◇ 이점을 제거합니다(선택 2 필요)
◇ 장소를 강제로 바꿉니다(선택1:편집장이 장소를 선택합니다, 선택2:플레이어가 장소를 선택합니다)
◇ 무리 규모를 1 줄입니다.
◇ 피해를 받지 않습니다.

장악하기

다른 캐릭터와 특정한 목표나 물건을 두고 겨루면, 머리로든, 힘으로든, 속도로든, 그 외의 어떤 방법으로든 상대를 어떻게 이길지 설명하세요. 편집장은 플레이어가 어떤 특성을 굴릴지 결정합니다.
10+면 다음 중 두 가지를 선택합니다.
7~9면 한 가지를 선택합니다 :
◇ 겨루는 목표나 대상을 손에 넣습니다.
◇ 피해를 받지 않거나 불리한 처지에 놓이지 않습니다.
◇ 상대를 불리한 상황에 빠뜨립니다.

무리하기

파워 목록에 없는 능력을 무리해서 발휘하면, 간단함, 힘듦, 한계선 중 어느 수준의 능력을 발휘하려는지 확인한 다음 수정치 없이 판정하세요.
10+면 능력을 사용한 다음 파워 목록에 추가합니다.
7~9면 능력을 사용할 수 있지만 파워 목록에 추가할 수는 없으며, 편집장은 불리한 거래나 어려운 선택을 제시합니다. 또한, 히어로는 사용한 능력의 수준이 간단함이면 경미한 상태, 힘듦이면 큰 상태, 한계선이면 심각한 상태를 얻습니다.
6-면 7~9와 같이 상태를 받을 뿐만 아니라 편집장이 액션을 합니다.

주변 환경 이용

목적에 맞게 주변 환경을 이용하면, 편집장은 다음 중 한 가지 이상을 플레이어에게 알려주세요.
◇ 곧 부서집니다. 사용할 수 있을 때 얼른 사용하세요.
◇ 위험합니다. 편집장은 어떻게 위험한지 알려주세요.
◇ 효과가 무척 강력합니다. 편집장은 어떻게 유용한지 알려주세요.
◇ 사용할 수는 있지만, 부작용이 따릅니다. 편집장은 어떤 부작용인지 알려주세요.

보호하고 지키기

눈앞에 닥친 위험에서 사람이나 물건, 장소를 지키면, +보호로 판정하세요. 10+면 예비를 3점 받습니다. 7~9면 1점 받습니다. 보호 대상을 지키는 동안 예비를 사용하면...
◇ 보호 대상 대신 자기가 공격을 받습니다.
◇ 공격의 효과나 상태의 정도를 줄입니다 (예비 1점을 소모할 때마다 한 단계씩 낮춥니다)
◇ 공격자에게 빈틈을 만들어 지정한 아군이 그 공격자에 대한 다음 판정에 보너스를 받습니다 (예비 1점을 소모할 때마다 보너스 +1 씩 받습니다)
◇ 지키는 대상과 새로운 인연을 맺습니다. 이미 인연이 있다면 1점 올립니다.

돕기 / 방해하기

인연을 맺은 다른 사람을 돕거나 방해하면, +인연으로 판정하세요. 10+면 다음 목록에서 두 가지를 선택합니다. 7~9면 한 가지를 고르지만 우선 극복해야 할 문제가 생깁니다. 또한, 히어로는 위험에 처하거나, 보복을 당하거나, 편집장이 제시하는 어려운 선택에 부딪쳐야 합니다.
◇ 위험한 상황이나 경로를 안전하게 만듭니다.
◇ 히어로는 해를 입지 않습니다.
◇ 상대의 다음 판정에 +1이나 -2를 줍니다.

위험 돌파하기

눈앞에 닥친 위험을 감수하고 행동하거나 버티면, 어떻게 대처할지 설명하고 판정하세요. 편집장은 플레이어가 어떤 특성을 굴릴지 결정합니다.
10+면 히어로는 플레이어가 선언한 대로 위험을 피하거나 견딥니다.
7~9면 위험을 모면하지만 편집장은 덜 좋은 결과, 불리한 거래, 또는 어려운 선택을 제시합니다.

살피기

상황이나 사람을 세심히 살펴보면, +관찰 판정을 하세요.
10+면 다음 목록에서 세 가지를 선택해 편집장에게 질문하세요. 7~9면 한 가지만 선택해서 묻습니다.
살피기로 얻은 대답에 의지해서 행동하면 다음 판정에 +1보너스를 받습니다.
◇ 여기서 최근 무슨 일이 일어났나요?
◇ 무슨 일이 일어나려 하나요?
◇ 어떤 위험에 주의를 기울여야 하나요?
◇ 여기서 나에게 유용하거나 값진 것은 무엇인가요?
◇ 이 상황을 누가 지배하나요?
◇ 여기서 겉보기와 다른 것은 무엇인가요?

불사르기

절박한 상황에서 누군가 목숨의 위기에 처했을 때, 상대를 구하기 위해 파워를 쏟아 마지막 시도를 하면, +인연으로 판정하세요.
10+면 이전에 하지 못했던 무언가에 성공할 수 있지만, 자신의 파워로 가능한 일이어야 합니다. 히어로가 무슨 능력을 발휘할지 다른 사람들에게 이야기한 다음, 해당 능력을 알맞은 파워 목록에 추가하세요. 히어로는 파워를 끌어올린 후 기진맥진하게 되어 휴식을 취하고 회복할 때까지 간신히 움직이면서 몇 마디 하는 것 외에 아무 행동도 하지 못합니다(히어로는 심각한 상태 3개를 받습니다). 또한, 히어로는 자신이 구조한 사람과 인연을 1점 올립니다(구조한 사람과 인연이 0 미만이었을 경우, 0으로 초기화합니다).
7~9면 10+과 같지만, 파워를 쏟아낸 다음 마지막 기회 판정을 합니다.
6-면 히어로는 원하는 대로 성공하지만 당분간 죽습니다(당분간 죽음 판정을 합니다)

마지막 기회

마지막 심각한 상태를 받은 다음에도 계속 싸우려면 수정치 없이 판정하세요.
10+ 면 계속 싸울 수 있습니다. 히어로는 비록 많이 다쳤지만 여전히 싸울 수 있으며, 방금 얻은 심각한 상태를 취소합니다.
7~9면 히어로는 계속 싸울 수 있지만 가까운 사람이 위험에 처하거나, 적과 계속 대화를 나누어야만(아래 질문 중 한 가지를 질문해서 답을 얻어야 합니다) 버틸 수 있습니다.
6-면 운명의 시간이 옵니다. 히어로는 눈앞이 어두워지며 더는 싸울 수 없습니다. 편집장은 무슨 일이 일어나는지 말합니다. 히어로는 당분간 죽습니다.
◇ 어떻게 해서 악당의 길로 빠져들었나요? 어떤 상처를 받았나요?
◇ 왜 일반인과 다른 왜곡된 세계관을 가지게 되었나요?
◇ 왜 현 상황에 분개하나요?
◇ 음모가 성공한다면, 머릿속에 그리는 세계는 어떤 모습인가요?
◇ 지금 대화를 나누는 히어로나 다른 히어로와 어떤 연결점이 있나요

성취점수

1) 수정치 수정 가능. 각 특성은 최대 +3 특성 수정치
(-1에서 0 / 3점) (0에서 1 / 2점) (1에서 2 / 3점) (2에서 3 / 4점)
2) 인연 한계 1점 = 성취점수 2점
3) 파워 목록 추가 단계별로 성취점수가 필요
(간단함 2점) (힘듦 3점) (한계선 4점) (잠재능력 5점)
4) 성취 점수 3점을 사용해서 마지막 기회 액션을 발동하기 전에 버틸 수 있는 심각한 상태를 하나 더 늘릴 수 있음. 심각한 상태(최대 다섯 개)
1) 약화 (특성 하나에 -1 페널티) / 2) 모든 액션에 계속 -1 페널티 / 3) 모든 액션에 계속 -2 페널티 / 4) 모든 액션에 계속 -3 페널티 / 5) 마지막 기회 발동 (실패하면 죽습니다)
5) 성취 점수 3점을 사용 제한 하나 제거 + 인연 한계를 1점 낮춘 다음, 이야기 속에서 사람들과 평범하게 어울리는 데에 어떤 어려움이 있는지 설명해야 함.

정보 수집

실마리가 모두 바닥났을 때, 어떤 방안이든 자유롭게 내놓고 판정하세요. 만약...
◇ 사람들을 강제로 수색하고 손봐주는 등 무력을 행사한다면, +**무력**으로
◇ 갈 수 없는 장소로 들어가 몰래 정보를 얻는다면, +**기교**로
◇ 조사하고, 생각을 정리하고, 토의와 분석을 한다면, +**관찰**로
◇ 개인의 매력과 사교술을 동원한다면, +**영향**으로
◇ 연줄을 사용해서 부탁을 한다면, +**인연**으로 10+면, 아래에서 하나를 선택해 묻습니다. 7~9면 첫 번째로 동원한 방안은 실패합니다. 다른 PC의 도움을 받거나 다른 방안으로 해결해야 합니다. 6-면 문제를 파헤칠 필요 없습니다. 문제가 히어로를 덮치니까요. 편집장은 히어로가 무엇을 하려 했는지 질문한 다음, 어떤 문제가 발생했는지 알려줍니다.
◇ 내가 알고 싶은 것을 누가 말해줄 수 있나요?
◇ ...를 어디에서 찾을 수 있나요?
◇ ...에 관해 어떤 소문이 도나요?
◇ ...를 가장 언짢아하는 사람은 누구인가요?
◇ ...덕분에 가장 이득을 보는 사람은 누구인가요?

당분간 죽음

마지막 심각한 상태를 받아 죽으면 수정치 없이 판정하세요.
10+면 히어로는 어떻게든 살아남거나 부활해서 다음 이슈에 돌아옵니다.
7~9면 몇 이슈 뒤에 돌아오지만 아래 목록에서 문제점을 하나 선택합니다.
6-면 편집장이 원하는 대로 문제점을 선택해 언제 돌아올지 선택합니다. 문제점은 다음과 같습니다:
◇ 골칫거리를 안고 부활합니다.
◇ 모든 파워를 잃어버립니다.
◇ 파워가 이전과는 조금 다릅니다.
◇ 파워가 강해지거나 약해졌습니다.
◇ 이전에 몰랐던 파워를 발현합니다.
◇ 원래의 그 자신이 아닙니다.
◇ 숨겨온 비밀이 드러납니다.
◇ 역사나 기원이 새로 바뀝니다. 새 기원을 선택하세요.
◇ 다른 시간선이나 평행 세계에서 왔습니다.
◇ 특별한 목적이나 임무를 띠고 부활했습니다.
◇ 아무것도 기억하지 못합니다.
◇ 자신이 싫어하는 누군가에게 빚을 집니다.
◇ 부활의 대가로 육체가 영구히 변형되었습니다.
◇ 알던 사람이 모두 떠났습니다(모든 인연을 초기화합니다).
◇ 파워와 감정을 조절하는데 어려움을 겪습니다

어울리기

휴식 시간을 갖고 일상생활로 돌아가 새로운 인연을 만들거나 기존 인연을 더욱 굳게 다지면, 히어로가 집중할 인연을 선택한 다음 +인연으로 판정하세요.
10+면 상대와 맺은 인연 점수만큼의 상태를 제거한 다음 해당 인연을 1점 올립니다. 7~9면 10+과 같지만, 해당 인연과 보내는 일상생활을 위협하는 문제를 해결해야 합니다. 우선 장면을 구상하고 평상시처럼 플레이하세요. 편집장은 선택한 위험요소를 장면에 곧장 등장시킵니다.

변하는 세상에 적응하기

플레이북> 히어로가 현대 사회에 제대로 적응하지 못해서 곤란에 부딪혔을 때.
또 다른 날, 또 다른 종말> 무언가를 할 때 옛날 방식이 훨씬 좋거나 빠르다는 것을 누군가에게 증명할 때.
위스키와 담배> 전투 한복판에서 동료를 돕지 못했거나, 도왔지만 실패하는 경험을 겪을 때. 혹은 그런 순간들을 회상할 때.

표상

플레이북> 히어로의 이름이나 상징이 도시 안에서 중요해지면서 사람들의 화젯거리가 됐을 때.
위험을 파헤치는 눈> 암습이나 매복의 희생양이 되었고, 이 일이 개인사까지 영향을 미쳤다고 플레이어가 설정을 정리할 때.
나는 법이다> 도시를 위험에서 구했고, 시민 대부분이 히어로의 공로를 인정할 때.

남들이 주저하는 일

플레이북> 최악의 상황에 빠져 양심과 타협할 때.
얕잡아보지 마> 사법 기관이나 다른 슈퍼히어로들, 또는 양쪽 모두와 무언가 마찰을 빚을 할 때.
요주의> 굳건한 인연을 맺은 동료에게 살상력을 동원할 것을 제안한 다음 진지하게 논의할 때.

고취

플레이북> 누군가 히어로를 보고 용기와 희망을 얻고, 히어로 자신도 변화의 대변인이 되기 위해 개인적이고 중요한 무언가를 포기했을 때.
사람을 읽다> 누군가 가까운 사람에게 배반당한 다음, 사람 보는 관점이 달라졌을 때.
이성의 목소리> 누군가에게 영감을 받은 그 순간, 오늘날 자신을 만든 그 한 마디를 떠올릴 때.
때때로 들어맞음> 히어로의 조언이 무시당한 결과 나쁜 일이 발생했을 때.

지도자

플레이북> 싸움을 하는 대의를 찾았을 때. 세상을 어떻게 바꾸려 하는지 사명을 적으세요.
보이스카우트> 히어로가 측은히 여기는 악당과 마주쳐서 상대를 좀 더 이해하려 들 때.
점검> 특정 목적을 달성하기 위한 임무에서 책임감을 느끼고 사람들을 이끌 때.

보고 배우기

플레이북> 지구와 또 다른 세계의 일부가 되어, 각 세계의 결점을 보고 그중 한 군데를, 또는 양쪽 모두를 판단하는 입장에 있을 때.
고독의 요새> 고독의 요새를 건설합니다. 어디 있는지, 왜 필요한지 설명하세요. 또한, 히어로는 요새 때문에 최소한 인연 점수 1점을 소모한 다음에야 고독의 요새를 얻을 수 있습니다.
본보기> 본받고 배울 스승을 찾았거나 선택했을 때.

창조

플레이북> 작업장을 직접 짓거나 기존 장소를 개조한 다음, 작업을 시작하는 데 필요한 구성 요소 세 가지를 손에 넣었을 때.
작업장> 얼핏 보면 위험하지 않은 부품을 손에 넣었지만, 실은 다가올 위험을 암시하는 물건이거나 이 때문에 가까운 사람들과 갈등을 빚었을 때. 어떤 문제를 염두에 두었는지 편집장에게 이야기하세요.
만능 주머니> 히어로가 가장 아끼는 작품을 빼앗길 때.

자기파괴

플레이북> 심각한 자기 파괴적인 버릇을 드러내고 몰두할 때. 어떤 버릇인지 적으세요.
명성> 히어로가 주변 사람들을 무시하고 자기파괴 충동에 몰두하면서 쌓은 명성과 악명 때문에 가까운 사람들이 위험에 처할 때.
몰두> 히어로가 왜 자신을 자학하는지, 무엇을 증명하려 하는지 사이가 좋지 않은 누군가에게 털어놓을 때.

자아 탐구

플레이북> 정체성의 위기를 겪거나, 히어로 자신이 변화할 사건을 경험했을 때.
영웅의 여정> 주변 관계나 생활 공간, 세계를 보는 시선, 사람을 대하는 방식, 문제를 처리하는 방식 등이 뿌리부터 흔들리는 극적인 변화를 겪을 때.
과감한 거부> 비록 그다지 마음에 들지도 않고 제 뜻대로 바꾸고 싶지만, 상대의 요구대로 무언가를 할 때.
변모> 무언가 실패해서 좌절을 겪고, 자신이 누구인지 더욱 확신이 가지 않을 때.

과거에서 벗어나기

플레이북> 묻어둔 과거의 경력이나 한 단면이 다시 머리를 쳐들어 삶을 어렵게 만들 때.
하지만 그놈은 당해도 싸> 폭력을 선호하고 싸움을 즐긴 탓에 친구를 적으로 만들었을 때.
파란만장한 과거> 사서 고생하고, 싸움을 찾아 나서거나 유도하면서 일상생활 일부분을 쓸 때.

보호

플레이북> 도시의 특정 지역 또는 공동체에서 자랐거나, 그 일원으로 인정받았거나, 그 장소를 무척 잘 알 때.
내 손바닥 안> 시간을 들여 살펴보거나 자원을 소비해서 도시 안에서 독특한 이동수단이나 이동방식을 마련할 때.
버텨> 홀로 남았거나, 오직 히어로 자신만이 무고한 사람들이 다치지 않도록 지키고 보호할 수 있을 때.
참호 속에서> 자신에게 중요한 누군가를 지키려 했지만 실패한 순간을 떠올릴 때.

자신의 가치 증명하기

플레이북> 누군가 히어로를 위해 피해를 감수하고 위험을 짊어질 때.
우리는 이겨 낼 것이다> 불가능해 보이는 역경을 극복하고 이겼을 때.
유도 공격> 팀 동료들을 보호한 결과 전투에서 쓰러졌을 때.
조정> 자신보다 강력하거나 더욱 영향력이 있는 지도자 앞에서 물러나지 않고 완강하게 대립합니다.

과학의 한계 뛰어넘기	저항
플레이북> 세상을 바꾸기 위한 연구를 착수합니다. **내가 보고 있는 한 안 돼>** 히어로가 가진 지성과 기지에도 불구하고 누군가를 돕거나 구하지 못해 무력함을 느낀 때를 이야기할 때. **과부하>** 무언가를 배우려는 욕구 때문에 육체나 정신 건강에 해를 입거나 정체성이 위험에 빠질 때.	**플레이북>** 사회 규범이나 대중의 생각과 충돌하는 신념이나 원칙을 깨닫거나 확립했을 때.어떤 사상인지 정한 다음, 기존의 사상과 어떻게 다르며 이 때문에 어떻게 곤경에 빠질지 적으세요. **반발>** 히어로의 사상 때문에 강력한 힘과 영향력을 가진 조직이 자신과 주변 사람들을 괴롭힐 때. **문가에 둔 시선>** 누군가에게 배반감을 안겨 주거나, 배반당했던 순간을 떠올릴 때. 아는 사람이 있어> 누군가 중요한 사람을 돕기 위해 양심이나 신조를 꺾을 때.
정의 구현	**새 출발**
플레이북> 악은 오직 법 밖에서만 해결할 수 있다는 믿음을 가지게 된 사건을 겪거나, 그런 믿음을 가지게 된 후유증을 드러낼 때. **사냥꾼>** 목적을 위해 수단을 가리지 않겠다고 결심한 다음, 적법한 절차 없이 범죄자를 처단했을 때. **내가 사는 법>** 정의 구현을 위해 친구나 동료와 맺은 인연 점수를 소모했을 때.	**플레이북>** 싸워 지킬 만한 가치가 있는 새로운 장소를 만들거나, 발견했거나, 점거했을 때. **홈그라운드>** 싸울만한 가치가 있는 장소를 지키다가 패배를 맛볼 때. **우리 중 하나>** 사람들이 히어로를 자신들의 일원으로 인정하고, 히어로 역시 이곳이 자신의 진정한 고향이라고 느끼고 생각할 때.

과거와 화해하기	참회
플레이북> 예전 자신을 바꿔버린 사건과 그 때문에 겪는 후유증을 자세히 설명할 때, 혹은 그런 사건을 지금 겪을 때. **대응 기제>** 동료들에게 폭력이나 농담, 또는 둘 다를 사용해 감춰 왔던 취약한 내면을 언뜻 드러낼 때. **후련하지만 고통스러운>** 과거에 일어난 사건 때문에 비합리적으로 행동해서 자신이나 동료들을 위험에 빠뜨릴 때.	**플레이북>** 자신의 행동이나 외부의 힘 때문에 아끼던 인연 하나가 없어지고, 이를 자책할때. **새로운 시선>** 자신을 증명하기 위해 행동을 한 결과 심각한 상태를 받았을 때. **흐름에 맞서다>** 다른 히어로였다면 칭찬받을 만한 행동을 하던 중 분노와 증오에 가득 찬 반대파에 부딪혀 비틀거리거나, 주저하거나, 움츠러들 때.
탐구	
플레이북> 가장 큰 실패를 겪고, 이를 어떻게 극복했는지 플레이 중 드러날 때. **과학자의 장광설>** 기계 장비를 무모하게 사용해 최소한 도시 전체에 위험을 불러일으켰을 때. **가설>** 평범한 인간의 머리로는 이해할 수 없는 무언가를 깨달아서 정신이 나갔다가 다시 제정신을 차렸을 때. **매료>** 누군가 자신을 같은 방식으로 분석해서 개인 사항과 약점을 효과적으로 캐냈을 때.	