

MASQUES

UNE NOUVELLE GÉNÉRATION

BRENDAN CONWAY



500 NUANCES DE
GEEK







MASQUES

UNE NOUVELLE GÉNÉRATION

CONCU, DÉVELOPPÉ ET ÉCRIT PAR
BRENDAN CONWAY

ÉDITION DÉVELOPPEMENT
MARK DIAZ TRUMAN

AUTRES ILLUSTRATIONS ET COULEURS
BROOKE CARNEVALE

ÉDITION TEXTE
AMANDA VALENTINE

MISE EN PAGE
DANIEL SOLIS

RELECTURE
SHELLEY HARLAN

DIRECTION ARTISTIQUE
MARISSA KELLY

TRADUCTION
GUY BLAVIN

ILLUSTRATIONS
MICHAEL LEE LUNSFORD

L'Apocalypse Engine est utilisé avec l'aimable autorisation de Vincent Baker et de Lumpley Games (lumpley.com). La plus grande partie du texte de ce livre est inspiré du jeu **Apocalypse World** (et aussi de **Monsterhearts** de Avery Alder). La plupart des basiques sur la manière de jouer ou d'animer le jeu sont tirés directement d'**Urban Shadows** de Mark Diaz Truman et Andrew Medeiros.

Le texte complet de *Masks* est publié sous une licence [Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Halcyon City, les Exemplaires, et autres éléments de fiction uniques à *Masks* sont copyright Magpie Games, 2016.

La version originale de *Masks* a été financée initialement grâce au soutien de 2,371 investisseurs. Vous pourrez trouver une liste complète de leurs noms [ici](#). Ils vivront pour toujours dans les halls d'honneur d'Halcyon City.



**LA VERSION FRANÇAISE N'AUROIT PAS PU VOIR LE JOUR
SANS LE SOUTIEN DES SOUSCRIPTEURS SUIVANTS,
LORS DE LA CAMPAGNE DE FINANCEMENT PARTICIPATIF. MERCI À EUX.**

Philippe Carpentier	Clement De Ruyter	Forgejdr	Ysalaine
Cyrille Dugarcein	Oliver Vulliamy	hamtagros	Guy Blavin
laurentarmando	Calandil	philippe eveno	External support
Souzana Yiamaki	NGctulhu	Alexis Berrier	jiceno
SUNA	Matthieu Fenot	John Kov	Arnaud Lecointre
ENVIRONNEMENT	Gregory Meurant	Ackinty Strappa	Thomas Boyer
Christophe Jankowski	Luc BOILLOT	Gael Rouzic	Romain d'Huissier
Philippe Marichal	Adrien Rault	quire	Baktov Sugar
Fabien Pellet	Yukiko San	IADINE KENNOUCHE	paragon
Cedric Storm	Jeremy ANDRE	William Michel	benjamincavalier
biskoto	MrBushido	Nicolas DOBIN	elrik_melny
tovaritchnicolas	Pascal BEHEM	tbtb	Bastien
Dokkalfar	corbax	Freddy Vincent	'Acritarche' Wauthoz
Benjamin Kouppi	ORP & Dragon Mouche	albanlecollen	Docteur-Fox
Olivier Roullier	David BARTHELEMY	Aymeric Besset	axel zanoni
Nicolas Bourgeoisat	Nicolas Gazi	Leobet Arnaud	Cedric Vicard
alfredo da silva	Thanh Thanith NGUYEN	Gwenole Bigot	renejdr
Baktov Sugar	Romain Gomez	vincent furstenberger	Thomas Rey
Remy Gottschalk	Freddy Vincent	Anne-Sylvie Betsch	Florent Gilbert
Jerome «Sidrine»	Olivier Vaudelet	Sylvain Membre	Fredric Toutain
Simon Croquet	Clement Guy	External support	Peabee
Pouderoux Stephane	Patrice Hede	Frederi «Volk Kommissar	Mathieu Lapenna
Telgar	Alain Vendevogel	Friedrich» POCHARD	Contesse
Nicolas Ronvel	Footbridge	Arthur Monvoisin	Peggy Chassenet
Benoit Tronchet	External support	biblebrock	Philip Espi
Julien CASATI	Freddy Vincent	thepoulpe	Philippe Sallerin
Axel Tentacle	Gael Beaudouin	Audrey Baneyx	Julien GRAVOULET
Renz	le-gabier	Fredocrapoto	Philippe
bernard nicolas	axel GOTTELAND	Francois-Xavier G.	'Nemesis' Depriester
kriglla	gnosh	soloon	Julien Schiltz
Xavier RAOULT	julienohler	Lucie VITALE	Guillaume Escrivant
Nicolas BRIGAUD	Thibault PELLETER	Radoslaw Doller	christophe-bj-breysse
Jean-Philippe Peltier	frediktdurden	Les editions Mnemos	Yragael Malbos
dongiovanni	Fabien Reveille	tiluxus	Aegard
nomorgan	Thibaut GAILLARD	Florine Dubourg	ybruyere
Alain Burie	Yael Bordenave	cern	sylvain-collas
odz	Pierre-Yves Hainaux	geoffrey laramee	Philippe Sildoenfein D.
boulebaka	dari-2	Jedge	Darkasthme
ORP & Dragon Mouche	Frederic Ghesquiere	Fabrice caton	Claude Fery
satori-san	Jonas Flohimont	Alain Cimarosti	francis14
Ariane De Clercq	Julien CASATI	Etienne Guerry	Willy MANGIN
Tina Winter	Thierry Bousseageon	Damien Reimert	Celine Grognuz

Un jeu de **Brendan Conway**, tous droits réservés, sauf mention contraire.

Version française

Traduction de **Guy Blavin**

Mise en page de **Guy Blavin**

Tous droits réservés 500 Nuances de Geek pour la présente version française, sauf mention contraire.

Dépot légal 1^{er} trimestre 2018.

Une publication 500 Nuances de Geek, association loi 1901

38380 SAINT-LAURENT DU PONT

500nuancesdegeek.fr

Achevé d'imprimer dans l'Union Européenne en janvier 2018

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 0 : PRÉFACE 7

Qu'est-ce que MASQUES ?	7	D'où tout cela vient-il ?	8
Pourquoi «Masques» ?	7	De quoi as-tu besoin ?	9
Jouer pour découvrir ce qui va se passer..	8		

CHAPITRE 1 : HALCYON CITY 11

L'histoire de Halcyon City	11	Les générations	13
Halcyon aujourd'hui	11	Être un héros aujourd'hui	18

CHAPITRE 2 : LES BASES 23

La conversation	23	Lancer la partie	30
Cadrer les scènes	23	Pourquoi jouer?	33

CHAPITRE 3 : LES HÉROS 35

Choisir un livret de personnage	35	Questions sur l'histoire du héros	40
Noms et apparence	37	Choisir les manoeuvres spéciales	41
Pouvoirs	37	Présentations	41
Les étiquettes	38	Les relations entre les PJs	43
États émotionnels	40	L'influence	44

CHAPITRE 4 : LES MANOEUVRES 47

Utiliser les manoeuvres en jeu	47	États émotionnels	76
Manoeuvres de base	48	Potentiel	78
Influence	66	Manoeuvres de session	78
Manoeuvres d'équipe	71	Manoeuvres spécifiques	79

CHAPITRE 5 : LES MASQUES 81

L'Enthousiaste	81	L'Héritier	91
La Brute.....	83	La Nova	93
Le Délinquant	85	L'Étranger	95
Le Condamné.....	86	Le Protégé.....	97
Le Masque.....	89	Le Transformé	98

CHAPITRE 6 : LE FUTUR 101

Progression.....	101	Manoeuvres d'Adulte	107
Créer un nouveau personnage.....	107		

CHAPITRE 7 : LE MJ 113

Le MJ	113	Réactions en chaîne.....	131
Objectifs.....	114	Utiliser les PNJs en jeu.....	140
Dis toujours.....	114	Super-vilains.....	141
Tes Principes	115	Derrière les masques	145
Tes actions	122	Quand tu n'es pas occupé	151

CHAPITRE 8 : LA PREMIÈRE SESSION 153

Avant la première session	153	Durant la première session.....	155
Commencer la première session	153	Après la première session	158

CHAPITRE 9 : ACCROCHES ET ARCS 165

Accroches et arcs narratifs	165	Créer des arcs narratifs	172
Créer des accroches.....	166	Exemple d'arc narratif.....	178
Comment utiliser les accroches.....	170		

10 : MANOEUVRES SPÉCIFIQUES 181

Créer des manoeuvres spécifiques	181	Spin-Offs.....	189
Manoeuvres spécifiques typiques.....	187	Histoires imaginaires	191



CHAPITRE 0 : PRÉFACE

QU'EST-CE QUE MASQUES ?

As-tu jamais imaginé ce que cela fait de faire s'écrouler des murs avec tes poings ? De lancer des éclairs du bout de tes doigts ? De courir plus vite que ce que l'œil humain peut percevoir ? De voler entre les gratte-ciels ?

Cela t'est-il déjà arrivé qu'un de tes parents, un professeur, ton patron, quelqu'un au dessus de toi, ou même quelqu'un que tu admires, te dise «non» ? As-tu jamais voulu leur dire «je me fiche de ce que vous dites», tandis que tu t'envoles pour accomplir des exploits surhumains ?

N'as-tu jamais lu des histoires de héros intéressants, cools, compliqués, des gens peu sûrs de qui ils sont, ne sachant pas ce qu'ils devraient faire, mais essayant toujours de faire ce qui s'impose face à des risques énormes ? Et *trionphant à la fin* ?

MASQUES est là où toutes ces expériences se rencontrent. Un jeu où tu auras l'occasion de raconter ta propre histoire de jeunes super-héros défendant le monde autour d'eux et créant leur propre voie, pleine d'explosions et de folie sur le chemin. Un jeu dont tu peux autant guider l'histoire qu'être surpris de découvrir où elle mène.

Quand tu joues à **MASQUES**, tes amis et toi racontez une histoire, comme si vous étiez en train de créer une bande dessinée ensemble. Chaque joueur est à la fois auteur et lecteur : guidant l'histoire ou découvrant où elle mène.

Cependant, à la différence d'une bande dessinée, **MASQUES** possède des règles pour amener l'histoire là où vous vous y attendez le moins, garder les choses surprenantes et excitantes, et vous guider sur ce qu'il faut dire et quand. Alors quand tu projettes une voiture sur le Tyrannosaure, au lieu de juste dire ce qui se passe, les règles interviennent pour t'aider à définir l'étape suivante. Tu dois participer, aussi : ces règles donnent des indications que toi et ton groupe de joueurs utilisez pour raconter une histoire, mais elles vont vous emmener à des endroits que vous n'auriez pas souhaité, et c'est bien l'intérêt !

Quand on écrit une bande dessinée, on définit exactement comment se déroule l'histoire. **MASQUES** permet de jouer pour découvrir ce qui se passe. Quand tu projettes cette voiture, tu ne sais pas à l'avance si le Tyrannosaure va l'attraper avec ses dents terrifiantes ou la faire exploser avec des missiles secrets de cyberdino-saure, ou juste la ramasser en pleine poire. Tu jettes les dés, tu vois ce qui en découle, et tu as la joie d'être surpris.

POURQUOI «MASQUES» ?

Le nom du jeu est **MASQUES**. Il y a une manœuvre dans le jeu qui s'appelle **percer le masque**. Le chapitre décrivant les livrets se nomme Les Masques. L'un des livrets se nomme Le Masque. Pourquoi une telle insistance sur les masques ?

D'une part, le jeu parle de super-héros, et l'association des masques avec les super-héros costumés est très enracinée, après presque un siècle d'existence de telles histoires.

Mais d'autre part, le jeu parle de l'image, de l'apparence et de la perception. Il parle du conflit entre ce que l'on semble être et ce que l'on est réellement.

Tout le monde porte un masque. Tout le monde rentre dans un moule, tout le monde joue un rôle. Tout le monde a un «masque» à percer, même ceux qui n'en portent pas sur le visage. Les livrets qui seront choisis, l'apparence des personnages, leurs identités secrètes et leurs noms de super-héros : ce sont tous des masques, d'une manière ou d'une autre. En plus de l'histoire elle-même, de l'intrigue, des événements qui s'enchaînent, **MASQUES** parle de manigances super-héroïques excessives et délirantes. Et ces trucs de super-héros sont juste excellents. Ridicules ? Surement. Un peu stupides de temps en temps ? Oui, totalement. Mais vraiment captivants ? Sans aucun doute.

JOUER POUR DÉCOUVRIR CE QUI VA SE PASSER

Il peut y avoir des moments, en jouant à **MASQUES**, où tu dis «Oh ! Je sais exactement ce qui arrive ensuite !» Tu penses avoir la meilleure idée possible sur l'enchaînement d'événements qui amènera ton personnage à la situation la plus intéressante, et tu veux le dire.

Ne le fais pas.

Les personnages dans **MASQUES** ne savent pas vraiment où est leur place, où ils vont aller, qui ils vont devenir, et tu ne le sais pas non plus. C'est une histoire de doute et de découverte. Ne te prive pas de ce plaisir en planifiant le prochain arc narratif en détail. Ne force pas une rivalité ou une romance, ne sois pas soudainement convaincu que ton personnage doit mourir durant le prochain combat. Laisse-les événements arriver. La mécanique de Masques va te pousser dans des directions différentes et nouvelles, va t'emmener à des endroits que tu n'aurais pas imaginés. Il faudra un peu de rigueur pour réellement adhérer à cette mécanique et aller là où elle t'emmène, mais le jeu en vaut la chandelle. Quand on joue à **MASQUES**, la plus grande partie du plaisir est dans la surprise de découvrir ce qui se produit, ce que les personnages deviennent, sans le savoir à l'avance. Laisse-toi porter par l'incertitude de ce qui va se passer ; tu seras émerveillé de l'avoir fait.

D'OÙ TOUT CELA VIENT-IL ?

MASQUES emprunte au jeu **APOCALYPSE WORLD**, de D. Vincent Baker, son système de règles et beaucoup d'idées sur la manière de raconter des histoires. **APOCALYPSE WORLD** est un jeu pour adultes se déroulant dans un monde post-apocalyptique. **MASQUES** est très différent en termes de sujet et de style, mais le squelette des deux jeux est le même : tous les deux consistent à jouer pour découvrir ce qui va se passer, à voir les personnages changer en fonction de leurs interactions entre eux et avec le monde qui les entoure, et à créer une histoire que personne autour de la table n'aurait imaginé seul.

Tu n'as pas besoin d'**APOCALYPSE WORLD** pour jouer à **MASQUES** ; tout ce dont tu as besoin pour jouer à ce jeu est inclus dans ce livre. Mais si tu veux jeter un œil à **APOCALYPSE WORLD** (et que tu n'es pas gêné par son contexte pour adulte), cela vaut vraiment la peine.

MASQUES vient aussi d'une longue tradition d'histoires de jeunes super-héros. Voici quelques titres qui méritent d'être lus pour avoir une idée du style et des thèmes abordés par **MASQUES** :

- **YOUNG JUSTICE** (série animée créée par Brandon Vietti et Greg Weisman)
- **YOUNG AVENGERS** (Volume 1, par Allan Heinberg et Jim Cheung, et Volume 2,

par Kieron Gillen et James McKelvie)

- **AVENGERS ACADEMY** (par Christos Gage et Mike McKone)
- **RUNAWAYS** (par Brian K. Vaughn et Adrian Alphona)
- **TEEN TITANS** (la série animée originale du Cartoon Network, ainsi que les comics originaux de Marv Wolfman, et les numéros par Geoff Johns)
- **MS. MARVEL** (par G. Willow Wilson et Adrian Alphona)
- **WOLVERINE AND THE X-MEN** (par Jason Aaron et Chris Bachalo)

DE QUOI AS-TU BESOIN ?

Pour jouer à **MASQUES**, tu as besoin de quelques amis prêts à s'asseoir autour d'une table pour au moins une session de 2 à 4 heures. Une seule session de **MASQUES** est bien, mais le jeu prend tout son intérêt quand il est joué au cours de plusieurs sessions successives.

MASQUES a besoin qu'un joueur prenne le rôle de Maître de Jeu (ou MJ) : c'est un rôle particulier avec des responsabilités légèrement différentes des autres joueurs. Il faudra aussi de 3 à 5 joueurs qui interpréteront les personnages principaux : les Personnages-Joueurs, ou PJs.

Vous aurez aussi besoin d'un peu de matériel supplémentaire : habituellement le MJ apporte à la table de jeu la plupart de ces éléments ; assurez-vous juste que quelqu'un les amène. Avoir ce livre sous la main peut être utile aussi.

DES DÉS

Vous aurez besoin d'au moins deux dés à six faces (les dés standards que l'on peut trouver dans une boîte de Monopoly ou de Risk). Une paire de dés suffit pour jouer, mais il est mieux de disposer d'une paire de dés pour chaque joueur.

LES LIVRETS DE PERSONNAGE

Vous aurez besoin d'un exemplaire imprimé des dix livrets de personnage. Ils sont conçus pour être imprimés en format paysage sur du papier A4 en recto-verso (option «retourner sur les bords courts»). Toutes les feuilles nécessaires pour jouer à **MASQUES** sont disponibles en téléchargement sur

DU PAPIER ET DES CRAYONS

Vous aurez besoin de plusieurs crayons, au moins un par joueur : au cours des séances de jeu, les joueurs vont noter des informations et effectuer des modifications sur leurs livrets de personnages, ils auront donc besoin de crayons. Vous aurez aussi besoin de papier de brouillon, que ce soit des carnets de notes, des fiches cartonnées ou des post-it, pour prendre des notes durant le jeu.



CHAPITRE 1 : HALCYON CITY

L'HISTOIRE DE HALCYON CITY

Halcyon City ! Le joyau brillant de l'héroïsme et du progrès ! La ville de demain !

C'est le slogan en tout cas. La vérité est toujours un peu plus complexe.

Halcyon City existe depuis plusieurs siècles, mais sa vraie histoire débute dans les années 30, avec l'apparition de Maggie MacIntyre, mieux connue sous le nom de Flying Freedom. Les historiens savent maintenant qu'il existait des êtres dotés de super-pouvoirs avant cela, éparpillés à travers l'histoire. Mais Flying Freedom fut la première personnalité publique à qui le terme «super-héros» pouvait raisonnablement être attribué. Elle protégeait son identité par un casque, des lunettes et une veste de pilote, avec un drapeau américain imprimé dans le dos, et elle pouvait voler. Des films d'actualités datant de cette époque montrent l'émerveillement ressenti quand elle s'élançait au-dessus des plus hautes tours de Halcyon City.

Maggie MacIntyre combattit des criminels et des fous avec panache et héroïsme. Mais elle n'était pas immortelle, et elle n'était pas invulnérable. Elle mourut en sauvant Halcyon City de son ennemi mortel, Capitaine Coldheart, et de son funeste vaisseau aérien, mais elle était déjà la source d'inspiration de nouveaux héros. Champion et Le Tourment continuèrent sa lutte héroïque, et Halcyon City ne serait plus jamais la même.

Les êtres dotés de super-pouvoirs se mirent à graviter autour de la ville, rejoignant sa communauté toujours grandissante de métahumains. Certains recherchèrent immédiatement des activités criminelles ; d'autres plongèrent la tête la première dans l'héroïsme ; d'autres encore vivaient juste leur vie. Avec tous ces métahumains au même endroit, Halcyon devint un foyer de progrès technologique. Les industries déplacèrent leur siège à Halcyon pour être plus près des plus gros développements dans leurs domaines d'activité. Et avec toujours plus de richesse et de succès vint encore plus de folie surhumaine.

Halcyon a vu d'innombrables super-héros s'élever et chuter. Elle a vu des super-criminels et des extra-terrestres, des chefs de guerre et des monstres mythiques. Elle a vu des dimensions parallèles recouvrant ses rues, et elle a vu des voyageurs du temps provenant d'un éventail sans fin de futurs possibles. Elle a été envahie, conquise, défendue, et libérée. Et malgré tout cela la ville survit, change et s'adapte pour faire face à n'importe quelle menace ou défi.

HALCYON AUJOURD'HUI

La ville est énorme ; plus de 10 millions de personnes vivent dans ses nombreux quartiers et secteurs. C'est une ville d'une formidable variété, depuis la grande île de gratte-ciels de verre et de métal jusqu'au quartier des quais aux allées sombres en passant par des blocs à l'architecture étrange provenant d'autres mondes. Des gens provenant d'une pléthore de cultures emplissent ses rues, rassemblant les croyances, les traditions et les pratiques qui sont les leurs en un formidable creuset culturel.

La ville est loin d'être parfaite, pleine de préjugés et de sectarisme encore aujourd'hui, mais il n'y a pas sur Terre d'autre endroit qui soit aussi divers que Halcyon.

DES FAITS OU DE LA FICTION ?

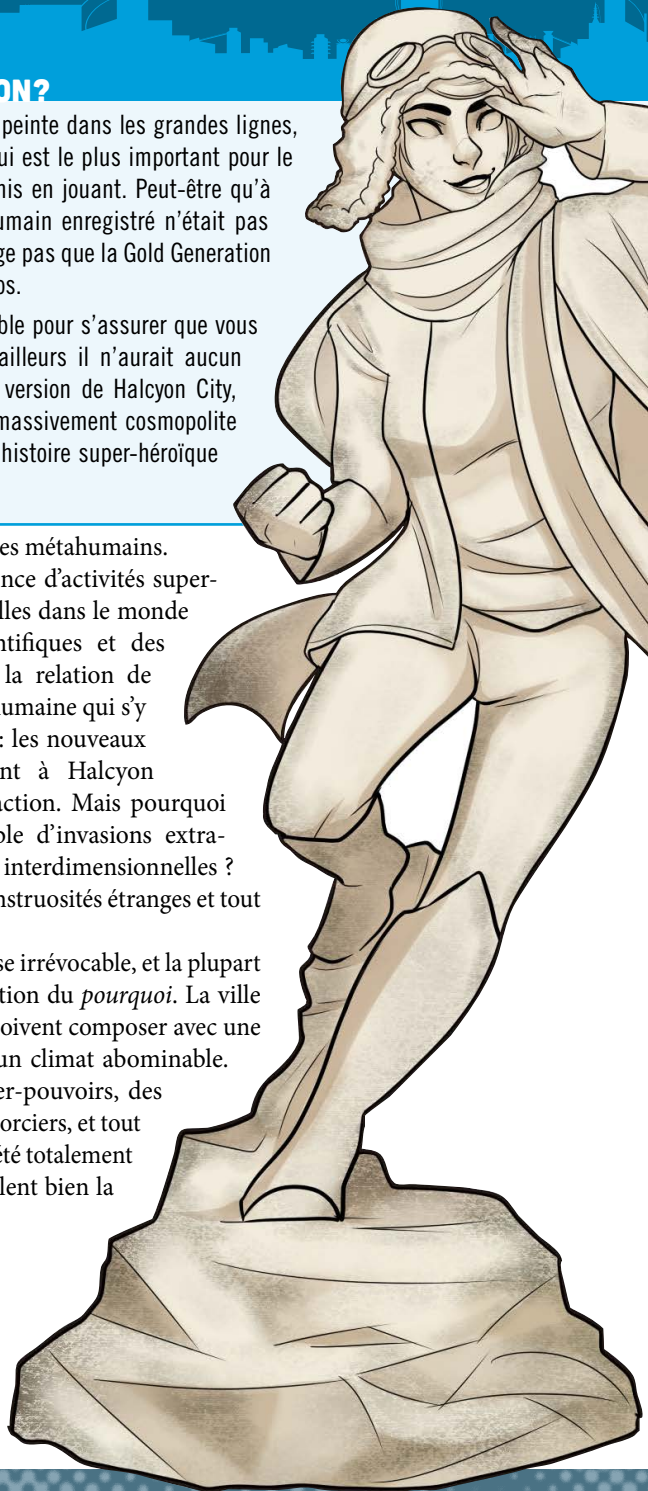
Cette histoire de Halcyon City est juste peinte dans les grandes lignes, parce que les grandes lignes sont ce qui est le plus important pour le jeu ; les détails peuvent tous être définis en jouant. Peut-être qu'à votre table de jeu, le premier super-humain enregistré n'était pas Maggie MacIntyre... mais cela ne change pas que la Gold Generation fut la première génération de super-héros.

L'auteur ne sera pas présent à votre table pour s'assurer que vous vous conformez à cette histoire, et d'ailleurs il n'aurait aucun intérêt à le faire ! Créez votre propre version de Halcyon City, mais sans oublier son âme : une cité massivement cosmopolite pleine de gens très différents et dont l'histoire super-héroïque continue encore aujourd'hui.

Et tout cela, sans parler du monde des métahumains.

Halcyon est la plus grande confluence d'activités super-héroïques, métahumaines et surnaturelles dans le monde entier. Depuis des années des scientifiques et des historiens ont essayé de déterminer la relation de cause à effet entre la ville et la folie surhumaine qui s'y concentre. Il y a des causes évidentes : les nouveaux super-héros et super-vilains viennent à Halcyon City parce que c'est là qu'il y a de l'action. Mais pourquoi Halcyon City est-elle toujours la cible d'invasions extraterrestres ? D'inversions paranormales interdimensionnelles ? D'événements apocalyptiques et de monstruosité étranges et tout ce que vous pouvez imaginer ?

Personne n'a jamais trouvé de réponse irrévocable, et la plupart des gens ne se posent pas trop la question du *pourquoi*. La ville est juste ce qu'elle est. Certaines villes doivent composer avec une couverture nuageuse permanente ou un climat abominable. Halcyon a des humains dotés de super-pouvoirs, des monstres, du voyage dans le temps, des sorciers, et tout le reste. Pour l'instant la ville n'a jamais été totalement détruite, et les super-héros se débrouillent bien la plupart du temps. La vie continue.



Répartir l'histoire des super-héros de Halcyon City par générations est un processus assez arbitraire. Les lignes de démarcation ne sont pas explicites, chaque génération se fondant progressivement avec la suivante. Mais en regardant en arrière, il est clair que chaque génération a développé ses propres spécificités qui permettent de l'identifier.

Jusqu'à maintenant, trois générations se sont succédé... et la quatrième génération est au beau milieu de son ascension.

LA GOLD GENERATION : HÉROS NÉS ENTRE LES ANNÉES 20 ET 40

La première vraie génération codifiée. Il y avait clairement des êtres aux pouvoirs surhumains et des événements surnaturels depuis des éternités avant que Halcyon City soit fondée, mais la Gold Generation fut la première ayant des surhommes officiellement reconnus. Flying Freedom a ouvert le bal, mais elle fut loin d'être la dernière de sa génération. Champion, Le Tourment, Golden Girl, Bryce Brilliant, L'Homme de Fonte... ils apparurent tous à cette époque. Aucun d'eux n'était spectaculairement puissant, mais chacun d'eux était exceptionnel, doté d'une volonté de fer et plus que capable de défendre la juste cause.

Cette génération sortit l'Amérique de la crise économique et en particulier redonna de la vigueur à Halcyon City avec de nouvelles inventions et un nouveau moteur de progrès. Cette génération envoya des super-héros à la Seconde Guerre mondiale, où ils combattirent leurs homologues de l'autre côté des lignes. Cette génération créa le concept du super-héros moderne, avec un costume et un nom de code colorés.

Parfois ils combattirent des extra-terrestres ou des robots, mais les adversaires mal intentionnés de la Gold Generation étaient souvent de puissants criminels, des gros richards sans scrupules, ou des politiciens corrompus. Les héros de la Gold Generation restant aujourd'hui se lamentent souvent que leur génération fut la dernière à combattre autant les menaces surnaturelles et que les menaces bien humaines.

Les enjeux étaient différents pour les héros de cette époque. Périodiquement, il y avait un monstre comme le Gorgomoth, un minotaure géant qui parcourait les rues de Halcyon, menaçant d'écraser les gens sous ses sabots, ou un génie du mal devenu fou comme Capitaine Coldheart. Ces menaces étaient de vrais dangers pour la ville, mais elles étaient rares. Il y avait d'innombrables criminels costumés, volant des artefacts sans prix et des bijoux précieux, ou jouant des tours aux représentants de la fonction publique, mais ils ne cherchaient jamais à blesser qui que ce soit. La ville dans son ensemble n'était pas directement en danger, sans parler du reste du monde.

La culture de Halcyon City présente souvent la Gold Generation comme une ère super-héroïque simple ; une époque de conflits faciles et évidents ; mais il y a une incitation de plus en plus forte à déconstruire cette légende. La Gold Generation a participé à de vraies batailles, à de vraies luttes. Les femmes et les héros issus de minorités étaient souvent la cible de rires, de discriminations, d'insultes, ou tout simplement ignorés : ils devaient se battre pour obtenir la moindre once de respect. La ville entière était pleine des préjugés et fanatismes de cette époque. Tandis que les conflits entre Champion et Diable Mortel ont

pu être plus simples que ceux vécus par les générations suivantes, la lutte de Champion en tant qu'homme homosexuel et personnalité des années 1940 était loin d'être simple.

Quelles que soient les imperfections de cette génération et des personnes qui la composaient, les héros de la Gold Generation sont ceux par qui tout a commencé, et on peut trouver des monuments à leurs victoires et à leurs sacrifices partout dans Halcyon City. Aujourd'hui, la plupart d'entre eux ont disparu, décédés ou ayant fait le sacrifice ultime dans leurs luttes, ou bien à la retraite.

La plupart des membres de cette génération qui sont toujours en activité essaient de retrouver leur gloire passée : le Rossignol Écarlate veut absolument redevenir un super-criminel important. Ou bien ce sont les super-vilains plus puissants, les plus impressionnants et les plus endurants. Bien qu'Aquaria, Brass Brilliant, et Dame Faust proviennent d'une ère plus ancienne, il y a une bonne raison pour qu'ils aient survécu jusqu'à aujourd'hui, et ils ne sont pas à traiter à la légère.

LA SILVER GENERATION : HÉROS NÉS DES ANNÉES 50 AUX ANNÉES 60

Il y a eu un changement radical sur la scène super-héroïque de Halcyon City durant les années 50. Pour des raisons inconnues, les super-pouvoirs devinrent *plus puissants*, et avec leurs pouvoirs décuplés apparurent des menaces toujours plus grandes.

Beaucoup de superologistes (spécialistes de l'étude des métahumains, ou humains dotés de super-pouvoirs) considèrent que le premier héros de la Silver Generation fut le Sauveur d'Argent : un héros couvert de métal argenté, capable de voler plus vite que cela n'avait jamais été vu avant, presque invulnérable, aussi fort que Champion s'il n'était pas encore plus fort, détenteur de l'Étincelle d'Argent et de tous ses pouvoirs. Sam Tolman était un mathématicien et un physicien travaillant pour la division de recherche aéronautique des États-Unis avant qu'il invoque par inadvertance l'Étincelle d'Argent avec un nouveau moteur expérimental. Avec ses pouvoirs, il devint le premier représentant reconnu d'un nouveau genre de super-humains. Le Sauveur d'Argent était vif, brillant et *puissant*.

Le Sauveur d'Argent ne se souciait pas des voleurs costumés. Au lieu de cela, il combattit Docteur Infini, l'androïde tout puissant voyageant dans le temps. Il affronta le Jabberwock, un monstre issu de la fiction elle-même pour convertir le tissu de notre réalité en de simples mots sur une page. Les combats qu'il mena, bien qu'ils aient en général lieu dans Halcyon City, avaient pour enjeu le destin du monde.

Ces capacités puissantes, impressionnantes, explosives et ces batailles incroyables contre des adversaires prodigieux ont caractérisé sa génération. Nucleon se battit contre le Demonicator. Starbolt affronta Sablestar. Dans les pires moments de ces batailles, des blocs d'immeubles entiers étaient rasés, la couleur du ciel changeait pendant plusieurs jours, ou une odeur d'ozone et de fumée se faisait sentir dans toute la ville ; mais Halcyon devint plus apte que jamais à réparer les dommages causés et à rétablir son état «normal» avec une vitesse incroyable.

Les groupes de super-héros étaient plus importants pour la Silver Generation qu'ils n'avaient jamais été pour la Gold Generation. L'apparition de menaces si incroyables entraîna que ces nouveaux héros recherchèrent de l'aide auprès de leurs semblables. Les Exemplaires, les Sauveurs d'Argent, les Huit Fantastiques : tous apparurent dans cette génération. Et tandis que les super-héros se rassemblaient en nouvelles équipes, les super-

vilains formèrent leurs propres alliances contre eux. La Silver Generation fut un cycle constant d'escalade, chaque côté augmentant en puissance et en travail d'équipe pour des batailles de plus en plus épiques.

Vers la fin de leur ascension au premier plan, la Silver Generation permit de grandes avancées sur des luttes sociales. La Silver Generation militait ouvertement pour des droits égaux entre les habitants de Halcyon et même d'Amérique. Certains s'engagèrent même ouvertement dans des rôles politiques.

Mais peu à peu, la Silver Generation abandonna les luttes sociales, et même leurs luttes contre les criminels et les politiciens corrompus. Il y avait toujours des exceptions, mais au fur et à mesure que leur pouvoir alla grandissant, leur attention s'éleva vers des menaces toujours plus grandes : des êtres capables de détruire la planète ou de supprimer des dimensions. Tandis que le combat contre de telles menaces était clairement important, ceux qui critiquent la Silver Generation mettent souvent l'accent sur les luttes qu'ils laissèrent en plan... les changements qu'ils ne poussèrent pas jusqu'au bout.

La Silver Generation est toujours largement présente et puissante aujourd'hui. Ils arrivent à la fin de leur ère, cependant, et beaucoup pensent à se retirer d'une manière ou d'une autre. Ils ont combattu pendant de très longues années pour garder la ville et le monde en sécurité, et ils méritent bien leur repos, mais... il est difficile pour des personnages qui ont été si importants et qui ont dominé toute une époque d'abandonner le contrôle. Beaucoup de membres de la Silver Generation se cherchent des successeurs qu'ils puissent modeler à leur image, pour que les choses continuent exactement comme elles l'ont fait jusqu'à maintenant.

LA BRONZE GENERATION : HÉROS NÉS ENTRE LES ANNÉES 70 ET LES ANNÉES 80

La plupart des superologues, historiens et sociologues sont d'accord sur le moment de transition entre la Silver Generation, avec sa philosophie, et quelque chose de nouveau, quelque chose de plus compliqué et ambigu : la Bronze Generation.

Quintessence, un jeune super-héros agissant selon le style de la Silver Generation, était sous la menace de son plus grand adversaire, une télépathe connue sous le nom de Psilence. Psilence prit pour cible Quintessence dans sa vie civile en tant que Niall Collins, enlevant et menaçant publiquement le meilleur ami de Niall, un jeune homme nommé Sam Reed. Quintessence attaqua Psilence directement et rageusement, et Psilence répondit par la joie glaciale d'avoir vraiment fait souffrir son vieil ennemi. Et quand Psilence jeta Sam du haut du Colossus Building, Quintessence répondit avec de la peur et du désespoir, descendant en flèche le long du building dans un effort ultime pour tenter de sauver Sam.

L'examen médical ne put dire de manière catégorique ce qui causa la mort de Sam. Il est possible qu'il fût déjà mort quand Psilence le jeta du haut du building, ou peut-être qu'il percuta le building dans sa chute, mais il est également possible - et c'est une interprétation beaucoup plus sombre des événements - que la cause de sa mort soit due à Quintessence stoppant violemment sa chute. Quoi qu'il en soit, les faits sont là : Sam Reed mourut ce jour-là parce qu'il était l'ami de Niall Collins. Quintessence ne réussit pas à le sauver. Psilence avait changé les règles du jeu.

Les répercussions touchèrent la nouvelle génération de héros apparaissant à Halcyon City. La plupart d'entre eux avaient commencé clairement comme des super-héros de la

Silver Generation, agissant selon leur style et leur philosophie. Mais la mort de Sam Reed déclencha une vague d'introspection parmi les jeunes générations, les forçant à regarder de plus près les erreurs de leurs parents et de leurs mentors. Ils virent que les méthodes de la Silver Generation ne semblaient jamais résoudre les problèmes entièrement. La Silver Generation semblait souvent plus attentive aux grandes idées qu'au vrai changement. De plus, la Silver Generation s'accrochait toujours au pouvoir, gardait sa position dominante sur la ville et sur le monde, et cette nouvelle génération avait peu de place pour s'installer.

Les jeunes super-héros changèrent leurs identités et leurs idées. Ils s'éloignèrent de leurs liens avec la Silver Generation, faisant tout ce qui était en leur pouvoir pour se différencier et trouver la place, quelle qu'elle soit, qui leur restait. De nouveaux héros apparurent, faisant l'apologie d'autres méthodes. Certains, comme le justicier épéiste meurtrier Guillotine, usèrent avec acharnement de violence contre les criminels. Certains, comme le patriotique Aigle Bleu, devinrent des personnalités politiques, essayant de changer le système de l'intérieur. Certains, comme la super-scientifique Dr. Sheila Suprême, quittèrent Halcyon City et même ce monde pour explorer de nouveaux domaines du possible. Certains, comme l'agent Cadwell Wing, alias Soar, devinrent des agents du gouvernement, travaillant dans l'ombre à faire ce qui était nécessaire, pour le meilleur ou pour le pire.

La Bronze Generation se construisit dans les fissures laissées libres par la Silver Generation. Et c'était la première génération à vraiment douter de l'idée même de super-héroïsme telle qu'elle avait existé jusqu'alors. Ils ouvrirent des portes pour explorer des manières différentes d'être des héros, même si beaucoup de ces portes menèrent à des lieux obscurs. Ils prirent en charge les sujets sociaux que leurs parents et leurs mentors avaient laissés en plan. Et ils forgèrent leur propre place en tant que génération plus sombre, plus exploratrice, plus cynique que celles qui l'avaient précédée.

La Bronze Generation est très présente et active aujourd'hui. Bien que les membres de la Silver Generation sont toujours bien implantés à des positions de pouvoir sur la plus grande partie de la ville et de la société super-héroïque, la Bronze Generation a trouvé sa propre place et ses propres sources de pouvoir. Ils ne sont peut-être pas aussi ouvertement aux commandes que les membres de la Silver Generation, mais les membres de la Bronze Generation sont cependant installés comme des personnalités importantes, et ils sont prêts à prendre les rênes au fur et à mesure que les membres de la Silver Generation vieillissent et se retirent.

LA MODERN GÉNÉRATION : LES HÉROS NÉS DES ANNÉES 90 À AUJOURD'HUI

La plus récente génération de super-héros, la plupart d'entre eux encore jeunes, provient d'un seul endroit. Ils vivent dans un monde habitué à l'idée qu'il y ait des êtres dotés de super-pouvoirs. Des dinosaures qui ravagent Main Street, c'est juste une chose qui arrive de temps en temps ; des extra-terrestres qui envahissent la ville ou les produits d'expériences scientifiques folles qui se sont échappés sont traités à mi-chemin entre des problèmes quotidiens et des attractions touristiques. Tandis que les derniers super-héros arrivent sur la scène, ils ont une compréhension meilleure et plus innée de la notion de surhomme qu'aucune autre génération ; bien que cela ne soit pas toujours une bonne chose.

Ils n'ont pas encore de nom, cependant. Le nom «Modern Generation» est un nom générique utilisé en parallèle de la «Nouvelle Génération», la «Jeune Génération» et d'autres



LA LOI ? QUELLE LOI ?

Les lois de Halcyon City concernant les super-héros et les métahumains forment un réseau ahurissant d'ambiguïtés et d'irrégularités. Les super-héros sont-ils légitimes au regard de la loi ? Sont-ils des justiciers autoproclamés agissants dans l'illégalité ? Les personnes dotées de super-pouvoirs sont-ils fichés ?

Beaucoup d'intrigues de comics de super-héros, en particulier ces dernières années, se sont intéressées à question du super-héroïsme face à la loi. Bien que **MASQUES** permette de raconter ce type d'histoires, il n'est pas obligatoire du tout de se préoccuper de conflits juridiques. Alors quelles sont les lois de Halcyon City concernant les super-héros ? Eh bien, ce sont celles qui sont pertinentes à votre table de jeu.

Vous êtes libres d'ignorer ces questions si elles ne sont pas pertinentes pour les thèmes que vous abordez dans le jeu. Pour certains personnages il n'est pas indispensable de demeurer dans la légalité, mais pour d'autres c'est crucial. Disons simplement que Halcyon City accepte et autorise de facto les super-héros quand ils sont nécessaires... ce qui laisse le champ libre à ceux qui veulent sévir, si besoin.

noms. Ils n'ont pas encore laissé leur marque sur le monde, et ils n'ont pas développé d'identité aussi forte que ceux qui les ont précédés. Halcyon City ne sait pas encore ce qu'ils vont devenir en grandissant et devenant de plus en plus puissants.

Certains membres de la Modern Generation ont attiré l'attention, en particulier dans le domaine des célébrités et sur Internet, comme la pop-star adolescente qui est devenue le super-vilain Cygne. Certains sont devenus les apprentis de héros plus vieux, se faisant un nom dans la ville en tant que rejets des pouvoirs en place, comme l'As d'Argent, détenteur d'une portion de l'Étincelle d'Argent. La plupart sont attentifs à leur renommée et à leur popularité, aux paroles des personnes qui les entourent, bien plus que les autres générations. Et ils sentent les yeux des anciennes générations fixés sur eux.

Jusqu'à maintenant, ils se sont montrés à la fois beaucoup plus pleins d'espoir et de scepticisme, d'une manière ou d'une autre, qu'une autre génération. Ils sont conscients autant des triomphes que des échecs de ceux qui les ont précédés, d'une manière que les autres générations n'ont jamais été. Ils voient la noblesse de la Gold Generation, mais aussi leurs omissions si faciles ; ils voient le pouvoir et le succès de la Silver Generation, mais aussi leurs attitudes dominatrices ; ils voient la frustration et la recherche d'alternatives de la Bronze Generation, mais aussi leur échec ultime ne n'avoit rien pu changer de manière significative.

Toute cette histoire pèse sur eux, alors qu'ils essayent de déterminer qui ils veulent être, et ce qu'ils sont capables de faire. Peut-être qu'ils veulent changer le monde ; peut-être qu'ils abandonneront le combat ou chercheront plutôt la renommée. Peut-être qu'ils pensent que tout le système a besoin d'être changé ; peut-être qu'ils essaient de travailler selon les règles. Dans tous les cas, ils cherchent encore leur chemin, ils doivent encore décider ce qu'ils vont devenir, et quel monde ils vont créer.

Le monde attend de voir, avec anxiété et excitation, ce qu'ils vont finalement devenir.

ÊTRE UN HÉROS AUJOURD'HUI

Être un superhéros peut signifier différentes choses à Halcyon City. Certains héros mettent le masque, le costume, et s'élèvent dans les cieux en plein jour. D'autres sortent la nuit, vêtus de sombre, pour combattre les criminels avec leurs poings. D'autres encore travaillent directement pour la ville, pour la police ou pour une corporation.

Cela dit, Halcyon City a quelques traditions importantes que n'importe quel aspirant superhéros doit apprendre avant de sortir combattre les super-vilains pour la première fois.

LES ÉQUIPES DE SUPER-HÉROS

Les équipes de super-héros ont toujours été une part importante de la scène sociale métahumaine depuis la Silver Generation, et même avant. Ils sont vus avec le même respect et le même intérêt que des célébrités hollywoodiennes et des startups hightech. Certaines équipes qui existent depuis longtemps, comme les Exemplaires, font partie intégrante du tissu social de la ville, tandis que certaines autres sont vues comme des nouveaux venus qui n'ont pas froid aux yeux, qui essaient de trouver leur créneau.

Une équipe est bien mieux équipée pour réellement gérer des menaces que des individus le sont, et former une équipe est un bon moyen pour de nouveaux super-héros d'attirer l'attention et d'avoir une autorité que des membres seuls n'auraient pas. Mais il n'y a pas de méthode miracle. Certaines équipes sont sponsorisées par de grandes entreprises,



certaines se forment par hasard, certaines succèdent à une équipe existante. Halcyon City a maintenant une population suffisamment grande de super-héros pour que le taux de renouvellement soit relativement élevé, et pour chaque équipe dont on entend parler, il en existe probablement cinq dont on n'entend pas parler.

L'A.E.G.I.S.

L'organisation A.E.G.I.S. (Advanced Expert Group for Intervention and Security) est une organisation gouvernementale de gestion du monde métahumain. Ses racines datent de la Gold Generation, mais elle a beaucoup changé avec les années. Actuellement, il y a des agents et des groupes d'intervention, des prisons pour métahumains, un énorme réseau de renseignements, et bien plus encore. Quand des actions de maintien de l'ordre sont nécessaires dans un contexte de personnes dotées de super-pouvoirs, c'est l'A.E.G.I.S. qui s'en charge. L'A.E.G.I.S. est donc à la fois une épine dans le pied des super-héros, et leur plus puissant allié.

Seuls les agents des rangs les plus élevés de l'A.E.G.I.S. savent qui fait partie du comité de direction. Ce sont ou bien des agents de l'A.E.G.I.S., ou bien des personnalités importantes, de la communauté métahumaine ou non.

Et les décisions qu'ils prennent sont prétendument pour le bien du monde entier... mais des super-héros sont rentrés en conflit avec l'A.E.G.I.S. et son comité de direction de nombreuses fois, publiquement ou secrètement.

L'A.E.G.I.S. est toujours à la recherche de nouveaux talents, ceux qui peuvent faire ce qui doit être fait pour protéger le monde de menaces authentiques. Elle a trouvé des agents même parmi les plus jeunes. L'A.E.G.I.S. construit un dossier sur tout le monde, et encourage et recrute de nouveaux talents à chaque fois que possible. Mais A.E.G.I.S. n'est pas le meilleur endroit pour être un super-héros : c'est le bon endroit pour être le serviteur d'une grande cause qui amène à prendre des décisions difficiles. Rejoindre l'A.E.G.I.S. peut complètement changer quelqu'un, et pas toujours en mieux.



SUPER-VILAINS ET CRIME

La population dotée de super-pouvoirs n'est toujours qu'une fraction de la population de Halcyon City. Mais de la même manière qu'il y a plus de héros qu'avant, il n'y a jamais eu autant de criminels et de super-vilains qu'aujourd'hui. Comme les héros, ils correspondent aux différentes générations : les super-vilains de la Gold Generation sont un peu risibles et en général faciles à contrôler ; ceux de la Silver Generation sont exagérés et détiennent des pouvoirs cosmiques ; ceux de la Bronze Generation sont intenses et terrifiants ; ceux de la Modern Generation cherchent encore leur place dans le monde.



PLUS D'INFORMATIONS SUR L'A.E.G.I.S.

LES SECRETS DE L'A.E.G.I.S., un supplément futur de **MASQUES**, contiendra des contextes de jeu, des livrets de personnage et des documents centrés autour de l'A.E.G.I.S. et de son rôle dans Halcyon City !

Bien que beaucoup de métahumains peuvent mieux gagner leur vie de manière légale qu'ils le peuvent par le crime, ce n'est pas vrai pour tous. Et beaucoup ne sont pas seulement intéressés par l'argent lui-même : ils recherchent le frisson, l'exaltation du crime, ou ils ne peuvent supporter la banalité d'un travail honnête. Une jeune superhéroïne provenant d'un quartier pauvre pourrait se hausser au rang de célébrité... mais il est autant probable que des corporations monolithiques et dangereuses la kidnapperont pour l'étudier, ou la rendront prisonnière d'un contrat inique. Elle pourrait mieux s'en tirer en volant tout simplement un argent dangereux à gagner.

Beaucoup de super-criminels sont des mercenaires, accomplissant des missions dangereuses en échange d'une forte paye et sans regard pour l'aspect moral de leurs actions. Ces criminels foisonnent partout dans Halcyon City, bien qu'ils ne soient pas considérés comme les plus grandes menaces.

Le terme «super-vilain» est utilisé un peu par dépit ; bien qu'il soit assez désuet, personne n'a trouvé un terme plus accrocheur pour qualifier les super-entités qui menacent Halcyon City. Il ne s'agit pas de types qui cherchent juste à se faire un peu d'argent facile ou à dévaliser une banque ; ce sont ceux qui veulent détruire la ville, le monde, ou prendre le contrôle du temps. Ce terme est utilisé autant pour désigner de dangereux superscientifiques que des demi-dieux voyageant dans le temps - tous des profils que Halcyon City a rencontrés au cours du dernier siècle.

Les héros de Halcyon City l'ont bien défendue, et elle a surmonté un grand nombre de crises. Ainsi la ville accepte à contrecœur le cycle sans fin de nouveaux super-héros apparaissant pour combattre de nouveaux super-vilains apparaissant eux-mêmes en réponse aux actions des super-héros. Bien que les médias et les politiciens puissent critiquer un héros particulier à un moment particulier, la population accepte majoritairement ce cycle en se disant «c'est comme ça», pour le meilleur ou pour le pire. C'est leur quotidien.



CHAPITRE 2 : LES BASES

LA CONVERSATION

Jouer à **MASQUES**, c'est avoir une conversation. Cela veut dire que c'est *facile* ! Vous vous asseyez à une table avec des dés, des crayons et des feuilles de papier et vous parlez ensemble. Pour la plus grande part, la conversation tourne autour de vos personnages. Les joueurs disent ce qu'ils font et comment ils réagissent. Étant donné que les autres joueurs ne sont pas dans ta tête, tu transmets les pensées de ton personnage, ses émotions et ses sensations aux autres joueurs et au MJ.

Il y a des moments dans la conversation où tu te glisses dans la peau de ton personnage, n'étant plus narrateur, mais directement acteur. Tu fais les gestes que fait ton personnage ; tu dis les choses que ton personnage dit. La plupart des gens font cela naturellement, sans y penser. Il est assez naturel de devenir ton personnage quand tu joues, de vouloir ce qu'il veut, et de craindre le résultat des dés aux moments cruciaux.

La conversation dans un jeu de rôle évolue naturellement durant la session. Mais il est de la responsabilité de chacun de faire en sorte que la conversation soit intéressante. Les règles, la technique, et tout ce que vous amenez à la table de jeu servent à amener la conversation dans une direction intéressante. Combats explosifs ! Confessions intimes ! Sacrifices héroïques ! Partout où la fiction vous emmène.

CADRER LES SCÈNES

Le meilleur moyen de permettre à la conversation d'aller dans une direction intéressante est de **cadrer les scènes**. Au lieu de se contenter de s'asseoir autour de la table et de parler vaguement des personnages, de qui ils sont, et de ce qu'ils peuvent faire, mettez ces personnages dans des lieux concrets avec des objectifs concrets. Ne dis pas juste « Ah oui, Nano a des nanites, il peut donc faire des armes à partir des nanites dans son corps ! » Mets Nano dans le QG des Exemplaires et décris-le envoyant ses nanites dans les machines avoisinantes et prenant le contrôle des systèmes de sécurité.

Pensez à votre histoire comme s'il s'agissait d'une bande dessinée ou d'un film de super-héros. Sautez directement aux luttes dramatiques contre de dangereux super-vilains ou aux discussions compliquées au sujet de ce qui est bien ou mal dans une situation difficile. *Sautez les passages ennuyeux et allez directement au plus important de ce qui se passe ou de ce qui va se passer.* Cela paraît compliqué, mais ce n'est pas plus difficile que de commencer n'importe quelle conversation ; une fois que vous serez lancés, les règles du jeu vont prendre le relais. Le MJ dispose du dernier arbitrage sur ce qui arrive et quand, mais il est de la responsabilité de tout le monde dans le groupe de s'assurer que chaque scène de votre histoire commence de manière intéressante et se dirige vers quelque chose qui a du sens.

CADRAGE BRUTAL

Parfois le MJ veut faire avancer les choses plus rapidement ou sauter directement à une situation tendue ou difficile. Peut-être que les conséquences d'une décision passée ont maintenant des répercussions violentes – il est temps pour la créature draconique que vous avez accidentellement laissé filer à travers un portail dimensionnel de refaire son apparition, ou bien la mère de l'un des membres de votre super-groupe en a eu assez de vos frasques d'adolescents. Le MJ vous dit ce qui survient et votre rôle est de réagir !

Cette technique de **cadrage brutal** est appelée ainsi parce qu'elle offre moins de place à la négociation : la scène démarre et les PJ doivent réagir du mieux qu'ils peuvent. Contrairement aux idées reçues, les super-vilains laissent rarement aux héros le temps de se retourner avant de lancer leurs plans machiavéliques.

Le personnage de Joe, Hornet la Protégée, est entraîné par Mantis, une héroïne compétente et expérimentée de la Silver Generation. Hornet est sorti relativement indemne du savon que lui a passé le Gentleman, donc je décide que l'histoire de Hornet a besoin d'un coup de pouce vigoureux. Ce ne sont pas de vrais personnages de **MASQUES** si on ne les bouscule pas un peu.

MJ : Donc, Hornet, où te diriges-tu après la réunion dans la base de l'équipe ? Tu vas voir Mantis ? Tu n'a pas parlé avec elle depuis le combat.

Hornet (Joe) : Oui, je vais lui parler. J'ai besoin de savoir ce qu'elle pense de ces enfants que nous avons trouvés et combattus.

MJ : Génial. Donc tu arrives au téléportail secret qu'elle a mis en place pour toi, celui qui est caché dans la ruelle, n'est-ce pas ? Et il n'est pas camouflé comme il le devrait. Le portail semble endommagé. À travers la vague image que tu peux voir sous la voûte, tu distingues des étincelles qui sortent des consoles de contrôle. Il semble que quelqu'un a découvert le portail et a forcé le passage à travers. Que fais-tu ?

«QUE FAIS-TU ?»

«Que fais-tu ?» est un éternel refrain de **MASQUES**. Halcyon City évolue vite, et vous n'avez pas le temps de concevoir des plans détaillés quand des insectes extra-terrestres commencent à se déverser d'un autre portail au croisement de la 5e Avenue et de Main Street. Cadrer les scènes, c'est faire en sorte que les personnages arrivent à la question «Que faites-vous ?» le plus vite possible. Le cadrage brutal rend la question immédiate et exigeante, afin que les personnages soient obligés d'y répondre immédiatement.

Généralement, **MASQUES** concerne des *actes* dramatiques. Les scènes où les personnages papotent au sujet d'anciens petits amis ou petites amies, ou font des plans complexes pour déjouer des menaces surhumaines dangereuses peuvent vous intéresser, mais le jeu est fondamentalement axé sur la prise de décision rapide et les actions impulsives. Il s'agit d'action, même si cette action est une conversation intense et dramatique. Cela ne veut pas dire que ces moments de contemplation n'existent jamais, mais il faut comprendre qu'il sont rares et espacés parmi toute l'action et le drame. Halcyon City bouge vite !

SUIVRE LA FICTION

Les bandes dessinées de super-héros en particulier ont une longue histoire de «continuité rétroactive», la technique par laquelle une vérité qui existait dans la fiction est supprimée et changée. *Ce personnage n'est pas réellement mort dans cette explosion – il s'agissait en fait d'un clone extra-terrestre ! Le vrai personnage était en stase à bord du vaisseau amiral*, dit la continuité rétroactive.

Une bonne continuité rétroactive respecte ce qui a été établi comme vrai, et fait sens à l'intérieur de ces faits. Une mauvaise continuité rétroactive ignore ce qui était préalablement vrai dans la fiction, et déforme les circonstances pour autoriser un résultat particulier.

MASQUES (comme beaucoup d'histoires de super-héros) tombe en miettes si on revient en arrière sans considération pour la fiction telle qu'elle était. Quand on dit quelque chose dans la conversation de **MASQUES**, cela devient vrai, et tout ce qui vient après doit se construire par-dessus. Restez fidèles à ce que vous avez établi, et le jeu récompensera votre discipline.

Hornet (Joe) : Ah, zut. Je fonce à travers le portail, mais en me baissant sous le niveau des consoles de contrôle. Si quelqu'un est là, je ne veux pas qu'il me voie.

MJ : Super ! *C'est une opportunité en or parce que Hornet fonce en plein danger toute seule.* Tu traverses le portail, et de l'autre côté tu entends immédiatement un son «bzzz» bizarre, puis une voix provenant de quelque part dans la pièce : «Je t'attendais, ma fille.» La voix est électronique, et familière ; tu es à peu près sûre qu'il s'agit de Technatrix, une des vieilles ennemies de Mantis.

Hornet (Joe) : Oh, ciel, je me souviens d'elle. Pas moyen que je gagne contre elle, je ne devrais sans doute pas entrer.

MJ : Trop tard. Tu es déjà passée à travers le portail, et tu l'entends se refermer derrière toi.

Hornet (Joe) : Quoi ? Comment a-t-elle fait ça ?

MJ : *Comme je l'ai dit, c'est une opportunité en or. Je suis la fiction établie précédemment de révéler une vérité horrible à Hornet.* Tu peux presque l'entendre ricaner de sa voix bizarre. Tu te souviens quand quelqu'un a volé des données dans le superordinateur de Mantis ? Tu étais si anxieuse que quelque chose ait été pris ou détruit, tu n'as pas vérifié si rien n'avait été introduit dans le système.

Hornet (Joe) : Ah, zut !

Dans l'exemple, nous collons à la fiction des deux côtés. Je m'en tiens à la fiction en établissant comment Technatrix est arrivée ici, et je maintiens Joe dans la fiction, en m'assurant que Hornet s'en tient à ses actions d'une manière raisonnable.

Je cherche à rester fidèle à la fiction – personne n'a établi que Technatrix a laissé un programme malicieux dans les données fondamentales de Mantis, mais nous n'avons jamais établi qui y avait accédé dans aucune session précédente. Si nous l'avions fait – par exemple, si Hornet avait appris que c'était Code Source qui avait accédé au superordinateur de Mantis – alors je n'aurais pas tenu compte de cette fiction si j'avais dit qu'en fait c'était Technatrix depuis le début.

D'un autre côté, Hornet a effectué une action qui a mal fini pour elle, et elle n'a pas pu revenir en arrière sur cette manœuvre – mais c'est très bien. Quand tu joues à **MASQUES**,

tu tombes dans des embuscades auxquelles tu ne t'attendais pas, ou tu dis des choses sans avoir réalisé qu'elles pouvaient heurter, ou tu utilises tes pouvoirs d'une manière qui entraîne des effets secondaires imprévus. Tu effectues des actions qui ont des conséquences, et c'est exactement ce que l'on veut. Tu ne peux pas revenir sur ces actions, même si tu le voulais, et le groupe doit faire en sorte que tout le monde reste honnête par rapport à ce qui est déjà arrivé.

Vouloir clarifier, détailler ou préciser une action est très bien. Si Joe avait dit «Je fonce à travers le portail», je pourrais avoir demandé «Tu charges, toutes armes dehors ?» et Joe pourrait avoir répondu «Non, je veux rester discret et caché.» Cette sorte de clarification et de définition est parfaitement appropriée, mais rien de ceci ne défait quelque chose qui est arrivé. Restez fidèles aux vérités établies.

LES MANŒUVRES ET LES DÉS

Cadrer les scènes permet de commencer la conversation à un moment intéressant, comme encocher une flèche sur un arc et viser une cible. Mais les **manœuvres** amènent la flèche à la cible. Elles connectent vos personnages à la fiction de manière intéressante, et elles conduisent l'histoire dans des directions inattendues. Chaque manœuvre est un petit ensemble de règles qui permet de résoudre des conflits, répondre à des questions dans la fiction, et pousser l'histoire de l'avant. Les manœuvres sont comme le langage de programmation du jeu – «Quand tu fais x, alors y» - formant et définissant la fiction quand vos personnages effectuent une action.

Les **manœuvres de base** sont le cœur du jeu, et chaque PJ peut les déclencher dès le début du jeu. Chaque personnage dispose aussi de ses **manœuvres spéciales**, des parties plus spécifiques du langage de programmation qui emmènent les personnages dans leurs propres directions intéressantes. Les PJs pourraient ajouter d'autres manœuvres durant le jeu, aussi. En général, les manœuvres de base couvrent les situations qui se produisent constamment dans les histoires de **MASQUES**, tandis que les manœuvres spéciales couvrent les situations qui sont spécifiques à un personnage ou qui sont beaucoup plus rares.

Chaque manœuvre a un déclencheur spécifique, la partie «Quand tu fais x» du programme. Elles ne sont pas déclenchées n'importe quand, ou quand vous avez envie qu'elles le soient, mais seulement quand vos personnages sont dans des situations qui déclenchent la manœuvre. Si vous voulez déclencher une manœuvre, vous devez accomplir les actions qui la déclenchent. Vous pouvez aussi éviter une manœuvre en évitant de la déclencher. Les déclencheurs sont presque toujours liés à la fiction, ce qui signifie que toutes les manœuvres sont gouvernées par le même principe : *si tu le fais, tu le fais*. Si tu veux déclencher la manœuvre de base **affronter directement une menace**, alors tu dois **affronter directement une menace**, peut-être en chargeant un super-vilain tout en criant et en faisant tourner tes poings. Et si tu prends une voiture dans chaque main et te diriges vers le robot géant en les faisant tourner, tu **affrontes directement une menace**, et la manœuvre se déclenche, que tu le veuilles ou non.

Le personnage de Marissa, Toro la Brute, est dans un super-laboratoire scientifique – comme celui qui a effectué des expériences sur elle – et elle n'est pas contente.

MJ : Tu reconnais les cuves de gènes, les nanomachines, tout l'équipement, Toro. C'est bizarrement comme rentrer à la maison. Et il y a des gens, des jeunes comme toi,

qui flottent dans ces cuves génétiques dans le fond de la pièce. Les scientifiques dans la pièce te regardent, atterrés.

Toro (Marissa) : Oh, non. Je commence à retourner les tables, les jetant autour de moi comme une folle. Je veux tout foutre en l'air.

MJ : *Je fais oui de la tête. Toro n'a pas encore déclenché une manœuvre : elle est super forte, donc envoyer ces tables valdinguer n'est pas difficile pour elle, et elle n'est pas menacée.* Oui, tu mets le boxon. Les tables renversées, les produits chimiques qui se répandent au sol, les scientifiques qui courent se mettre à l'abri. Cette pièce est dévastée. C'est à ce moment-là qu'une escouade de types équipés d'armures noires et de fusils d'assaut arrive dans la pièce. Ils ne semblent pas s'apprêter à te demander de te rendre, ils commencent directement à tirer.

Marissa me sourit. Génial. Je fais irruption parmi eux et je commence à les projeter de tous les côtés.

Je fais oui de la tête. Parfait. Tu affrontes directement une menace, clairement.

Marissa fait une grimace. Euh, attends, je ne pensais pas que ces types étaient un réel danger. Je suis à l'épreuve des balles, n'est-ce pas ?

Oui, mais ils sont bien entraînés et déversent un feu nourri vers toi. Ils sont dangereux, même pour toi. Tu veux toujours faire irruption parmi eux et les projeter en tous sens ?

Marissa dispose d'un peu de temps pour réfléchir et ne pas faire cette action – elle n'a pas encore traversé le Rubicon, n'a pas vu les conséquences de l'action.

Toro (Marissa) : Oui. Allons-y.

Marissa regarde la manœuvre de base - **affronter directement une menace** – pour voir ce qui se passe ensuite.

Souvent quand tu déclenches une manœuvre, tu jettes les dés pour voir ce qui se passe ensuite. Ce sont les seuls moments où l'on jette des dés dans tout le jeu. Tu pourrais vouloir jeter les dés pour résoudre une situation à d'autres moments – ne le fais pas, tant que tu n'as pas fait quelque chose qui déclenche réellement une manœuvre. Parfois, tu pourrais vouloir déclencher une manœuvre et directement jeter le dé sans décrire l'action dans la fiction – ne le fais pas, jusqu'à ce que tu aies fait quelque chose dans la fiction qui soit un déclencheur valide. La fiction en premier.

Certaines manœuvres n'ont pas d'élément aléatoire : aucun dé n'est alors nécessaire. Voir «Nouveau membre des Exemplaires» page 183 pour un exemple de manœuvre qui n'a pas besoin de dé.

RÉUSSITES ET ÉCHECS

Quand une manœuvre demande un jet de dés, prends deux dés à six faces (qui seront à partir de maintenant désignés par «2d6») et jette-les. La description de la manœuvre demandera probablement de jeter «+» une étiquette, comme Dangereux, Différent, Sauveur, ou «nombre d'états émotionnels cochés.» Cela signifie qu'il faut ajouter ce nombre au résultat de la somme des deux dés. Donc si tu as Dangereux +3, tu ajoutes 3 au résultat des dés. Si tu as Sauveur -2, tu soustrais 2 au résultat des dés.

On ne peut jamais lancer les dés avec un bonus supérieur à +4 ni un malus inférieur à -3, quoi qu'il arrive.

Chaque manœuvre répartit les résultats de la même manière. Un 7 ou plus est une «réussite», tandis qu'un 6 ou moins est un «échec.» Un 10 ou plus est une «grande réussite», tandis qu'un 7, 8 ou 9 est une «petite réussite.» La plupart des manœuvres décrivent les résultats et les changements dans la fiction en cas de petite ou grande réussite, et certains décrivent ce qui se passe pour un échec. Suis ce que la description de la manœuvre dit quand tu jettes les dés.

En général, une réussite signifie que tu gardes largement le contrôle de la situation et obtiens probablement une version de ce que tu veux. Ce n'est pas toujours exactement ou tout ce que tu voulais, mais c'est au moins le minimum. Sur une petite réussite (7-9), tu pourrais obtenir une version déformée de ce que tu voulais accomplir, ou il pourrait y avoir des coûts associés. Sur une grande réussite (10+), tu pourrais obtenir une version encore meilleure de ce que tu voulais accomplir. Tu veux presque toujours obtenir 10 ou plus quand tu jettes les dés (à l'exception de la seule manœuvre inversée du jeu, **encaisser un coup puissant** ; sois attentif à celle-là !).

Un jet raté, 6 ou moins, n'est pas forcément un échec. Cela signifie juste que le MJ a les pleins pouvoirs sur ce qui survient ensuite, et il est probable que ton personnage n'appréciera pas. Le MJ va probablement rendre les choses pires qu'elle n'étaient d'une manière ou d'une autre, serrer les vis, mais ce n'est pas forcément la pire des choses qui pourraient arriver, et cela ne signifie pas non plus forcément que tu as échoué dans ton action. Certains échecs les plus intéressants te donnent exactement ce que tu veux, mais de la pire manière possible.

Marissa jette les dés pour projeter aux alentours ces gorilles vêtus de noir, et malheureusement elle obtient 2, avec Dangereux +2, pour un total de 4. Un échec.

Oui, tu es plongée parmi eux, et ils tirent des balles sur toi, mais tu t'en débarrasses aisément tandis que tu projettes ces soldats aux alentours, les envoyant voler contre les tables et contre les murs avec désinvolture. Quand tu propulses le dernier jusqu'au plafond et que tu le regardes retomber, tu remarques son visage sous le casque brisé. Ce type est un jeune. Tu retires son casque et tu trouves un mec pas plus vieux que toi, mais avec des implants dans sa peau, probablement quelque chose qui garantit son obéissance. Chacun de ceux que tu examines, c'est la même chose : un jeune, montrant des signes d'expérimentation. Tu viens de tabasser tes semblables, ceux-là mêmes que tu espérais sauver.

Marissa gémit. Aïe. Je ne me sens pas bien du tout.

Le MJ ne jette jamais les dés dans **MASQUES**. Il dit juste ce qui arrive, effectuant des actions de MJ quand un joueur rate un jet, quand la conversation devient ennuyeuse, ou quand une manœuvre lui demande de contribuer. Ces limites permettent de s'assurer que le MJ crée des situations dans lesquelles les PJs sont forcés de réagir.

DÉCLENCHEURS ET INCERTITUDE

Il y a seulement sept manœuvres de base dans **MASQUES**, et un nombre limité d'autres manœuvres. Cela signifie-t-il que vous pouvez seulement faire ces choses-là dans le jeu ? Pourquoi limiterions-nous les choses ainsi ?

La réponse est simple : **les manœuvres sont placées aux endroits où personne ne sait ce qui se passe ensuite.**

Si ton super-pouvoir est de voler, et que tu veux voler au-dessus de la ville, sans urgence, sans hâte... alors il y a peu d'incertitude. Les joueurs et le MJ savent tous ce qui va se passer ensuite. Tu voles, et c'est tout.

Si, avec ta super force et ta super vitesse, tu veux assommer un citoyen tout à fait normal... il n'y a pas d'incertitude. Il ne peut pas te blesser, te stopper, t'affecter. Tu le fais, c'est tout.

Si tu veux lancer une rapide insulte sarcastique à quelqu'un, rien de bien mordant ou incisif, rien qui ne demande une réponse, il n'y a pas d'incertitude. Tu le fais, c'est tout.

Mais quand tu veux voler plus vite que Trainée Fulgurante pour être sûr d'attraper le Stabilisateur Quantique Interdimensionnel en premier, alors personne, ni le MJ ni les joueurs, ne sait ce qui va arriver. C'est à *ce moment-là* qu'une manœuvre se déclenche (en l'occurrence, **déchaîner ses pouvoirs**).

Quand tu essaies d'assommer le Titan de Pierre avec tes poings, de stopper le monstre de pierre de cinq mètres de haut, alors personne ne sait ce qui arrive ensuite. C'est à *ce moment-là* qu'une manœuvre se déclenche (en l'occurrence, **affronter directement un menace**).

Quand tu essaies de lancer une insulte mordante pour amener Vanquish à se détourner de la Batterie Cosmique pour te combattre, abandonnant toute raison pour te fracasser au sol pour ton insolence, alors personne ne sait ce qui survient ensuite. C'est à *ce moment-là* qu'une manœuvre se déclenche (en l'occurrence, **provoquer quelqu'un**).

Ton personnage peut faire tout ce que la logique voudrait qu'il puisse faire, à l'intérieur de l'histoire. Les manœuvres résolvent les situations pour lesquelles les joueurs et le MJ ne sont pas sûrs de ce qui arrive ensuite, afin de vous dire ce qui arrive. Ils mettent en valeur les points de tensions naturels d'une histoire de **MASQUES**.

Quand une manœuvre est déclenchée, *personne autour de la table ne sait ce qui va arriver*, même pas le MJ. Quand un PJ essaie d'aspirer toute l'énergie d'un énorme robot et de la canaliser directement dans le réseau électrique de la ville, personne autour de la table ne sait ce qui va se passer avant que la manœuvre soit résolue. Et une fois qu'elle est résolue, tout le monde sait quelle est la prochaine étape de l'histoire.

Parfois, le MJ et les joueurs doivent parler un peu pour être en phase au sujet de l'incertitude. Un PJ veut s'envoler dans l'espace, et le MJ pense qu'il y a une incertitude parce que le PJ ne l'a encore jamais fait. Mais le joueur a toujours eu en tête qu'il pouvait voler dans l'espace, si le besoin s'en faisait sentir. Le joueur et le MJ doivent rapidement déterminer s'il y a effectivement une incertitude. La raison d'être des manœuvres est de stimuler, d'intéresser et de surprendre les personnes autour de la table. Si l'incertitude en question ne crée pas de suspense pour une des personnes présentes, c'est une indication qu'une manœuvre ne s'est pas déclenchée, ou que la personne ne comprend pas bien la situation. Parlez-en pour trouver un terrain d'entente sur l'incertitude, puis effectuez (ou pas) la manœuvre qui a du sens.

Avant de jouer à **MASQUES**, il y a quelques petites choses à préparer et quelques petites choses auxquelles penser.

SE PRÉPARER À JOUER

Vous aurez besoin de place pour jouer. Si vous jouez chez quelqu'un, vous aurez besoin d'une table assez grande pour que tout le monde puisse s'asseoir autour, avec assez de place pour pouvoir manipuler confortablement leur feuille de personnage et jeter leurs dés. Assurez-vous que vous avez imprimé les manœuvres de base et les livrets de personnage, et que vous disposez d'une paire de dés pour chaque joueur, des jetons pour suivre l'influence, des fiches cartonnées vierges ou des post-it, et suffisamment de crayons.

Durant le jeu, arrangez-vous pour ne pas être dérangés par des personnes extérieures au jeu. N'hésitez pas à faire des pauses quand c'est nécessaire : bien qu'il soit mieux de ne pas s'arrêter au milieu d'une session pour prendre un repas, les pauses techniques pour un en-cas ou pour s'étirer un peu sont souhaitables. Inutile de se précipiter.

HALCYON CITY

Si vous jouez à **MASQUES**, vous jouez dans Halcyon City. Le chapitre **HALCYON CITY** page 11 donne des informations sur Halcyon City, et il y a d'autres ouvrages dans la gamme **MASQUES** qui rentrent encore plus dans le détail : **LA COLLECTION D'ARTICLES DU HALCYON CITY HERALD** ou **LES SECRETS DE L'A.E.G.I.S.** par exemple. Mais fondamentalement, Halcyon City est prévue pour que vous puissiez la modifier, l'adapter, la personnaliser comme vous le souhaitez.

Quelques éléments-clefs devraient de toute façon être vrais, quoi qu'il arrive :

- Il y a eu trois générations complètes de super-héros, de super-vilains, et de calamités dotées de super-pouvoirs depuis le début du 20e siècle. Les PJ's sont membres d'une quatrième génération. Les membres des générations précédentes sont toujours en activité et impliqués dans le futur de Halcyon City.
- La population de la ville est bien habituée à toutes sortes d'événements fous, des dinosaures se déchaînant dans les rues aux magiciens maléfiques transformant certains immeubles en châteaux, en passant par des dimensions parallèles qui apparaissent dans le ciel et des invasions extra-terrestres. Cela ne veut pas dire que toutes ces choses ne soient pas fantastiques et surprenantes, mais elles arrivent, et c'est une dure réalité à laquelle les gens sont préparés.
- C'est la plus grande ville du monde, immense et pleine de tout ce que l'on peut s'attendre à trouver dans toute ville. Des monuments, des musées, des corporations énormes, des bas quartiers, des ruelles sombres, des métros, et tout ce que vous pouvez imaginer. D'immenses districts rassemblent des populations extrêmement hétérogènes et des quartiers très divers.

À part cela, si vous avez besoin de changer des détails, faites-le. Si vous pensez que l'A.E.G.I.S. (l'organisation gouvernementale de maintien de l'ordre spécialisée dans les métahumains) ne colle pas avec votre version de Halcyon City, pas de problème. Si vous pensez que votre version de Halcyon City devrait avoir un maire qui est un ancien super-héros, c'est génial. Autant que d'avoir un maire qui hait les super-héros.

Adaptez la ville selon vos désirs.

DÉFINIR LES ATTENTES

Les histoires de super-héros couvrent un grand nombre de genres, de niais à marrant en passant par sombre et réaliste. Il est important que tout le monde soit en phase concernant ses attentes sur le ton de la partie de **MASQUES**. Il y a toute la place nécessaire pour adapter le jeu aux souhaits des participants, ne serait-ce que par les choix des livrets de personnage qui donnent immédiatement une certaine orientation. Mais il y a quelques éléments qu'il faut toujours prendre en considération.

GRANDIR DANS UN MONDE DE SUPER-HÉROS

Dans **MASQUES**, tous les personnages sont des habitants de Halcyon City. Ils peuvent ne pas y avoir vécu toute leur vie, mais ils y sont depuis suffisamment longtemps pour en connaître l'essentiel. Cela signifie qu'ils sont au courant de la longue tradition de super-héros et de super-vilains, ils sont au courant des événements surprenants qui peuvent survenir au coin de chaque rue, et ils font partie de ce monde. Chacun peut nommer au moins quelques super-héros ou super-vilains. Tout le monde se souvient au moins d'un événement impliquant un métahumain ou un élément surnaturel. Cela n'arrive pas pour la première fois ; c'est une réalité de la vie.

De plus, parce que les personnages font partie de ce monde, ils sont tous intéressants pour quelqu'un. Les membres des précédentes générations sont intéressés par les jeunes métahumains et ce qu'ils vont devenir, que ce soit pour les accompagner dans leur apprentissage, pour les corrompre, ou pour toute autre raison. Il est impossible de passer inaperçu, ou de profiter de l'aide d'anciens héros sans contrepartie. Il faut y être préparé.

VOTRE ÉQUIPE

Dans **MASQUES**, on joue toujours une équipe de super-héros. Les aspects spécifiques de l'équipe sont définis pour la plupart lors des choix qui sont faits à la création d'un personnage, que ce soit dans le choix des livrets de personnage ou les réponses données aux questions d'introduction qui s'y trouvent. Mais certains éléments sont vrais pour toutes les équipes :

Les PJs ont choisi d'être ici. Il est possible que des pressions aient été exercées sur un PJ pour qu'il rejoigne l'équipe, qu'un autre se sente coupable et qu'il ait rejoint l'équipe pour absoudre cette culpabilité, qu'un autre encore prétende qu'il n'est pas du tout content d'être là, tout en adorant, secrètement, en faire partie. Dans tous les cas, il faut que le PJ ait décidé de faire partie de l'équipe. C'est ce qui fera que l'équipe ne se séparera pas à la première anicroche.

Les PJs ne sont pas des tueurs. C'est une équipe jeune, et ses membres peuvent avoir fait des erreurs et occasionné quelques dégâts. Certaines de leurs actions peuvent avoir causé des morts. Mais ce ne sont pas des tueurs : ils ne résolvent pas les problèmes en tuant leurs adversaires comme si cela ne pouvait avoir de conséquences. Si les membres de l'équipe sont adeptes des solutions radicales, ils se débattront probablement avec la complexité d'utiliser le meurtre comme solution aux problèmes difficiles. Mais pour l'instant, personne dans l'équipe ne s'est aventuré sur ce chemin.

Les PJs ne sont pas dans l'illégalité ou pas encore ouvertement traqués. L'équipe peut être techniquement illégale, mais elle n'est pas encore recherchée par les autorités. Il est plus que probable que des adultes leur fassent des ouvertures, leur offrant de les chaperonner ou de les guider, leur donnant par là même l'éventuel soutien juridique dont ils ont besoin.

Il est possible que suite à leurs actions au cours du jeu les PJs se retrouvent traqués par les autorités, mais cela ne doit pas être le cas au début.

Les PJs ne sont pas aimés. De la même manière que les PJs ne sont pas encore pourchassés par les autorités ou d'autres super-héros, ils ne sont pas encore aimés par les habitants de la ville. Ils peuvent être plus ou moins bien appréciés, inspirer confiance ou pas, mais dans tous les cas l'équipe n'existe pas depuis assez longtemps pour avoir pu développer un intérêt pérenne de la part du public. S'ils sont aimés, c'est l'amour qu'on voue aux célébrités, temporaire et facilement transformé en haine.



POURQUOI JOUER?

Mais pourquoi faire ça ? Pourquoi faire tous ces efforts pour raconter une histoire, quand la télévision, le cinéma et les livres sont pleins d'histoires de super-héros dont on peut profiter sans se fatiguer ?

Parce que c'est complètement *génial* !

Parce que quand on joue à **MASQUES**, on crée ses propres super-héros intéressants et puissants, capables de figurer sur la couverture de leur propre comic book. Puis on regarde ces personnages rebondir les uns sur les autres de manière dramatique, tendue et fun. On crée sa propre équipe de super-héros et on les regarde se disputer, se réconcilier, et botter tous les culs qui se présentent !

Parce que les histoires de super-héros permettent de mélanger tous les éléments que l'on aime, et les broder ensemble comme sur une fantastique tapisserie. Des vampires ? Bien sûr ! Des robots ? Assurément ! Des extra-terrestres ? Forcément ! Des vampires robots extra-terrestres ? Pourquoi pas ! Les comics de super-héros permettent toutes les folies et laissent la place à une créativité débridée, pour tout simplement s'éclater en inventant une histoire.

Parce que l'on peut tous s'identifier à ces personnages et à leur histoire. Tout le monde doit grandir un jour ou l'autre ; qu'on l'ait déjà fait ou qu'on soit en train de le faire. Nous avons tous ressenti cela, quand les paroles de quelqu'un ont changé l'image que nous avons de nous-mêmes, et que nous avons dû décider de l'accepter, ou de le rejeter pour trouver autre chose. Et cela signifie que ce que vivent les personnages, même avec toutes les araignées-démons et la super-police et les cambrioleurs costumés autour, reçoit un écho dans notre vie à tous.

Parce que les histoires de jeunes super-héros, de leurs super-pouvoirs et de leurs luttes trouvent un écho dans les drames de la vie quotidienne, de nos expériences et de notre passé. Elles sont mélodramatiques, fascinantes et excessives, et si on s'investit juste un peu dedans, l'expérience est fantastique.

Parce que tout le monde veut t'apprendre qui tu devrais être. Et tu dois trouver ta propre voie, petit.



CHAPITRE 3 : LES HÉROS

CHOISIR UN LIVRET DE PERSONNAGE

Les personnages que vous créez pour **MASQUES** sont les protagonistes de l'histoire, les stars du comic book. Pour s'assurer que la distribution sera intéressante, **MASQUES** utilise des **livrets de personnage**, chacun décrivant un archétype de personnage provenant d'histoires de jeunes super-héros. Il y a dix livrets de personnage fournis dans cet ouvrage : l'Enthousiaste, la Brute, le Délinquant, le Condamné, le Masque, l'Héritier, la Nova, l'Étranger, le Protégé et le Transformé.

Chaque joueur (sauf le MJ) choisit un livret de personnage au début du jeu et l'utilise pour créer son personnage. Deux joueurs ne peuvent pas choisir le même livret ; parce que **MASQUES** se concentre sur la dynamique de groupe créée par l'interaction entre ces jeunes super-héros, les membres de l'équipe ont besoin d'être clairement différenciés. Si deux joueurs veulent même livret, le MJ peut suggérer d'autres livrets ou résoudre la question à pile ou face ou à l'aide d'un jet de dés.

Les livrets ne définissent pas exactement le personnage que le joueur va interpréter : ils donnent un point de départ permettant de concevoir des personnages bien différenciés autour des thèmes abordés par **MASQUES**. Chaque livret a des particularités et un thème solidement ancrés et il est important d'être satisfait de ce que l'on choisit.

COMMENT PUIS-JE JOUER MON PERSONNAGE FAVORI ?

Si l'on aborde les livrets en disant «Comment faire pour jouer mon personnage favori existant dans des comics ?» ils peuvent sembler trop restrictifs, mais chaque livret est plus ouvert qu'il ne pourrait sembler à première vue. Il fixe un cadre autour du bac à sable, ou un squelette sur lequel il est possible de construire le personnage. Les éléments spécifiques sont laissés à l'interprétation du joueur et aux choix dans la fiction.

Les livrets sont flexibles : le livret de la Nova met en avant le thème du pouvoir et de la manière de le gérer ; mais cela ne signifie pas que la Nova doit être un type de personnage particulier avec un type de pouvoirs particulier : cela peut être un mutant avec des pouvoirs psychiques extraordinaires, une entité cosmique incarnée dans une forme humaine capable de contrôler les forces fondamentales de l'univers, ou une jeune sorcière en bonne voie pour devenir la plus puissante sorcière de tout le multivers.

Les livrets définissent principalement le type d'histoire dans laquelle les personnages sont impliqués et les problèmes graves qu'ils sont susceptibles de rencontrer. Si un joueur a l'idée d'un type de personnage particulier, le mieux est d'en parler avec le MJ et les autres joueurs pour savoir si choisir un livret donné a du sens.

LE MELTING-POT DE HALCYON CITY

Les livrets sont volontairement ouverts pour permettre de remplir les blancs lors de la création. Si la Nova est une sorcière, alors il faudra détailler ce qu'est la sorcellerie à Halcyon City ; si c'est un mutant, alors il faut imaginer comment les mutants s'intègrent - ou non - à la population.

Les règles s'assurent que les personnages sont viables et qu'il est possible de raconter des histoires dramatiques à leur sujet. Les bases sur Halcyon City (page 11) devraient donner un cadre suffisant permettant de commencer à répondre à ces questions. Mais après cela, tout dépend des personnes autour de la table de jeu. Chaque table de jeu crée sa version particulière de Halcyon City en définissant les détails au fil de l'eau, et parce que **MASQUES** et Halcyon City peuvent inclure à peu près tout ce qui est imaginable, il n'y a à peu près aucun moyen de se tromper, tant que tout le monde pense que la direction qui est prise par l'histoire est plaisante.

Rich crée son personnage ; il doit donc commencer par choisir un livret. Il voudrait jouer un personnage assez classique, quelqu'un avec des pouvoirs, mais rien de trop bizarre. Il imagine un personnage super fort, super costaud. Il circonscrit rapidement sa recherche à la Brute, à l'Héritier ou au Transformé. Le Transformé est plus bizarre que ce qu'il recherche, et la Brute semble trop bourru et détestable, et il se décide donc pour l'Héritier. Il aime en particulier être le dernier d'une lignée de super-héros très typiques, ce qui est le thème principal autour duquel le livret est conçu.



NOMS ET APPARENCE

Ça y est, tu as choisi le livret de ton personnage ! Maintenant tu dois sélectionner son nom et son apparence. Ils te donnent un point d'entrée pour penser ton personnage.

Tu dois choisir un nom de héros, et éventuellement un nom civil.

Pense à son apparence, comment il apparaît aux autres physiquement, comment il se présente, quels vêtements il porte régulièrement, etc. Choisis autant d'éléments que tu le souhaites dans chaque liste.

Rich choisit ensuite l'apparence de son Héritier. Il décide que son personnage est un homme, moyen-oriental - iranien, en particulier. Il imagine un beau jeune homme, né en Amérique mais d'origine iranienne. Il choisit «tenue à la mode» : il pense que son personnage s'habille de manière élégante quand il porte des habits civils. Puis ensuite il choisit «costume du prédécesseur» : son personnage porte un costume très classique, avec des lignes et des couleurs éclatantes. Probablement en matière type élasthanne. Au pied levé, il pense rouge et blanc.

Finalement, il choisit les noms de son personnage. Après une petite recherche, il choisit Rustam Attar comme nom civil. Puis, comme nom de super-héros, il prend Huma, le nom d'un oiseau iranien mythique.

POUVOIRS

Maintenant, choisis les pouvoirs du personnage. «Pouvoirs» est un terme générique, pour indiquer les choses extraordinaires qu'il peut faire. Certains pouvoirs sont en fait le summum des capacités humaines : des capacités athlétiques de niveau olympique, par exemple. D'autres sont des capacités clairement surhumaines, comme contrôler le feu ou lire dans les pensées.

Les pouvoirs laissent une place à l'interprétation. Une Nova peut avoir Sorcellerie, mais cela ne dit pas exactement à quoi ressemble la sorcellerie, comment cela fonctionne, ou ce qu'on peut faire avec. Un Étranger peut avoir «métamorphose radicale», mais cela ne dit pas exactement comment il change de forme et en quoi il peut changer de forme - on sait que c'est radical, donc cela peut être une forme totalement différente de son corps. Dans deux parties différentes, un Héritier pourrait choisir exactement les mêmes pouvoirs - par exemple super-force, invincibilité et vol - mais ces pouvoirs peuvent se présenter de manière totalement différente, l'un d'entre eux étant un dieu nordique utilisant une arme magique pour voler, tandis que l'autre porte une armure indestructible qui lui donne ses pouvoirs.

Huma est un Héritier, donc il choisit ses pouvoirs d'une manière un peu différente des autres livrets. Pour déterminer ses pouvoirs, Rich doit choisir d'abord l'un des ensembles de pouvoirs, puis sélectionner deux pouvoirs qu'il n'a pas encore. Il choisit un ensemble de pouvoirs très classiques, comme il le souhaitait : super-force, invincibilité, rayons oculaires, vol et super-sens. Il sélectionne rayons oculaires et super-sens comme pouvoirs qu'il n'a pas encore : cela signifie que Huma est super-fort, invincible et qu'il peut voler.

Rich imagine que ces pouvoirs pourraient avoir une forme surprenante : peut-être que des ailes lui poussent dans le dos quand il veut voler et qu'il brille comme le feu quand il utilise sa super-force... mais à la fin, il choisit des manifestations très classiques : il est ridiculement fort, son corps est invulnérable et il peut voler en laissant une traînée dorée derrière lui.

MAIS CE FAMEUX POUVOIR QUE JE VEUX ?

Tu pourras remarquer que tous les pouvoirs possibles ne sont pas représentés, en particulier pour chaque livret. Tu peux souhaiter qu'un pouvoir en particulier soit listé, ou que la liste soit suffisamment ouverte pour te permettre de choisir le pouvoir que tu souhaites.

Je garantis que les pouvoirs listés pour chaque livret fonctionneront bien avec celui-ci. Ils sont le parfait tremplin pour créer des personnages intéressants dont les pouvoirs sont adaptés au thème de l'archétype en question.

Cela étant dit, si tu veux choisir un pouvoir issu d'un autre archétype, ou un pouvoir de ton invention, tu peux le faire. Cependant, je ne garantis pas que ce pouvoir sera adapté à l'archétype ; certains pouvoirs peuvent même être en contradiction totale avec le thème du livret : un Transformé pouvant changer de forme ; un Enthousiaste doté de pouvoirs incroyables ; un Étranger dépourvu de pouvoirs étranges mettant en avant son origine extra-terrestre.

LES ÉTIQUETTES

Dans **MASQUES**, il y a cinq caractéristiques nommées **étiquettes**. Chaque étiquette définit *comment le personnage se perçoit*. Ces étiquettes changent au cours du jeu en même temps que l'image qu'un personnage a de lui-même. Ces changements sont souvent déclenchés par le regard des autres : quand on est un jeune super-héros, l'image que l'on a de soi est déterminée autant par l'influence des autres que par ses propres choix, pour le meilleur ou pour le pire.

DANGEREUX

Avoir un score élevé en Dangereux, c'est se voir comme fort, menaçant.

Les gens te voient comme un danger et s'éloignent de toi parce qu'ils pensent que tu peux leur faire du mal et les blesser.

Tu te vois comme Dangereux quand tu penses pouvoir vaincre les adversaires les plus dangereux, et quand tu penses que tu es toi-même une menace pour les autres.

DIFFÉRENT

Avoir un score élevé en Différent, c'est se voir comme étrange, inhabituel, hors-norme, voire monstrueux.

Les gens te sentent différent quand ils pensent que tu es différent d'eux, bizarre, non naturel ou hors de leur compréhension.

Tu te vois comme Différent quand tu acceptes que tu puisses faire des choses que personne d'autre ne peut faire et quand tu ne te sens pas intégré au monde qui t'entoure.

SAUVEUR

Avoir un score élevé en Sauveur, c'est se voir comme un vigoureux protecteur.

Les gens te voient comme un sauveur quand ils pensent que tu as une attitude noble et protectrice, voire légèrement autoritaire et moralisatrice.

Tu te vois comme Sauveur quand tu penses être un martyr, toujours prêt à faire des sacrifices, ou quand tu te sens capable de protéger et défendre les autres.

SUPÉRIEUR

Avoir un score élevé en Supérieur, c'est se voir comme intelligent, compétent, rusé et vif d'esprit.

Les gens te perçoivent comme Supérieur quand tu fais preuve d'une grande intelligence, accompagnée d'arrogance et d'égoïsme.

Tu te vois comme Supérieur quand tu penses que tu es plus intelligent que les autres, et quand tu sais exactement quoi dire pour que les gens fassent ce que tu veux.

NORMAL

Avoir un score élevé en Normal, c'est se voir comme humain, compréhensif, empathique, voire banal.

Les autres te voient comme Normal quand tu es trop banal et inintéressant, mais aussi compréhensif et sympathique.

Tu te vois comme Normal quand tu penses que tu es juste une personne normale, concentrée sur des choses humaines comme les sensations et les émotions.

MODIFIER LES ÉTIQUETTES

Les étiquettes ont une valeur située entre -2 et +3. Ces valeurs varieront au cours du jeu : les personnages se cherchent et donc leur vision d'eux-mêmes change fréquemment sous l'influence d'autres personnes, et en particulier des adultes. Les changements sont la plupart du temps occasionnés par la manœuvre modifier les étiquettes ; quand cette manœuvre se déclenche, la fiction ou le texte descriptif de la manœuvre diront quelles étiquettes sont affectées.

Quand quelqu'un modifie tes étiquettes, cela signifie que ton regard sur toi-même a changé : tu te vois plus proche de l'étiquette que tu augmentes (+1), et moins proche de celle que tu réduis (-1). Si le changement ferait qu'une étiquette sort des limites de -2 à +3, à la place tu coches un état émotionnel.

Selon le livret de l'Héritier, les étiquettes de départ de Huma sont Dangereux -1, Différent +0, Sauveur +2, Supérieur +0 et Normal +1. Donc, au début du jeu, Huma se voit principalement comme quelqu'un qui sauve des vies, partiellement comme quelqu'un de normal et d'humain, et une menace pour personne. Rich décide d'ajouter son point supplémentaire à Supérieur : il pense que Huma est plutôt intelligent, mais qu'il peut aussi être un peu arrogant et hautain.

ÉTATS ÉMOTIONNELS

Dans ce jeu, pas de points de vie et pas de règles sur les blessures et le temps de récupération : l'effet des dommages physiques est négligé face à l'impact des états émotionnels que traversent nos jeunes héros.

Il y a cinq états émotionnels dans le jeu ; chaque état donne un malus de -2 à certaines manœuvres (dont nous verrons le détail un peu plus loin).

Il est possible de récupérer de chaque état émotionnel en effectuant dans la fiction une action libératrice. Il y a une subtilité cependant : quand on fait une action libératrice, on ne récupère pas tout de suite de son état émotionnel ; il faut attendre la fin de la scène pour que ce soit pris en compte.

Certaines manœuvres, comme **défendre** ou **réconforter ou soutenir** permettent de récupérer ou de faire récupérer immédiatement d'un état émotionnel.

Il n'y a pas de décisions à prendre dans cette section lors de la création du personnage, mais comprendre le fonctionnement des états émotionnels pourrait orienter le choix de certaines manœuvres. Tous les PJs peuvent subir les cinq mêmes états émotionnels : Effrayé, Désespéré, Démoralisé, Coupable et Furieux. Parfois les PJs subissent un état émotionnel comme résultat d'un jet raté dans une manœuvre. Tant qu'un état émotionnel est coché, le PJ a un malus de -2 aux manœuvres de base correspondantes. Si plusieurs états émotionnels sont cochés, ils s'appliquent tous. Il y a un moyen de récupérer de certains états émotionnels.

QUESTIONS SUR L'HISTOIRE DU HÉROS

Les questions dans la section « Histoire » sont des incitations à réfléchir à l'identité du personnage, quels sont ses liens avec Halcyon City et avec d'autres gens. Note les réponses que tu trouves à ces questions afin de pouvoir y répondre quand tu présenteras ton personnage. Lors de l'élaboration des réponses, concentre-toi sur l'invention de PNJs et évite d'utiliser des PJs.

Rich note quelques réponses aux questions sur l'histoire de Huma :

- **Quand es-tu devenu officiellement héritier de ton héritage ?**

Lors de mon 16e anniversaire, mon père a éveillé mes pouvoirs et m'a donné le titre.

- **Quel est le plus grand accomplissement de ton héritage ?**

La fois où Huma a vaincu Vortex tout seul après qu'il ait fait croître le trou noir dans sa poitrine avec de la matière d'étoile à neutrons.

- **Comment le public perçoit-il ton héritage ?**

Plutôt positivement. Huma est un héros noble et traditionnel, adopté par Halcyon City quand la famille s'y est installée.

- **Quel lien y a-t-il entre ton héritage et tes raisons d'être un héros ?**

C'est la raison principale. Je n'ai jamais pensé que je pourrais être autre chose.

- **Pourquoi l'équipe a-t-elle de l'importance pour toi ?**

Parce que Huma est un symbole pour les autres, et je peux être un bon modèle pour eux.

CHOISIR LES MANŒUVRES SPÉCIALES

Tous les personnages peuvent utiliser les manœuvres de base : **affronter directement une menace, déchaîner ses pouvoirs, défendre quelqu'un, évaluer la situation, provoquer quelqu'un, reconforter ou soutenir quelqu'un** et **percer le masque de quelqu'un**. Chacune de ces manœuvres se déclenche quand les personnages effectuent une action dans la fiction qui correspond au **déclencheur** de la manœuvre.

En plus des manœuvres de base, chaque personnage dispose de manœuvres spéciales qui peuvent être totalement nouvelles ou s'appuyer sur des manœuvres existantes.

Beaucoup de livrets ont aussi des **extras**. Ce ne sont pas des manœuvres : bien qu'elles peuvent avoir la même structure que des manœuvres, ce sont des éléments de règles très spécifiques à un livret donné.

Quand il progresse au fur et à mesure du jeu, un PJ peut choisir d'apprendre des manœuvres spéciales provenant d'autres livrets. Attention, cela permet uniquement d'apprendre une manœuvre et non un extra. Il est seulement possible de prendre un extra quand une option de progression le spécifie explicitement.

Rich regarde sa section «manœuvres spéciales» et voit qu'il peut en choisir deux. Il choisit «Mots du passé» et «Choisir le bon combat». Il doit spécifier au moins les noms de deux membres de son héritage dans la section «Héritage» de son livret. Il choisit son père, Shahin Attar, comme membre «à la retraite, très critique, sermonneur, donneur de leçons» et Demonsoul comme «plus grand adversaire que son héritage ait jamais connu». En tant que MJ, je commence tout de suite à imaginer des moyens d'amener ces PNJs dans le jeu.

PRÉSENTATIONS

Une fois que tout le monde a fini de remplir son livret (sauf les relations et l'influence), il est temps que les personnages se présentent les uns aux autres.

Chacun son tour, chaque joueur prend quelques minutes pour décrire son personnage, indiquer son nom, son apparence, ses pouvoirs, les réponses aux questions sur son histoire et tout autre élément ayant une importance pour les autres personnages. Pendant ce temps, les autres joueurs et le MJ peuvent et devraient lui poser des questions pour mieux savoir qui il est.

Rich présente Huma en décrivant son apparence, ses pouvoirs et quelques faits, comme le fait que Huma est le dernier d'une longue lignée de Humas, que son père est à la retraite, et que son identité civile n'est pas connue du public. Moi, le MJ, je pose quelques questions pour obtenir des détails, comme par exemple depuis combien de temps Huma réside à Halcyon City.

«QUAND NOTRE ÉQUIPE S'EST RÉUNIE POUR LA PREMIÈRE FOIS...»

Après les présentations, il faut déterminer l'événement qui a déclenché la formation de l'équipe de jeunes super-héros. C'était quelque chose de suffisamment important pour qu'un seul d'entre eux ne puisse pas s'en occuper tout seul, un moment où pour triompher il fallait parvenir à créer une équipe plus forte que la somme de ses membres. Quand le jeu commencera réellement, l'histoire débutera quelque temps après cet incident - l'équipe aura déjà été ensemble depuis un moment. Ce processus permet juste de s'assurer que tout le monde est d'accord sur la manière dont le groupe s'est formé.

Dans chaque livret il y a une déclaration et une question dans cette section. Chacun son tour, les joueurs lisent tout haut ce contenu. Ensuite, le MJ anime une discussion permettant de trouver les réponses et les détails de ce qui s'est passé.

Chaque joueur est maître des réponses aux questions se trouvant sur son livret. Ils peuvent demander l'avis d'autres joueurs, mais ils ont le dernier mot. Chaque réponse devrait prendre en compte les réponses précédentes.

Les réponses devraient être données dans un ordre particulier afin de garantir que chacune va s'appuyer sur les autres, et que vous n'allez pas être amené à devoir déterminer des détails avant les éléments fondamentaux. Cet ordre se trouve sur les pages de référence du MJ, téléchargeables sur le site

Si un livret en particulier n'est pas utilisé, il n'est pas obligatoire de répondre à la question correspondante. Le MJ peut cependant décider de poser ces questions, auquel cas les réponses viendront du consensus autour de la table ou du joueur auquel le MJ choisit de poser chaque question.

Quand il est temps de répondre à la question du livret de Huma, le groupe a déjà défini beaucoup d'éléments. Ils savent que les PJs ont combattu un ennemi d'une puissance délirante nommé Technosaurus Rex, en plein centre de la ville, où ils ont par inadvertance détruit un monument à Flying Freedom. Ils savent qu'ils ont sauvé la vie du maire Eveline Clearwater, et pour gagner le combat ils durent créer une déchirure dans l'espace-temps et pousser Technosaurus Rex dedans - action en contradiction totale avec les règles des héros plus âgés et de l'A.E.G.I.S.

Maintenant, il est temps de répondre à la question de l'Héritier. Rich la lit tout haut : «Toute réflexion faite, nous avons bien agi et impressionné un héros établi. De qui s'agissait-il ?»

Marissa suggère que cela pourrait être le leader des Nouveaux Exemplaires, la première équipe de super-héros de la ville, mais Jack objecte que cela amoindrirait à quel point ils ont fâché les héros de la ville avec leur stratégie de déchirure temporelle. Rich en convient. A la place, il suggère que quelqu'un d'autre ait été impressionné, un héros plus discret, quelqu'un qui agit dans l'ombre : l'Everyman, un change-forme qui peut prendre l'apparence de n'importe quelle personne et n'adopte jamais deux fois la même forme. Les autres joueurs aiment ça aussi, et donc Rich part là-dessus.

Je demande : «Alors, pourquoi a-t-il été impressionné ?» Rich répond : «Nous avons fait ce qui devait être fait, et nous n'avons pas hésité, même si nous avons enfreint les règles. C'est un comportement qu'Everyman approuve.»

J'acquiesce, et nous passons à la question suivante.

LES RELATIONS ENTRE LES PJS

Une fois que les détails de l'événement qui a rassemblé l'équipe sont connus, définissez les **relations** des personnages entre eux. Chaque livret indique dans la section «relations» deux phrases avec un blanc. Chacun son tour, les joueurs lisent les phrases et mettent le nom d'un coéquipier dans chaque blanc. Cela détaille une relation initiale entre ces deux personnages.

Quand c'est son tour, Rich choisit sa première relation à remplir. «Je pense qu'une fois, je me suis fait attraper en train d'enfreindre avec Toro les règles de mon héritage.»

«Chouette !» dis-je. «Donc, qu'avez-vous fait ?»

«Je pense que ma lignée a des règles très claires en ce qui concerne l'image que l'on doit donner. Rien de formel, mais mon père a toujours dit que je devais me comporter du mieux que je pouvais tant que quiconque pourrait me voir. Mais j'ai voulu l'impressionner, alors j'ai essayé d'utiliser mon nom célèbre pour nous faire entrer dans un club, et... ça ne s'est pas très bien passé. Depuis, mon père en a entendu parler et m'a passé un savon.»

«Parfait ! Toro, as-tu vraiment été impressionnée ?»

«Pas vraiment. Je veux dire, ça ne nous a pas permis d'entrer. Mais c'était mignon qu'il essaye.» dit Marissa.

Le groupe fait quelques autres relations, puis c'est de nouveau le tour de Huma.

«Pour ma seconde relation, je pense que je fais confiance à Hornet et je lui ai dit un secret important de ma tradition. J'ai l'impression que Hornet est la personne sur qui je peux compter pour m'arrêter si je perds le contrôle un jour.»

«Génial ! Quel était ce secret ?»

«Comment me retirer mes pouvoirs. Il y a ces plumes, prétendument prises sur un authentique Huma, et tant que tu en as une sur toi, mes pouvoirs ne peuvent t'affecter. Si tu la mets sur moi, mes pouvoirs disparaissent complètement.»

Avant ce moment, rien de tout cela n'était vrai, mais maintenant ça l'est.

«Excellent ! Et as-tu donné l'une de ces plumes à Hornet ?»

«Non, je lui en ai seulement parlé.»

«Hornet, as-tu fait des recherches sur ces plumes par la suite ?»

«Clairement,» dit Joe. «Je pense que je sais où il y en a une, s'il se trouve que j'en ai besoin d'une.»

N'hésitez pas à discuter de ces relations entre vous. Au bout du compte, chaque joueur a le dernier mot concernant le nom qu'il mettra dans chaque blanc, mais il ne faut pas hésiter à demander des suggestions ou des idées.

L'INFLUENCE

Pour finir, chaque personnage donne - ou pas - de l'influence sur lui à ses coéquipiers. L'influence dans **MASQUES** est une ressource binaire : une personne a de l'influence sur une autre ou n'en a pas : on ne se soucie pas du degré d'influence dans la mécanique du jeu, la fiction s'en charge bien mieux.

Chaque livret a une section qui décrit à combien de coéquipiers le personnage donne de l'influence. Parfois il faut choisir une attitude - comment il apparait au premier abord ; d'autres fois il y a juste le nombre de personnages à qui donner de l'influence. Choisis à quels coéquipiers tu donnes de l'influence.

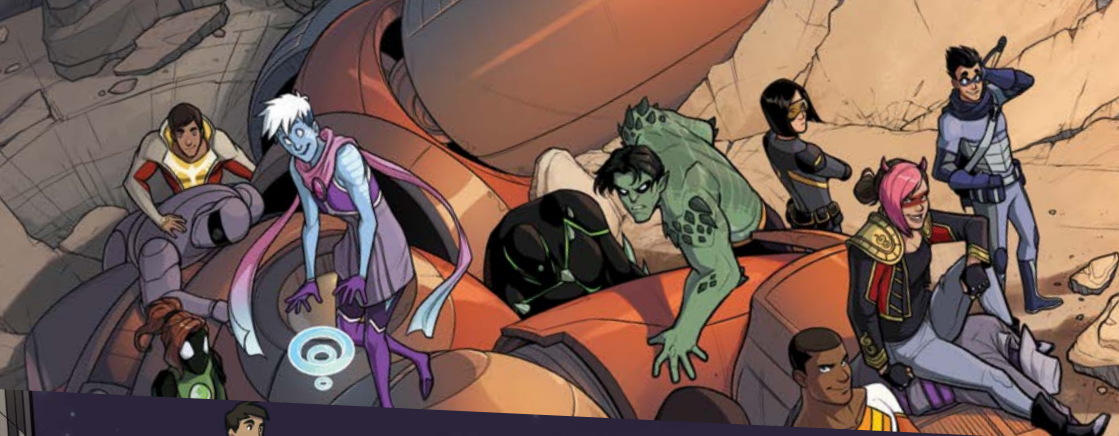
Tu peux toujours décider de donner de l'influence à plus de coéquipiers : si tu penses que ton personnage se soucie des paroles de quelqu'un, alors tu devrais lui donner de l'influence sur toi s'il n'en a pas déjà. Mais tu dois au moins en donner autant que ce que préconise ton livret.

Quand c'est au tour de Huma de distribuer de l'influence, Rich suit ce qui est dit dans le livret de l'Héritier :

«Tu fais partie de cette équipe, pour le meilleur et pour le pire, et ce qu'ils disent est important pour toi. Donne de l'influence sur toi à tous tes coéquipiers.» Il donne alors un de ses jetons d'influence à chaque autre PJ. Huma se soucie de ce qu'ils pensent tous

Une fois que tous les PJs ont donné de l'influence sur eux selon leurs livrets, vous êtes prêts à jouer !







CHAPITRE 4 : LES MANŒUVRES

UTILISER LES MANŒUVRES EN JEU

La chose la plus importante à garder à l'esprit à propos des manœuvres est la suivante : *pour le faire, tu le fais dans la fiction.*

Chaque manœuvre a à la fois un élément mécanique : lancer les dés et évaluer le résultat comme une grande réussite, une petite réussite ou un échec, et alors déterminer ce qui se passe en fonction de la description de la manœuvre ; et un élément fictionnel : tu charges tout droit et boxes quelqu'un, ou tu dis quelque chose de méchant ou provocateur, ou ce que tu veux. On ne peut avoir l'un sans l'autre ! *Pour le faire, il faut le faire dans la fiction.*

Aucune manœuvre ne se déclenche sans l'acte fictionnel associé. Tu veux **déchaîner tes pouvoirs** ? Tu dois tenter quelque chose de fou avec tes capacités surhumaines. Tu veux **affronter directement une menace** ? Tu dois te jeter dans la mêlée ! Tu veux **percer le masque de quelqu'un** ? Tu dois le regarder avec attention, à l'affût de signes de ce qu'il cache ! Tu veux **réconforter ou soutenir quelqu'un** ? Tu dois réellement dire quelque chose de réconfortant, ou montrer explicitement ton soutien !

Parfois tu vas regarder la description d'une manœuvre et dire «je veux faire ça.» Tu réalises que ce que tu veux vraiment voir arriver, ce sont les résultats mécaniques d'**affronter directement une menace**, donc tu veux déclencher cette manœuvre. C'est super ! Mais tu ne peux pas jeter les dés parce que tu veux les jeter. Tu dois effectuer un acte dans la fiction qui permet de déclencher cette manœuvre.

Le MJ, de son côté, surveille les moments où une manœuvre se déclenche. Parfois tu te décris faisant quelque chose, et le MJ te dit qu'il lui semble que tu déclenches une manœuvre – et c'est super aussi ! Si tu veux, tu peux te concentrer sur ce que dit et fait ton personnage, et laisser le MJ intervenir quand tu déclenches une manœuvre.

La chose finale à garder à l'esprit est que ce n'est pas parce qu'il n'y a pas de manœuvre pour quelque chose, qu'on ne peut pas le faire ! Utiliser une manœuvre, c'est déclencher cette combinaison de fiction et de règles, mais tu peux toujours faire des choses dans la fiction sans qu'une manœuvre y soit attachée.

PRENDRE X, +1 À SUIVRE, ET +1 CONTINU

Le résultat de certaines manœuvres indique **prends X** par exemple «prends 1» ou «prends 3.» Ce sont des points que tu peux dépenser selon ce qui est écrit dans la description de la manœuvre, souvent par la phrase «dépense tes points un pour un», ce qui signifie «dépense un point pour obtenir chacun des effets proposés.» Habituellement les points doivent être dépensés durant une conversation ou une scène donnée ; la description de la manœuvre le précisera. S'il y a une ambiguïté, poser la question au MJ pour clarifier.

D'autres actions disent «prendre +1 à suivre» ou «prendre +1 continu.» «+1 à suivre» signifie que ton personnage obtient +1 au prochain jet concerné. «+1 continu» signifie que ton personnage obtient +1 à tous les jets concernés à partir de cet instant. La description de la manœuvre précise toujours combien de temps durent ces bonus.

MANŒUVRES DE BASE

Chaque personnage joueur utilise ces actions de base tout au long d'une partie de **MASQUES**. Ces manœuvres de base poussent la narration vers l'avant.

Les sept manœuvres de base sont **affronter directement une menace**, **déchaîner ses pouvoirs**, **défendre quelqu'un**, **évaluer la situation**, **provoquer quelqu'un**, **réconforter ou soutenir quelqu'un**, et **percer le masque de quelqu'un**. Voici des informations plus détaillées à propos de chaque manœuvre, ainsi que des exemples d'utilisation.

AFFRONTER DIRECTEMENT UNE MENACE

Quand tu **affrontes directement une menace**, lance + Dangereux. Sur une réussite, vous échangez des coups. Sur un 7-9, choisis un élément de la liste. Sur un 10+, choisis-en deux :

- Tu résistes ou évites les coups
- Tu lui prends quelque chose
- Tu crées une opportunité pour tes alliés
- Tu impressionnes, surprends, ou effrayes l'opposition

Affronter directement une menace est la manœuvre pour en découdre franchement avec quelque chose – un monstre, un vilain, quoi que ce soit. Si le personnage essaie de jouer la défense pour fatiguer son adversaire, il *n'affronte pas directement* la menace et la manœuvre ne se déclenche donc pas.

«Échanger des coups» signifie que le personnage et la menace qu'il affronte parviennent tous deux à placer quelques coups réussis. Cela peut amener des changements dans la fiction : encaisser la mandale d'un monstre géant laissera probablement le personnage dans un piteux état, à moins qu'il soit totalement invulnérable. Au-delà de la fiction, cependant, cela signifie la plupart du temps l'application d'un état émotionnel, ou le déclenchement de la manœuvre **encaisser un coup puissant**.

Quand un personnage «échange des coups» avec une menace, le MJ coche l'un des états émotionnels du PNJ puis dit au joueur s'il doit cocher une condition ou effectuer la manœuvre **encaisser un coup puissant**, en fonction de la fiction. Le MJ choisit quel état émotionnel le PNJ coche. Si le MJ vous demande d'effectuer la manœuvre **encaisser un coup puissant**, alors vous suivez les règles pour déterminer ce qui se passe ensuite ; si le MJ vous demande de cocher un état émotionnel, alors il vous dit quel état émotionnel cocher.

Quand vous échangez des coups avec un PJ, vous effectuez tous les deux la manœuvre **encaisser un coup puissant**.

OPTIONS

«Résister ou éviter les coups» signifie que le PJ n'est pas affecté par l'échange de coups : ou bien il se met hors de portée, ou il les encaisse sans broncher, selon ce qui fait sens pour ce personnage et cette menace. Cette option garantit que le personnage sort indemne de la confrontation, mais cela n'apporte rien de plus ; si ce n'est le fait que le coup du PJ ait porté et qu'un état émotionnel ait été infligé.

«Lui prendre quelque chose» signifie que le personnage peut prendre quelque chose de physique ou de conceptuel à la menace. Il peut, par exemple, prendre le Doomray que son adversaire a à la main, ou lui faire perdre l'équilibre, le projetant au sol ; ou prendre sa

place devant la console de contrôle d'un vaisseau. Cela permet d'utiliser son attaque pour changer sa propre position ou celle d'un adversaire.

«Créer une opportunité pour ses alliés» signifie que le personnage donne à ses alliés un moyen d'agir ou un avantage. Peut-être le personnage retient-il son adversaire, permettant à un membre de son équipe d'atteindre la bombe à neutrons. Peut-être que le personnage projette son adversaire dans les airs en direction d'un allié, lui donnant la possibilité de placer un coup bien ajusté. Dans tous les cas, cette option prépare une manœuvre de groupe.

Parfois, cette option peut être choisie pour changer la situation afin qu'un allié puisse faire quelque chose qu'il ne peut pas faire d'habitude. À d'autres moments, on peut l'utiliser tout simplement pour ajouter un point d'équipe. C'est le MJ qui précise dans quel cas on se trouve.

«Impressionner, surprendre ou effrayer l'opposition» signifie que le personnage fait changer la manière dont la menace le perçoit après l'échange de coups. Peut-être que le personnage a fait une telle démonstration de force que soudainement il est vu avec respect ; ou peut-être a-t-il prouvé qu'il était dangereux d'une manière qui n'avait pas été perçue au départ et que la fuite semble être la meilleure chose à faire. Le MJ choisit quelle option (impressionner, surprendre ou effrayer) a le plus de sens quand le choix de cette option est fait sur une menace non-joueur. Pour les PNJs comme pour les PJs, le MJ peut infliger un état émotionnel pour représenter la nouvelle perspective, si c'est en accord avec la fiction.

EXEMPLES

Toro la Brute, jouée par Marissa, essaie de s'échapper du laboratoire secret dans lequel elle a été emmenée après qu'elle ait été mise KO lors de la bagarre précédente. Sur son chemin vers la liberté, elle croise une métahumaine comme elle (son clone modifié, en fait) nommée Ursa. Ursa lui fait un sourire sadique et étend ses griffes métalliques depuis la pointe de ses doigts, une amélioration qui n'avait pas été donnée à Toro. Marissa dit que Toro répond en crachant au sol, lève ses poings, et charge sur Ursa.

Clairement, Toro **affronte directement une menace**, donc je demande à Marissa de jeter +Dangereux, et elle obtient un total de 8 : elle échange des coups avec Ursa, et elle peut choisir une option. Marissa choisit de prendre quelque chose à Ursa ; en l'occurrence, ses griffes. Je demande à Marissa de décrire précisément son action, et elle explique que Toro attrape les mains d'Ursa

Je demande à Marissa à quoi cela ressemble et elle décrit Toro attrapant les mains d'Ursa et les claquant contre le mur, les cassant net. C'est génial, mais Ursa est cependant parvenue à placer quelques méchants coups de griffes et même la peau super résistante de Toro n'y est pas invulnérable : je dis à Marissa de jeter les dés pour **encaisser un coup puissant** et je coche un état émotionnel pour Ursa (je pense que Furieuse est le plus approprié).

Matt joue Rex le Transformé, qui vient de se précipiter au milieu des sbires extra-terrestres de Vanquish. «Je les fais valser aux quatre coins de la pièce. Suis-je en train d'**affronter directement une menace** ?» «Non», je réponds, «Ils ne font pas le poids. Tu les fais valser à ta guise comme des pantins.»

DÉCHAÎNER SES POUVOIRS

Quand tu **déchaînes tes pouvoirs** pour surmonter un obstacle, réorganiser ton environnement, ou étendre tes sens, lance +Différent. Sur une réussite, tu parviens au résultat que tu as décrit. Sur 7-9, coche un état émotionnel de ton choix ou le MJ te décrira comment l'effet souhaité est instable ou temporaire.

Déchaîner ses pouvoirs est la manœuvre pour faire quelque chose de compliqué, dangereux, et difficile avec tes pouvoirs. Ce n'est *absolument pas* la manœuvre «utiliser tes pouvoirs» : tu utilises probablement tes capacités avec presque toutes les manœuvres de base. Cette action est pour les situations où tu tentes quelque chose d'intense avec tes pouvoirs et qu'on n'est pas très sûr de ce que ça va donner, ou si tu vas même y parvenir.

Cette distinction est cruciale : uniquement utiliser tes capacités ne signifie pas les déchaîner. Les déchaîner signifie en tirer le maximum ou les utiliser dans des situations dangereuses ou difficiles. Au cours du jeu, tu vas peu à peu établir pour chaque personnage ce qui nécessite qu'il déchaîne ses pouvoirs et ce qui ne le nécessite pas. Il faut garder à l'esprit que ces personnages sont de jeunes super-héros, apprenant à découvrir leurs pouvoirs et ce qu'ils sont capables d'accomplir ; il y a des chances qu'ils doivent déchaîner leurs pouvoirs et repousser leurs limites très souvent.

Si un PJ n'est pas en train d'essayer de surmonter un obstacle, modifier l'environnement, ou étendre ses sens, alors il n'est sans doute pas en train de **déchaîner ses pouvoirs**. Ceci dit, ces catégories sont très ouvertes. Surmonter un obstacle couvre autant le fait de voler plus vite que Speed Demon pour attraper l'artefact en premier que traverser le champ d'énergie magique créé par Gehenna pour vous tenir à distance de son sanctuaire. Modifier l'environnement couvre autant faire s'écrouler un mur d'immeuble pour permettre de s'échapper qu'utiliser des pouvoirs magnétiques



pour enfermer un super-vilain dans une cage d'acier. Étendre ses sens couvre autant l'établissement d'un lien télépathique avec l'esprit de quelqu'un qu'utiliser sa super-vision pour voir ce qui se passe de l'autre côté de la ville.

Déchaîner ses pouvoirs est une action qui, si on ne fait pas attention, pourrait s'appliquer dans beaucoup de cas. Quand on essaie de mettre une torgnole à un monstre rocheux titanesque, on pourrait penser que cela déclenche la manœuvre déchaîner ses pouvoirs... cependant, ici on affronte directement une menace. Quand on essaie de créer un immense mur de glace pour sauver ses amis d'une explosion, on pourrait penser que cela déclenche la manœuvre déchaîner ses pouvoirs... cependant, ici on défend quelqu'un contre une menace immédiate. Il faut toujours regarder s'il n'y a pas une manœuvre qui répond plus précisément et plus spécifiquement que déchaîner ses pouvoirs avant d'utiliser cette manœuvre ; elle est surtout là pour les situations où les autres manœuvres ne s'appliquent pas.

Si les personnages utilisent leurs capacités normales pour résoudre un problème : s'enfuir devant une menace sans super-pouvoirs par exemple, ou essayer de foncer sur un ennemi avec une voiture ; alors cela ne déclenche pas la manœuvre **déchaîner ses pouvoirs**. Le MJ dit simplement ce qui arrive en se basant sur la fiction. Si vous voulez prendre le contrôle de ce qui se passe, il faut utiliser ses pouvoirs pour résoudre les problèmes.

OPTIONS POUR DÉCHAÎNER SES POUVOIRS

«Sur une réussite, tu parviens au résultat que tu as décrit» signifie qu'à partir du moment où le résultat du jet est de 7 ou plus, on obtient le résultat souhaité, cependant sur un 7-9, le joueur doit décider de cocher un état émotionnel (de son choix), ou laisser le MJ lui dire comment son effet est instable ou temporaire.

«Temporaire» est assez explicite : cela ajoute une pression sur la durée de l'effet ; cela peut être n'importe quoi, de «tu as enfermé le super-vilain dans une cage métallique mais il va arriver à s'en sortir bientôt, tu as juste gagné un peu de temps» à «tu es parvenu à soulever les débris de l'immeuble effondré grâce à tes pouvoirs gravitationnels, mais tu ne peux les tenir en l'air très longtemps.»

«Instable» signifie que des effets supplémentaires involontaires, souvent dangereux pour le PJ ou pour d'autres, sont produits. Il peut par exemple s'agir de dommages collatéraux, ou le MJ peut demander au PJ de faire un jet pour **encaisser un coup puissant** comme résultat d'un effet instable.

EXEMPLES POUR DÉCHAÎNER SES POUVOIRS

Sarah joue Fission la Nova, qui est actuellement coincé dans un réacteur nucléaire qui a été endommagé par une attaque de Helldrake ; il monte rapidement en température et est sur le point d'exploser, et la moitié de la ville avec lui. Sarah dit : «J'absorbe les radiations et la force nucléaire, puis je veux les projeter vers le ciel en un seul rayon de lumière !» Je souris, autant parce que c'est spectaculaire que parce que je suis impatient de voir ce que ça va donner. Il s'agit clairement de Fission poussant ses pouvoirs à leurs limites et réarrangeant son environnement, donc je demande à Sarah de jeter les dés pour **déchaîner ses pouvoirs**. Sarah obtient un bon vieux 13. Fission parvient à tout siphonner et à le projeter vers le ciel !

DÉFENDRE QUELQU'UN

Quand tu défends quelqu'un ou quelque chose d'une menace immédiate, lance +Sauveur.

Sur une réussite, ta protection est efficace : choisis une option. Sur un 7-9 tu t'exposes aussi au danger ou tu fais empirer la situation.

- Tu ajoutes un point d'équipe
- Tu gagnes de l'influence sur quelqu'un que tu protèges
- Tu récupères d'un état émotionnel

Si la menace est un PJ : sur une réussite, tu appliques -2 à son jet. Sur un 7-9, tu t'exposes à un coût, un châtement ou un jugement.

Défendre quelqu'un est la manœuvre à utiliser pour empêcher quelque chose de mauvais de se produire. Il ne s'agit pas de préparer une défense de manière proactive, ou construire un bouclier ; il s'agit d'empêcher le pire sur le moment. La menace doit être immédiate pour que cette manœuvre se déclenche.

Les menaces PNJ incluent les menaces provenant de l'environnement : tout ce que le MJ décrit et contrôle. Défendre quelqu'un contre une menace PJ s'applique quand on essaie de protéger quelqu'un ou quelque chose en essayant de contrer les actions d'un autre PJ.

Quand cette manœuvre est déclenchée, il faut s'assurer que le PJ et le MJ sont bien d'accord sur ce qui représente la menace immédiate. On peut défendre quelqu'un contre des dangers physiques ou des menaces, mais on peut aussi défendre quelqu'un contre des mots cruels ou des insultes : si un super-héros plus vieux réprimande un membre de ton groupe, tu peux autant le défendre que si c'était une boule de feu qui allait lui arriver en pleine poire. Dans ce cas, la menace immédiate est la blessure et les effets des mots.

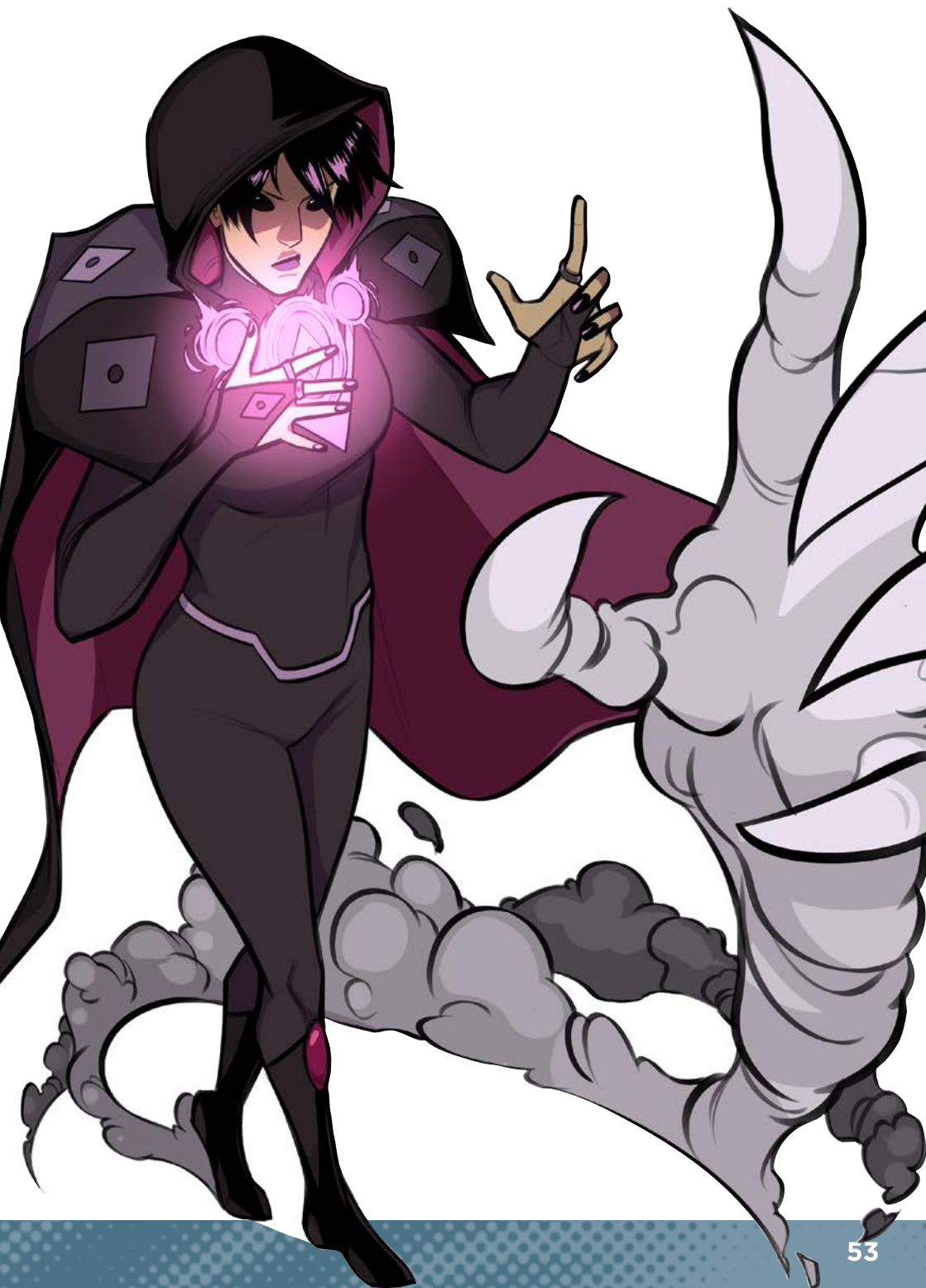
Défendre quelqu'un ne se déclenche pas quand on essaie de se protéger soi-même d'une menace environnementale ou issue d'un PNJ : une autre manœuvre sera beaucoup plus adaptée, comme déchaîner ses pouvoirs ou rejeter l'influence. Par contre, on peut déclencher cette manœuvre pour se défendre d'une menace issue d'un PJ.

«Ta protection est efficace» signifie que le danger est effectivement écarté pour la personne défendue.

Sur un 7-9 le personnage défenseur «s'expose au danger» ou «fait empirer la situation» au choix du joueur qui le contrôle. «S'exposer au danger» rend la main au MJ qui choisit à quel danger le personnage se trouve exposé : par exemple le défenseur devient la cible de l'attaque initiale, ou se retrouve dans une position vulnérable. «Faire empirer la situation» signifie que le joueur rend la situation plus tendue, plus dangereuse, plus compliquée en général. Par exemple, le personnage fait éclater ses pouvoirs au grand jour pour défendre quelqu'un alors qu'un moment avant il s'agissait juste d'une joute verbale.

Quand un personnage défend contre un autre PJ, cela devrait toujours être quand le PJ constitue une menace ouverte. Sur une réussite, il a -2 sur son jet, ce qui peut le réduire à un résultat de 7-9 ou même un 6-. Si le résultat devient un 6-, il coche tout de même un potentiel et le MJ fait une action méchante, comme d'habitude. Le défenseur comme l'attaquant peuvent aussi recevoir des bonus provenant d'autres membres du groupe qui dépensent des points d'équipe.

Obtenir un 10+ quand on défend contre une menace PJ signifie qu'on lui inflige un malus de -2 sans contrepartie. Si par contre on obtient un 7-9, le PJ s'expose à un coût, à des représailles ou à un jugement – au choix du MJ, selon la situation. «Un coût» signifie qu'il



faut payer un prix, par exemple en cochant un état émotionnel. «Des représailles» signifie que l'autre PJ obtient une chance d'agir sans interférence. «Un jugement» signifie que des témoins de la scène peuvent porter un jugement sur les actions du défenseur, par exemple en modifiant ses étiquettes ou plus généralement en effectuant une action contre lui.

OPTIONS POUR DÉFENDRE QUELQU'UN

Sur une réussite quand on défend contre une menace PNJ, on peut toujours choisir une option dans la liste. «Ajouter un point d'équipe» signifie que les actions du défenseur créent une cohésion d'équipe sur laquelle il est possible de s'appuyer par la suite.

Gagner de l'influence sur quelqu'un que l'on protège signifie qu'il est touché par ce geste et aura plus tendance à écouter son protecteur par la suite. Si la protection est sur un PNJ, gagner de l'influence sur lui donnera +1 à suivre pour la prochaine manœuvre qui le prend pour cible, et c'est tout.

Gagner de l'influence sur un PJ sur lequel on a déjà de l'influence permet par contre d'immédiatement modifier ses étiquettes. Quand on protège un groupe de personnes, on peut au choix :

- désigner la personne de ce groupe sur laquelle on veut gagner de l'influence
- laisser le MJ dire sur quelle personne importante de ce groupe on a maintenant de l'influence
- gagner de l'influence sur tout le groupe

Décocher un état émotionnel signifie que le défenseur se libère d'un état émotionnel, et ce avant de subir les conséquences éventuelles de cette manœuvre.

EXEMPLES POUR DÉFENDRE QUELQU'UN

Au milieu d'une intense bagarre entre super-héros, Grasshopper le Masque, interprété par Jenn, et Sureshot l'Enthousiaste, interprété par Mark, défient du regard le nauséabond Troll. Sureshot a été touché, et il essaie donc de se relever tandis que Grasshopper se rue à sa rescousse. Au même moment, Troll projette une voiture droit sur Sureshot.

Jenn (Grasshopper) : Aaaaah ! J'accélère d'un coup et j'attrape Sureshot pour le mettre hors de la trajectoire.

Je demande à Jenn de jeter les dés pour défendre Sureshot. Elle obtient un 9, et choisit rapidement une option dans la liste. Clairement, je choisis d'ajouter un point d'équipe. Je viens de sauver Sureshot !

Je hoche la tête. Oui, tout à fait. Mais tu dois maintenant choisir entre t'exposer au danger ou faire empirer la situation.

Jenn réfléchit un moment. Eh bien, je ne vais pas faire empirer la situation tout de suite. Si j'étais super forte, je pourrais faire empirer la situation en renvoyant la voiture vers Troll d'un coup de pied... mais je ne fais pas ça. Donc je suppose que je m'expose juste moi-même au danger.

Oui, ça me paraît bien aussi. Tu mets Sureshot hors de danger mais tu te prends la voiture de plein fouet. Jette les dés pour encaisser un coup puissant.

ÉVALUER LA SITUATION

Quand tu évalues la situation, jette +Supérieur. Sur un 7-9, choisis une option. Sur un 10+, choisis-en deux. Prends +1 quand tu tires parti des réponses.

- Que puis-je utiliser ici pour _____ ?
- Quelle est la plus grande menace ici ?
- Qui est le plus en danger ici ?
- Quelle est la cible la plus vulnérable pour moi ici ?
- Comment pourrions-nous mettre un terme à cela le plus rapidement possible ?

Évaluer la situation est la manœuvre permettant d'obtenir des informations spécifiques et utiles sur une situation ou un lieu donné. Dans la fiction, le personnage prend le temps d'étudier son environnement, à la recherche de détails importants. Il est toujours possible de demander des éclaircissements au MJ à propos de l'environnement et des choses que le personnage saurait naturellement ; évaluer la situation concerne les informations très spécifiques et pointues.

Tant que l'information est utilisée comme guide, le personnage obtient +1 à ses jets, mais si la situation change trop, le bonus ne s'appliquera peut-être plus. Quand on peut tirer parti de plusieurs réponses pour un seul jet, on obtient le bonus plusieurs fois, cependant on ne peut jamais obtenir un bonus supérieur à +4 à un jet, étiquette incluse.

OPTIONS POUR ÉVALUER LA SITUATION

«Qu'est-ce que je peux utiliser ici pour ___ ?» permet d'obtenir des objets utiles. Tu veux capturer Vanquish ? Demande «Que puis-je utiliser ici pour capturer Vanquish ?», et le MJ répondra honnêtement. La réponse pourra être «Rien.»

«Quelle est la pire menace ici ?» permet de prioriser les dangers et les menaces. Il est possible de préciser au MJ tes propres priorités ; ainsi le MJ saura si tu penses que la plus grande menace est un ennemi ou quelque chose qui met en danger des civils, par exemple. C'est aussi utile même quand on n'est pas dans une situation directement dangereuse, pour découvrir le personnage le plus menaçant se trouvant dans la pièce.

«Qui est le plus en danger ici ?» est l'inverse de la question précédente. La réponse indique qui a le plus besoin de protection, et peut indiquer quelle est la prochaine cible d'un super-vilain.

«Quelle est la cible la plus vulnérable pour moi ici ?» va bien sûr indiquer le PNJ ou l'objet important qui est le plus vulnérable aux pouvoirs de ton personnage, mais la réponse pourra aussi indiquer qui est le plus vulnérable à ses paroles.

«Comment pourrions-nous finir ceci le plus rapidement possible ?» permet de déterminer quels actes permettraient de résoudre rapidement une situation difficile ou dangereuse. La réponse peut indiquer comment neutraliser un ennemi le plus rapidement, mais elle peut aussi indiquer que la meilleure solution est la fuite. La réponse peut aussi être tout simplement de faire des excuses pour résoudre le conflit.

EXEMPLES POUR ÉVALUER LA SITUATION

Hornet a été capturée par des membres d'un culte maléfique qui travaille pour Dame Faust. Elle est détenue quelque part dans une cave sordide. Une des premières choses qu'elle fait

en s'éveillant est d'**évaluer la situation** pour chercher un moyen de s'enfuir. Joe obtient un 7, ce qui signifie qu'il peut poser une question.

Hornet (Joe) : Que puis-je utiliser ici pour m'échapper ?

MJ : En regardant la pièce de plus près, tu réalises que tu es enfermée dans une sorte d'ancienne cellule. Les barreaux sont en fer forgé, mais l'un d'eux semble partiellement descellé. Si tu peux dégager ce barreau, tu dois pouvoir l'utiliser pour tordre les autres. Mais cela va être difficile, en particulier si tu veux éviter de faire du bruit. Que fais-tu ?

Hornet (Joe) : Je me lance. Je flanque un bon coup de pied dans le barreau pour le libérer, et je l'utilise pour tordre les autres.

MJ : Cool ! **Déchaîne tes pouvoirs** pour le faire avec force mais discrétion, et prends +1 parce que tu tires parti de la réponse obtenue en **évaluant la situation** !

Après en avoir entendu parler au journal télévisé, Skysong s'envole vers le Pristine Park d'Halcyon City et se cache parmi les arbres. Depuis sa cachette, elle observe alors un vaisseau extra-terrestre se poser dans le parc et déployer une passerelle de laquelle des cyborgs extra-terrestres commencent à descendre. Elle **évalue la situation** et obtient un 10. Elle peut poser deux questions.

Andrea (Skysong) : Mmmh. Je pense que je sais quelle est la plus grande menace... voyons... Qui est le plus en danger ici ?

MJ : Tu les regardes sortir de leur vaisseau des armes d'artillerie sur des plateformes antigrav. Tu es une extra-terrestre, donc tu reconnais ces canons : ils sont appelés Rayons Archon et ils sont particulièrement célèbres par leur capacité à neutraliser les pouvoirs surnaturels ou issus de mutations. Donc ce sont tous les supers de la Terre qui sont le plus en danger.

Andrea (Skysong) : Ok, comment puis-je y mettre un terme le plus rapidement possible ?

MJ : En les observant plus attentivement, tu reconnais la technologie employée et les extra-terrestres eux-mêmes. Tu en as entendu parler, même si tu n'en avais jamais vu de près : ce sont des Zooistes. Ils sont probablement à la recherche de métahumains pour leur zoo. Si tu peux les convaincre que les métahumains de cette planète sont trop coriaces pour que l'effort nécessaire pour les capturer vaille la peine, ou si tu peux les convaincre qu'il n'y a vraiment aucun spécimen intéressant ici, ils partiront. Mais tandis que tu assembles ces informations, ils commencent à se diriger en bordure des arbres et vers la ville. Que fais-tu ?

PROVOQUER QUELQU'UN

Quand tu **provoques quelqu'un** qui est sensible à tes paroles, dis ce que tu essaies de le pousser à faire et jette +Supérieur. Pour les PNJs : sur un 10+, il mord à l'hameçon et réagit comme tu le souhaites ; sur un 7-9, à la place il peut choisir une option.

- Il trébuche : tu as +1 à ta prochaine action contre lui
- Il fait une erreur : tu obtiens une opportunité critique
- Il réagit de manière excessive : tu gagnes de l'influence sur lui

Pour les PJ : sur un 7-9, choisis une option ; sur un 10+, choisis-en deux.

- S'il choisit d'agir comme tu le souhaites, tu ajoutes un point d'équipe
- S'il agit autrement, il coche un état émotionnel

Provoquer quelqu'un est la principale manière de faire agir d'autres personnages comme ton personnage le souhaite. Il ne s'agit pas de manipulation, cependant : on n'essaie pas de convaincre, on n'offre pas quelque chose que la personne veut. Il s'agit ici d'utiliser les bons leviers avec cette personne pour la faire réagir d'une certaine manière. Les mots utilisés n'ont pas nécessairement de lien direct avec l'intention, à partir du moment où ce sont les mots qui amènent au comportement voulu.

Pour provoquer quelqu'un, il faut qu'il soit sensible à vos paroles. Si vous avez de l'influence sur lui, il est par défaut sensible à vos paroles. Sinon, il faut user de bon sens. Percer le masque est un bon moyen de trouver les bons leviers. Le super-vilain Carnage, dangereux et très puissant, pourra être insensible aux menaces de violence, mais pourra réagir fortement à des moqueries concernant son aspect inhumain, issu de sa transformation.

Quand vous provoquez quelqu'un, décrivez ce que dit votre personnage, puis dites en aparté au MJ la réaction que vous essayez d'obtenir. Par exemple, dites à Carnage qu'il est un monstre et qu'il ne mérite même pas la salive pour lui parler ; puis dites au MJ que vous cherchez à le rendre furieux et à l'amener à vous charger, afin qu'il marche sur une poutre vermoulue et qu'il chute de la hauteur du building.

Quand un PNJ «mord à l'hameçon et réagit comme tu le souhaites», cela signifie qu'il fait ce que tu as dit au MJ en aparté. Sur un 7-9, il peut le faire, ou choisir l'une des options dans la liste.

OPTIONS POUR PROVOQUER QUELQU'UN

Si le PNJ «trébuche», cela veut dire qu'il est déstabilisé par tes paroles, et qu'il va être pris au dépourvu par ta prochaine action, donc tu prends +1 à suivre contre lui. C'est essentiellement une non-action, permettant d'enchaîner sur une manœuvre plus directe, avec un avantage.

Si le PNJ «fait une erreur», cela veut dire qu'il effectue une action sans réfléchir et que cela le laisse vulnérable ou crée une opportunité que tu n'aurais pas eue sinon. Il peut par exemple essayer maladroitement de l'attaquer en te laissant une ouverture te permettant de simplement l'assommer d'un seul coup de poing. Il peut accidentellement laisser échapper une information dans sa tentative de répondre à ta provocation.

Si le PNJ «réagit de manière excessive», cela signifie que tu gagnes de l'influence sur lui et qu'il réagit de manière exagérée ou extrême en réponse à ce qui lui a été dit. Cela ne donne pas une opportunité d'agir contre lui comme l'option précédente. Au contraire, cela

déclenche chez lui une action : peut-être qu'il utilise ses rayons oculaires, ou peut-être qu'il commence à t'insulter.

Quand la cible est un PJ, sur un 7-9 tu choisis un moyen de pression : soit tu offres une récompense pour bonne conduite (ajouter un point d'équipe) soit tu punis pour mauvaise conduite (cocher un état émotionnel). Sur un 10+, tu bénéficies des deux moyens de pression : il obtient la récompense s'il agit comme tu le souhaites, et il coche un état émotionnel sinon. S'il doit cocher un état émotionnel, il choisit lequel.



EXEMPLES POUR PROVOQUER QUELQU'UN

La Reine de l'Effroi est aux commandes de son vaisseau quantique, pourchassant Skysong dans les cieux d'Halcyon City. Huma voit le combat et s'envole lui aussi dans le ciel pour les rejoindre.

Rich (Huma) : Je veux suivre la Reine de l'Effroi. J'envoie quelques salves sur son vaisseau, pas réellement pour la toucher, mais plutôt pour attirer son attention. Je veux qu'elle se concentre sur moi.

MJ : Ça ne suffit pas. Son vaisseau est robuste, et elle sait que Skysong est terrifiée. Elle ne dévie pas de sa trajectoire. Je préviens ainsi Rich qu'il ne s'agit pas encore d'une provocation : la Reine de l'Effroi n'est pas sensible à la provocation de Huma pour l'instant.

Rich (Huma) : Mmmh... Ok, je vais voler directement devant son cockpit, m'assoier sur la vitre et lui sourire. D'un air aussi dédaigneux que possible.

MJ : Je souris à Rich. Ok, je pense que cela l'atteint. Tu veux qu'elle te pourchasse et qu'elle essaie de te tuer, c'est ça ? Qu'elle ignore Skysong ? *Rich hoche la tête.* Très bien, jette les dés. *Rich jette les dés pour provoquer la Reine de l'Effroi, et obtient un 7. Dans ce cas, je choisis de la faire réagir de manière excessive.* Elle fait piler son vaisseau, te projetant vers l'avant par l'effet d'inertie, puis avec un grognement féroce que tu peux voir à travers le cockpit, elle ouvre le feu avec un flux constant de rafales d'énergie. Elle retenait ses tirs pour ne pas causer de dommages à Halcyon City : son statut légal inhabituel en tant que représentant étranger l'aurait protégé si elle ne causait aucun dommage concret à la ville, tant qu'elle s'en prend à des non-citoyens, comme Skysong. Mais maintenant elle se lâche et ne se préoccupe pas de ce qu'elle touche. Gagne de l'influence sur elle, et dis-moi ce que tu fais maintenant !

RÉCONFORTER OU SOUTENIR QUELQU'UN

Quand tu **réconfortes ou soutiens quelqu'un**, jette +Normal. Sur un 7+ et s'il s'ouvre à toi, il coche un potentiel, récupère d'un état émotionnel ou module ses étiquettes. Sur un 10+, tu peux aussi ajouter un point d'équipe ou récupérer toi-même d'un état émotionnel.

Réconforter ou soutenir quelqu'un est la manœuvre qui permet d'aider les autres à récupérer de leurs états émotionnels et à prendre le contrôle de leur destinée. Cela peut paraître une action non essentielle au premier regard ; qu'est-ce qui est le plus important, reconforter ou soutenir quelqu'un, ou être apte à boxer des adversaires surhumains ? Mais cette action est aussi cruciale que n'importe quelle autre dans le jeu.

Cette action a besoin que le joueur démontre un niveau suffisant de reconfort ou de soutien pour être déclenchée ; un simple compliment ne suffit pas. Il s'agit d'un acte émotionnel authentique et profond.

Cela dit, vous ne devriez pas imposer d'autre limite à l'utilisation de reconforter ou soutenir. Il est tout à fait possible de le déclencher au plein milieu d'une bataille, autant que dans la tranquillité de la base. Du moment que la manœuvre est déclenchée par une tentative authentique de reconfort et de support, la manœuvre se déclenche.

Il est aussi possible de reconforter ou soutenir des PNJs. Quand tu reconfortes ou soutiens un PNJ avec succès, il s'ouvrira toujours à toi si cela lui fait récupérer d'un état émotionnel. S'il ne souffre d'aucun état émotionnel, le MJ décidera de son action.

Les PJs peuvent toujours décider si oui ou non ils s'ouvrent à toi.

OPTIONS POUR RÉCONFORTER OU SOUTENIR QUELQU'UN

Sur un 7+, la personne reconfortée ou soutenue doit choisir si elle s'ouvre à toi. Ce que cela signifie varie beaucoup selon la situation : cela peut être n'importe quoi, depuis confesser un secret ou retourner un baiser. La clef est qu'il doit s'agir d'une émotion suffisamment significative, d'un échange suffisamment dramatique.

S'il s'ouvre à toi, il peut cocher un potentiel, récupérer d'un état émotionnel, ou augmenter une étiquette de son choix au détriment d'une autre (de son choix aussi). Créer cette connexion émotionnelle l'aide à se renforcer.

Sur un 10+, tu peux aussi ajouter un point d'équipe ou récupérer toi-même d'un état émotionnel. Tu ne peux faire cela que si la personne s'est ouverte à toi ; si ce n'est pas le cas, personne n'obtient rien.

Parfois, s'ouvrir en réponse à la manœuvre **réconforter ou soutenir** déclenche une autre manœuvre, la manœuvre d'équipe **partager une vulnérabilité ou une faiblesse**. Si c'est le cas, très bien : finir de résoudre la manœuvre **réconforter ou soutenir**, puis enchaîner sur la manœuvre d'équipe.

EXEMPLES POUR RÉCONFORTER OU SOUTENIR QUELQU'UN

La Espada s'avance pour affronter Sureshot, prête au combat ; mais Sureshot a un autre plan.

Sureshot (Mark) : Je range mon arc en l'accrochant dans mon dos, puis je la regarde bien en face. «Tu n'as pas à faire ça. Tu vaux tellement mieux que ça. Tu es une si bonne escrimeuse avec cette épée ! Tu n'as pas à être une criminelle.»

MJ : *Je ne sais pas si c'est assez pour qu'elle soit réconfortée ou soutenue, particulièrement parce que Sureshot n'a pas d'influence sur La Espada, donc je ne dis rien à ce sujet. Elle s'approche, et maintenant elle est à portée. Elle lève l'épée pour te frapper.*

Sureshot (Mark) : Je ne bouge pas. «Je ne te combattrai pas. Tu peux me frapper de nouveau, ou tu peux prouver que tu es ce que je pense que tu es. Que tu vaux mieux que ça. J'espère vraiment que tu vas me démontrer que j'ai raison.»

MJ : Ça va le faire. Tu la **soutiens**. Jette les dés.

Mark obtient un 8. Cela signifie que si elle s'ouvre à lui, elle peut récupérer d'un état émotionnel, cocher un potentiel, ou modifier ses étiquettes ; mais comme elle est un PNJ, la seule chose qui compte, c'est qu'elle récupère d'un état émotionnel. Si elle n'avait pas d'état émotionnel coché, ce serait à moi de définir ce qu'elle fait, en fonction de ses actions et de sa pulsion. En l'occurrence, elle est Furieuse et donc elle va clairement récupérer de cet état : c'est toujours le cas pour les PNJs.

MJ : Elle s'arrête quelques instants, une expression furieuse sur le visage, et il y a un moment où elle resserre son emprise sur la poignée... puis elle baisse son arme. «Sors d'ici. Je ferai de même. Je ne pense pas que je sois aussi bon que tu le dis... mais tu as raison. Je vaux mieux que ça.» J'efface son état émotionnel Furieuse.

Dusk et Grasshopper vont à une fête après une dure journée de combats. Dusk n'a pas l'habitude de ça et elle est plutôt réticente. Grasshopper essaie de la sortir de sa solitude.

Jenn (Grasshopper) : «Ne t'éloigne pas de nous, Dusk. Tu es des nôtres. Nous t'apprécions. Reste ici, amuse-toi avec moi, détends-toi. S'il te plait.»

MJ : Essaies-tu de **réconforter ou soutenir** Dusk ?

Jenn (Grasshopper) : Absolument.

Je demande à Grace : Est-ce suffisant ? Penses-tu que ce qu'elle vient de dire signifierait quelque chose pour Dusk ?

Grace (Dusk) : Oh, oui. Grasshopper a de l'influence sur Dusk, donc cela la touche.

MJ : Cool. *Je demande à Jenn de lancer les dés pour réconforter ou soutenir. Elle obtient un 10 ! Cela signifie que si Dusk s'ouvre à Grasshopper, Grace peut choisir de cocher un potentiel, récupérer d'un état émotionnel, ou de modifier ses étiquettes, et Jenn peut choisir de récupérer d'un état émotionnel ou d'ajouter un point d'équipe. Alors, tu vas t'ouvrir à elle ? À quoi cela ressemble-t-il ?*

Grace (Dusk) : Oui, je pense. Je réponds au sourire de Grasshopper, et je dis, «Merci.»

MJ, à Jenn : Est-ce suffisant ? Penses-tu qu'elle s'est réellement ouverte à toi ?

Jenn (Grasshopper) : Non, pas encore vraiment.

Grace (Dusk) : Ok. «Je... je n'ai pas encore vraiment eu d'amis proches. Et je ne sais pas comment me comporter avec eux. Mais cela a beaucoup d'importance pour moi que tu m'aies dit ça.»

Jenn (Grasshopper) : Parfait !

Puis Grace et Jenn peuvent choisir leurs options.

PERCER LE MASQUE

Quand tu tentes de **percer le masque de quelqu'un** pour voir la personne qui se cache derrière, jette +Normal. Sur un 7-9, pose une question ; sur un 10+, poses-en trois.

- Qu'as-tu l'intention de faire ?
- Comment puis-je t'amener à ____ ?
- Comment puis-je gagner de l'influence sur toi ?
- Que prépares-tu réellement ?
- Que voudrais-tu que je fasse ?

Percer le masque permet de déterminer qui est réellement quelqu'un, derrière la façade qu'il présente. Ce n'est pas littéralement de voir derrière un masque : il s'agit de comprendre une autre personne. Cela requiert de regarder une personne, de l'observer, d'observer son langage corporel et ses émotions, pour déterminer qui il est réellement. Tu n'as pas besoin de discuter avec lui pour déclencher cette manœuvre, mais il est facile de la déclencher en discutant.

Quand tu **perces le masque** de quelqu'un, tu peux lui poser des questions, et son joueur doit répondre honnêtement. Toutes les questions devraient être posées en une fois, mais s'il n'y a pas d'autre choix, tu peux garder tes questions tout le temps où tu le regardes.

OPTIONS POUR PERCER LE MASQUE

«Que prépares-tu réellement ?» concerne des plans à long terme, pas des intentions immédiates. La réponse peut être «Rien», mais la plupart des personnages ont un objectif global qui peut être utilisé pour répondre à la question.

«Que voudrais-tu que je fasse ?» met l'accent sur ce qu'attend l'autre personne de vous. En général, tu peux proposer d'agir comme il veut pour obtenir quelque chose de lui.

«Qu'as-tu l'intention de faire ?» concerne les intentions immédiates, ce que la personne s'apprête à faire dans les secondes ou les minutes qui suivent.

«Comment puis-je t'amener à ____ ?» permet d'obtenir quelque chose d'un autre personnage dans le jeu. Remplir le blanc avec l'action que tu désires lui faire faire. Il doit répondre honnêtement, afin que les actions ou les événements qu'il décrit l'amènent réellement à effectuer les actions promises. La réponse peut être «tu ne peux pas», car l'action demandée ne correspond pas au personnage et à ce qu'il pourrait faire.

«Comment puis-je avoir de l'influence sur toi ?» est la manière la plus directe d'obtenir de l'influence sur une personne : la réponse indique les actions à entreprendre pour faire en sorte que tes paroles et tes opinions aient de l'importance pour lui. Si tu effectues ces actions, il devrait te donner de l'influence immédiatement après. Si tu as déjà de l'influence sur cette personne, la question n'a pas d'effet.

EXEMPLES POUR PERCER LE MASQUE

Skysong parle à l'Agent Coriolis de l'A.E.G.I.S. Coriolis veut que Skysong livre son vaisseau cristallin, mais Skysong n'a pas confiance.

Andrea (Skysong) : Je veux **percer son masque**.

MJ : Très bien ! Donc tu la regardes avec attention, en essayant de voir derrière son masque de calme ? Andrea hoche la tête. «Jette les dés» Andrea obtient un 8. Elle choisit de demander : «Que prépares-tu réellement ?»

MJ : Tu as raison de te méfier. Elle est de l'A.E.G.I.S., et ils ne sont pas altruistes. Tu peux le voir dans ses yeux, l'excitation et la cupidité voilées ; elle veut mettre la main

sur ton vaisseau pour le démonter pièce par pièce et apprendre la technologie qui le fait fonctionner. Que fais-tu ?

Le Rossignol Écarlate sort d'une banque, tentant de mettre les voiles avec quelques sacs de billets de banque, quand Rex atterrit lourdement au sol devant lui, puis croise les bras. Le Rossignol n'essaie même pas de s'enfuir ; il continue juste de marcher.

Matt (Rex) : C'est bizarre, même pour ce bouffon. Je veux **percer son masque**, comprendre ce qui se passe, avant de décider si je lui mets un bourre-pif.

Matt jette les dés et obtient un 11. Sa première question : Qu'as-tu l'intention de faire ?

MJ : Il est bien trop sûr de lui. Il a l'intention de partir avec l'argent, c'est sûr, mais plus important, il a l'intention de se la jouer en t'envoyant au tapis. Il doit penser qu'il a un moyen de le faire, bien et facilement.

Matt (Rex) : Ok, ça ne va pas se passer comme ça. Comment puis-je gagner de l'influence sur lui ? Ça pourrait aider à le stopper.

MJ : Complimente-le ! Utilise son arrogance et son ego, et il commencera à écouter. Fais l'éloge de son plan.

Matt (Rex) : Argl. Je ne veux vraiment, vraiment pas faire ça.

MJ : Eh bien, il passe devant toi maintenant ; que fais-tu ?



ENCAISSER UN COUP PUISSANT

Quand tu **encaisses un coup puissant**, jette +le nombre d'états émotionnels dont tu souffres.

Sur un 10+, choisis une option :

- Tu dois quitter la scène : fuir, perdre connaissance, etc.
- Tu perds ton self-contrôle ou le contrôle de tes pouvoirs d'une manière épouvantable
- Choisis deux options dans la liste 7-9

Sur un 7-9, choisis une option :

- Tu t'en prends à quelqu'un verbalement ; pousse un membre du groupe à une action téméraire ou abuse de ton influence pour infliger un état émotionnel
- Tu cèdes du terrain : ton ou tes adversaires gagnent une opportunité
- Tu domptes la douleur : coche deux états émotionnels

Sur un jet raté, tu encaisses le coup. Décris comment, et coche un potentiel comme d'habitude.

Encaisser un coup puissant est une manœuvre déclenchée quand tu es atteint par une attaque particulièrement puissante. Cette manœuvre n'est jamais déclenchée intentionnellement : c'est le MJ qui dit quand tu dois l'utiliser. La plupart du temps, c'est suite à une manœuvre **affronter directement une menace**, mais cela peut aussi s'appliquer sur le plan émotionnel : par exemple être frappé par une vérité épouvantable, ou écouter quelqu'un à qui tu viens te briser le cœur.

Jeter «+le nombre d'états émotionnels dont tu souffres» signifie que tu comptes combien d'états émotionnels tu as déjà cochés, et que tu ajoutes ce nombre à ton jet. Rappelle-toi que tu ne peux jamais jeter les dés avec un bonus supérieur à +4. Si tu ne souffres d'aucun état émotionnel, alors tu jettes +0.

OPTIONS POUR ENCAISSER UN COUP PUISSANT

«Tu dois quitter la scène» signifie que ton personnage ne peut plus agir jusqu'à la scène suivante. C'est le joueur qui décide comment son personnage quitte la scène, mais il doit cependant se baser sur la fiction en cours : par exemple, s'il a reçu un coup de poing, il est probablement KO ; si l'attaque était un gaz soporifique, il s'écroule au sol et perd connaissance. Quand le personnage revient à lui à la scène suivante, ses états émotionnels restent cochés. «Tu perds le contrôle de toi-même ou de tes pouvoirs de manière épouvantable» signifie que le MJ dit comment tes pouvoirs se détraquent, causent des dommages collatéraux, rendent le monde instable, et tout ce qui peut arriver de pire. Perdre ton self-contrôle signifie que tu dis ou fais quelque chose d'affreux. Le MJ décide s'il s'agit de toi ou de tes pouvoirs, et ce qu'il se passe exactement.

«S'en prendre à quelqu'un verbalement» signifie que tu sors de tes gonds et tu relâches la tension en t'en prenant à quelqu'un à qui tu tiens, en général un membre du groupe. Tu dois immédiatement le pousser à une action insensée, ou abuser de ton influence sur lui pour lui infliger un état émotionnel – au choix.

«Céder du terrain» signifie que tu bats en retraite, tu te retiens, ou bien tu laisses une ouverture à tes adversaires. Le MJ décide quelle action est entreprise ; en général ton ou tes adversaires peuvent faire une action qu'ils n'auraient pas pu faire sinon, sans que tu puisses les arrêter.

«Dompter la douleur» signifie que tu souffres (en cochant deux états émotionnels) mais que tu encaisses et que tu peux continuer à te battre.

Quand tu encaisses le coup, tu décris comment tu t'y prends et tu coches un potentiel comme d'habitude.

EXEMPLES POUR ENCAISSER UN COUP PUISSANT

Toro est en train de lutter avec Shell et son corps robotique, les deux malabars s'en donnant à cœur joie. Marissa jette les dés pour **affronter directement une menace** et obtient un 8, choisissant de prendre quelque chose à Shell - en l'occurrence, ses armes. Mais cela signifie qu'ils échangent des coups, et donc Shell place un coup avant que Toro ne lui arrache ses bras-armes.

MJ : Toro, tu es au corps à corps avec Shell, elle a donc du mal à placer ses bras-canon en ligne de mire, ce qui est bon pour toi ; tu es peut-être coriace, mais ces trucs font mal. Tu vois une ouverture, mais cela en crée une chez toi aussi. Tu parviens à glisser entre ses attaques pour t'approcher et agripper ses coudes, mais elle place une bonne rafale dans tes côtes avant que tu n'arraches chaque extrémité de ses bras, des câbles et des étincelles jaillissant de ses membres brisés. **Encaisse un coup puissant** pour la rafale qu'elle est parvenue à placer

Marissa (Toro) : J'ai coché l'état émotionnel Furieux, donc je prends +1. *Elle jette les dés, et obtient un échec : une bonne chose pour cette manœuvre ; elle peut cocher un potentiel et dire comment elle encaisse le coup.* Oh, ça fait mal, très mal. Mais je reste juste debout et j'encaisse, faisant confiance à mon invulnérabilité et me concentrant sur mes objectifs. Elle ne m'arrêtera pas.

Dusk et Vertex font face Dame Faust, la Némésis et l'ancêtre de Dusk.

Grace (Dusk) : Je veux la **provoquer** pour qu'elle révèle un secret ; qu'elle me dise pourquoi elle est là. «Si tu es si puissante, pourquoi cette hésitation ? As-tu peur que je parvienne à t'arrêter ?»

MJ : Cool ! Vas-y, jette les dés. Grace obtient un double un ! Ah, oui, elle te regarde avec un sourire carnassier. «Oh, pauvre enfant. Je ne voudrais pas t'accabler encore. Après tout ce que tu as vécu, tout ce que tu as fait à ton entourage... la souffrance que tu as causée à tes parents.» Son sourire s'élargit. «Tu le savais, n'est-ce pas ? Que ta condition de portail vers une autre dimension a causé la folie de ta mère ?»

Grace (Dusk) : Aïe. Je ne savais pas. Aïe.

MJ : Oui. Je crois que ça signifie que tu **encaisses un coup puissant**. La révélation fait mouche. *Grace jette les dés. Heureusement, elle n'avait aucun état émotionnel coché, donc elle jette +0 et obtient un 8.*

Grace (Dusk) : Je choisis de m'en prendre à un coéquipier. Peut-être que Vertex fait un mouvement, s'approche de moi, et je me retourne et je lui dis sèchement : «Éloigne-toi de moi ! Recule ! Va-t'en !» Je le provoque pour qu'il me laisse seule avec Dame Faust.

INFLUENCE

L'influence est une manière de mesurer quels mots, quelles actions, quelles opinions ont de la valeur pour toi. Si quelqu'un a de l'influence sur toi, alors tu te soucies de ce qu'il pense ou dit. **Par défaut, les adultes ont de l'influence sur les PJs : les jeunes héros se soucient de ce que leur disent les adultes.** Avec le temps, ils pourront se libérer de l'influence des personnes qu'ils ne veulent pas écouter.

L'influence est un interrupteur on/off dans le jeu. On a de l'influence sur une personne, ou on n'en a pas. Quand on gagne de l'influence sur un PJ sur qui on en a déjà, à la place on peut lui dire d'augmenter une de ses étiquettes au détriment d'une autre. Si on gagne de l'influence sur un PNJ sur lequel on en avait déjà, on obtient +1 à suivre sur la prochaine manœuvre qui le prend pour cible.

Toro défend Huma contre un Cyber-Rex déchaîné, en poussant Huma hors du chemin. Marissa choisit de gagner de l'influence sur le personnage qu'elle défend. Toro a déjà de l'influence sur Huma, alors à la place elle peut immédiatement augmenter une étiquette de Huma au détriment d'une autre.

«Lève-toi, héros» grogne Toro à Huma tandis qu'ils gisent l'un sur l'autre. «Nous n'avons pas fini de sauver des gens, et cette ville a besoin de toi.» Marissa continue en disant : «je vais augmenter son étiquette Sauveur au détriment de son étiquette Supérieur.»

L'influence fonctionne comme la plupart des choses dans **MASQUES** : c'est en même temps descriptif et prescriptif, fictionnel et mécanique. Si une manœuvre donne à quelqu'un de l'influence sur toi, alors cela signifie que ce qu'il dit a de l'importance pour toi maintenant. Tu peux le haïr, mais ses mots ont néanmoins une portée sur toi...

Si tu penses que ton personnage se soucie de ce que quelqu'un d'autre pense, alors tu peux lui donner de l'influence sur toi quand tu le souhaites, s'il n'en a pas déjà. Ne sois pas timide ! C'est drôle d'admettre que d'autres personnages ont de l'importance pour ton héros.

Cependant, tu ne peux pas retirer comme tu le souhaites l'influence que quelqu'un a sur toi : ce n'est pas si facile de décider que tu ne te soucies plus de ce qu'une personne pense. Il n'y a que quelques manières de retirer à quelqu'un l'influence qu'il a sur toi, et tant que cette opportunité ne se présente pas, tu es obligé de te soucier de ce qu'il dit.

UTILISER L'INFLUENCE

La fonction la plus cruciale de l'influence est de déterminer quelles paroles t'affectent et ont une chance de modifier tes étiquettes.

Quand quelqu'un qui a de l'influence sur toi te dit qui tu es ou comment le monde fonctionne, accepte ce qu'il dit ou rejette son influence. Si tu acceptes ce qu'il dit, le MJ modifie tes étiquettes ; si tu veux laisser tes étiquettes comme elles sont, tu dois rejeter son influence.

«Accepter ce qu'il dit» signifie que tu laisses ses paroles influencer ton personnage. Quand le MJ modifie tes étiquettes, il suit la fiction et ce qui a été dit afin que la modification découle de la situation ; pas moyen de dire à quelqu'un «tu es une menace» et ensuite choisir d'augmenter son étiquette Sauveur au détriment de son étiquette Dangereux. Le MJ

te dira ce qu'il veut augmenter et ce qu'il veut diminuer avant que tu choisisses d'accepter ou de rejeter ce que l'autre personne dit. Rejeter l'influence est autre chose.

Comme **réconforter ou soutenir**, cette manœuvre doit atteindre un certain seuil d'intensité dramatique pour se déclencher : il faut que le personnage veuille vraiment changer l'image que tu as de toi ou ta vision du monde, ou qu'il s'exprime son opinion de manière suffisamment forte pour t'affecter.

«Tu aurais pu faire tellement mieux !» dis-je en prenant la voix de Mantis. «Tu dois faire mieux, si tu veux continuer à faire ça. Dans notre métier, l'intelligence, l'attention et la précision ont plus d'importance que le courage.» Je pense sincèrement que Mantis est en train de dire à Hornet qui elle est : elle dit que Hornet est trop impulsive, mais qu'elle est aussi assez intelligente pour accomplir le travail.

«Hornet, Mantis modifie tes étiquettes. Si tu acceptes ce qu'elle dit, tu dois augmenter ton Supérieur et baisser ton Dangereux.»



La plupart du temps, cette manœuvre se déclenche quand des PNJs te disent qui tu es, qui tu devrais être, ou comment le monde fonctionne, mais cela peut marcher aussi quand des PJs le font. Cela dit, tout autre manœuvre que le PJ pourrait déclencher prendrait le pas sur celle-ci. Si il semble que les PJs déclenchent **réconforter ou soutenir** ou **provoquer**, il faut alors utiliser ces manœuvres.

Skysong et Dusk essaient de se détendre avec l'un des passe-temps favoris de Skysong : faire la tournée des camions à pizza – et parler.

«Je suis content que nous fassions ça», dit Andréa pour Skysong. «Tu n'es pas comme les autres du groupe, et j'avais peur de ne jamais arriver à te comprendre.»

Ici, Skysong n'est pas en train de **provoquer** ou **réconforter ou soutenir**. Si Skysong avait de l'influence sur Dusk, elle dirait à Dusk qui il est (augmentant Différent), mais Skysong n'a pas d'influence sur Dusk, donc il ne se passe rien.

«Ah, vraiment,» dit Grace pour Dusk. Dusk sent ses poils se hérissier un peu en écoutant Skysong. «Je suis celle que tu ne pourras jamais comprendre ? C'est toi l'extra-terrestre bleu qui comprenait à peine l'anglais il y a quelques semaines.»

Dusk a de l'influence sur Skysong. De nouveau, Dusk n'essaie pas de provoquer ou reconforter ou soutenir Skysong, mais sans équivoque ses paroles disent à Skysong qui elle est.

«Skysong, Dusk modifie tes étiquettes. Augmente Différent et baisse Normal. Acceptes-tu ce qu'elle dit ?», je demande à Andrea.

«Oui, je pense,» dit Andrea, et elle modifie ses étiquettes.

Il y a quelques autres manières d'utiliser l'influence.

Si tu as de l'influence sur quelqu'un, tu as +1 à toutes les manœuvres qui le prennent pour cible. Cela signifie que tu as +1 pour l'**affronter directement**, **déchaîner tes pouvoirs** sur lui, le **défendre**, **défendre** quelqu'un contre lui, le **provoquer**, le **réconforter** ou le **soutenir**, et **percer son masque**. Tu as aussi +1 à toutes les manœuvres de ton livret qui le prennent pour cible. Tu peux aussi avoir +1 à **évaluer la situation** si il est le centre de ton attention.

Hornet a de l'influence sur Sureshot, donc quand Hornet essaie de provoquer Sureshot pour l'amener à venir avec elle en mission plutôt que de faire le ménage dans sa chambre, elle a +1 à son jet.

Il est aussi possible d'abuser de son influence, en l'utilisant contre quelqu'un pour obtenir un effet immédiat.

Quand tu **abuses de ton influence** sur quelqu'un, renonce à l'influence que tu as sur lui pour pouvoir choisir une option :

- Donne-lui -2 à une manœuvre qu'il vient d'effectuer
- Inflige-lui un état émotionnel
- Prends un +1 supplémentaire à une manœuvre qui le prend pour cible (après le jet)

Tu abuses de l'influence que tu as sur quelqu'un pour lui nuire, mais en contrepartie tu perds sa confiance et donc l'influence que tu as sur lui.

Tu peux lui dire quelque chose qui joue sur ses peurs (lui infliger un état émotionnel) ou tu pourrais l'attirer en faisant semblant d'être faible, pour le déstabiliser (lui donner -2 à une manœuvre qu'il vient d'effectuer). Tu abuses du fait qu'il se soucie de toi et de ce que tu dis ou penses ; d'une manière ou d'une autre, cependant, par la suite quelque chose entre vous est cassé. Au moins pour l'instant.

Grasshopper a de l'influence sur Rex, et elle veut l'empêcher de s'élancer dans la bataille contre les envahisseurs scarabées extra-terrestres.

«N'y va pas, Rex ! Tu n'es pas assez fort, ils vont te tuer ! Tu dois fuir !» lui crie-t-elle, et Jenn, son joueur, dit «J'abuse de mon influence sur Rex. Je veux lui infliger un état émotionnel : Effrayé.»

J'acquiesce. «Donc tu renonces à ton influence sur Rex. Rex : coche Effrayé.»

Si tu choisis d'infliger un état émotionnel, tu choisis lequel. Si tu choisis d'obtenir un +1 supplémentaire, il s'ajoute au +1 que tu as déjà parce que tu as de l'influence sur lui.

Hornet provoque Sureshot, et a donc +1 parce qu'elle a de l'influence sur lui, mais elle obtient seulement 6. Après le jet, Joe décide d'abuser de l'influence de Hornet sur Sureshot, et l'exprime dans la fiction : «Allez. Si tu veux que je te respecte, alors prends ton arc et viens avec moi tenter d'arrêter Carlo.» Hornet renonce à son influence sur Sureshot et obtient un +1 supplémentaire à son jet pour **provoquer** obtenant donc finalement un 7.

REJETER L'INFLUENCE

Quand tu tentes de **rejeter l'influence de quelqu'un**, jette +0. Sur un 7+, tu t'y tiens et ses paroles ne t'affectent pas. Sur un 7-9, choisis une option ; sur un 10+, choisis-en deux.

- Tu récupères d'un état émotionnel ou tu coches un potentiel si tu agis immédiatement pour lui prouver le contraire
 - Tu augmentes une étiquette de ton choix au détriment d'une autre
 - Tu annules son influence sur toi et obtiens un +1 à ta prochaine action qui le prend pour cible
- Sur un 6-, ses paroles te blessent ; coche un état émotionnel, et le MJ modifie tes étiquettes.

Rejeter l'influence de quelqu'un est le moment où tu réalises ce que quelqu'un vient de te dire, et tu te demandes si tu devrais réellement l'écouter. Il s'agit de te libérer des opinions de quelqu'un, pour le meilleur ou pour le pire. Tu peux choisir de toi-même de tenter de rejeter l'influence de quelqu'un, ou en réaction à une manœuvre qu'il effectue. Dans les deux cas, il faut qu'il ait de l'influence sur toi pour que tu puisses la rejeter.

Rejeter l'influence de quelqu'un implique un jet sans modificateurs ; mais si tu as de l'influence sur la personne dont tu rejettes l'influence, tu peux ajouter +1.

Sur une réussite, tu ne modifies pas tes étiquettes en fonction de ses paroles. Si tu le souhaites cependant, tu peux modifier tes étiquettes comme tu le souhaites.

Pour pouvoir récupérer d'un état émotionnel ou cocher un potentiel, tu dois effectuer immédiatement une action qui va à l'encontre de ce qu'il a dit. Il ne suffit pas de lui dire qu'il a tort, il faut agir.

Si tu «annules son influence», cela signifie qu'il perd son influence sur toi. C'est l'une des quelques manières permettant de retirer à quelqu'un l'influence qu'il a sur toi.

MJ : Brass Brilliant, ancien héros et actuel tireur de ficelles, essaie de convaincre Fission que ses complots manipulateurs sont pour le bien de Halcyon City. «Fils, je pense que tu es un héros», dit-il à Fission. «Je pense que tu vas faire le bon choix, parce que je pense que tu sais ce qui est le mieux pour nous tous. Ai-je raison ?» Fission, il essaie clairement d'augmenter ton étiquette Sauveur au détriment de ton étiquette Dangereux. Acceptes-tu cela ?

Sarah (Fission) : Bien sûr que non ! Je rejette son influence ! *Elle obtient un 12 à son jet.* «Je pense que je suis un héros moi aussi. Et je pense qu'être un héros là maintenant tout de suite, cela signifie te botter les fesses !» J'augmente mon Danger, je diminue mon Sauveur, puis je me jette sur ses machines, commençant à les réduire en pièces. Cela marche-t-il pour lui prouver immédiatement qu'il a tort ?

MJ : Si l'on considère qu'il voulait que tu te joignes à sa croisade bizarroïde ? Oui, détruire ces trucs compte. Coche un potentiel.

Sur un jet raté, tes étiquettes sont modifiées de la manière exacte à laquelle tu as tenté de résister, et tu dois cocher une condition de ton choix. Malgré les efforts pour rejeter ses paroles, elles font mouche et mis la pagaille dans l'image que tu as de toi.

MJ : Huma se dispute avec son père. Je dis, pour l'ancien Huma, «Tu ne devrais pas être dans cette équipe ; ils te rendent insouciant et irresponsable.» Il te dit que tu es dangereux, Huma. Augmente Danger, diminue Sauveur. Acceptes-tu ?

Rich (Huma) : Non. Je vais rejeter l'influence. «Tu ne sais pas de quoi tu parles, papa. Les choses ont changé, et tes méthodes sont dépassées.» *Rich jette les dés pour rejeter l'influence de l'ancien Huma, et obtient un 6-*

MJ : Ouais, ton père te regarde juste avec des yeux tristes qui veulent dire «ah, fils, tu ne comprends pas.» Il te dit : «le fait que tu penses cela signifie que tu n'es pas prêt à être Huma». Augmente Dangereux au détriment de Sauveur et coche un état émotionnel.

Tu peux rejeter l'influence de quelqu'un au lieu d'accepter ses paroles quand il essaie de te dire comment le monde fonctionne. Tu peux aussi rejeter l'influence toutes les fois où il essaie de t'affecter et que tu résistes. Quand il te reconforte ou te soutiens et que tu ne t'ouvres pas à lui, quand il te provoque mais que tu te retiens... tu dois entreprendre une action dans la fiction pour montrer ton refus : lui lancer de l'eau au visage, te disputer avec lui, rester silencieux et insensible.

MANŒUVRES D'ÉQUIPE

Les **points d'équipe** sont une ressource que les jeunes super-héros peuvent utiliser pour s'entraider. Cela représente leur unité, leur connexion, et leur coordination, mais c'est plutôt intangible : des super-héros qui ont beaucoup de points d'équipe ne semblent pas différents, mais ils sont beaucoup mieux préparés pour travailler ensemble !

UTILISER LES POINTS D'ÉQUIPE

Tout le monde dans l'équipe peut utiliser un point d'équipe pour donner à un membre du groupe un +1 après qu'il ait effectué son action. Pour faire cela, le personnage qui aide doit être en capacité de faire une action qui aide effectivement : si tu es à un endroit très différent de lui, alors tu ne peux pas dépenser de point d'équipe pour l'aider, à moins que cela ait du sens dans la fiction (un lien télépathique par exemple).

Plusieurs membres du groupe peuvent dépenser des points d'équipe sur le même jet ; même des jets très bas peuvent être convertis en réussites quand tout le groupe s'y met et qu'il y a assez de points d'équipe disponibles. Cependant, chaque membre du groupe ne peut dépenser qu'un point d'équipe pour chaque jet, et il doit être dans la fiction réellement en capacité d'aider.

Toro charge Opale Sanglante, et tous deux commencent à combattre au corps à corps, Opale Sanglante frappant avec son épée et Toro utilisant ses poings. Marissa lance les dés pour Toro qui **affronte directement une menace**, et obtient 5 : un échec.

Grace (Dusk) : Je veux l'aider. Je construis rapidement un être d'ombre fugace pour attraper sa cheville et la déséquilibrer.

MJ : Je ne suis pas sûr que tu puisses aider. Tu es coincée de l'autre côté de la rue en train de te battre avec Aquaria, non ? Tu as les mains pleines...

Mark (Sureshot) : Et moi ? Sureshot peut tirer une flèche pour qu'Opale Sanglante soit distraite juste au bon moment.

MJ : Oui, c'est super ! Tu étais juste en train de tirer des flèches vers les toits des immeubles aux alentours, tu peux clairement lui venir en aide. Dépense un point d'équipe. *Cela augmente de 1 le jet de Marissa, qui a maintenant un 6, mais c'est toujours un échec.*

Sarah (Fission) : Suis-je déjà ici ? Suis-je arrivée ? J'ai volé pour les rejoindre aussi vite que j'ai pu.

MJ : Oh, oui. Tu y es maintenant.

Sarah (Fission) : Génial ! Je vole directement sur Opale Sanglante depuis la direction opposée à la flèche de Sureshot. Cela va aider à la distraire pour que Toro puisse l'atteindre.

MJ : Excellent ! Dépense un autre point d'équipe, Sarah. *Maintenant le résultat de Marissa est un 7 : une réussite !*

Les PNJs qui font partie du groupe, que ce soit de manière temporaire ou permanente, peuvent aussi aider. Les joueurs peuvent dépenser des points d'équipe au nom de ces PNJs. Il faudra dépenser un point d'équipe par PNJ qui est en mesure d'aider réellement, et décrire comment ils s'y prennent. Si le MJ pense que le PNJ ne veut ni ne peut aider, alors il n'aidera pas.

DÉPENSER DES POINTS D'ÉQUIPE ÉGOÏSTEMENT

Les membres du groupe peuvent aussi dépenser des points d'équipe de manière égoïste.

Quand tu **agis de manière égoïste**, explique comment tes actions ignorent ou insultent tes camarades, dépense un point d'équipe, et augmente une étiquette (de ton choix) au détriment d'une autre (de ton choix). Tu peux utiliser cette option après avoir jeté les dés pour modifier l'étiquette que tu utilises pour le jet.

Parce que tu peux agir de manière égoïste après le jet, cela peut transformer un échec en réussite, ou une réussite partielle en réussite totale, en changeant l'étiquette avec laquelle tu as jeté les dés. Tout ce que tu as à faire est de dépenser un point d'équipe et décrire ton personnage accomplissant une action qui ignore ou insulte les membres de ton groupe. Généralement, les membres de ton groupe peuvent décider si elles se sentent ignorées ou insultées par l'action égoïste, mais le MJ peut appuyer dessus si cela semble approprié. Agir de manière égoïste peut te sauver quand tu ne peux être aidé par personne, mais cela a un prix qu'il n'est pas possible d'éviter.

Vertex déchaîne ses pouvoirs pour créer des illusions, pour essayer de distraire Arcknife de l'attaquer. Il est tout seul, sans membres de son groupe dans les alentours pour l'aider. Il jette, et obtient un 6... pas assez pour une réussite.

Jack (Vertex) : Zut ! Et personne ne peut m'aider ?

MJ : Non. Que fais-tu ?

Jack (Vertex) : Tu sais quoi ? Je vais faire en sorte que les illusions ressemblent exactement aux membres du groupe. Je vais les faire le narguer, pour qu'il les poursuive, et une fois qu'il sera nez à nez avec les vrais, il me laissera tranquille. J'agis égoïstement, dépensant un point d'équipe pour augmenter mon étiquette Différent au détriment de mon étiquette Sauveur, afin d'avoir un +1 supplémentaire permettant de réussir mon jet. *Il demande aux autres membres du groupe* : « Qu'en pensez-vous ? Est-ce assez égoïste ? Vous sentez-vous insultés ou ignorés ? »

Marissa (Toro) : Clairement. Abruti.

J'acquiesce et Jack dépense le point d'équipe et modifie ses étiquettes.

AJOUTER DES POINTS D'ÉQUIPE

La méthode principale pour ajouter des points d'équipe est de se lancer en équipe dans une bataille avec un ennemi dangereux.

Quand le groupe **se lance en équipe dans la bataille contre un adversaire dangereux**, ajouter deux points d'équipe

- Si le leader du groupe a de l'influence sur chaque membre, ajouter un autre point d'équipe
- Si tout le monde a le même objectif dans la bataille, ajouter un autre point d'équipe
- Si au moins un membre n'a pas confiance dans le leader ou dans l'équipe, retirer un point d'équipe
- Si le groupe n'est pas préparé ou surpris, retirer un point d'équipe.

Le leader du groupe peut cocher un état émotionnel pour éviter de retirer un point d'équipe.

Se lancer en équipe dans la bataille contre un adversaire dangereux est le moment où l'équipe va commencer à combattre. Vous pouvez voir ça comme le moment où l'équipe

échafaude un plan, juste avant de commencer à combattre ; ou la fraction de seconde pendant laquelle les adversaires jaillissent et que l'équipe commence à réagir.

Si quelqu'un est tout seul, il ne peut déclencher cette manœuvre : il ne se lance pas en équipe dans la bataille. Si l'équipe n'est pas confrontée à un adversaire dangereux, la manœuvre ne se déclenche pas non plus. Un «adversaire dangereux» devrait être interprété librement ; être confronté à un monstre horrible ou à un météorite géant peuvent tous les deux déclencher cette manœuvre.

Quand vous déclenchez cette action, le MJ demande qui est le leader de l'équipe. S'il n'y a pas de consensus, le MJ prend la décision, mais c'est un bon signe que certains membres peuvent ne pas faire confiance au leader. Le leader pour cette bataille peut être celui qui a conçu le plan et dirige donc les opérations, plutôt que le leader habituel du groupe.

Ensuite, passez en revue chaque critère de la manœuvre. Les «membres» sont tous les personnages en mesure de dépenser des points d'équipe, donc si le leader n'a pas d'influence sur tous ces personnages, alors le groupe ne bénéficie pas des points d'équipe supplémentaires correspondant à ce critère.

Pour déterminer si tout le monde a le même objectif, le MJ demande au leader quel est l'objectif du combat, puis chaque membre dit s'il partage cet objectif. Des variations mineures sont OK : la différence entre «vaincre le super-vilain» et «vaincre Vortex» est négligeable ; mais la différence entre «vaincre Vortex» et «sauver ma mère» est importante et signifie que le groupe n'obtient pas les points d'équipe supplémentaires pour ce critère.

Chaque membre du groupe dit s'il fait confiance au leader ou non : c'est sa décision, mais le MJ peut poser des questions pour clarifier.

Le MJ est l'arbitre final pour déterminer si le groupe est préparé ou surpris, en se basant entièrement sur la fiction en cours. Si le groupe s'attend d'une manière ou d'une autre à ce combat, il y a de bonnes chances que ses membres ne soient pas surpris ; mais s'ils sont déconcentrés par des conflits internes, ou s'ils n'ont pas une compréhension claire des intentions et des capacités de leur adversaire, alors ils peuvent être surpris ou mal préparés, même s'ils savent que le combat va se produire.

Le groupe de Grasshopper, Hornet, Huma et Skysong vole dans le vaisseau cristallin de Skysong ; ils vont essayer de libérer Sureshot des griffes de Brass Brilliant. Mais Brass retient Sureshot dans une base souterraine remplie de gorilles. Quand ils quittent le vaisseau, il y a un moment où ils échangent un regard et se concertent une dernière fois sur le plan. Huma explique à tout le monde que le plan est de rentrer discrètement.

MJ : Ok, très bien. Il semblerait que vous êtes sur le point de vous lancer en équipe dans la bataille contre un adversaire dangereux. Bien. Qui est votre leader ?

Joe (Hornet) : Eh bien, Hornet, normalement. Mais je pense que c'est Huma en l'occurrence.

MJ : D'accord. Donc, pour commencer ajoutez deux points d'équipe ; ensuite, si le leader a de l'influence sur tout le monde dans le groupe, ajoutez-en un autre.

Rich (Huma) : Je n'ai pas de l'influence sur tout le monde. C'est pour ça que je ne devrais pas être le leader !

MJ : Ok. Prochain critère : tout le monde a-t-il le même objectif ? Huma, quel est ton objectif dans cette bataille ?

Rich (Huma) : Je suis ici pour libérer Sureshot, principalement.

MJ : Est-ce l'objectif de tout le monde ?

Joe (Hornet) secoue la tête : Non, mon objectif est de terrasser Brass Brilliant.

MJ : OK, donc pas de point d'équipe supplémentaire pour ce critère. Quelqu'un n'a pas confiance dans le leader ou dans le groupe ? Skysong ? Hornet ?

Andrea (Skysong) : Non. «J'ai confiance dans Huma, c'est juste que je ne l'écoute pas particulièrement.

MJ : Cool. Et finalement, je ne pense pas que vous soyez surpris ou mal préparés : vous savez dans quoi vous vous engagez. Et voilà ! Vous êtes devant les portes de la base souterraine. Que faites-vous ?

Le total de points d'équipe est remis à zéro quand suffisamment de temps passe dans la fiction.

Quand **du temps passe**, le MJ remet à zéro le total de points d'équipe puis y ajoute un point.

Du «temps qui passe», ce n'est pas une durée spécifique. C'est quand du temps passe dans la fiction, quand on saute directement à une période postérieure. C'est quand un épisode d'une série se finit et que l'épisode suivant commence quelques semaines après, ou quand une bande dessinée montre une bulle narrative «Un mois plus tard...» Du temps qui passe naturellement durant une session ne déclenchera pas cette manœuvre : le MJ ne remet pas le total à zéro juste parce que l'intrigue avance.

Essentiellement, quand des événements arrivent à leur terme et que l'on avance dans le temps (typiquement d'une semaine ou plus) pour arriver au prochain événement important, alors le MJ remet le total à zéro puis ajoute un point d'équipe.

MANŒUVRES D'ÉQUIPE

Chaque livret a deux manœuvres dans la section «manœuvres d'équipe.» Ils sont toujours basés sur les mêmes déclencheurs : **quand tu célèbres une victoire avec quelqu'un** et **quand tu partages une vulnérabilité ou une faiblesse avec quelqu'un**. Ce qui se produit lors du déclenchement de ces manœuvres varie selon le livret.

Ces manœuvres montrent la manière dont ton livret t'amène à te comporter avec les autres dans les moments dramatiques. Elles seront la plupart du temps utilisées avec d'autres membres du groupe, bien qu'elles se déclenchent quelle que soit la personne avec qui tu partages ce moment. Quand l'une ou l'autre se déclenche, si plusieurs personnes sont dans la pièce il faut choisir avec qui en particulier ce moment est partagé.

Partager une victoire, ce n'est pas juste se congratuler un peu en se tapant dans le dos. Il faut montrer de la joie, de l'excitation, et inviter les autres à partager cette joie et cette excitation. Cela peut être une étreinte ou un baiser qui ont du sens, une série de compliments et de félicitations, une fête ou une boisson partagée.

Partager une vulnérabilité ou une faiblesse c'est montrer à quelqu'un d'autre les parties les plus secrètes et vulnérables de soi-même. Il faut parler de ses pires peurs ou cauchemars, de ses désirs les plus profonds, ou de ses plus grands sentiments d'insécurité. Il est possible de les montrer, ou d'en parler ; dans les deux cas, du moment que c'est partagé avec quelqu'un, la manœuvre se déclenche.

ÉTATS ÉMOTIONNELS

Les **états émotionnels** sont des émotions négatives qui assaillent les personnages de votre histoire. Avoir un état émotionnel coché signifie que le personnage fait l'expérience de cette émotion : la colère, la peur, la culpabilité... Le joueur est toujours responsable de la manière dont le personnage est joué : il est possible de décrire son personnage comme calme et impartial, même avec l'état émotionnel Furieux coché ; mais cela signifie qu'il garde sa hargne à l'intérieur, et cela pourra avoir un impact sur ses actions dans la suite de l'histoire.

EFFETS DES ÉTATS ÉMOTIONNELS, ET QUAND LES COCHER

Les états émotionnels impactent et interfèrent avec la capacité d'un personnage à effectuer des actions. Chaque état émotionnel donne -2 à certaines manœuvres. Il faut se rappeler que le plus petit modificateur que l'on peut avoir à un jet de dés est -3.

Quand une manœuvre demande de cocher un état émotionnel, à moins que soit précisée laquelle, le joueur décide quel état émotionnel il coche. Parfois le MJ demande à ce que le joueur coche un état émotionnel spécifique, particulièrement après une action méchante. Si un personnage doit cocher un état émotionnel et que tous les états émotionnels sont déjà cochés, le personnage doit quitter la scène : il perd connaissance ou fuit ; d'une manière ou d'une autre, il ne peut continuer le jeu pour l'instant.

Les états émotionnels et leurs pénalités sont :

- Effrayé : -2 à la manœuvre **affronter directement**.
- Désespéré : -2 à la manœuvre **déchaîner ses pouvoirs**.
- Démoralisé : -2 aux manœuvres **défendre** ou **rejeter l'influence**.
- Coupable : -2 aux manœuvres **provoquer** et **évaluer la situation**.
- Furieux : -2 aux manœuvres **réconforter ou soutenir** et **percer le masque**.



RÉCUPÉRER D'UN ÉTAT ÉMOTIONNEL

Certaines des manœuvres de base permettent de récupérer d'un état émotionnel : **réconforter ou soutenir** et **défendre**, en particulier ; mais la manière la plus directe de se libérer d'un état émotionnel est d'effectuer une action en rapport avec l'état émotionnel en question.

À la fin d'une scène dans laquelle tu effectues l'une des actions suivantes, tu te libères de l'état émotionnel correspondante :

- Pour ne plus être Effrayé, s'enfuir devant une difficulté
- Pour ne plus être Désespéré, s'abandonner à la facilité
- Pour ne plus être Démoralisé, se lancer dans une action imprudente sans en parler à l'équipe
- Pour ne plus être Coupable, faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité
- Pour ne plus être Furieux, blesser quelqu'un ou détruire quelque chose d'important

Se libérer de Effrayé nécessite d'éviter ou de fuir une situation compliquée, dangereuse ou problématique. Cela peut signifier fuir devant un super-vilain comme quitter la pièce quand quelqu'un veut avoir une conversation désagréable. Cela fonctionne dès qu'on évite quelque chose plutôt que de s'y confronter.

Se libérer de Désespéré nécessite de rechercher la manière la plus facile et rapide de se soulager. La plupart du temps, cela signifie prendre une décision stupide pour un plaisir stupide. Cela fonctionne quand on se saoule avec de la bière bon marché, ou quand on sort avec la mauvaise personne.

Se libérer de Démoralisé signifie suivre son instinct le plus impulsif sans consulter personne avant. On a des doutes sur ses propres capacités, alors on se prouve quelque chose à soi-même en suivant son propre plan tout seul. Cela fonctionne quand on décide d'attaquer le super-vilain tandis que le reste du groupe attend caché, ou quand on accepte de donner la pièce cruciale pour le rayon de la mort en échange d'une fuite immédiate, tout cela sans consulter personne.

Se libérer de Coupable nécessite de payer un prix pour le compte d'autres personnes, ceux que l'on pense avoir lésés ou laissé tomber. Cela ne nécessite pas d'avoir leur absolution, du moment que l'on paie le prix dans l'intention de se racheter. Cela fonctionne quand on se dresse seul face à un super-vilain dangereux pour permettre à ses amis de s'échapper, ou quand on suit les règles du héros plus âgé même s'il est plus facile de ne pas le faire.

Se libérer de Furieux nécessite de passer sa colère sur quelqu'un ou quelque chose. Il ne suffit pas de donner un coup de pied dans un caillou : il faut passer sa colère sur quelque chose d'important. Ce qui est important est différent pour chaque personnage, mais le MJ devrait demander pourquoi un objet est important quand le personnage le détruit. Blesser quelqu'un ne signifie pas forcément le blesser physiquement : lui crier dessus pour le blesser d'un point de vue émotionnel fonctionne aussi.

Rappelez-vous que même si l'action adaptée est entreprise, l'état émotionnel ne disparaît qu'à la fin de la scène. Il est possible de se libérer de plusieurs états émotionnels au cours d'une scène, mais les pénalités restent valables pour toute la durée de la scène.



MODIFIER LES ÉTIQUETTES

Modifier ses étiquettes signifie que la vision que l'on a de soi change. On se voit plus proche de l'étiquette que l'on augmente et moins proche de celle que l'on diminue.

Si l'on doit augmenter ou diminuer une étiquette mais qu'on ne peut pas, parce qu'elle est déjà au maximum (+3) ou au minimum (-2), il faut cocher un état émotionnel, au choix du MJ. Aucune modification d'étiquette n'a alors lieu.

Le père de Huma fait son éloge, en lui disant que c'est un grand héros, le sauveur dont la ville a besoin, mais l'étiquette Sauveur de Huma est déjà à +3. Si Huma accepte les paroles de son père, alors son étiquette Sauveur devrait augmenter, mais elle ne peut pas. À la place, Huma coche un état émotionnel : je dis à Rich de cocher Désespéré, à cause de la pression que son père fait peser sur ses épaules.

POTENTIEL

Chaque fois que l'on échoue dans un jet de dés, on coche un potentiel : le personnage progresse. Une fois que cinq potentiels sont cochés, le joueur coche un progrès dans la liste qui se trouve sur son livret.

La liste de progrès est divisée en deux sections. On ne peut prendre des progrès de la liste du bas qu'après avoir coché cinq progrès dans la liste du haut. Pour plus de détails sur la progression des personnages, voir page 101.

MANŒUVRES DE SESSION

Il y a deux manœuvres de session qui se déclenchent lors de chaque session de jeu ; l'une se déclenche au début de la session, et l'autre se déclenche à la fin.

Au début de chaque session, le MJ ajoute un point d'équipe.

À la fin de chaque session, choisis une option :

- Tu t'es rapproché du groupe ou d'un membre du groupe : dis qui t'a fait te sentir le bienvenu ; donne de l'influence sur toi à ce personnage et libère-toi d'un état émotionnel ou coche un potentiel.
- Tu développes ton caractère, ta personnalité et/ou ton individualité : explique comment tu te vois à présent et pourquoi ; augmente une étiquette au détriment d'une autre.
- Tu t'es éloigné du groupe ou d'un membre du groupe : explique pourquoi tu te sens à l'écart ; choisis un membre du groupe : il perd son influence sur toi.

La manœuvre de début de session ne se produit qu'une fois, et elle est juste là pour qu'il y ait quelques points d'équipe à dépenser.

Chaque joueur effectue la manœuvre de fin de session, un par un. Ils choisissent librement quelle manœuvre de fin de session ils effectuent. Chacun devrait se remémorer ce qui s'est passé durant la session pour déterminer quel est le bon choix, mais il est probable qu'il y ait peu de place au doute. Dans tous les cas, c'est un choix personnel.

Se rapprocher du groupe signifie que l'on se soucie un peu plus des autres membres du groupe, que l'on a renforcé les liens que l'on a avec eux. Il est nécessaire de choisir un membre en particulier, même si tu te sens plus proche du groupe dans son ensemble : choisir la personne avec qui le lien a été le plus fort durant la session. Il gagne de l'influence

sur toi, et toutes les règles s'appliquent ; s'il avait déjà de l'influence, il augmente une de tes étiquettes au détriment d'une autre, sans que tu puisses rejeter son influence. De ton côté, tu peux te libérer d'un état émotionnel de ton choix, ou cocher un potentiel. S'il modifie tes étiquettes, il ne devrait pas modifier une étiquette qui t'obligerait à cocher un état émotionnel : c'est la fin de la session, et les personnages ne devraient pas cocher d'état émotionnel juste avant la fin du jeu.

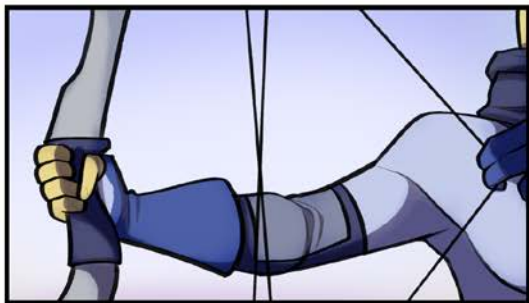
Développer son caractère, sa personnalité ou son individualité signifie que tu deviens plus proche de l'image que tu as de ce que tu seras à l'âge adulte. Cela signifie que tu deviens plus proche de celui que tu veux devenir, ou au moins de celui que tu penses vouloir devenir. Explique au groupe ce que tu te sens devenir et comment c'est arrivé au cours de la session, puis tu peux choisir une étiquette à augmenter et une autre à diminuer.

S'éloigner du groupe signifie que tes liens avec ses membres se sont amenuisés. Peut-être qu'il y a eu une dispute ou un désaccord, ou peut-être que vous avez suivi des chemins séparés. Tu indiques que tu ne te soucies plus autant des paroles ou des opinions d'un membre du groupe, et tu annules l'influence qu'il a sur toi. C'est l'un des quelques moyens présents dans le jeu permettant d'annuler l'influence de quelqu'un sur soi.

MANŒUVRES SPÉCIFIQUES

En plus des manœuvres décrites ici, et des manœuvres décrites sur les livrets de personnage, il est aussi possible d'utiliser des manœuvres spécifiques. Chaque manœuvre spécifique est créée par le MJ pour gérer une situation spécifique. Comme toutes les manœuvres, les manœuvres spécifiques ont des déclencheurs qui ne se déclenchent que suite à quelque chose qui survient dans la fiction. Voir page 181 pour plus de détails sur la création de manœuvres spécifiques.





CHAPITRE 5 : LES MASQUES

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 extra-terrestres ! Des sorciers ! Des voyages dans le temps ! Tu as perdu la tête, mais quelle importance ? C'est génial. Tout le monde devrait essayer.

INTERPRÉTER L'ENTHOUSIASTE

Optimiste, excité, compréhensif, pur... L'Enthouziaste est le plus humain et le moins étrange de tous les livrets. Il n'a pas été façonné par quoi que ce soit : il pourrait choisir de laisser cette vie derrière lui, s'il le voulait ; ce qui est exactement ce qui le caractérise. Il est là parce qu'il veut être là. Il veut faire ça. Cela lui donne une pureté unique en comparaison avec les autres personnages.

Il peut s'attendre à ce que les PNJs lui disent qu'il n'a pas sa place ici. Après tout, il n'a pas ces caractéristiques que la plupart des gens associent aux super-héros. Un conflit central de l'Enthouziaste est de faire ses preuves et de plaider sa cause pour démontrer qu'il est à sa place parmi les super-héros.

Ce personnage tourne autour de ses Pulsions ; elles lui donnent des objectifs, des choses à viser et à essayer de faire, donc il faut choisir soigneusement des Pulsions qui t'intéressent. Essayer d'accomplir tes Pulsions peut t'attirer des ennuis aussi bien que t'amener à triompher, mais elles te pousseront toujours vers ce conflit : mérites-tu réellement d'être ici ? Et c'est exactement ce que tu veux.



NOTES SUR LES MANŒUVRES SPÉCIALES

«Pas de pouvoirs et pas assez d'entraînement» nécessite de faire attention à ton équipement. La plupart des personnages font seulement attention aux pistolets à rayons ou aux équipements spéciaux quand ils sont immédiatement dangereux, mais toi, tu devrais ouvrir l'œil en permanence pour pouvoir récupérer de l'équipement. **Évaluer la situation** et «Tout droit – Grimpe – Rampe» sont de très bons moyens d'identifier du matériel intéressant que tu peux utiliser.

«Presque un super-héros» est l'occasion de contrôler la première impression qu'un PNJ a de toi. Cette manœuvre se déclenche seulement quand tu penses que l'autre personnage est important, et cela te permet de cadrer l'image qu'il a de toi (bien que le MJ peut compliquer les choses sur un 7-9). L'étiquette que tu choisis sera celle sur laquelle il influera par la suite.

«Souffre en silence» nécessite de te mettre vraiment en danger : les chances doivent être contre toi, ou tu dois affronter une menace terrifiante. La bonne nouvelle, c'est que trouver des adversaires plus forts que toi, c'est plutôt facile.

INSPIRATIONS POUR L'ENTHOUSIASTE

Kate Bishop, **YOUNG AVENGERS** et **HAWKEYE**

Artemis et Arrowette, **YOUNG JUSTICE** série d'animation et comic, respectivement

Doug Ramsey, **THE NEW MUTANTS**

Kamala Khan, **MS. MARVEL**

Gertrude Yorkes, **RUNAWAYS**

Felicity Smoak, **ARROW** (Série télévisée)

Stephanie Brown (Spoiler), **DETECTIVE COMICS**

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. Certes, 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.

INTERPRÉTER LA BRUTE

Bourru, coriace, passionné, avec un grand cœur. La Brute est un cogne-dur aux sentiments à fleur de peau. Il s'engage dans tous les combats, qu'ils soient relationnels ou spéciale «Un Cœur gros boulet de de Brute». La plupart du temps, il est Furieux. C'est un canon et c'est un plaisir de le projeter sur les gens et les choses. Rentre à cœur perdu dans la bataille, qu'elle soit émotionnelle ou physique ! Rentre dans le lard ! C'est la manière de faire de la Brute.

Ton atout principal est ta manœuvre spéciale, «Un Cœur de Brute». C'est un moyen de signaler à la tablée et à toi-même que tu es intéressé de jouer des scènes avec certains personnages en particulier. Concentre-toi là-dessus et essaie d'obtenir ces bonus le plus souvent possible.

Le moment de vérité de chaque livret de personnage a de l'importance et peut changer l'orientation d'un personnage, mais celui de la Brute a un impact particulièrement fort. La Brute a été transformée en arme par quelqu'un d'autre et quand tu utilises ton moment de vérité, l'histoire de ton origine passe sur le devant de la scène. Utilise ton moment de vérité au moment où tu souhaites injecter cet élément de ton passé dans le jeu et l'orienter dans cette direction.



NOTES SUR LES MANŒUVRES SPÉCIALES

Tu peux changer d'amour et de rival facilement, ce qui te permet d'être sûr que ce sont toujours des personnages avec lesquels tu veux interagir. Les autres PJs sont en général de meilleures sources d'émotions et de conflit que les PNJs, mais le plus important est de te concentrer sur les relations que tu trouves les plus intéressantes. Si tu ne passes pas du temps à poursuivre ton rival ou ton amour, tu passes à côté de quelque chose.

Aussi, souviens-toi que ton amour n'a pas besoin d'être ta compagne ou ta petite amie, et ton rival n'a pas besoin d'être l'objet de ta haine. Ils peuvent l'être, si c'est ce que tu veux ! Mais tes sentiments pour eux n'ont pas besoin d'être aussi extrêmes. Ton rival peut être ton meilleur ami que tu es déterminé à surpasser. Ton amour pourrait être quelqu'un que tu considères comme ton petit frère ou ta petite sœur, que tu protégeras, quel qu'en soit le prix. Interprète ces termes dans un sens large : c'est ce qui donne leur signification aux rôles du Cœur de Brute comme «Ami». Tu peux reconforter ou soutenir ton rival si ce n'est pas juste un ennemi.

Pour ta manœuvre «Frappe tous azimuts», te lancer dans un combat sans assurer tes arrières signifie que tu plonges dans le danger sans considération pour ta propre sécurité ou celle des autres. Il faut mettre en évidence que tu agis sans réfléchir. Souvent, cela veut dire que tu ne participes pas à la manœuvre permettant de générer des points d'équipe au début d'un combat.

«Là quand on a besoin de toi» te permet d'apparaître dans une scène dans laquelle tu n'étais pas précédemment : il suffit de te concerter avec le MJ pour expliquer comment tu es arrivé si vite. Cela peut être que justement tu étais dans les environs, ou bien tu avais pris en filature la personne que tu arrives pour protéger.

INSPIRATIONS POUR LA BRUTE

Miss America Chavez, **YOUNG AVENGERS**

Superboy, **YOUNG JUSTICE**

X-23, **X-MEN**

Molly Hayes, **RUNAWAYS**

Hazmat, **AVENGERS ACADEMY**

LE DÉLINQUANT

Tu as ces pouvoirs trop cool. Mais tout le monde n'arrête pas de te dire comment tu devrais les utiliser. Tu sais de quoi ils ont besoin ? De quelqu'un pour leur poser des problèmes, pour être sûr qu'ils n'arrivent pas à leurs fins à chaque fois. Et tu es le héros parfait pour faire ça.

INTERPRÉTER LE DÉLINQUANT

Rebelle, moqueur, manipulateur, mais cherchant en réalité juste à attirer l'attention. Le Délinquant est le clown de la classe, ou le punk avec son stock d'herbe, ou le rebelle sans cause à défendre. C'est celui qui gâche ses chances, le plus souvent seulement parce qu'il peut être beaucoup plus qu'il n'est. Il trompe les gens, il les provoque, il cause des problèmes aux autres. Cela dit, jouer un Délinquant n'est pas une excuse pour juste se comporter comme un abruti exaspérant. Ils sont provocateurs parce qu'ils cherchent à attirer l'attention, mais cela ne signifie pas qu'ils n'ont pas de sentiments profonds qui les rendent plus humains.

Le Délinquant oscille entre l'égoïste et le valeureux membre du groupe, et ses manœuvres l'entraînent dans cette direction. «Esprit de contradiction» et «Je me fiche de ce que tu penses !» consistent à influencer sur ou ignorer les paroles d'autres personnes, en particulier des membres du groupe, tandis que «Fauteur de troubles» permet d'aider le groupe (parfois de manière destructrice), et «Une équipe ? Quelle équipe ?» fait les deux !

Le Délinquant alterne entre ces deux extrêmes, tout le temps, il faut donc jouer dans cet espace et s'amuser en le faisant. Rappelle-toi toujours qu'à la fin, tu fais partie du groupe pour une bonne raison - tu voulais être là - donc les rejeter tous n'est pas la bonne option. Pas uniquement parce que cela signifierait aussi la fin de ton personnage.

Le Délinquant marche mieux quand il reste proche de ses coéquipiers, d'une manière ou d'une autre, le plus possible. Que tu les accables, que tu apprennes à mieux les connaître, ou que tu révèles ta vraie personnalité, ton histoire est principalement la manière dont tu te situes par rapport à tes



plus proches compatriotes. Tu es le compagnon, le facilitateur, le provocateur, et par ta présence tu rends la vie des autres personnages plus intéressante.

NOTES SUR LES MANŒUVRES SPÉCIALES

Pour «Esprit Criminel», tu profites quand même du +1 à suivre pour agir en fonction des réponses à ces questions, tout comme avec la manœuvre **évaluer la situation** normale.

Pour «Regardez-vous attentivement ?» on suppose que tu n'obtiens pas les bénéfices des options que tu ne choisis pas ; cela signifie que si tu ne choisis pas «Tu les embrouilles pour un moment» ton tour ne va pas durer très longtemps. Si tu ne choisis pas «Tu évites d'autres ennuis», alors quelqu'un reviendra probablement vers toi au sujet de cette tromperie. Obtenir une opportunité signifie que tu gagnes une chance d'agir que tu n'aurais pas eue. Exposer une faiblesse ou un défaut signifie que tu apprends quelque chose que tu pourrais exploiter par la suite.

INSPIRATIONS POUR LE DÉLINQUANT

Quentin Quire, **WOLVERINE AND THE X-MEN**

Kid Loki, **YOUNG AVENGERS**

Chase Stein, **RUNAWAYS**

Arsenal, **YOUNG JUSTICE**

Striker, **AVENGERS ACADEMY**

LE CONDAMNÉ

Quelque chose en lien avec tes pouvoirs te condamne à une fin tragique. C'est juste une question de temps, avant que tu doives affronter ton destin. Jusque là, cependant... tu as un ennemi juré, une Némésis qui doit être combattue et un monde qui doit être sauvé. Après tout, il vaut mieux s'embraser que juste disparaître...

INTERPRÉTER LE CONDAMNÉ

Tragique, mélodramatique, puissant, et mû par une grande cause. Le Condamné est un personnage qui se révèle dans le temps, même si son histoire est marquée par la pression du temps et de ne pas savoir combien il lui en reste. C'est le seul personnage qui débute avec un ennemi clairement identifié - sa Némésis - et un compte à rebours du temps qu'il lui reste à vivre. C'est aussi le seul personnage qui affronte la mort explicitement à la fin. De ce fait, inclure un Condamné augmente d'un cran le niveau de drame, de tristesse et de danger de la campagne. La mort, même si elle n'est pas un élément récurrent, est maintenant sur la table.

Si tu joues un Condamné, tu peux avoir peur d'utiliser tes Signes du Destin ou d'effectuer les actions qui font avancer ton compte à rebours. Au contraire, assume pleinement cette facette de ton personnage : quand tu remplis les 5 cases du compte à rebours, tu obtiens plus de pouvoir, et ce pouvoir appelle une cause noble. Par défaut, tu peux t'appuyer sur ta Némésis pour te donner cette cause à défendre ou ce but à atteindre, mais tu peux aussi trouver d'autres objectifs nobles sur ton chemin. Sois prêt à payer le prix te permettant d'atteindre tes objectifs, que ce soit à travers ton sanctuaire ou par d'autres moyens.



NOTES SUR LES MANŒUVRES SPÉCIALES

Quand tu sélectionnes les deux déclencheurs qui font avancer le compte à rebours de ton destin, choisis des actions que ton personnage soit susceptible de vouloir ou de devoir faire, plutôt que des choses qu'il évitera naturellement. Le MJ fera attention aux moments qui peuvent faire progresser le compte à rebours, mais tu es le premier responsable de la détection des événements qui le font avancer : assure-toi de t'investir à ce niveau.

Pour «Pouvoirs Infinis», tu peux utiliser un pouvoir provenant de n'importe quel livret de personnage, c'est-à-dire l'un des pouvoirs se trouvant sur la première page (comme Acrobaties ou Télékinésie), et non une manœuvre. Ce Signe du Destin te donne un accès temporaire à de nouveaux pouvoirs, ce qui te permet de **déchaîner tes pouvoirs** ou **affronter directement** de manière différente.

Pour «Portail», tu peux apparaître dans une scène avec un autre personnage que tu nommes - la liste des autres personnes présentes est au choix du MJ.

Ton dernier Signe du Destin, «Ton destin s'accomplit : affronte-le et péris» déclenche la fin de l'histoire de ton Condamné. Cela signifie que son destin, quel qu'il soit, finalement s'accomplit et qu'il ne peut le surmonter. La conclusion n'arrivera pas forcément immédiatement, mais elle devrait survenir à la fin de la session pendant laquelle le Condamné coche cette dernière case, ou au plus tard lors de la session suivante. Une fois que cette case est cochée, il n'y a plus rien qui puisse le sauver.

Quand tu «fais appel aux ressources de ton sanctuaire pour résoudre un problème», ses ressources devraient dicter les conditions imposées par le MJ. Souvent, tu devras ajouter une ressource supplémentaire à ton sanctuaire pour accomplir cette tâche. Si ton sanctuaire est «lié profondément à ton destin», alors quasiment à chaque fois que tu l'utilises pour résoudre un problème, tu dois cocher une case du compte à rebours.

Quand tu choisis la progression «Décoche un Signe du Destin», il faudra que tu remplisses de nouveau les cinq cases de ton compte à rebours pour l'obtenir à nouveau. Tu perds l'accès à ce pouvoir, mais tu repousses l'inévitable.

Quand tu choisis la progression «Affronte ton destin selon tes termes ; si tu survvis, change de livret», cela veut dire que tu forces une confrontation avec ton destin, mais en contrôlant les termes de cette confrontation. Il est possible que tu affrontes ton destin et que tu surmontes l'épreuve pendant le jeu : dans ce cas, le MJ peut décider qu'il est approprié que tu coches cette progression et que tu changes de livret. Mais si tu coches cette progression naturellement, tu fais le choix de forcer ce résultat. Il n'est cependant pas garanti que tu survives à cette confrontation finale : tu obtiens uniquement une opportunité de victoire.

INSPIRATIONS POUR LE CONDAMNÉ

Veil, AVENGERS ACADEMY

Raven, TEEN TITANS

Rachel Summers, X-MEN

Monster Girl, INVINCIBLE

Velocidad, GENERATION HOPE

LE MASQUE

Debout. Petit-déjeuner. École. Boulot. Devoirs. Dodo. Et c'est reparti. Cela te ronge, d'être coincé dans cette vie banale, incapable de changer les choses véritablement. C'est à dire... jusqu'à ce que tu mettes le masque. Et là, tu peux être quelqu'un d'autre : un héros.

INTERPRÉTER LE MASQUE

Stressé, responsable, partagé, héroïque. Le Masque est simultanément deux personnes, et sa lutte consiste à trouver un équilibre dans ce paradoxe.

D'un côté, tu as ta vie normale avec toutes ses responsabilités, et de l'autre, ta vie super-héroïque et toute sa folie. Fondamentalement, tu ne veux abandonner aucune des deux, mais chacune exerce une pression grandissante jusqu'à ce que tu sentes que tu vas craquer. Ton histoire raconte ta lutte contre cette tension, et comment tu parviens à la vaincre, en particulier grâce aux gens qui t'entourent. Cultive tes relations avec les PNJs et les PJs : ils sont tous importants pour toi.

Fais très attention à ton masque. Quand le portes-tu, et quand l'enlèves-tu ? Qui connaît ton identité secrète, et qui ne la connaît pas ? Pour toi, plus encore que pour n'importe quel autre personnage, il est important de savoir quel aspect tu montres, quel masque tu portes et quel visage tu présentes au monde extérieur.



NOTES SUR LES MANŒUVRES SPÉCIALES ET LES EXTRAS

Pour la manœuvre «Le Masque», *affirmer ton identité secrète ou masquée* signifie faire quelque chose qui te plante fermement dans ce rôle. Laisser à tes coéquipiers le sauvetage de ta sœur pourrait permettre d'affirmer ton identité secrète bien que tu portes ton masque. Faire le contraire, c'est-à-dire aller combattre l'Hydre Bleue au lieu de secourir ta sœur qui est aux prises avec Mille-Pattes, pourrait te permettre de t'affirmer dans ton rôle de super-héros masqué. Affirmer ton identité devrait toujours être un choix ou une action significatifs dans la fiction, quelque chose qui ait des répercussions - bonnes ou mauvaises - qui font avancer l'histoire.

Pour «Coup de poker», que tu progresses ou pas vers ton objectif est au bout du compte à la discrétion du MJ.

Pour «Je suis ce que tu vois», tu peux toujours rejeter l'étiquette qu'on essaie de t'imposer - et tu devras probablement le faire si tu ne l'acceptes pas.

Pour «Aimable et poli», si l'objet de ta manœuvre *tombe dans le panneau*, tu n'es pas en danger immédiat d'être démasqué. Si tu es *toujours en observation*, cela signifie que si tu as un comportement trop suspect, tu vas probablement au-devant d'ennuis. Si tu *laisses quelque chose de compromettant derrière toi*, cela signifie que tu peux t'attendre à ce que quelqu'un réalise la supercherie après coup et vienne te trouver. Si tu es *obligé de te ridiculiser pour que ça marche*, tu peux t'attendre à ce que les PNJs utilisent leur influence pour modifier l'image que tu as de toi - et probablement t'infliger un état émotionnel.

«Je te sauverai» est une manœuvre pour s'assurer que les personnes qui sont chères à ton identité civile sont en sécurité à des moments critiques, bien que cela puisse avoir un prix.

Concernant ta manœuvre spéciale «J'avais tout prévu», tu n'as pas besoin d'avoir déclaré à l'avance la mise en place du piège : quand tu déclenches la manœuvre, cela peut être la première fois que tu mentionnes le piège. Cependant, cela doit s'insérer correctement dans la fiction : s'il n'y a aucun moyen que tu puisses avoir dressé un piège, alors tu ne peux déclencher cette manœuvre.

Concernant ta capacité spéciale «Identité Secrète», le MJ te dira quelle *opportunité ou quel avantage* tu reçois sur une réussite. Quand tu *échoues à remplir une de tes obligations*, cela signifie que tu peux t'attendre à un problème dans un futur proche. Quand *tes obligations se rappellent durement à toi*, ta vie va devenir presque immédiatement plus compliquée.

INSPIRATIONS POUR LE MASQUE

Miles Morales, **ULTIMATE SPIDER-MAN**

Blue Beetle (Jaime Reyes), **YOUNG JUSTICE**

Kamala Khan, **MS. MARVEL**

Thor (Jane Foster), **THOR**

Batgirl (Barbara Gordon), **BATGIRL**

L'HÉRITIER

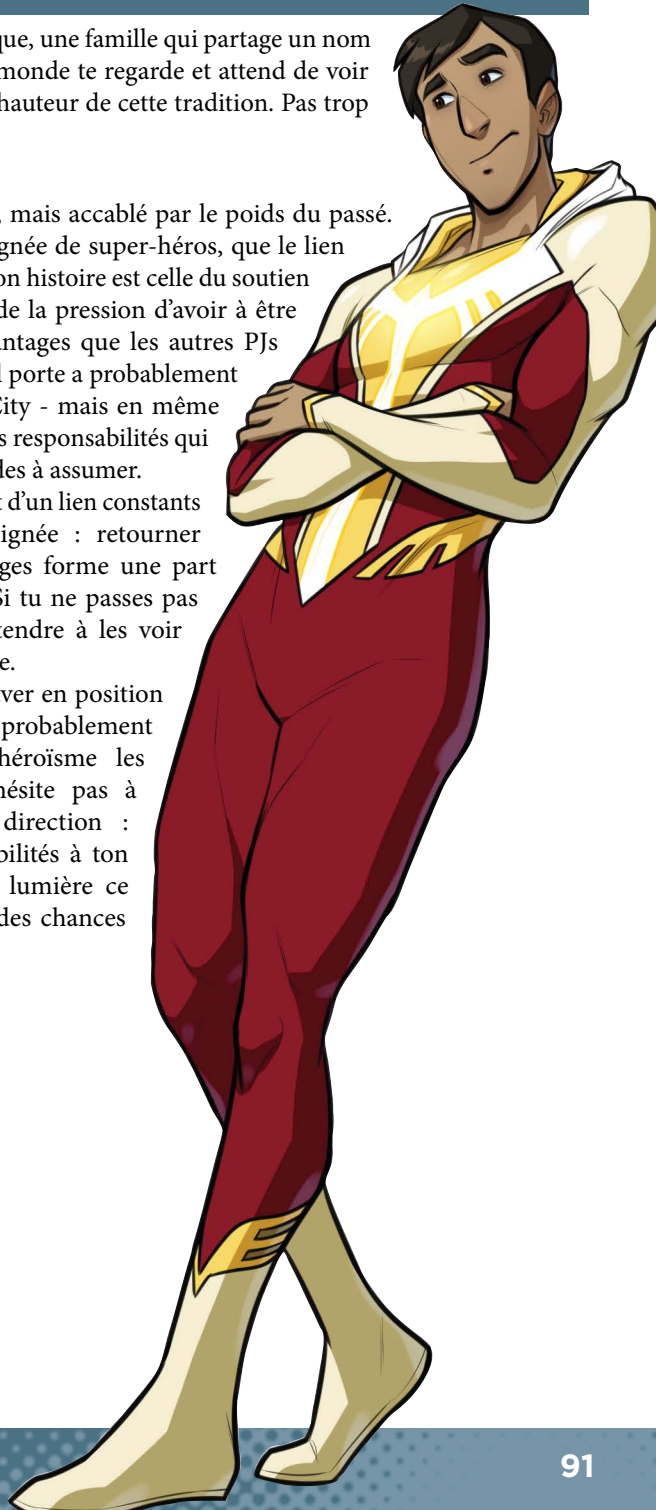
Tu es le dernier d'une lignée héroïque, une famille qui partage un nom et une cause. Maintenant, tout le monde te regarde et attend de voir si tu as ce qu'il faut pour être à la hauteur de cette tradition. Pas trop de pression, ça va ?

INTERPRÉTER L'HÉRITIER

Capable, impressionnant, célèbre, mais accablé par le poids du passé. L'Héritier est issu d'une longue lignée de super-héros, que le lien soit de nature biologique ou pas. Son histoire est celle du soutien apporté par cette lignée, et celle de la pression d'avoir à être à la hauteur. Il a beaucoup d'avantages que les autres PJs peuvent ne pas avoir - le nom qu'il porte a probablement un certain poids dans Halcyon City - mais en même temps, les attentes de ses pairs et les responsabilités qui reposent sur ses épaules sont lourdes à assumer.

L'Héritier profite d'un soutien et d'un lien constants avec d'autres membres de sa lignée : retourner régulièrement voir ces personnages forme une part importante de son cycle de vie. Si tu ne passes pas de temps avec eux, tu peux t'attendre à les voir débarquer d'eux-mêmes dans ta vie.

L'Héritier va souvent se retrouver en position d'autorité dans l'équipe : il fait probablement partie d'une des traditions d'héroïsme les mieux établies de la ville. N'hésite pas à aller franchement dans cette direction : donner encore plus de responsabilités à ton personnage met encore plus en lumière ce qui le rend unique, et te donne des chances supplémentaires de triompher.



NOTES SUR LES MANŒUVRES SPÉCIALES

«Mots du passé» te permet de t'adresser à des membres de ta lignée pour t'aider à résoudre un problème. «Digne héritier» te permet d'obtenir ou de donner de l'influence à des membres de ta lignée, et aide à donner à leurs paroles et à leurs opinions des opportunités de te sculpter à leur image. Ces deux manœuvres sont parfaites pour t'aider à interagir de manière régulière avec les autres membres de ta lignée.

«N'abandonne jamais» ne se déclenche que quand tu es atteint par quelqu'un de plus fort que toi. Quand tu choisis d'*obtenir une opportunité ou une ouverture contre l'attaquant*, le MJ t'indique quelle opportunité ou quelle ouverture tu obtiens, selon la situation. Choisir de *conserver l'attention de l'attaquant* t'assure qu'il ne va pas s'arrêter de t'attaquer après s'être aperçu à quel point tu étais robuste : tu peux continuer à défendre les autres en te sacrifiant.

Il faut préciser clairement sur quelle personne ou sur quel groupe tu utilises «Symbole d'autorité», et le MJ a le dernier mot pour décider s'il est vraisemblable que tu puisses utiliser cette manœuvre sur un groupe important. D'une manière générale, on ne peut utiliser «Symbole d'autorité» que sur un groupe uni, dont les membres sont indifférenciés.

La manœuvre se déclenche uniquement quand la personne commandée reconnaît et comprend réellement ton autorité : si tu dis à un groupe de robots non intelligents, ou à des extra-terrestres qui n'ont jamais entendu parler de ta lignée, qu'ils doivent arrêter leur tâche actuelle, la manœuvre ne se déclenche pas. Elle se déclenche par contre très bien sur les ennemis qui te connaissent et haïssent ta lignée : ils reconnaissent ton autorité, même s'ils la détestent et choisissent de l'ignorer autant que possible.

Tu pourrais aussi lui donner un ordre qui correspond directement à une des options de la liste : par exemple, lui ordonner de s'écarter de ton chemin. C'est tout à fait possible, mais c'est quand même le MJ qui décide quelle option choisit le PNJ : par exemple sur une réussite, plutôt que s'ôter de ton chemin comme tu lui demandes, il devient rouge de colère et *t'attaque en étant désavantagé*.

Ta manœuvre «Héritage» se déclenche quand *du temps passe* : quand la narration a fait un bond dans le temps («quelques jours plus tard...»), ou quand les choses se sont tassées et ont donné aux personnages l'opportunité de réagir aux récents événements. Les membres de ta lignée peuvent réagir à tes actions récentes sans déclencher cette manœuvre ; particulièrement si tu effectues des actions particulièrement héroïques ou anti-héroïques.

INSPIRATIONS POUR L'HÉRITIER

Kid Flash, **YOUNG JUSTICE**

Robin (Tim Drake), **YOUNG JUSTICE**

Lightspeed, **AVENGERS ACADEMY**

Beast Boy, **TEEN TITANS**

Green Lantern (tous), **JUSTICE LEAGUE**

LA NOVA

Tu es une fontaine de pouvoir. Canalise-le, et tu peux refaire le monde exactement comme tu le souhaites. 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.

INTERPRÉTER LA NOVA

Puissant, incontrôlable, vulnérable, destructeur. La Nova est le pouvoir incarné, capable d'affecter le monde ou de changer la réalité à un niveau que ses coéquipiers ne pourront jamais égaler ; mais ce pouvoir entraîne des risques énormes pour la Nova et pour le monde autour de lui.

Les pouvoirs de la Nova sont intentionnellement les plus larges de tous les livrets. Ils peut faire à peu près n'importe quoi à l'aide de ses pouvoirs, mais le prix pourra parfois être élevé. Les conséquences d'un échec quand il déchaîne ses pouvoirs seront bien plus graves que quand l'Enthousiaste rate en tirant une flèche.

La Nova est trop concentré sur le moment présent, pour s'occuper des problèmes immédiats. Il est si puissant qu'il y a beaucoup de chances qu'il puisse au moins essayer de surmonter n'importe quel obstacle avec ses pouvoirs, ici et maintenant. La conséquence, c'est que ce n'est pas un livret pour la planification à long terme et l'anticipation.



NOTES SUR LES MANŒUVRES SPÉCIALES

Pour accumuler ton pouvoir, décris au MJ ce que tu fais exactement, à quoi cela ressemble pour toi. Les accumulations que tu obtiens durent jusqu'à la fin de la scène en cours. Si tu te retrouves à cocher un état émotionnel de trop en accumulant ton pouvoir, tu quittes quand même la scène. Quand tu jettes +ton nombre d'états émotionnels cochés, ajoute à ton jet le nombre d'états émotionnels cochés actuellement, en n'oubliant pas que ton bonus ne peut pas dépasser +4.

Les manœuvres spéciales de la Nova sont appelées des embrasements en particulier pour bien les différencier des manœuvres spéciales des autres livrets : il n'est pas possible de prendre l'Accumulation donc des embrasements en utilisant le choix de progression «Apprends une manœuvre provenant d'un autre livret.»

Pour l'embrasement «Tempête de réalité», si tu causes des dommages collatéraux involontaires, le MJ te dira de quels dommages il s'agit ; tu peux t'attendre à quelque chose de déplaisant.

Pour «Automates», quand tu animes un automate indépendamment de toi, tu peux lui donner des ordres et lui faire faire des actions : il t'obéira. Le MJ te décrira le résultat de ses actions, mais tu peux effectuer une manœuvre à travers ton automate, si c'est approprié à la situation.

«Bouclier» te permet de protéger quelqu'un immédiatement, en jetant +Différent pour **défendre**. C'est immédiat et éphémère : cela ne dure pas dans le temps et il faut faire un autre jet pour **défendre** de nouveau.

«Fossé» permet de mettre en place une défense durable, mais cela ne va pas forcément t'aider sur le moment quand un ami est en danger. Fossé dure tant que tu te concentres dessus et que tu dépenses de nouvelles accumulations quand il est frappé particulièrement fort.

«Culte» te permet d'avoir une audience en plus de ce que tu cherches à obtenir en **déchainant tes pouvoirs**. Tu peux choisir cependant de **déchaîner tes pouvoirs** spécifiquement pour impressionner ton auditoire si tu le souhaites.

«Déplacement» peut correspondre à de la téléportation, à de la super-vitesse, à une roulade dans une direction, ou tout ce qui est adapté à la manière dont tes pouvoirs se manifestent.

«Conscience cosmique» te permet de poser au MJ la question que tu souhaites, tant que c'est à propos du lieu où tu te trouves, ou à propos d'éléments se trouvant autour de toi.

INSPIRATIONS POUR LA NOVA

Wiccan, YOUNG AVENGERS

Miss Martian, YOUNG JUSTICE : INVASION

Jean Grey, X-MEN

Nico Minoru, RUNAWAYS

Zero, GENERATION HOPE

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.

INTERPRÉTER L'ÉTRANGER

Étrange, curieux, naïf, arrogant. L'Étranger n'est pas d'ici, mais cela ne l'empêchera pas de se créer une vie ici sur cette planète. Au moins pour l'instant. Mais peut-il se trouver une place ici ? Va-t-il toujours le vouloir, une fois qu'il aura commencé à mieux connaître ce monde ? Où va-t-il finalement répondre à l'appel du foyer, et rentrer chez lui ?

Quand tu crées un Étranger, n'hésite pas à en faire des tonnes pour l'invention de ton monde d'origine. Tu peux être un extra-terrestre, évidemment, mais tu peux aussi venir d'un monde parallèle, ou du futur, ou d'un monde numérique, virtuel... Le principal, c'est que tu proviennes d'un endroit suffisamment différent de la Terre et de Halcyon City, au point que tu ne puisses jamais complètement t'adapter, même en y travaillant très dur.

Une chose importante à se souvenir en jouant un Étranger, c'est que tu n'es pas totalement inapte : tu comprends largement assez pour t'en sortir dans ta nouvelle maison. Ce que tu ne comprends pas sont les éléments complexes du monde autour de toi.

Sélectionne différents éléments philosophiques et psychologiques déterminants en jouant ton Étranger. Tu peux ajouter tous les éléments bizarres que tu souhaites (« Mon peuple ne laisse jamais ses pieds toucher le sol, nous ne pouvons voir la couleur verte, et nous entendons les émotions ! ») mais concentre-toi sur les questions difficiles et problématiques, comme par exemple que ton peuple réfute totalement l'idée de l'incarcération des criminels, acceptant uniquement la rédemption comme



solution, ou qu'il pense que les êtres dotés d'un grand pouvoir doivent être soumis à la volonté du peuple.

NOTES SUR LES MANŒUVRES SPÉCIALES

«Entre deux mondes» implique que tu as un statut spécial ou une position de pouvoir par rapport à ton peuple. Tu dois aussi avoir une méthode, quelle qu'elle soit, te permettant de les contacter.

La retenue que tu dépenses pour des pièces d'équipement ou des réponses peut représenter des avantages gagnés lors de tes entretiens avec ton peuple, te permettant de déclarer après coup que tu as reçu un objet ou une information lors de la conversation. Dépenser une retenue pour récupérer d'un état émotionnel grâce au contact avec ton foyer est cependant uniquement approprié pendant ou juste après un tel entretien.

Quand tu crées un équipement avec la manœuvre spéciale «Technologie extra-terrestre», tu as besoin d'avoir accès à une technologie humaine que tu puisses modifier. Bien que ce que tu construis peut permettre d'accomplir quelque chose d'impossible en temps normal, il s'agit souvent d'une version limitée, sauf en cas de 10+ si tu choisis que l'équipement fonctionne exceptionnellement bien, option qui te permet d'obtenir exactement l'effet que tu recherches, et peut-être plus.

Si tu choisis un «Véhicule volant», les détails spécifiques dépendent largement de la fiction que tu as établie autour de ta culture étrangère. À quoi ressemble-t-il ? À ce qui a un sens pour la technologie de ton peuple. Ses forces et faiblesses définissent pour le MJ et toi les éléments importants de ce qu'il peut faire et de comment il peut être endommagé. S'il est endommagé, tu devras le réparer pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Pour «Manières étranges», ce qui est considéré comme une coutume terrestre importante dépend principalement du MJ et de toi. La ligne directrice est la suivante : une coutume est importante quand le fait de la mettre en doute a des conséquences ou crée une friction avec des personnes autour de toi. Si personne ne se sent concerné, c'est qu'elle n'est probablement pas si importante.

Pour «Pas si différent après tout», rappelle-toi que tu dois réellement effectuer l'action ou les actions choisies parmi les options. Assure-toi de bien mettre en évidence dans la conversation avec les autres joueurs comment tu confesses un défaut de ta culture, comment tu les trompes ou comment tu décris la splendeur de ton monde.

INSPIRATIONS POUR L'ÉTRANGER

Miss Martian, **YOUNG JUSTICE**

Marvel Boy, **YOUNG AVENGERS**

Xavin, **RUNAWAYS**

Starfire, **TEEN TITANS**

Warlock, **THE NEW MUTANTS**

LE PROTÉGÉ

Tu as prouvé ta valeur auprès d'un héros expérimenté. Il pense que tu as ce qu'il faut. Il t'a entraîné pendant un certain temps, et maintenant tu dois prendre une décision... Veux-tu être comme lui ? Ou veux-tu trouver ton propre chemin ?

INTERPRÉTER LE PROTÉGÉ

Concentré, entraîné, passionné, mais doutant de soi. Le Protégé est défini par deux choses : son entraînement et son mentor. Un Protégé a un niveau de compétence et de préparation bien au-delà de n'importe quel PJ ; même l'Héritier n'a pas forcément été aussi bien entraîné que le Protégé. Il peut avoir des pouvoirs innés, mais il a surtout été guidé par son mentor sur la manière de les utiliser. Cela signifie aussi qu'il est beaucoup plus attaché à être un super-héros qu'aucun autre PJ ; au début de la partie, cela fait déjà un bon moment qu'il se prépare à cette vie.

Cela dit, la question pour un Protégé est toujours de savoir si c'est réellement ce qu'il veut ; et, plus spécifiquement, s'il veut devenir le portrait craché de son mentor. Pour le meilleur ou pour le pire, ton mentor veut que tu lui ressembles en tout point et que tu deviennes exactement comme lui, à peu de choses près.

Et tu dois décider si c'est réellement ce que tu veux. Quelle que soit l'importance de tout ce qu'il t'a donné, tu peux ne pas vouloir de cette vie une fois que tu auras compris ce que cela implique réellement. Fais attention à faire le bon choix concernant les étiquettes que ton mentor incarne ou rejette. En plus de te dire quelle personne ton mentor est, elles te disent quelle personne ton mentor veut que tu sois.



Assure-toi de passer du temps avec ton mentor. Retourne le voir. Demande-lui de l'aide ou des conseils. Même si tu te fâches avec lui, même si tu refuses de suivre la voie qu'il t'a choisi, il a une très grande importance pour toi. Il t'a donné ce dont tu avais besoin pour devenir la personne que tu es aujourd'hui, et ta relation avec lui est le pivot de ton histoire. Il cherchera sans doute à prendre contact régulièrement avec toi, et tu devras faire de même.

NOTES SUR LES MANŒUVRES SPÉCIALES

Pour «J'ai lu le dossier», on suppose que tu lis régulièrement ou que tu te renseignes d'une manière ou d'une autre sur le monde des surhumains grâce à ton mentor ou à des ressources qu'il met à ta disposition. Cependant cette manœuvre se déclenche uniquement la première fois que tu rencontres un phénomène surhumain donné : tu ne peux pas déclarer que tu as lu un dossier sur eux lors d'une rencontre ultérieure.

Quand tu décris aux autres membres du groupe les détails principaux dont tu te souviens, tu as la responsabilité de rester en accord avec la fiction déjà établie concernant le monde et ce personnage ; tant que tu respectes ce cadre, tu peux ajouter tous les détails que tu souhaites. *Le MJ te dira si quelque chose semble avoir changé* : il t'alertera si des éléments semblent avoir évolué concernant des détails que tu as fournis.

Les ressources que ton mentor met à ta disposition et à celle du groupe sont des choses auxquelles ton mentor a accès et auxquelles il veut bien te donner accès. C'est toi qui décides ce que tu rends disponible aux autres membres du groupe et ce que tu gardes pour toi.

INSPIRATIONS POUR LE PROTÉGÉ

Robin, **YOUNG JUSTICE**

Cyclope, **X-MEN**

Batman (Terry McGinnis), **BATMAN : BEYOND**

Aqualad, **YOUNG JUSTICE**

Wonder Girl, **YOUNG JUSTICE**

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...

INTERPRÉTER LE TRANSFORMÉ

Troublé, grotesque, lamentable, titanesque. Le Transformé était humain, sans aucun pouvoir surhumain, jusqu'à ce que quelque chose se produise et le change de manière manifeste et permanente. C'est peut-être maintenant un cyborg, ou un monstre étrange, ou peut-être son corps est-il à présent constitué d'électricité ; tant qu'il reste étrange, inhumain, et sans aucun moyen de le cacher. L'histoire du Transformé raconte comment il s'adapte à sa nouvelle vie et à sa nouvelle forme, et comment il apprend à réagir à la manière dont les gens le traitent à présent.

En tant que Transformé, beaucoup de gens vont essayer de modifier tes étiquettes, ne serait-ce que par leurs réactions quand ils te voient. L'habit ne fait pas le moine, mais les gens te jugeront sur ton apparence, que tu le veuilles ou non. Par tes actions, tu peux leur donner tort ou leur donner raison. Ce choix t'appartient.

Il est théoriquement possible que tu puisses retrouver ton apparence normale durant le jeu : après tout, tout est possible à Halcyon City. Mais souviens-toi que ce sera très difficile, car tu n'as aucun moyen de trouver des solutions par toi-même, et qu'il faudra alors qu'au minimum que tu changes de livret de personnage, ou que ton personnage prenne sa retraite. Ton histoire ne raconte pas ta lutte pour trouver une solution, mais plutôt comment tu apprends à vivre avec ce que tu es devenu.

NOTES SUR LES MANŒUVRES SPÉCIALES

Pour «Pas assez humain», l'interprétation de ce qui est considéré comme *d'une manière terrifiante* dépend du MJ et de toi, mais le MJ peut ajouter son grain de sel pour garantir que tu fais quelque chose de réellement terrifiant.

Pour «Tu ne perds rien pour attendre», s'il n'est pas immédiatement évident de déterminer qui est la personne à blâmer, ne t'en préoccupe pas outre mesure et ne t'embête pas à essayer de le noter. Tu auras souvent l'occasion de cocher un état émotionnel, aussi préoccupe-toi de trouver un coupable uniquement quand le choix est facile.

Pour «Sois le monstre», il peut y avoir des moments où il n'est pas logique que tu puisses effrayer ou intimider quelqu'un : quand ce sera le cas, le MJ te le dira. Sinon, la manœuvre devrait se déclencher à chaque fois que tu accomplis une action dans le but de provoquer la peur.

INSPIRATIONS POUR LE TRANSFORMÉ

Cyborg, TEEN TITANS

Mettle, AVENGERS ACADEMY

Beast, X-MEN

The Hulk, THE INCREDIBLE HULK

Rockslide, WOLVERINE AND THE X-MEN





CHAPITRE 6 : LE FUTUR

PROGRESSION

Les personnages principaux d'une partie de **MASQUES** changent drastiquement au cours du jeu. Leurs étiquettes bougent, ils gagnent ou perdent de l'influence, et ils réalisent leur potentiel. Tous ces changements sont présents autant sur le livret de personnage que dans la fiction du jeu. Comme les manœuvres, un changement dans **MASQUES** se traduit autant dans la fiction que dans la mécanique. Parfois tu obtiens quelque chose dans la fiction, et cela déclenche une modification sur ton livret.

Hornet envoie un dernier coup de poing dans la mâchoire de Vanquish, assommant le dictateur extra-terrestre, alors que Mantis le regarde. Il n'y a pas de doute dans mon esprit : elle vient de gagner de l'influence sur Mantis par cette démonstration impressionnante, et je dis à Joe de le noter.

Pour son service envers les étranges extra-terrestres nommés les Crafters, Sureshot reçoit un arc énergétique qui ne tombe jamais à cours de munitions et peut tirer des décharges d'énergie de diverses formes. Je dis à Mark qu'il devrait noter son nouvel arc comme un nouveau pouvoir, par exemple «contrôle énergétique.»

Parfois, tu perds quelque chose dans la fiction, et cela te fait retirer quelque chose de ton livret de personnage.

Skysong lance son vaisseau cristallin directement sur Dominus, haut comme un gratte-ciel, pour s'en débarrasser une bonne fois pour toutes. La tentative est couronnée de succès, et l'énergie produite par l'impact envoie le super-vilain dans une autre dimension... mais je demande alors à Skysong de retirer le vaisseau de son livret de personnage. Elle ne l'a plus, car il a explosé sous le choc.

Dusk a appris qu'elle peut retirer à Dame Faust ses pouvoirs en méditant dans son sanctuaire Penumbra, mais elle sait aussi que cela consumerait entièrement le pouvoir de son sanctuaire. Lors de la bataille finale avec Dame Faust, Grace décide de mettre le plan à exécution, canalisant tout le pouvoir de Penumbra sur Dame Faust pour débarrasser le monde de sa puissance démoniaque. Je demande à Grace de retirer le sanctuaire de son livret de personnage.

Réaliser ton potentiel et cocher des progressions fonctionne dans l'autre sens. Tu coches une progression, puis tu dois déterminer comment cela s'insère dans la fiction. Il est probable que le MJ et toi devrez travailler ensemble pour donner un sens au changement. La chose importante à noter cependant est que tu n'as pas besoin de demander la permission pour cocher une progression donnée : tu peux la prendre quand tu veux, et bien que tu doives peut-être trouver un compromis avec la fiction pour que cette progression ait du sens, au bout du compte tu obtiens ce que tu as choisi.

Rex et le groupe viennent de combattre un troupeau de dinosaures échappés de leur époque, et Rex a obtenu une progression grâce à quelques échecs durant le combat. Matt aime beaucoup l'idée d'avoir un vélociraptor comme animal de compagnie, alors il coche la case *Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret* et choisit «Toi, tu es chanceux» dans le livret de l'Enthousiaste. Cela signifie qu'il obtient un compagnon de petite taille qui peut l'aider à mieux réussir certaines manœuvres.

Je trouve ça génial. Je lui dis que Rex trouve un œuf laissé derrière eux par les dinosaures. Je suggère que dans la fiction, il est peu probable que l'œuf éclore directement d'un vélociraptor adulte, mais comme il a été déplacé dans le temps, peut-être qu'il vieillit plus rapidement et il pourra donc apparaître dès la prochaine session. Matt est d'accord avec tout ça et note sur son livret cette nouvelle manœuvre et le nom de son compagnon vélociraptor.

Huma rate son jet alors qu'il tente de **percer le masque** de son père, et il obtient le dernier potentiel lui permettant de cocher une progression. Rich décide immédiatement d'*obtenir un sanctuaire comme sur le livret du Condamné*, et suggère qu'il y a un endroit spécial, lié à son pouvoir, que les autres membres de sa famille n'ont jamais appris à utiliser. Je pense que c'est formidable, et donc dès que la scène avec son père est résolue, Huma se précipite à l'extérieur. Je dis que son pouvoir l'appelle vers son nouveau sanctuaire.

COCHER UN POTENTIEL

Tu dois cocher un potentiel cinq fois pour obtenir une progression. Dès que tu coches le cinquième potentiel, tu obtiens la progression et tu décoches les cinq cases. Coche l'une des options de la liste de progression ; une fois qu'une progression est cochée, tu ne peux pas la prendre une seconde fois. Une fois que tu en as pris cinq dans la première liste, tu peux commencer à en prendre dans la deuxième liste.

Il y a plusieurs manières de cocher un potentiel au cours du jeu : les manœuvres d'équipe, les résultats de certaines manœuvres de base, mais le plus courant est lorsque l'on rate un jet de dés. À chaque fois que tu rates un jet de dés, tu peux cocher un potentiel.

PROGRESSIONS

La plupart des progressions parlent d'elles-mêmes, mais voici quelques notes sur leur fonctionnement.

- Prends une manœuvre spéciale de ce livret
- Prends une manœuvre spéciale d'un autre livret

Tu obtiens une autre manœuvre, provenant de ton livret ou du livret d'un autre personnage, selon la progression que tu choisis. Cela permet uniquement de prendre une *manœuvre*, pas une capacité spéciale, comme le Sanctuaire du Condamné ou l'Héritage de l'Héritier.

__ Quelqu'un perd son influence sur toi pour toujours ; ajoute +1 à une de tes étiquettes

Choisis un personnage ; il perd l'influence qu'il a sur toi (s'il en a) et surtout il ne pourra plus jamais avoir de l'influence sur toi, par aucun moyen. Si le résultat d'une manœuvre indique qu'il devrait gagner de l'influence sur toi, ignore cet effet purement et simplement.

Après avoir choisi ce personnage, ajoute +1 à l'une de tes étiquettes. Note que ce n'est pas un transfert : aucune autre étiquette ne change ; tu augmentes juste cette étiquette sans contrepartie. Elle pourra changer de nouveau, mais la somme totale de tes étiquettes est à présent augmentée d'un.

__ Réarrange tes étiquettes comme tu le souhaites et ajoute +1 à l'une d'elles

Dès que tu choisis cette progression, tu peux répartir tes points entre tes étiquettes de la manière que tu souhaites, tant que la somme de toutes les étiquettes est toujours identique. Après les avoir réorganisées, ajoute +1 à l'une d'entre-elles. Exactement comme le cas précédent, ce n'est pas un transfert : cette étiquette augmente, mais aucune autre étiquette n'est modifiée.

__ Déverrouille ton Moment de Vérité

__ Déverrouille ton moment de vérité une deuxième fois

Quand tu coches cette progression, tu déverrouilles ton Moment de Vérité. Quand tu le déclenches, tu suis alors le script se trouvant sur ton livret de personnage et prends le contrôle de la narration. Après que tu l'aies déclenché une fois, il se verrouille de nouveau et tu dois cocher une autre progression pour le déverrouiller de nouveau.

La seconde progression permettant de le déverrouiller fait partie de la deuxième liste, donc elle n'est accessible qu'après avoir déjà coché cinq progressions dans la première liste. Même si tu changes de livret, tu ne peux prendre cette progression qu'une fois, après avoir déjà déverrouillé et déclenché le Moment de Vérité de ton livret.

__ Choisis deux autres rôles pour ton **Cœur de Brute**

__ Déverrouille trois nouveaux embrasements

__ Choisis jusqu'à quatre ressources supplémentaires mises à disposition par ton mentor

Ces progressions te donnent plus d'options pour les éléments principaux de ton livret. Quand tu les coches, tu obtiens ces options supplémentaires immédiatement, en les sélectionnant parmi celles disponibles.

- Ajoute +1 à deux étiquettes de ton choix
- Ajoute +2 à l'étiquette que ton mentor incarne ou rejette
- Change l'étiquette de ton Masque ; ajoute +1 à la nouvelle étiquette de ton Masque

Ces progressions augmentent la somme totale de tes étiquettes. Ajouter +1 à deux étiquettes signifie que tu augmentes deux étiquettes d'une position, sans en réduire aucune. *Ajouter +2 à l'étiquette que ton mentor incarne ou rejette* est une progression du Protégé, et elle exige d'ajouter 2 à l'étiquette que ton mentor incarne, ou celle qu'il rejette, mais aucune autre.

Changer l'étiquette de ton Masque et ajouter +1 à la nouvelle étiquette de ton Masque est une progression du Masque. Cela représente comment il change d'avis sur qui il est, et comment il se voit lui et son Masque.

Rappelle-toi qu'aucune étiquette ne peut jamais dépasser +3.

- Prends des Pulsions comme sur le livret de l'Enthousiaste
- Prends un Cœur de Brute comme sur le livret de la Brute
- Prends un Sanctuaire comme sur le livret du Condamné
- Adopte une vie humaine ; prends Identité Secrète et Le Masque comme sur le livret du Masque
- Prends un Destin Funeste, un Compte à Rebours et des Signes du Destin comme sur le livret du Condamné

Ces progressions te permettent d'obtenir une capacité spéciale provenant d'un autre livret. Fais ton choix et coche les options comme si tu créais un nouveau personnage avec ce livret, à moins que la progression te dise quelque chose d'autre.

Pour toutes ces options, assure-toi d'en parler avec le MJ. Prendre des Pulsions comme l'Enthousiaste peut avoir peu de conséquences : peut-être que ton personnage est juste un peu plus excité par sa vie de super-héros. Mais si tu prends un Sanctuaire, il faut qu'il vienne de quelque part. Si tu prends une Identité Secrète en tant qu'étranger, tu dois expliquer comment tu t'intègres à la population humaine. Travaille avec le MJ pour trouver des réponses à ces questions après avoir coché ces progressions.

- Déverrouille les deux pouvoirs restants de l'ensemble de pouvoirs de ton héritage
- Tu t'épanouis : choisis deux nouveaux Pouvoirs provenant de n'importe quel livret
- Continue de muter et découvre deux nouveaux pouvoirs (pris dans n'importe quel livret)

Ces progressions te donnent de nouveaux pouvoirs. Souviens-toi que les pouvoirs incluent les super-pouvoirs et les compétences, toutes ces choses sympas qui permettent à ton personnage de mériter de figurer dans une bande dessinée de super-héros.

Les mêmes conseils et règles généraux que ceux de la création de personnage s'appliquent ici : ces progressions concernent le développement de nouveaux pouvoirs et compétences, et les pouvoirs décrits dans chaque livret sont plus particulièrement adaptés à ceux-ci. Pour décider si un pouvoir provenant d'un autre livret, ou même un pouvoir de ta création, est adapté à ton personnage, utilise ton propre jugement, et discutes-en aussi avec le MJ et les autres joueurs. Par exemple, si le voyage dans le temps ne fait partie des pouvoirs d'aucun livret, c'est parce que ce type de pouvoir va la plupart du temps créer plus de problèmes qu'autre chose. Il est cependant possible d'inventer de nouveaux pouvoirs qui fonctionneront très bien.



PROGRESSIONS SUIVANTES

Les progressions qui sont listées dans le livret sous la ligne ne peuvent être choisies qu'après avoir choisi 5 progressions figurant sur la liste au-dessus de la ligne. Elles sont généralement les mêmes sur les différents livrets, mais quelques livrets ont de légères différences.

__ Change de livret

Choisis un nouveau livret qu'aucun joueur n'utilise en ce moment, et utilise-le pour effectuer un changement majeur de ton personnage. Il est maintenant confronté à des problèmes totalement différents, et sa vie va changer en conséquence. C'est l'Étranger s'installant durablement sur Terre et devenant un Masque, plus intéressé par une double vie sur Terre que par son ancienne vie sur sa planète d'origine. Ou c'est le noble Héritier qui est tombé dans une cuve de produits chimiques étranges et s'est transformé en monstre informe, devenu un Transformé devant maintenant composer avec son corps grotesque.

Tu obtiens les manœuvres que le nouveau livret te donne, comme si tu créais un nouveau personnage avec ce livret. Tu obtiens aussi les capacités spéciales que le livret décrit. Ne te préoccupe pas de la section «Quand notre groupe de super-héros s'est réuni pour la première fois...» ou des sections influence et Relations : ces choses existent déjà pour ton personnage. Laisse tes étiquettes exactement comme elles étaient avant de changer de livret, garde les états émotionnels et les potentiels que tu avais cochés, et enfin garde l'influence que tu avais sur d'autres personnages.

Après le changement de livret, tu utiliseras les listes de progression de ton nouveau livret, mais lors du changement il faut aussi transférer les coches que tu avais faites sur la deuxième liste (celle pour laquelle il faut avoir déjà coché 5 progressions de la première liste). La première liste est vierge après le changement, donc il est possible de cocher de nouveau certaines progressions, par contre les coches de la deuxième liste ne peuvent jamais être cochées une deuxième fois, même après un changement de livret.

Le personnage conserve en général son savoir et ses émotions, par contre le fait de conserver ses manœuvres, ses pouvoirs et ses capacités spéciales dépend beaucoup du changement exact qui s'est opéré.

Si tu es le Condamné et que tu changes de livret, tu ne vas très certainement pas conserver ton Compte à Rebours et tes Signes du Destin : tu n'es plus Condamné, et

il est probable que ces éléments n'ont plus de sens. Si tu es le Protégé, tu ne conserves probablement pas ton Mentor, car ton histoire ne tourne plus autour de ta relation avec lui. Si tu es le Masque cependant, il peut être pertinent que tu conserves ton identité secrète ou tes obligations sociales si tu deviens un Enthousiaste.

Il est possible d'imaginer des exceptions : un Protégé rejoignant la tradition de son Mentor et en devenant un Héritier, par exemple. Un Masque abandonnera probablement son ancienne vie et ses anciens pouvoirs en devenant un Transformé.

Discutes-en avec ton MJ pour décider ce que tu gardes et ce que tu ne gardes pas. Le plus important est de coller à la fiction : qu'est-ce que ton personnage garderait, et qu'est-ce qu'il ne garderait pas ?

__ Prends une manœuvre d'adulte

Quand tu coches cette progression, tu gagnes immédiatement l'accès à l'une des manœuvres d'adulte (page 107). Rappelle-toi que tu ne peux prendre cette progression que deux fois : tu ne pourras jamais avoir accès à plus de deux des cinq manœuvres d'adulte.

__ Ajoute +1 à une étiquette de ton choix, puis verrouille une étiquette

Tu peux ajouter +1 à une étiquette et en verrouiller une autre. Ou alors, tu peux ajouter +1 à l'étiquette que tu souhaites (pour la monter à +3 par exemple) puis la verrouiller pour qu'elle ne puisse plus changer.

__ Prends ta retraite ou deviens un parangon de la ville

Quand tu coches cette progression, ton personnage n'est plus un PJ. Que tu choisisses qu'il prenne sa retraite ou qu'il devienne un parangon, son histoire dans **MASQUES** est terminée.

Si ton personnage prend sa retraite, il arrête sa carrière de super-héros, au moins dans le sens traditionnel. Peut-être qu'il entre à l'université, peut-être qu'il crée une entreprise autour de ses compétences scientifiques hors du commun, peut-être qu'il décide de partir à l'aventure dans la galaxie pour explorer le cosmos : dans tous les cas, il cesse d'être un super-héros dans Halcyon City. Chose importante, sa sécurité est garantie : le MJ n'a plus le pouvoir de le mettre dans le pétrin.

Si ton personnage devient un parangon, il devient un des principaux héros de Halcyon City : en résumé, il devient un PNJ adulte. Le MJ a la responsabilité d'éviter de le prendre pour cible ; il a ses propres aventures, mais elles ne sont plus au centre de l'histoire.

Après que tu aies coché cette progression, si tu participes toujours à cette campagne de **MASQUES**, choisis un nouveau livret et crée un nouveau personnage.

CRÉER UN NOUVEAU PERSONNAGE

Quand tu crées un nouveau personnage dans une campagne déjà en cours - la plupart du temps quand ton ancien personnage se retire ou devient un paragon - le déroulement est presque le même, avec quelques différences.

Tu peux ignorer la section «Quand notre groupe de super-héros s'est réuni pour la première fois...» : le groupe est déjà formé, donc cette question n'a pas d'importance. Au lieu de cela, définis pourquoi tu rejoins le groupe, pourquoi le groupe te fait confiance, et pourquoi ils veulent que tu les rejoignes.

Ignore aussi la section influence. Choisis au moins deux personnages dont les paroles ont de l'importance pour toi ; donne-leur de l'influence sur toi.

Après que tu aies présenté ton personnage, fais un tour de table et demande à chaque PJ s'il est sensible à ce que tu penses. Si c'est le cas, il te donne de l'influence sur lui. Si ce n'est pas le cas, demande-lui de te raconter une fois où il t'a descendu en flammes.



MANŒUVRES D'ADULTE

Les super-héros adultes de Halcyon City peuvent accomplir des exploits que les super-héros plus jeunes ne peuvent espérer égaler. Au fur et à mesure que leur compétence, leur pouvoir et leur confiance progressent, leurs capacités mûrissent.

Les *manœuvres d'adulte* sont essentiellement des versions plus puissantes des *manœuvres de base*, mais elles ne les remplacent pas. Le fait de pouvoir **submerger un adversaire vulnérable** n'empêche pas d'**affronter directement une menace**.

MANIER SES POUVOIRS AVEC PRÉCISION OU ÉLÉGANCE

Quand tu **manies tes pouvoirs avec précision ou élégance**, jette +*Différent*. Sur une réussite, choisis une option. Sur un 10+, choisis-en deux.

- Tu saisis quelque chose qui t'est accessible, physiquement ou métaphoriquement
- Tu crées quelque chose d'utile à partir de ton environnement immédiat
- Tu neutralises un adversaire ou une menace, au moins pour l'instant

Déchaîner tes pouvoirs consiste à essayer quelque chose que tu n'es pas sûr de parvenir à réaliser, alors que **manier tes pouvoirs avec précision ou élégance** consiste à exécuter une action avec maîtrise, et tu obtiens donc exactement l'effet que tu souhaites. Exactement comme **déchaîner tes pouvoirs**, les **manier avec précision ou élégance** ne se déclenche pas à chaque fois que tu utilises tes pouvoirs ; tu dois de la même manière décrire l'effet particulier que tu souhaites obtenir, en décrivant comment tu utilises tes pouvoirs avec une concentration ou une élégance différente de ce que tu as besoin lors d'une utilisation ordinaire de tes pouvoirs.

OPTIONS POUR MANIER TES POUVOIRS AVEC PRÉCISION OU ÉLÉGANCE

Pour *saisir quelque chose d'accessible*, tu attrapes quelque chose, physiquement ou métaphoriquement. Tu pourrais littéralement arracher quelque chose des mains d'un adversaire avec ta télékinésie, ou prendre le contrôle des génies protecteurs habitant Halcyon Park, ou provoquer la peur chez ton ennemi en faisant une démonstration de force terrifiante. Dis la chose que tu veux prendre et le MJ te dira si elle t'est accessible.

Pour *créer quelque chose d'utile à partir de ton environnement immédiat*, nomme juste quelque chose que tes pouvoirs te permettent de créer. Cela peut être «un trou dans le mur» ou «une statue vivante» en fonction de tes pouvoirs et de ton environnement immédiat. Ce que tu obtiens est toujours quelque chose d'explicitement utile pour toi : si tu crées une statue vivante, elle combattra pour toi ou te défendra ; elle ne te causera pas de problèmes.

Pour *neutraliser un adversaire ou une menace, au moins pour l'instant*, nomme ce que tu espères neutraliser, et tant qu'il est dans tes aptitudes de le faire, cet adversaire est bloqué, neutralisé, ou empêché d'agir d'une manière ou d'une autre. Cela peut consister à encastrier un ennemi dans un bloc de glace, ou lui tirer une flèche éblouissante dans la figure. C'est toujours temporaire cependant : l'adversaire se libérera si tu lui en laisses le temps, mais cela peut te donner l'opportunité dont tu as besoin pour t'en débarrasser ou pour fuir.

SUBMERGER UN ADVERSAIRE VULNÉRABLE

Quand tu **submerges un adversaire vulnérable**, jette *+Dangereux*. Sur une réussite, le combat est terminé. Il est vaincu. Sur un 10+, choisis une option. Sur un 7-9, choisis-en deux.

- Tu **encaisses un coup puissant**
- Tu fais plus mal à ton adversaire que tu ne le souhaitais
- Tu causes des dommages collatéraux importants

C'est une manœuvre très puissante : un moyen pour un PJ de mettre un terme à un combat contre un ennemi, quel que soit le nombre d'états émotionnels qu'il a déjà coché. Tu ouvres le feu, faisant pleuvoir attaque après attaque sur un ennemi pour le vaincre ou le conduire à capituler.

Le mot «adversaire vulnérable» est important : il faut que dans la fiction, l'adversaire soit perçu comme vulnérable. Il peut l'être par nature : un super-vilain de second ordre par exemple. Ou bien est-ce un super-vilain normalement très dangereux mais qui a déjà subi des attaques qui l'ont ébranlé, dont une vulnérabilité a été découverte, ou encore qui a été dupé ou pris au dépourvu.

«Le combat est terminé» signifie littéralement cela : cet ennemi est inconscient, éliminé, vaincu, ou de quelque manière que ce soit incapable de continuer.

OPTIONS POUR SUBMERGER UN ADVERSAIRE VULNÉRABLE

Choisir *encaisser un coup puissant* signifie que la manœuvre **encaisser un coup puissant** se déclenche. Ton adversaire, bien que vulnérable, est parvenu à placer un coup bien ajusté avant de succomber.

Choisir *tu fais plus mal à ton adversaire que tu ne le souhaitais* signifie que ta nature dangereuse a surpassé ton self-contrôle. Par exemple, ton adversaire dans un duel psychique est devenu, au moins pour l'instant, un légume ; ou bien la décharge d'énergie massive que tu as projetée lui a fait perdre un bras ; ou encore, ton adversaire a tout simplement passé l'arme à gauche. Tu peux être sûr que cela aura des répercussions, en particulier quand les membres de ton groupe et les héros adultes en entendront parler.

Choisir *tu causes des dommages collatéraux importants* signifie que ton environnement est endommagé et que les personnes autour de toi sont mises en danger. Peut-être que l'onde de choc a détruit l'armature métallique d'une tour, qui est maintenant en train de s'effondrer. Peut-être que quand tu as dévasté la moitié de la rue avec une décharge radioactive, tes amis ont été pris dans l'explosion. C'est au MJ de dire ce qui est détruit et qui est touché.

PERSUADER QUELQU'UN

Quand tu tentes de **persuader quelqu'un qu'il est dans son intérêt d'agir de la manière dont tu le souhaites**, jette +Supérieur.

Si c'est un PNJ, sur un 10+ il est effectivement persuadé et agit en conséquence. Sur un 7-9, il a besoin d'une preuve tangible, tout de suite.

Si c'est un PJ, sur une réussite il peut cocher un potentiel ou modifier ses étiquettes s'il fait ce que tu souhaites. Sur un 10+, tu gagnes aussi de l'influence sur lui.

Provoquer quelqu'un consiste à le secouer pour l'amener à réagir ; **persuader quelqu'un** consiste à agiter une carotte devant lui pour l'amener où tu le souhaites. Tu n'essaies pas de le tromper ou de le faire agir sous le coup de la colère : tu lui donnes exactement ce qu'il veut en échange de l'acte que tu souhaites le voir accomplir.

Persuader quelqu'un n'est pas forcément une transaction concrète. Tu n'as pas forcément besoin de posséder quelque chose qu'il désire : tu parviens peut-être à déterminer quelle est cette chose, et tu lui proposes de lui dire comment l'obtenir. Dire à un aspirant héros qu'il doit vraiment tenir tête à la police corrompue s'il veut ressembler à un vrai héros déclenche bien cette manœuvre : tu lui offres un chemin vers son but.

Comme **provoquer**, quand tu déclenches cette manœuvre il faut bien que tu précises au MJ, en tant que joueur, ce que tu veux obtenir comme résultat (indépendamment de ce que ton personnage a dit dans la fiction).

OPTIONS POUR PERSUADER QUELQU'UN, DANS SON PROPRE INTÉRÊT

Quand un PNJ a *besoin d'une preuve tangible*, c'est qu'il a besoin que tu lui prouves que ce que tu proposes est réellement dans son intérêt. Tu dois apporter une preuve concrète ou faire une promesse crédible.

Quand tu utilises cette manœuvre sur un PJ, sur une réussite il choisit s'il coche un potentiel ou modifie ses étiquettes (et quelles étiquettes il modifie).

MANIFESTER OUVERTEMENT DE L'EMPATHIE

Quand tu **manifestes ouvertement de l'empathie** à quelqu'un, jette +Normal. Sur une réussite, il doit révéler une vulnérabilité ou cocher un état émotionnel. Sur un 10+, tu gagnes aussi de l'influence sur lui.

Manifester ouvertement de l'empathie avec quelqu'un consiste à créer un contact émotionnel profond avec quelqu'un, beaucoup plus que du simple réconfort. Tu peux réconforter quelqu'un en disant ce qu'il veut entendre. Manifester de l'empathie, c'est montrer que tu le comprends vraiment, que tu peux l'atteindre réellement sur le plan émotionnel.

Pour déclencher cette manœuvre, il faut agir ouvertement, en parler tout haut. Il ne suffit pas de ressentir de l'empathie : il faut le lui dire.

OPTIONS POUR «MANIFESTER DE L'EMPATHIE»

Quand tu obtiens une réussite, la cible de ta manœuvre choisit s'il révèle une vulnérabilité ou s'il coche un état émotionnel. S'il choisit de cocher un état émotionnel, c'est qu'il refuse de s'ouvrir à toi ou d'admettre qu'il a été touché, et cela le blesse. Il choisit quel état émotionnel il coche.

Dans le cas d'un PJ, s'il choisit de révéler une vulnérabilité, cela déclenche presque certainement la manœuvre d'équipe appropriée se trouvant sur son livret.

DÉFENDRE UNE CAUSE

Quand tu **défends une cause**, jette +Sauveur. Sur un 7-9, choisis une option. Sur un 10+, choisis-en deux.

- Les spectateurs ne peuvent pas continuer à faire ce qu'ils font actuellement
- Les spectateurs ne peuvent pas fuir sans s'occuper de toi d'abord
- Les spectateurs ne peuvent pas attaquer sans perdre leur statut ou une position avantageuse

Défendre une cause consiste à faire un discours héroïque face à des adversaires redoutables, à dire avec audace sa pensée profonde. Il s'agit de défendre un idéal face à quelqu'un qui est prêt à le détruire purement et simplement. Cela permet d'affecter ceux qui écoutent (au sens large), les empêchant de continuer une action qui menace cet idéal.

Défendre une cause s'appuie sur les paroles prononcées et sur qui écoute. Il n'y a aucun acte physique : on peut défendre une cause tout en étant ligoté sur une chaise.

OPTIONS POUR «DÉFENDRE UNE CAUSE»

Choisir *les spectateurs ne peuvent pas continuer à faire ce qu'ils font actuellement* permet d'interrompre une action en cours : par exemple un super-vilain qui était en train de programmer une bombe à retardement destinée à détruire une ville s'interrompt pour écouter. Mais cela ne permet pas de contrôler ce qu'il fera ensuite.

Choisir *les spectateurs ne peuvent pas fuir sans s'occuper de toi d'abord* signifie qu'ils doivent se confronter à toi avant de pouvoir s'échapper. Ils doivent répondre directement à ce que tu as dit avant de quitter la scène, et cela crée une opportunité d'enchaîner sur une autre manœuvre, ou de distraire leur attention.

Choisir *les spectateurs ne peuvent pas attaquer sans perdre leur statut ou une position avantageuse* signifie que s'ils choisissent de s'attaquer à toi, cela affecte la manière dont les autres les voient (leur statut) ou leur positionnement physique ou stratégique (position avantageuse).





CHAPITRE 7 : LE MJ

LE MJ

Si tu lis ces lignes, c'est que tu es probablement celui qui anime la partie. Tu es le **Maître de Jeu** : le MJ.

Les autres joueurs sont concentrés sur leur personnage. Leur rôle est de rendre ce personnage intéressant, fascinant, complexe.

Toi, tu es responsable d'à peu près tout le reste. C'est comme si tu étais cette entité cosmique qui tire les ficelles, contrôlant l'univers depuis son trône écarlate en poussant un rire hystérique de temps en temps.

C'est vraiment très cool.

Ton rôle est de lancer dans l'histoire des super-vilains diaboliques et dangereux, et de regarder les héros les vaincre. Ton rôle est de frapper les PJ's là où ça fait mal, et de te délecter des conflits que tu alimentes. Ton rôle est de les pousser à bout, et de voir ce qu'ils deviennent sous cette pression. Ton rôle est de surprendre les joueurs, de pousser les événements dans une direction qu'ils n'auraient jamais imaginée, et de t'éclater en découvrant ce qu'ils vont entreprendre.

COMMENT JE FAIS CA ?

Eh bien, ce chapitre est là pour répondre à cette question. Il va te dire ce que tu devrais faire pour animer des parties de **MASQUES**.

Avant de lire ce chapitre, assure-toi d'avoir bien lu tous les autres, afin de connaître tous les éléments principaux du jeu. Il n'est pas nécessaire d'avoir tout mémorisé, mais il faut que tu te sentes à l'aise avec tout le reste avant d'attaquer la dernière part du gâteau.

Ce chapitre va t'expliquer les règles à suivre pour ton côté de la conversation. Les **Objectifs** décrivent ce que tu devrais chercher à obtenir en animant le jeu. Les **Principes** te donnent les bonnes pratiques à respecter. Les **Actions de MJ** sont les actions spécifiques que tu peux accomplir en réponse aux choix des joueurs. Ensemble, ils permettent de rendre les parties de **MASQUES** marrantes, dramatiques et intéressantes en collant au thème et au style de la campagne.

Ce chapitre inclut aussi une myriade d'éléments importants, comme :

- Comment créer des super-vilains (page 141)
- Comment mettre le projecteur sur les éléments spécifiques de chaque livret de personnage (page 145)
- Comment favoriser un style super-héroïque, et comment gérer les scènes de combat (page 132)

De nouveau, il n'est pas nécessaire de mémoriser tout ce chapitre avant de jouer, alors n'essaie pas. Prévois de revenir à ce chapitre de temps en temps quand tu en ressentiras le besoin.

OBJECTIFS

Tes objectifs représentent ce que tu cherches spécifiquement à recréer.

- Donner à Halcyon City l'atmosphère d'une bande dessinée de super-héros
- Rendre super-héroïque la vie des personnages-joueurs
- Jouer pour découvrir ce qui va changer

DONNER À HALCYON CITY L'ATMOSPHÈRE D'UNE BANDE DESSINÉE DE SUPER-HÉROS

Halcyon City est un endroit fou, fantastique, incroyable, plein de monstres, de mutants d'extra-terrestres, de magiciens et bien plus encore. Il faut y aller à fond. S'en délecter ! Adorer ça ! **MASQUES** et Halcyon City sont basés sur des histoires qui prennent leur source dans l'art récurrent des comics ; utiliser les clichés et les techniques inhérentes à ce genre d'histoires là ne fera qu'apporter des choses positives à une partie de **MASQUES**. C'est ton job de faire que ta partie de **MASQUES** semble tout droit sortie de ta bande dessinée favorite, et le reste de ce chapitre te donne tous les outils dont tu as besoin pour cela.

RENDRE SUPER-HÉROÏQUE LA VIE DES PERSONNAGES-JOUEURS

Bien que beaucoup de PJs cherchent plutôt à vivre une vie normale et stable, il est de ton devoir de MJ de rendre leur vie trépidante et super-héroïque. **MASQUES** ne parle pas de personnages allant juste à la poste ou faisant les boutiques : il s'agit de personnages dont l'arrivée à la poste est interrompue par une attaque de super-vilains. Maintiens-les sur la sellette, rends leur vie intéressante et épique.

JOUER POUR DÉCOUVRIR CE QUI VA CHANGER

Personne ne sait exactement ce qui va arriver pendant la partie. Tu ne sais pas ce que les PJs vont devenir. Tu ne sais pas comment ils vont changer Halcyon City. C'est pour ça que vous jouez : parce que vous voulez le découvrir ! **MASQUES** est un jeu sur le changement, sur des jeunes qui grandissent, sur la ville réagissant et se transformant en réponse aux personnes y vivant. Ne prévois pas qu'une suite d'événements donnée va se dérouler d'une manière précise : prévois uniquement de stimuler et encourager les personnages et le cadre de l'histoire pour voir ce qu'ils deviennent.

DIS TOUJOURS...

Parfois, tu te retrouveras coincé entre différents objectifs, et tu ne sauras pas exactement comment avancer. Si tu te retrouves dans cette situation, alors dis toujours :

- Ce que les principes exigent
- Ce que les règles exigent
- Ce que ton honnêteté exige
- Ce que ta préparation exige

Les principes sont les chemins à suivre pour atteindre les objectifs, et les règles forment le squelette autour duquel tu construis tout le reste. Fie-toi aux règles et ne les enfreins pas. Si un personnage doit **encaisser un coup puissant**, fais-lui lancer les dés. Si un joueur obtient un échec, même après que son personnage ait mis son cœur à nu dans une scène déchirante, tu dois exécuter une action de MJ. Ne trafique pas le résultat des dés. Tiens-t'en aux règles, et elles te guideront vers une histoire intense.

Les règles mettent tout le monde à égalité : elles sont ouvertes et honnêtes. Il est de ta responsabilité de garder cette honnêteté dans tout ce que tu fais. Tu *n'es pas* supposé cacher une information critique aux PJs ou aux joueurs. Après tout, ils ne connaissent que ce que tu leur dis de la scène en cours et du monde autour d'eux. Si quelque chose est évident, n'espère pas qu'ils le devinent : dis-leur ! Si un joueur te pose une question sur quelque chose que leur PJ devrait savoir, ne sois pas évasif et ne fais pas de rétention d'information : réponds ou retourne-lui la question et fais-le répondre lui-même !

Cette franchise est importante surtout concernant l'information que tu es seul à détenir : les éléments que tu as préparés. Si tu prépares quelque chose à l'avance, comme un super-vilain ou un arc narratif, ne t'en écarter pas sans une bonne raison. Reste fidèle à la fiction que tu as établie. Si tu as créé un super-vilain avec l'action «Neutralise les super-pouvoirs aux alentours», alors va au bout. Ta préparation t'aide à rester honnête et assure la cohérence interne de ta version de Halcyon City.

TES PRINCIPES

Tu poursuis les objectifs, et les principes te disent comment les atteindre. Ce sont des règles (donc, ne les enfreins pas) mais c'est à toi de déterminer comment elles s'appliquent dans une situation spécifique. Suivre ces principes permet de produire les meilleures histoires de **MASQUES**. Respecte-les, et le jeu fonctionnera ! Ignore-les, et cela te sautera à la tête !

- Fais des descriptions évoquant des pages de comics
- Adresse-toi aux héros, pas aux joueurs
- Effectue ton action, mais sans le montrer
- Rends les menaces réelles
- Renonce pour mieux attaquer la prochaine fois
- Respecte la vie humaine
- Fais en sorte que les super-héros semblent exotiques, créatifs et cool
- Donne aux super-vilains des pulsions montrant leur humanité
- Montre des adultes puérils et irréfléchis
- Soutiens-les, mais seulement sous condition
- Pose des questions provocantes et construis sur les réponses
- Sois fan des PJs
- Interprète des PNJs qui essaient inlassablement d'imposer leur vision du monde
- Rappelle-leur les générations qui les ont précédés
- Pense entre les cases
- Parfois, laisse quelqu'un d'autre décider

FAIS DES DESCRIPTIONS ÉVOQUANT DES PAGES DE COMICS

Ne te contente pas de planter le décor : décris la première case de la page, ce que la case montre. Dis-nous comment la case change, ce que les personnes disent ou font. Pendant la partie, périodiquement, n'insère pas uniquement des descriptions des actions, mais décris à quoi la page de comics ressemble. Une case pourrait montrer le coup de poing, la suivante montrer l'ennemi volant dans les airs, la suivante montrer l'impact : décris chacune en séquence.

MASQUES provient de beaucoup de sources différentes, mais les bandes dessinées de super-héros y sont au cœur. Utilise leur style pour t'aider à faire des descriptions vibrantes, détaillées et intéressantes de la fiction. Pense à comment cela apparaîtrait sur la page, ce que tu aimerais voir sur la version bande dessinée de l'histoire. Des visuels excitants ! Des angles provocateurs ! Des cadrages attirants ! Pas des images statiques, pas uniquement des têtes qui parlent dans des cases.

ADRESSE-TOI AUX HÉROS, PAS AUX JOUEURS

L'histoire est centrée sur les héros, n'est-ce pas ? Ce sont eux qui font face aux professeurs qui adoreraient leur donner des heures de colle, même si ils *doivent absolument aller gérer ce problème de trou noir dans le ciel*, n'est-ce pas ? Donc ne t'adresse pas aux joueurs : adresse-toi aux gens qui sont réellement en train de traiter ces problèmes. Au lieu de dire « Joe, que fait Hornet ? », dis « Hornet, que fais-tu ? » Cela garde tout le monde concentré sur la fiction, sur les personnages, sur leurs épreuves et leurs triomphes.

Tu agis comme la lentille de ces personnages sur le monde. Dis-leur ce qu'ils voient, ce qu'ils entendent, ce qu'ils savent, pleinement et vraiment. « Source Code est beaucoup plus près du terminal d'ordinateur que toi ; il est évident qu'elle va arriver avant toi, à moins que tu ne trouves quelque chose à faire. Que fais-tu, Hornet ? » Ne les laisse jamais se débattre par manque d'information.

EFFECTUE TON ACTION, MAIS SANS LE MONTRER

Quand tu accomplis une action, ne dis pas son nom. Décris ce qui arrive, dis ce que les personnages voient, entendent ou sentent, mais ne dis pas exactement quelle action tu as sélectionnée. Dis « Oh-oh, tu jettes cette voiture sur Carnage, mais elle l'envoie juste valser plus loin. La voiture atterrit sur le camion de pompiers qui lutte contre l'incendie et le renverse. Sans eau pour le contenir, c'est comme si le feu devenait vivant ; et vous savez qu'il y a toujours des personnes à l'intérieur ! » Ne dites pas « Je mets des innocents en danger ! »

Parfois tu dois quand même amener l'effet mécanique d'une action que tu viens d'effectuer, comme par exemple donner ou prendre de l'influence, pour infliger un état émotionnel ; mais formule-le dans la fiction. Dis : « Nano te nargue, énumérant en détail tous tes échecs, et tu peux sentir ton sang bouillir ; coche l'état Furieux. » Ne dis pas « Nano t'inflige un état émotionnel. »

RENDS LES MENACES RÉELLES

Les histoires de super-héros consistent souvent à empêcher des événements terribles de se produire. Mais cela devient vite ennuyeux si les menaces ne sont pas vraiment menaçantes. Crée des menaces de grande envergure : le meilleur moyen de le faire est souvent d'aller chercher des éléments simples et personnels. Un super-vilain menace de faire de ton meilleur ami son apprenti ? C'est une menace réelle.

Le deuxième élément permettant de rendre les menaces réelles est de parfois les mettre à exécution, durement. Si les PJs agissent pour arrêter une menace, et que les jets de dés vont dans leur sens, très bien - vous jouez pour découvrir ce qui va changer, et ils en sont venus à bout. Mais en cas d'échec aux dés, ou si par leurs actions ils te donnent une opportunité en or, alors mets la menace à exécution. Va au bout.

RENONCE POUR MIEUX ATTAQUER LA PROCHAINE FOIS

Dans **MASQUES**, beaucoup de personnages que vous jouez sont des opposants directs des PJs. Ce sont des super-vilains qui échafaudent des plans ignobles ; ce sont des monstres déchaînés. On peut être tenté de les faire poursuivre leur but aveuglément jusqu'à la victoire ou la défaite.

Résiste à cette tentation. Les super-vilains ne font pas toujours preuve d'une détermination quasi suicidaire. Ils abandonnent. Ils s'enfuient. S'il est évident qu'ils vont perdre, ils fuient et attendent une autre opportunité. Toutes les bagarres n'ont pas besoin d'aller jusqu'au bout : une bagarre interrompue laisse des éléments à résoudre par la suite.

Cela vaut aussi pour les scènes d'interaction sociale. Un héros dominateur qui essaie de pousser un PJ à voir le monde à sa façon ne devrait pas essayer d'y arriver coûte que coûte à chaque fois : il doit parfois, voire souvent, être capable de renoncer pour revenir à la charge par la suite.

RESPECTE LA VIE HUMAINE

Les gens *ont de l'importance*. Leurs vies sont précieuses. Cela signifie que tes histoires ne devraient pas inclure la mort ou des meurtres en masse. Ne tue jamais des gens uniquement pour montrer que la situation est dangereuse. Cela devrait être réservé à des moments dramatiques, qu'un adversaire trouve opportun de prendre des vies humaines. Cela signifie aussi que chaque fois qu'un immeuble ou qu'une partie de la ville est en danger, tu devrais immédiatement identifier les personnes mises en danger, afin que les héros puissent les sauver.

Les gens normaux ont de l'importance, aussi. On n'a pas besoin d'être un demi-dieu pour mériter de figurer à un moment au premier plan. Les parents, les professeurs, les frères et sœurs, les officiers de police, les bibliothécaires, les avocats : ce sont tous *des gens*, pas uniquement des caricatures. Il faut les dépeindre comme des personnes, avec leur propre vie, leurs objectifs, leurs désirs et leurs pulsions. Ils peuvent donner un coup de main aux PJs, et il peuvent leur faire obstacle. Ainsi, quand une situation les met en danger, c'est une *personne* qui est en danger.

FAIS EN SORTE QUE LES SUPER-HÉROS SEMBLENT EXOTIQUES, CRÉATIFS ET COOL

Le surhumain doit être dépeint comme tel : surhumain. Au-delà du banal, au-delà du normal. Étrange, excitant, bizarre, magique. Halcyon City doit être extraordinaire. Quelle importance a le réalisme dans un contexte de super-pouvoirs et d'intrigues ? Il ne faut pas hésiter à imaginer des trucs fous : une femme qui peut projeter son esprit dans des bâtiments, les posséder et les animer ; un type constitué d'imagination pure, capable de transformer son corps selon sa fantaisie, mais dont la substance est éthérée, à la frontière de l'existence ; un robot extra-terrestre, alimenté par un soleil miniature, et recherchant l'amour...

Il faut rendre tes personnages surhumains vraiment super. Il n'y a rien de plus ennuyeux que «juste un autre type invulnérable et super fort» dans une histoire de super-héros.

DONNE AUX SUPER-VILAINS DES PULSIONS MONTRANT LEUR HUMANITÉ

Tous les super-vilains sont d'une certaine manière des *gens*. S'ils ne le sont pas, ce ne sont pas réellement des super-vilains : un Tyrannosaure robot est fantastique à combattre une fois, mais pas en tant que super-vilain récurrent ; à moins qu'il soit intelligent, avec des désirs, des incertitudes, des peurs, et plus. Les super-vilains peuvent être excessifs, terrifiants, affreux, et criminels, mais ils restent *humains* ; même les robots, les extra-terrestres, etc.

Il faut donc donner à chaque super-vilain une pulsion qui représente leur humanité profonde. Les pulsions sont des énoncés d'intentions à l'infinitif : «Sauver la vie de ma sœur par tous les moyens» ; «Discréditer les héros factices et indignes» ; «Faire payer les gens qui m'ont torturé» ... Aucun super-vilain ne devrait vouloir conquérir le monde juste parce qu'il en a envie : ils veulent conquérir le monde pour une *raison précise*.

MONTRE DES ADULTES PUÉRILS ET IRRÉFLÉCHIS

Il est tentant d'interpréter les adultes comme des personnes plus sages et plus intelligentes que les PJs ; mais cela devient très vite frustrant pour les PJs. Il faut plutôt mettre en avant un comportement puéril et irréfléchi : bien qu'ils soient plus âgés, plus expérimentés, cela ne veut pas dire qu'ils sont irréprochables, loin de là. Ils sont persuadés d'avoir raison et souvent ils campent sur leurs positions quoiqu'on leur dise, allant jusqu'à nier l'évidence.

Le point central de ce principe est de rendre les adultes imparfaits de la même manière que les PJs sont eux-mêmes imparfaits. Les adultes peuvent avoir une meilleure idée de qui ils sont que les PJs, mais cela ne signifie pas qu'ils prennent toujours des décisions intelligentes. Même les mentors des PJs, ou les plus grands héros de la ville, sont faillibles. La seule manière pour les PJs de mûrir est de voir que les adultes sont aussi imparfaits qu'eux-mêmes.

SOUTIENS-LES, MAIS SEULEMENT SOUS CONDITION

Certains adultes dans *MASQUES* peuvent être aimables, protecteurs et d'un grand soutien, mais probablement qu'ils pensent toujours savoir qui les PJs devraient devenir, et ils agiront pour faire valoir leur opinion. Ils peuvent aider les PJs, mais toujours dans une tentative d'emmener les PJs là où ils le souhaitent. Si les PJs refusent de remplir les conditions, les PNJs feront connaître leur mécontentement, par des tirades colériques ou par des regards désapprobateurs à peine voilés.

Le soutien que la plupart des PJs vont rechercher sera inévitablement apporté sous réserve d'un comportement attendu. Avec le temps, il peut devenir possible de gagner le soutien inconditionnel de quelqu'un ; mais ce sera une longue route. Fais en sorte que les PJs soient amenés à choisir entre se débrouiller tout seuls ou être soumis aux règles et à l'approbation de quelqu'un d'autre.

POSE DES QUESTIONS PROVOCANTES ET CONSTRUIS SUR LES RÉPONSES

Pose souvent des questions aux PJs. Quand tu es curieux de savoir quelque chose et que l'un d'eux devrait le savoir, pose-lui la question. Pose des questions ciblées, provocantes et

tendancieuses. Ne dis pas «Y a-t-il quelqu'un dans ta classe que tu apprécies ?» mais dis plutôt «Quelqu'un dans ta classe est ton meilleur ami. Qui est-ce ?» Ne dis pas «As-tu déjà été vaincu par un super-vilain ?» mais plutôt «Comment Vortex t'a-t-il si sérieusement battu lors de votre dernière confrontation ?»

Pose seulement des questions provocantes auxquelles les PJs devraient pouvoir répondre. Ne pas demander «Quel est le plan sournois du super-vilain ?» à moins qu'il soit crédible, d'une manière ou d'une autre, qu'il soit au courant.

Souviens-toi des réponses, garde à l'esprit qu'ils nourrissent la fiction, et appuie-toi dessus par la suite. Ces réponses sont à présent *vraies* dans la fiction, et chose importante, le PJ qui t'a donné cette réponse se sent maintenant concerné : c'était sa réponse. Ne laisse pas traîner ces éléments cruciaux. Construis par-dessus.

SOIS FAN DES PJS

Les personnages principaux d'un jeu de **MASQUES** sont toujours les PJs. Aucun PNJ n'est jamais aussi important que les PJs. Et toi, en tant que public spectateur de leur histoire, tu es toujours plus intéressé par leur histoire que par l'histoire de qui que ce soit d'autre.

Quand tu dis ce qui va se passer ensuite, pense-y avec l'œil d'un fan. Que voudrais-tu voir se produire ensuite ? Voudrais-tu réellement voir le Protégé, un combattant incroyablement expert, avoir l'air d'un idiot maladroit ? Voudrais-tu réellement voir le Transformé être immédiatement accepté et immédiatement aimé, sans aucune épreuve ni aucun tourment ?

Être un fan signifie que tu veux que les PJs soient formidables, mais en même temps qu'ils soient sous pression. Cela va ensemble ! Mettre de la pression sur les PJs leur donne une chance d'être formidables. Mais cela signifie que tu ne veux pas qu'ils passent pour des crétins, qu'ils semblent incompetents ou quelque chose dans le genre. Ruiner le concept du personnage, ou lui enlever ce qui le rend cool est le summum de ce que tu peux faire pour *ne pas* être un fan.

INTERPRÈTE DES PNJS QUI ESSAIENT INLISSABLEMENT D'IMPOSER LEUR VISION DU MONDE

Les PNJs ont tous une idée de qui les PJs devraient être. Ils ne se contentent pas de retenir leur approbation jusqu'à ce que les PJs agissent comme ils le veulent : ils prennent activement des mesures pour changer et transformer les PJs. Peu importe que les PJs veuillent changer ; ils vont marteler leur opinion quoiqu'il arrive.

Les super-vilains sont parfaits pour cela. Ils veulent que les PJs se dévalorisent à leurs propres yeux, ou qu'ils adoptent leur idéologie. Les PJs ne vont pas forcément souhaiter leur approbation... mais cela ne signifie pas que les super-vilains ne vont pas essayer d'imposer leur vision du monde de manière systématique et brutale.

Mécaniquement, cela revient à dire aux PJs qui ils sont et comment le monde fonctionne, et donc à modifier leurs étiquettes, entre autres choses. Aussi longtemps que les PNJs essaient d'affecter les PJs, pour le meilleur ou pour le pire, ils font leur job.

RAPPELE-LEUR LES GÉNÉRATIONS QUI LES ONT PRÉCÉDÉS

Halcyon City a eu plusieurs générations de héros. La ville s'est édifiée sur les épaules de ceux qui vinrent avant : leurs triomphes, leurs erreurs, leurs succès, leurs échecs. Beaucoup de ces personnages sont toujours présents dans Halcyon City aujourd'hui. Les problèmes actuels ont leurs origines dans le passé, aussi, dans les générations précédentes et leurs défauts.

Ne laisse jamais les PJs oublier qu'il y a eu plusieurs générations avant eux, que ces personnages ont formé le monde dans lequel les PJs vivent aujourd'hui, et que dans beaucoup de cas, ces générations plus anciennes sont toujours au pouvoir. Les PJs ne sont pas des pionniers : ce sont les habitants d'un monde déjà exploré et colonisé.

PENSE ENTRE LES CASES

Penser entre les cases signifie penser à ce qui se passe entre les événements qui sont narrés autour de la table. Halcyon City vit et respire ; les super-vilains conçoivent des plans diaboliques, les héros continuent de les mettre en échec, et la vie continue. La clef pour rendre votre Halcyon City vivante est de faire en sorte que des événements continuent de se produire, qu'ils soient évoqués d'abord dans la conversation ou pas.

N'effectue pas tes actions en te basant uniquement sur ce qui a déjà été établi autour de la



table. Fie-toi aussi à ce qui peut s'être passé entre deux cases de la bande dessinée. S'il est logique que le mentor du Protégé ait fait sa propre tentative de mettre fin aux agissements du Magus, alors choisis ton action en fonction de cela, en insérant cet élément dans la fiction. S'il est logique que la Reine de l'Effroi ait travaillé à neutraliser les dangereux pouvoirs de l'Héritier, choisis ton action en fonction de cela aussi.

PARFOIS, LAISSE QUELQU'UN D'AUTRE DÉCIDER

Parfois, tu dois décider de ce qui va arriver ensuite, mais tu as du mal à trouver une idée. «L'Auguste va-t-il être d'accord avec le plan de Hornet de s'attaquer à Satin ?» «Cocou va-t-il tenter de posséder la sœur de Grasshopper avant qu'elle ne rentre à la maison ?» Dans ces cas-là, tu peux faire le choix de laisser quelqu'un d'autre décider. Tu as quatre possibilités : les manœuvres, les actions de MJ, les joueurs, les personnages, et les arcs narratifs.

Tu peux interpréter l'action en termes de manœuvres de base ou en termes d'actions de MJ. Si tu parviens à trouver une manœuvre ou une action de MJ qui va bien, cela devrait t'aider à lever ton incertitude : fais juste ce que la manœuvre ou l'action dit. «L'Auguste va-t-il être d'accord avec le plan de Hornet pour vaincre Satin ?» «Oui, tant que Hornet accepte de cesser de s'entraîner avec Mantis et de venir s'entraîner avec lui à la place. Il soutient Hornet sous condition.»

Pour laisser un joueur décider, pose-lui une question sur ce qu'il s'apprête à faire exactement. Mets-le sous pression jusqu'à ce qu'il fasse quelque chose qui résolve l'incertitude. «L'Auguste va-t-il être d'accord avec le plan de Hornet pour vaincre Satin ? Quelqu'un devrait **le provoquer** ou **percer son masque** pour le découvrir !»

Pour laisser un PNJ décider, regarde ses pulsions et ses actions : si l'une de ses pulsions ou l'une de ses actions suggère une solution, utilise-la. «L'Auguste va-t-il être d'accord avec le plan de Hornet pour vaincre Satin ? L'Auguste a la pulsion *Protéger et servir Halcyon City quel qu'en soit le coût*. Donc oui, il est d'accord avec le plan permettant de sauver Halcyon City des griffes de Satin.»

Pour laisser un arc narratif décider, regarde tes arcs narratifs et tes accroches, et regarde si tu peux les utiliser pour répondre à la question. «L'Auguste va-t-il être d'accord avec le plan de Hornet pour vaincre Satin ? L'Auguste est une accroche pour Hornet, la tirant vers Sauveur. Il acceptera si dans son plan Hornet met l'accent sur le sauvetage des personnes et pas sur l'idée de battre Satin.»

TES ACTIONS

Tes objectifs indiquent ce que tu cherches à faire et tes principes sont les chemins à suivre et les garde-fous permettant d'accomplir tes objectifs. Tes actions sont, elles, les choses concrètes que tu dis ou fais durant le jeu. Ce sont les marches que tu gravis pour atteindre tes objectifs.

Souvent, il suffit de laisser les joueurs dire ce qu'ils font et de t'astreindre à déterminer quelles manœuvres ils déclenchent. S'ils obtiennent une réussite, les manœuvres t'indiquent en général ce qui se passe ensuite. Mais parfois cela ne suffit pas : quand ils ratent un jet de dé et que tu dois donc effectuer une action méchante ; quand personne ne déclenche une manœuvre, et qu'ils te regardent tous en ayant l'air d'attendre quelque chose ; ou quand tu viens de réaliser que tu devrais effectuer une action à la suite d'un événement qui vient de se produire.

ACTIONS GENTILES OU ACTIONS MÉCHANTES

Dans cet ouvrage, nous avons déjà fait référence aux **actions méchantes**, ce qui implique qu'il y ait des **actions gentilles**. La dureté ou la gentillesse d'une manœuvre se mesure à la manière dont change la fiction : de manière simple et brutale ou de manière légère et subtile. Les **actions gentilles** *préparent le terrain* pour des actions méchantes ; il est encore possible d'agir pour éviter que se déclenche une action méchante. Les **actions méchantes** *ont un effet immédiat sur la fiction* et surtout, *ne peuvent être contrecarrées*.

En tant que MJ, tu peux décider à quel point chacune de tes actions sera gentille ou méchante. Garde cependant bien à l'esprit tes objectifs et tes principes. Si tu fais des actions méchantes tout le temps, c'est que tu *n'es pas un fan des PJs*. Si tu utilises des actions gentilles tout le temps, c'est que tu *ne rends pas les menaces réelles*.

EXEMPLES D'ACTIONS GENTILES

En arrivant à la base, tu sens tout de suite que quelque chose ne va pas. La porte n'est pas verrouillée, et l'éclairage intérieur vacille. Tu regardes autour de toi, mais tu ne vois personne. Que fais-tu ?

Quand tu arrives à la maison, ta mère t'attend, assise dans son fauteuil. La télévision est allumée, montrant tes exploits récents. Elle n'est cependant pas en train de la regarder : ses yeux sont verrouillés sur toi. Elle dit : «Eh bien ? Peux-tu m'expliquer ton comportement ?»

EXEMPLES D'ACTIONS MÉCHANTES

En arrivant à la base, tu sens tout de suite que quelque chose ne va pas. La porte n'est pas verrouillée, et l'éclairage intérieur vacille. Soudain, Shell se précipite dehors et te frappe à la poitrine. **Encaisse un coup puissant**, et puis... que fais-tu ensuite ?

Quand tu rentres à la maison, ta mère t'attend, assise dans son fauteuil. La télé est allumée, montrant tes exploits récents. Elle n'est cependant pas en train de la regarder : ses yeux sont verrouillés sur toi. Elle dit : «J'ai honte de ton attitude ce soir. Tu n'as pas agi comme un héros - tu as agi comme un voyou.» Elle réduit ton étiquette Sauveur et augmente Dangereux. Que fais-tu ?

FAIS UNE ACTION QUAND...

Tu fais une action - aussi gentille ou méchante que tu le souhaites - quand :

...il y a une accalmie dans la conversation.

...un joueur rate un jet.

...un joueur t'offre une opportunité en or.

Tu es l'Éditeur en Chef, chargé de rendre l'histoire intéressante. Quand tout le monde regarde autour de soi, se demandant ce qui devrait se passer ensuite... quand la conversation cale... c'est le signal. Interviens. Fais se produire quelque chose. Tu peux en général te contenter d'actions gentilles dans ce cas-là.

Tu es la Voix du Destin, chargé d'interpréter les échecs aux jets. Quand quelqu'un obtient un échec en jetant des dés, tu es l'autorité ultime pour dire ce qui se produit. Quelle que soit l'action que tu choisis de faire, elle doit découler de la fiction, en fonction de ce qui s'est passé précédemment et des circonstances de l'échec. Si la manœuvre indique ce qui se passe en cas d'échec, suis cette ligne directrice. Sinon, choisis l'action de MJ qui te semble la plus adaptée à la situation, gentille ou méchante comme tu le souhaites.

Tu es le Gardien de la Continuité, chargé de suivre la fiction et de saisir les opportunités. Quand quelqu'un fait quelque chose qui te suggère une action, fais-la. Si un PJ charge Dominus, l'être divin voyageur du temps, il doit s'attendre à s'en prendre une ! Quand la fiction suggère une action de MJ, à toi de la faire.

ACTIONS DE MJ DE BASE

Voici tes actions de base, avec quelques détails sur chacune :

- Inflige un état émotionnel
- Donne de l'influence sur quelqu'un
- Rassemble-les
- Capture quelqu'un
- Mets des innocents en danger
- Montre le coût des dommages collatéraux
- Révèle le futur, subtilement ou directement
- Annonce des menaces surgissant hors champ
- Fais-leur payer le prix de leur victoire
- Retourne leur action contre eux
- Indique-leur les conséquences et demande-leur ce qu'ils font
- Dis-leur qui ils sont ou qui ils devraient être
- Amène un PNJ à une décision inconsidérée ou à une conclusion hâtive
- Active les inconvénients de leurs pouvoirs et de leurs relations
- Fais une action correspondant à un livret de personnage
- Fais une action d'un super-vilain
- Après chaque action, pose la question : «Que faites-vous ?» ou «Que fais-tu ?»

INFLIGE UN ÉTAT ÉMOTIONNEL

Les jeunes héros mènent des vies éprouvantes ! **Inflige un état émotionnel** pour montrer à quel point la pression monte et à quel point un PJ est affecté par ce qui lui arrive. Infliger un état émotionnel nourrit toujours la fiction. Quand tu **infliges un état émotionnel**, tu devrais seulement dire au PJ quel état il doit cocher si tu en as une idée très claire.

Toro, tu déclenches un déluge de coups sur Vanquish, mais il n'est affecté par aucun. Quand tu as fini, tu halètes, tes poings te font mal et il te rit au nez. Coche l'état émotionnel Effrayé. Que fais-tu ?

Huma, tes paroles de réconfort tombent à plat - Iconoclaste te regarde avec mépris. «Tu ne sais pas de quoi tu parles. Tu n'es qu'un gamin.», dit-elle. Coche un état émotionnel, de ton choix. Que fais-tu ?

DONNE DE L'INFLUENCE SUR QUELQU'UN

Les jeunes héros sont souvent vulnérables. Ils s'ouvrent à quelqu'un et découvrent qu'ils sont affectés par les paroles de quelqu'un qu'ils croyaient pouvoir ignorer. C'est toi qui viens de **donner de l'influence sur quelqu'un**. En faisant cela, tu indiques que les PJs n'ont pas autant de contrôle sur leurs émotions qu'ils le voudraient... qu'ils ne peuvent pas toujours choisir quelles paroles ont de l'importance à leurs yeux.

Sureshot, tu essaies de percer le masque de Champion, mais tu es un peu distrait - *c'est Champion* ! «Tout va bien, c'est normal d'être un peu ébloui.» Dit-il en remarquant l'expression de ton visage. «J'adore rencontrer un fan.» Il pense que tu es simplement un admirateur ! Il gagne de l'**influence sur toi**, mais il en avait déjà - augmente ton étiquette Normal au détriment de ton étiquette Sauveur. Que fais-tu ?

Vertex, tu essaies de te détourner de White Cobra, genre «elle ne sait pas ce qu'elle dit !», mais cela ne marche pas. Ses paroles t'ont atteint. «Je peux t'aider, petit. Je peux te rendre meilleur que tu n'as jamais imaginé.» Elle gagne de l'**influence sur toi**. Elle l'avait perdue, mais maintenant c'est revenu, et tu restes figé. Que fais-tu ?

PNJs ADULTES ET INFLUENCE

Les PNJs adultes ont par défaut de l'influence sur les PJs, mais ils peuvent la perdre si les PJs rejettent leur influence. Les PNJs jeunes peuvent aussi gagner de l'influence sur les PJs. Quand un PNJ gagne de l'influence sur un PJ sur lequel il a déjà de l'influence, le PNJ modifie immédiatement une étiquette du PJ au détriment d'une autre, sans que le PJ puisse intervenir (il ne peut pas **rejeter l'influence**).

RASSEMBLE-LES

Les jeunes héros vont souvent se séparer. Ils ont chacun leurs affaires personnelles à gérer, leurs propres intérêts et leurs propres réflexions à poursuivre. C'est ton job de les rassembler et de connecter les éléments disparates de leurs vies afin qu'ils soient amenés à se rencontrer à nouveau, à des endroits curieux et de manière surprenante. Tu n'as pas besoin de faire en sorte qu'ils s'aiment, mais tu dois les diriger les uns vers les autres.

Grasshopper, ta sœur s'élançe vers Huma et tend son petit carnet de poche. «Pourriez-vous... pourriez-vous le signer ?» dit-elle, ses yeux scintillants d'espoir, d'émerveillement et d'adoration. «Vous êtes mon héros favori !» Que fais-tu ?

Toro, tu lis le fichier qu'Ursa t'a envoyé, et tu réalises qu'il attribue la responsabilité de ta création à Crystal Corp., la même compagnie que Mantis, le mentor de Hornet, a possédée par le passé. Mantis était-elle au courant de cela ? Et Hornet ? Que fais-tu ?

CAPTURE QUELQU'UN

Enferme quelqu'un. Mets-le dans une situation dangereuse, sans issue claire. Fais-le aux PJs, ou à quelqu'un qui a de l'importance pour les PJs. Parfois tu peux même juste capturer un personnage, un super-vilain l'emmenant à un repaire secret ou quelque chose de similaire. Quand tu **captures quelqu'un**, tu augmentes les enjeux, donnant aux héros l'occasion d'être des héros et de sauver leur ami.

Sureshot, la porte est bloquée par le feu, et tu es au huitième étage - sauter serait de la folie. Pendant ce temps, Satin est toujours en train d'avancer vers toi, apparemment insensible aux flammes. Que fais-tu ?

Fission, tu te réveilles après que tes pouvoirs t'aient assommé, et tu es ligoté, retenu à l'intérieur d'un laboratoire. Des cordons bizarres sont plantés dans tes bras, aspirant de l'énergie à travers ta peau ; tu te sens faible, certainement pas assez fort pour te défaire de tes entraves. Au-dessus de toi, Rosa Rook te regarde à travers une vitre épaisse. Que fais-tu ?

METS DES INNOCENTS EN DANGER

Halcyon City est peuplée d'une foule d'innocents qui peuvent être utilisés dans les conflits fréquents entre surhumains. Ils n'y sont pas immunisés, loin de là. C'est pourquoi on a besoin de héros : pour assurer la sécurité des personnes. Quand Carnage projette une voiture, elle doit atterrir quelque part, et cela signifie que des personnes sont mises en danger. **Mettre des innocents en danger** augmente les enjeux et donne une chance aux héros d'être des héros.

Hornet, par le haut-parleur de son robot, tu entends Fanboy rire nerveusement tandis que la poitrine de la machine s'ouvre pour dévoiler un compte à rebours. Il y a une bombe à l'intérieur, et cet immeuble est toujours plein de gens ! Que fais-tu ?

Rex, tu vois Troll commençant à choisir des gens dans la rue pour les lancer par-dessus son épaule. Il est probablement juste en train d'essayer de te ralentir, bien que clairement il se moque que quiconque soit blessé. Que fais-tu ?

MONTRE LE CÔTÉ DES DOMMAGES COLLATÉRAUX

Il est facile de passer sous silence et d'ignorer que des immeubles sont détruits, que des voitures sont écrabouillées, que le bitume des rues est déchiré. Halcyon City est devenue très efficace pour nettoyer ce type de destruction, après tout. Mais cela ne signifie pas que quelqu'un ne vient pas voir les PJs pour leur demander d'assumer leurs responsabilités pour les dommages qu'ils ont causés ; en particulier quand il s'agit de personnes ou de bâtiments importants. Montre-leur le coût et les sanctions occasionnées par le fait d'avoir laissé cela arriver.

Skysong, quand tu reviens à ton vaisseau de cristal, tu vois des agents de l'A.E.G.I.S. en train de l'immobiliser à l'aide de grosses courroies. L'agent commandant explique qu'après ta dernière promenade dans la ville, où tu as démolé tous ces gratte-ciels, ils confisquent ton vaisseau. Que fais-tu ?

Dusk, tu as terrassé le Magus, mais la foule te regarde avec horreur. Ils sont silencieux, et tu peux entendre quelques-uns des murmures : ils se rappellent quand tu as détruit Freedom Plaza, et ils sont terrifiés par toi. Leur regard... tu ne peux t'empêcher de te sentir un danger pour eux. Que fais-tu ? Acceptes-tu la vision qu'ils ont de toi ?

RÉVÈLE LE FUTUR, SUBILEMENT OU DIRECTEMENT

Les personnages de **MASQUES** sont le futur de cette ville. Ils vont déterminer ce que Halcyon City va devenir. Alors, continue de leur montrer le futur et les voies sur lesquelles ils se trouvent. Parfois tu peux faire cela de manière simple et directe comme dans un comic book - littéralement, en leur montrant leur futur à travers des portails temporels ou des versions futures d'eux-mêmes ou autre. Mais à d'autres moments tu peux le faire indirectement, à travers des personnes contemporaines qui peuvent représenter ce qu'ils sont en train de devenir.

Hornet, après que tu aies crié sur Mantis, tu pars en claquant la porte pour aller mettre tes vêtements civils. Juste avant que tu quittes la base, tu regardes en arrière et tu vois ton mentor assise devant son ordinateur. Elle semble... plus fatiguée que tu ne l'as jamais vue. Épuisée. Triste. À ce moment-là elle te voit la regarder, elle revient à elle et les traits de son visage se durcissent. Que fais-tu ?

Fission, le portail temporel s'embrase et tu vois quelqu'un le traverser. C'est... toi. Cette version de toi est chauve, couverte de cicatrices et emplie d'un pouvoir intense... tu peux le sentir. L'énergie coule à travers tout son corps. Il se tourne vers toi et sourit, avec un regard terrifiant. «Salut, gamin. Je suis venu pour te sauver.» Que fais-tu ?

ANNONCE DES MENACES SURGISSANT HORS CHAMP

La vie continue à Halcyon City, même pendant que les héros gèrent d'autres problèmes. Entre les scènes, hors de la conversation, des super-vilains peuvent prendre des initiatives qui menacent les héros ou leurs intérêts. Quand tu dois faire une action, tu peux **annoncer ces menaces**. Attire l'attention sur elles. Montre un super-vilain gloussant de manière inquiétante, ou fais-leur faire des allusions voilées sur ce qu'ils ont fait ; ou annonce-le directement, publiquement. Les super-vilains peuvent aimer se donner en spectacle, après tout.

Huma, tu as vaincu Vanquish, et tu te tiens là dans ton moment héroïque, ton pied sur sa poitrine alors qu'il gît au sol... quand tu sens une vibration dans la poche dans laquelle tu ranges ton téléphone cellulaire. Quand tu y réponds subrepticement, tu entends la voix de ton père : «Rustam. C'est ton grand-père. Nous sommes à l'hôpital. Viens vite.» Que fais-tu ?

Grasshopper, alors que tu sors pour attaquer une journée banale, tu vois l'Hydre Bleue, une nuée de têtes reptiliennes bleues surgissant de son dos, ramassant une voiture comme si elle ne pesait rien. Elle crie assez fort pour amener tout le quartier, «Où es-tu, petit criquet ? Je sais que tu es là. Je te piste depuis un moment. Montre-toi !» Elle semble prête à projeter la voiture sur ta maison. Que fais-tu ?

FAIS-LEUR PAYER LE PRIX DE LEUR VICTOIRE

Tu peux offrir des moyens aux héros de sortir victorieux en faisant en sorte qu'un autre héros ou même un super-vilain leur fournisse une solution - mais toujours en leur en faisant payer le prix. Le super-vilain aidera seulement si on lui donne quelque chose que l'on ne devrait pas ; le héros offrira son aide, mais seulement si les PJ's acceptent qu'il dirige leur groupe.

Dusk, la Dame Faust tend sa main. «Je peux t'aider», dit-elle. «Je peux te donner le pouvoir dont tu as besoin pour combler les failles et renvoyer ce monstre hors de ton monde. Mais tu dois me donner quelque chose en échange - je veux que tu me fasses rentrer dans le Royaume de la Pénombre qui se trouve au-delà de ton portail.» Que fais-tu ?

Vertex, le Sauveur d'Argent entend ton appel à l'aide, mais il semble sceptique. «Je ne sais pas si je dois te croire, et honnêtement, je suis tenté de te laisser te débrouiller. Mais je vais venir avec toi si tu me promets de venir t'entraîner avec moi, à partir de maintenant, chaque jour.» Probablement que le Sauveur d'Argent va aussi gagner de l'influence sur toi. Que fais-tu ?

RETOURNE LEUR MANŒUVRE CONTRE EUX

Parfois, tout ce que tu as à faire pour effectuer une action, c'est de retourner une manœuvre qu'un PJ vient d'effectuer. Il a essayé de **percer le masque** de quelqu'un ? Très bien ! Perce le sien, en lui disant quelque chose de très désagréable. Il a essayé de **provoquer** quelqu'un ? Très bien ! Provoque-le, en lui disant de faire quelque chose d'affreux. Quand tu retournes une action contre eux, fais-le toujours comme si c'était un résultat de 10+.

Vertex, le résultat de tes efforts pour **provoquer** Grasshopper afin qu'elle sorte avec toi est que tu sembles beaucoup moins sûr de toi et vulnérable. Grasshopper, tu peux provoquer Vertex pour qu'il fasse ce que tu veux, comme si tu avais obtenu un 10+. Que fais-tu ?

Skysong, tu **perces le masque** de Kalka le Sang Primordial, mais elle est en rogne et garde un visage de pierre. Tu te retrouves à laisser voir beaucoup plus de choses sur ton visage qu'elle ne laisse voir sur le sien, et elle peut donc te poser quelques questions issues de la manœuvre **percer le masque**. Comment pourrait-elle faire pour que tu l'aides à vaincre Sablestar ?

INDIQUE-LEUR LES CONSÉQUENCES ET DEMANDE-LEUR CE QU'ILS FONT

Parfois, la voie de la victoire est claire - mais cela ne viendra pas sans encaisser quelques coups au passage. Tu peux toujours dire à un PJ ce qui va arriver exactement s'il suit une certaine voie, en lui donnant un choix difficile à faire ou en lui offrant une possibilité qu'il n'avait pas imaginée mais qui risque de mettre la pagaille. Cela augmente la tension autour de sa décision, tout en continuant de faire avancer l'histoire.

Toro, Arcknife s'en va, se précipitant au bout de la rue. Tu pourrais lui lancer quelque chose, mais il se déplace si vite que tu n'as aucune chance de le toucher. Ta seule option est de frapper violemment le sol pour envoyer une onde de choc le long de la rue et le faire tomber. Bien sûr, cela va détruire tout autour de toi. Que fais-tu ?

Sureshot, depuis ton perchoir au sommet d'un immeuble proche, tu as le Vorpall Integrator en ligne de mire : tu peux probablement le mettre hors d'état de nuire. Mais il est presque complètement chargé, et tu peux voir clairement Dusk se faire écraser par Tectonic Prime. Tu peux envoyer ta flèche dans l'une ou l'autre direction, mais tu as seulement le temps pour l'une ou pour l'autre. Que fais-tu ?

DIS-LEUR QUI ILS SONT OU QUI ILS DEVRAIENT ÊTRE

Les adultes et les autres PNJs qui ont de l'influence sur les PJs sont toujours en train de leur dire qui ils devraient être exactement. Comment agir. Quoi penser. Fais-le, et fais-le souvent. Dire aux PJs qui ils devraient être signifie presque toujours qu'ils doivent modifier leurs étiquettes ou rejeter l'influence du PNJ, et c'est exactement ce que tu veux : secouer leur sentiment d'identité.

Rex, Cygne te regarde avec dégoût. «Pfff... tu crois pouvoir me mettre hors course ? Pourquoi cela ne peut-il être quelqu'un de plus photogénique, espèce de monstre.» Elle augmente ton étiquette Différent au détriment de ton étiquette Normal. L'acceptes-tu ?

Skysong, ton oncle Warpstar te dit dans ta langue maternelle, «Je ne sais pas pourquoi tu restes là avec ces gens. Ce sont des demeurés, stupides et violents. Tu vauds bien plus que ça.» Il augmente ton étiquette Supérieur au détriment de ton étiquette Normal. L'acceptes-tu ?

AMÈNE UN PNJ À UNE DÉCISION INCONSIDÉRÉE OU À UNE CONCLUSION HÂTIVE

Les PNJs ne savent pas toujours ce qu'il y a de mieux à faire. Ils évaluent les situations rapidement et sévèrement et, quand ils en ont le pouvoir, ils agissent hâtivement. Ces décisions peuvent déclencher une pagaille monstre et donc des actions de MJ futures. N'hésite pas à profiter d'une opportunité qu'un PNJ arrive à une conclusion erronée.

Toro, tu te déplaces le long du couloir au côté de Arcknife, votre alliance précaire s'installant dans un silence mutuel, quand Wayfinder, le plus jeune des Exemplaires, apparaît. Il vous jette un regard et secoue la tête. «Ouais. J'ai lu ton dossier, Toro. Bien sûr que vous alliez faire équipe. C'est juste une question de temps, avant que tu deviennes un super-vilain.» Maintenant il charge vers vous en super-vitesse. Que fais-tu ?

Grasshopper, tu retires ton costume et tu rejoins les étudiants évacués maintenant que Power Sink a été capturé. Tu retrouves ta sœur, mais elle te regarde avec tristesse et dégoût. «Tu t'es enfuie», dit-elle. «Tu t'es enfuie et tu m'as laissée là. S'il n'y avait pas eu cette dame en vert, je serais morte, parce que tu t'es enfui. Je te hais !» Que fais-tu ?

ACTIVE LES INCONVÉNIENTS DE LEURS POUVOIRS ET DE LEURS RELATIONS

Chaque pouvoir a un inconvénient ; chaque relation vient avec ses responsabilités. Amène-les en jeu pour augmenter la pression sur les PJs. Si leurs pouvoirs nécessitent qu'ils aient un équipement spécifique, alors faire que cet équipement soit endommagé ou détruit peut leur mettre de sérieux bâtons dans les roues. Si le père d'un PJ est le chef du plus grand groupe de super-héros de la ville, les gens vont juger ce PJ selon les standards du père. Fais en sorte que les problèmes et les difficultés que les PJs rencontrent avec leur matériel ou leurs relations contrebalancent les bénéfices qu'ils en tirent.

Hornet, quand l'équipe et toi entrez dans la base des Exemplaires, tu dois presque immédiatement faire face à une personne de leur équipe de sécurité. «Vous êtes connu pour travailler avec Mantis», dit-elle. «Elle est considérée comme une menace potentielle par nos systèmes. Vous allez devoir attendre à l'extérieur.» Que fais-tu ?

Sureshot, tu parviens à placer quelques bonnes attaques sur Carlo l'Assassin tandis que vous vous battez, mais il met un coup de pied dans ton arc, le cassant en deux. Vous vous éloignez l'un de l'autre, mais ton arc maintenant inutile pend de ta main. Il sourit en sortant son propre arc et encoche une flèche. Que fais-tu ?

FAIS UNE ACTION CORRESPONDANT À UN LIVRET DE PERSONNAGE

Chaque livret de personnage a ses propres thèmes et problèmes à régler. Dans **DERRIÈRE LES MASQUES** à la page 145, tu trouveras les actions de MJ à utiliser avec chaque archétype pour braquer le projecteur sur ses spécificités. Tu peux choisir de faire ces actions à n'importe quel moment où tu aurais fait une autre action de MJ.

Exemple : Nova - Introduis des menaces auxquelles il est le seul à pouvoir s'attaquer

Fission, tandis que l'engin de Docteur Chaotix fait feu, un portail s'ouvre dans le ciel. Une énorme silhouette en descend, irradiant le pouvoir, des ailes translucides étranges émergeant de son dos. Il fait des signes de la main, et la matière même dont sont faits les gratte-ciels proches commence à former des statues gigantesques. Que fais-tu ?



Exemple : Étranger - Fais-lui recevoir une demande provenant de son monde d'origine

Skysong, ton oncle Warpstar arrive dans la pièce et t'attrape aux épaules. Il te parle de la voix mélodieuse de ton langage maternel. «Fils, tu dois rentrer à la maison avec moi, tout de suite - un des Keynomes a été déterré sur cette planète, et nous devons le récupérer avant que le Farlander le fasse.» Que fais-tu ?

FAIS UNE ACTION D'UN SUPER-VILAIN

Chaque super-vilain a une liste d'actions spécifiques. Tu apprendras comment les créer un peu plus tard dans ce chapitre. Tu peux effectuer ces actions à la place de n'importe quelle action de MJ, tant que le super-vilain est impliqué. Ces actions amplifient toujours la tension et braquent le projecteur sur les spécificités de ce super-vilain.

Exemple : Opale Sanglante - Guérir instantanément d'une blessure mortelle

Rex, tu percutes le dernier pilier et l'immeuble s'écroule sur Opale Sanglante. Mais tu es stupéfait de la voir sortir des décombres, ses blessures guérissant à vue d'œil. «Est-ce tout ce que tu sais faire ?», te dit-elle. Que fais-tu ?

Exemple : Ilijah l'Intrépide - Offrir de l'aide par une information ou un gadget

Dusk, Ilijah l'Intrépide lève les mains. «Attends, je suis juste venu discuter.», dit-il. Il sort un objet étrange en forme de diamant, brillant d'un éclat violet. «Tu peux utiliser ça pour aspirer de ton âme les énergies excédentaires provenant de la Porte de la Pénombre. Cela va retarder ta fin. Tout ce que tu as à faire est de m'aider à voler la Passerelle Quantique.» Que fais-tu ?

RÉACTIONS EN CHAÎNE

Les manœuvres dans **MASQUES** sont conçues pour faire boule de neige, le résultat d'une manœuvre étant le déclencheur d'une autre. En particulier, les succès partiels (7-9) font avancer la situation sans la résoudre. Les échecs aussi nécessitent souvent une réaction, et cette réaction déclenche d'autres manœuvres. C'est de cette manière que l'on obtient des scènes tendues, efficaces et intéressantes au cours du jeu.

En tant que MJ, tu contrôles à quel point les manœuvres font boule de neige. Certaines choses que tu peux dire déclencheront plus facilement que d'autres une réaction en chaîne de manœuvres de joueur : si par exemple tu captures un PJ, cela met un terme à la réaction en chaîne, tandis qu'ouvrir un portail qui lâche dans les rues des guerriers extra-terrestres va déclencher des manœuvres de la part des PJs.

Cette section met le projecteur sur certaines manœuvres qui sont conçues spécialement pour interagir entre elles.

MANOEUVRES DE SESSION

Dans **MASQUES**, il y a deux manœuvres de session qui se déclenchent une fois par session.

Au début de chaque session, le MJ ajoute un point d'équipe.

À la fin de chaque session, choisis une option :

- Tu t'es rapproché du groupe ou d'un membre du groupe : dis qui t'a fait te sentir le bienvenu ; donne de l'influence sur toi à ce personnage et libère-toi d'un état émotionnel ou coche un potentiel.
- Tu développes ton caractère, ta personnalité et/ou ton individualité : explique comment tu te vois à présent et pourquoi ; augmente une étiquette au détriment d'une autre.
- Tu t'es éloigné du groupe ou d'un membre du groupe : explique pourquoi tu te sens à l'écart ; choisis un membre du groupe : il perd son influence sur toi.

La manœuvre de début de session amorce la pompe, en garantissant que les PJs ont des points d'équipe à disposition. Le total est réinitialisé à 1 uniquement quand du temps a passé dans la fiction ; donc en début de session quand tu ajoutes un point d'équipe il peut déjà y en avoir, non dépensés lors de la session précédente.

La manœuvre de fin de session permet indirectement aux joueurs de revenir sur ce qui s'est passé au cours de la session. La manœuvre est effectuée par chaque PJ, mais c'est toi qui la déclenches. Assure-toi que le joueur énonce dans la fiction les raisons de son choix : il peut choisir pour des raisons mécaniques, mais cela devrait toujours avoir une signification dans la fiction.

Les options de fin de session devraient en priorité être dirigées vers d'autres membres du groupe. Rappelle-toi qu'un joueur peut toujours donner de l'influence à quelqu'un qui en a déjà - l'autre PJ augmente alors une étiquette au détriment d'une autre.

SCÈNES DE COMBAT

Des combats surviennent fréquemment dans **MASQUES**, il faut y être préparé en tant que MJ. Un combat fantastique peut être une des parties du jeu les plus divertissantes, mais cela peut aussi mettre tes compétences de MJ à rude épreuve. Tu dois gérer le projecteur et le flux de l'action, la tension croissante, les réactions des super-vilains... tous les éléments qui rendent une scène de combat amusante.

DIRIGER LES PROJECTEURS

Si tu dois gérer une scène de combat impliquant chaque membre de l'équipe et au moins un super-vilain, cela fait beaucoup de personnages entre lesquels rebondir. Ton job est de diriger le projecteur sur le personnage en vedette dans la case de comics en cours. En termes de jeu, cela signifie que tu as la responsabilité de déterminer qui agit à un instant donné, et donc qui a l'opportunité d'effectuer une manœuvre.

Quand tu dois gérer un combat comme cela, tu devrais en premier vérifier si les joueurs ont déclenché la manœuvre d'équipe principale : **quand le groupe se lance dans la bataille contre un adversaire dangereux**. Cette manœuvre tient compte du cas où les PJs sont désorganisés ou déstabilisés ; tu ne dois éviter de déclencher cette manœuvre que s'il est très clair qu'ils ne se sont pas lancés dans cette bataille en équipe. Cette manœuvre est cruciale pour mettre en place une scène de combat en la signalant comme telle et en ajoutant des points d'équipe à dépenser.

Quand les coups commencent à pleuvoir, rappelle-toi que tu es fan des PJs. Tu veux que chacun d'eux puisse montrer à quel point il est fantastique, à quel point il est génial, et tu ne veux pas que certains soient oubliés ou négligés par rapport à d'autres.

Ceci dit, il faut se concentrer là où l'action est intéressante. Tu n'as pas besoin de donner à chaque fois le même temps de parole à chaque joueur ; probablement même que tu ne devrais pas. Dans un comic book, tu ne voudrais pas que les cases soient sans cesse en train de basculer d'une vue à l'autre : tu veux que l'histoire reste suffisamment longtemps sur chaque personnage avant de passer au suivant.

TRAVAILLER LA TENSION

Comment donner de l'importance aux combats ? Comment faire pour qu'ils soient tendus ? Dangereux ? Potentiellement désastreux ?

D'abord, effectue des manœuvres qui infligent des états émotionnels, ou amène les PJs à **encaisser des coups puissants**. Il ne faut pas que ce soit comme un lapin que l'on sort du chapeau, mais si tu suis la fiction, il y a largement de quoi justifier des coups à encaisser et des états émotionnels. Les états émotionnels amènent les PJs à effectuer des actions intéressantes ou à obtenir plus d'échecs aux dés, ce qui dans les deux cas permet d'accroître la tension. **Encaisser des coups puissants** donne ses propres résultats intéressants, augmentant les enjeux. Fie-toi à ces outils tout au long des combats.

Mais fais aussi en sorte que les combats ne tournent pas uniquement autour de KOs. Parfois la situation suggère une bonne lutte à mains nues, avec les super-héros et les super-vilains qui lâchent tout pour voir qui reste debout quand la poussière retombe. Et c'est génial ! Mais le reste du temps, il faut plutôt chercher à compliquer la situation.

La plupart des combats ne devraient pas tourner autour de qui parvient à vaincre qui, mais plutôt de savoir si le super-vilain parvient à activer le Réverbérateur Quantique avant que les héros ne l'arrêtent, ou si les héros parviennent à mettre le Maire en sûreté, ou si les héros arrivent à capturer un super-vilain avant qu'il ne détruise une trop grande partie de la ville. Choisis des actions de MJ qui emmènent le combat dans une autre direction qu'une simple lutte physique.

INCARNER LES SUPER-VILAINS

Bien qu'il faille toujours présenter les super-vilains comme des êtres humains, avec leurs propres traits de caractère et leurs propres contradictions, durant les combats tu dois faire en sorte qu'ils tiennent le rôle d'adversaire principal.

Premièrement, à chaque fois qu'un super-vilain coche un état émotionnel durant un combat, il fait immédiatement une action correspondant à cet état. Ils peuvent faire une action d'état à d'autres moments pendant le combat, comme n'importe quelle autre action de MJ, mais ils en font toujours une immédiatement après avoir encaissé un état émotionnel. Cela devrait toujours être une action gentille, préparant des péripéties futures. Pas juste «Tu frappes Vanquish, il devient Furieux et se défoule en te cognant, coche un état émotionnel» mais plutôt «Tu frappes Vanquish, il devient Furieux, et maintenant il enchaîne les coups en y mettant tout son pouvoir. Reste où tu es et tu vas te faire laminer. Que fais-tu ?»

Deuxièmement, utilise les pulsions des super-vilains. Leurs pulsions indiquent ce que les super-vilains cherchent, et la plupart du temps cela permet de diriger l'histoire

vers autre chose qu'un simple conflit direct. Utilise ces pulsions pour rendre les conflits intéressants, pour déclencher une négociation, une décision de fuir...

Troisièmement, suis la fiction. Si les PJs clouent le super-vilain d'une remarque méprisante et le mettent dans un état émotionnel particulier, coche cet état émotionnel et fais-lui faire l'action correspondant à cet état émotionnel. Si le super-vilain est immunisé contre un type d'attaque, fais-le savoir aux joueurs : le super-vilain ignore l'attaque.

Voici un exemple permettant de montrer ces principes utilisés dans la narration d'une scène de combat :

Hornet, Rex, Fission, et Skysong étaient à la recherche d'un échantillon d'une matière extradimensionnelle, mais se sont retrouvés emprisonnés par une créature venue d'un autre monde, la Prof. La Prof essaie de «rééduquer» les jeunes super-héros en les gardant séparés dans son labyrinthe de pièges et de salles de classe déformées, mais ils sont parvenus à se retrouver après avoir chapardé un morceau de «craie» - la matière qu'ils recherchaient - et se préparent à la confrontation finale avec elle.

Vous vous tenez là tous les quatre, tandis que la Prof vous fait ce sourire inquiétant. «Alors, mes enfants, vous essayez de faire l'école buissonnière ? Je crois que c'est le moment de faire vos heures de colle.» Elle fouette l'air en direction des casiers derrière vous, et une déchirure se crée dans le tissu de l'espace. Derrière cette déchirure, vous voyez des choses pas ragoûtantes du tout. Il y a une case vous montrant tous les quatre, échangeant un regard. J'ai l'impression que vous êtes en train de vous **lancer en équipe dans une bataille avec un adversaire dangereux** ? Ils font tous «oui» de la tête, et je suis content de l'avoir mis en évidence. Il est probable qu'ils seraient passés directement à leurs manœuvres !

Nous parcourons rapidement la description de la manœuvre : deux points d'équipe par défaut ; Hornet est le leader, elle a de l'influence sur tout le monde (+1 point) ; son plan est de s'échapper, et tout le monde est d'accord (+1 point) ; tout le monde a confiance dans le leader et dans l'équipe ; mais ils sont mal préparés à cette situation (-1 point). Les PJs ajoutent trois points d'équipe.

Je braque d'abord le projecteur vers Hornet. Hornet, la Prof commence à descendre le long du vestibule, marchant normalement, mais avec un regard étrange ; vous voyez des mains griffues bizarres se frayant un chemin hors de la déchirure spatio-temporelle derrière elle. Que faites-vous ?

Joe (Hornet) : Mince ! Je veux vraiment nous sortir de là. Je cherche autour de moi une sortie, ou n'importe quelle issue - je veux **évaluer la situation**.

MJ : Parfait ! Lance les dés !

Joe obtient un 10, et pose donc deux questions. Bien. En premier, comment pourrions-nous y mettre un terme rapidement ?

MJ : En regardant autour de toi, tu te dis que ce labyrinthe est un lieu de démente éthéré. Tu n'es même pas sûr qu'il est réel. Si tu sors d'ici, tu es convaincu que cela va te libérer de son pouvoir et mettre fin à cette menace ; et tu penses que tu pourrais détruire cet endroit en tapant dessus. *Avant de donner cette réponse, je ne savais pas trop s'ils étaient dans un endroit réel ou dans un espace extradimensionnel ou que sais-je, mais j'ai saisi cette opportunité pour donner un combat un enjeu différent de simplement battre la*

Prof. La meilleure manière d'y mettre un terme rapidement n'est pas une confrontation directe : il s'agit de fuir, par d'autres moyens.

Joe (Hornet) : Super. Je pense que je connais certaines de ces réponses, donc... que puis-je utiliser ici pour m'échapper ?

MJ : Oh, intéressant. Oui, tes bâtons paralysants peuvent agir comme des paratonnerres si Fission insuffle une formidable quantité d'énergie dedans. Ils pourraient perturber la cohésion de cet endroit mieux que des simples coups. *Joe regarde les autres membres du groupe, et tout le monde fait «oui» de la tête. Je peux constater qu'ils sont déjà en train d'élaborer un plan.*

MJ : Mais tandis que vous êtes en train d'assembler tout ça, la Prof s'est rapprochée. Elle étend une main vers toi. Tu sens le sol devenir mou et tes pieds s'enfoncer dedans. *J'utilise une des actions de la Prof : «maintenir un étudiant en place en déformant la réalité» ; mais c'est juste une action gentille, qui prépare le terrain pour une action méchante tout en laissant à Hornet une chance de réagir.* Hornet, que fais-tu ? *Je garde le projecteur sur Hornet parce que je suis intéressé par ce qu'elle va faire ensuite.*

Joe (Hornet) : Je commence à aboyer des ordres ! «Skysong, Rex, maintenez-la en place ! Fission, tu es avec moi - nous devons détruire cet endroit !» Et puis je vais libérer mes pieds et tenter de défoncer le mur avec l'un de mes bâtons paralysants. Est-ce **déchaîner mes pouvoirs** parce que j'utilise mes armes ?

Je fais «oui» de la tête, et Joe lance les dés. Il obtient un 9 et choisit de cocher un état émotionnel plutôt que de laisser l'effet être instable ou temporaire. Il se décide pour Désespéré : Oui, Hornet n'est pas convaincue que nous pouvons nous en sortir. La Prof peut déformer la réalité, et elle est clairement inhumaine.

MJ : Oui, tu as raison de t'en faire. Tu fais claquer ton bâton contre le mur, mais la Prof fait un autre geste, et ces mains fantomatiques qui griffaient la faille commencent à s'attaquer à vous quatre. *Je fais la même action en mettant l'accent sur la pulsion de la Prof : «contrôler la prochaine génération de super-héros et de super-vilains».* Elle ne les laissera pas s'échapper si elle peut l'éviter.

Andrea (Skysong) : Non non. Je veux tirer une rafale de lumière pour couper les bras, afin que personne ne soit atteint. Est-ce un **déchaîner** ?

MJ : Cela ressemble plutôt à **défendre** ! Fais un jet en Sauveur. *Je suis OK avec le fait qu'Andrea attire le projecteur sur son personnage Skysong : ce qu'elle lui fait faire est cool et une réponse parfaite à l'action que vient d'effectuer la Prof.*

Andrea (Skysong) : Ah, zut. J'ai un Sauveur très bas. *Elle jette les dés et obtient un 3 !*

MJ : Eh bien oui, tu projettes cette puissante lumière et cela fauche les bras d'ombre ; mais la Prof se contente de te regarder avec une expression totalement inhumaine et s'élançe en avant. Son corps se distend et se tord bizarrement tandis qu'elle se jette sur toi et te gifle avec un membre surnaturellement allongé. C'est un spectacle proprement terrifiant : coche Effrayé, puis jette les dés pour **encaisser un coup puissant**.

Je suis la fiction : Skysong doit indubitablement encaisser un coup puissant ; et j'inflige un état émotionnel : une action méchante simple qui cadre bien avec. Je le fais à travers l'une des actions de la Prof : «révéler sa forme réelle depuis une forme inoffensive et de confiance». Cette utilisation ne correspond pas exactement à l'intitulé de l'action (ils ne font absolument pas confiance à cette forme) mais c'est suffisamment proche.

Matt (Rex) : Puis-je intervenir pour la défendre de cette attaque ? Je pense que Rex ne laisserait pas Skysong toute seule dans cette situation.

MJ : Non, nous sommes encore en train de résoudre la manœuvre **défendre** de Skysong. La Prof se déplace de manière tellement inattendue que tu ne peux pas réagir à temps.

Andrea jette les dés pour encaisser un coup puissant et obtient un 7. Je n'aime aucune de ces options ! Je pense que je vais céder du terrain. L'adversaire obtient une opportunité.

Je regarde la Pulsion de la Prof de nouveau, et je décide qu'elle va essayer de capturer Skysong, une fois pour toutes. Oui, tu es bien étourdie par ce coup, n'est-ce pas ? Avant que tu puisses te remettre, elle enroule ses bras bizarroïdes autour de toi et ouvre une porte. Derrière celle-ci, il y a un vortex noir tourbillonnant sans fin. Elle va te jeter dedans !

Maintenant que la Prof a saisi l'opportunité, il est temps de braquer le projecteur sur les autres PJs. Rex, tu as l'occasion d'agir maintenant. Que fais-tu ?

Matt (Rex) : Oh, je vais juste lui sauter dessus et lui en mettre plein la figure. Encore et encore. *Matt jette les dés pour «affronter directement», et obtient un 11 ! «arfait ! Ok... Je choisis d'impressionner, de surprendre ou d'effrayer mon adversaire, et de lui prendre quelque chose. Clairement, j'essaie de lui prendre Skysong. Ok ?*

MJ : Absolument. Oui, vous êtes tous les deux impliqués dans une sale petite bagarre, ses membres se vrillant pour te poignarder, et toi qui la déchires de tes griffes en grondant avec une expression animale sur ton visage. Son corps se ramollit et elle relâche Skysong et recule. Mais ses coups ont porté aussi : **encaisse un coup puissant. Matt obtient un 3 ; il réussit tous ses jets !**

Matt (Rex) : Je coche un potentiel et je dis comment j'encaisse les coups, c'est ça ? Ce n'est même pas conscient. Mon corps répare les dommages, et fait presque instantanément pousser de dures écailles aux endroits touchés. Elle ne peut me faire de mal !

MJ : C'est super !

Comme Rex a échangé des coups avec elle, je coche un état émotionnel pour la Prof. Normalement je cocherais Furieux mais parce que Rex l'a impressionnée, surprise, ou effrayée, je choisis de cocher Démoralisée. Je vois «il prend des risques insensés bien que son plan soit voué à l'échec» parmi les actions d'état émotionnel et je pense que ça colle.

MJ : Oui, elle chancelle et semble être en proie au doute tandis que son visage se décompose en un méli-mélo visqueux... mais ses traits reviennent subitement à la normale et vous l'entendez dire : «Non ! Vous êtes juste... juste des enfants ! Je dois vous sauver ! Je vous sauverai !» Et bien que tu aies mis Skysong en sécurité derrière toi, elle s'élançe en avant, droit sur toi. Elle essaie de te contourner, Rex, elle essaie d'arriver jusqu'à Skysong.

Matt (Rex) : Puis-je **défendre** Skysong ?

MJ : Dans une seconde : je pense que c'est à ce moment-là que les cases changent pour montrer ce qui arrive à Fission et Hornet pendant que cette bagarre se déroule. *Fission n'a pas encore eu le projecteur sur lui, c'est le moment de lui braquer dessus. Hornet vient de faire claquer son bâton contre le mur. Dis-tu quelque chose de particulier, Hornet ?*

Joe (Hornet) : «Charge-le ! Si tu déverses ton pouvoir dedans, tu peux casser cet endroit en petits morceaux.»

Sarah (Fission) : Ok, je n'hésite pas - je vais suivre le lead de Hornet. Je vais envelopper ma main autour du bâton ; et ensuite je déverse mon pouvoir dedans jusqu'à ce que les murs volent en éclat !

Joe (Hornet) : Fission peut-il obtenir le bonus de +1 pour agir sur la réponse d'**évaluer la situation**?

MJ : Normalement ce bonus est pour la personne qui a évalué la situation, mais oui, dans ce cas-ci, parce que tu es le leader et que Fission est en train de suivre ton plan.

Sarah obtient un 6. Cela va être un échec !

Joe (Hornet) : Attendez, je veux aider. Dès que le mur commence à s'écrouler sous la pression de Fission, je commence à frapper sur les fissures. Cela me blesse probablement les mains et fait saigner mes doigts, mais je suis bien entraîné et je casse des briques avec mes mains tout le temps. C'est bon ?

MJ : Absolument !

Sarah (Fission) : Cela me permet d'obtenir un 7 ! Je dépense un point d'équipe. Fission surmonte l'obstacle, mais pas sans en payer le prix. J'ai déjà plusieurs états émotionnels, donc... je vais choisir que l'effet soit instable ou temporaire.

MJ : Parfait. Oui, tu sens que ton pouvoir perturbe cette réalité parallèle. Des fissures vertes brillantes se propagent depuis le bâton paralysant et Hornet commence à frapper sur les fissures qui s'agrandissent pour devenir des trous dans le mur, révélant un espace noir au-delà. À une extrémité du hall, vous voyez un trou de lumière - un coin de ciel bleu ! Cela doit être le moyen de sortir ! Mais sur le chemin, il y a en pagaille des décombres de murs de lycée effondrés et des trous béants d'obscurité affamée. *Ici, j'augmente la tension : il y a une issue, mais il est dangereux de l'atteindre, et la Prof est toujours debout. Alors, Hornet ? Que fais-tu ?*

PJ CONTRE PJ

Dans **MASQUES**, il peut parfois y avoir des conflits entre les PJs, des situations où deux jeunes héros essaient de se provoquer ou de se bagarrer. La plupart du temps, les PJs essaient de **se reconforter ou de se soutenir** les uns les autres, et ils ont relativement peu de raisons de résister : même sur une réussite, le PJ reconforté ou soutenu peut décider de ne pas s'ouvrir à l'autre. Mais même si **MASQUES** se concentre principalement sur le conflit avec des super-vilains antagonistes, parfois les PJs voudront se confronter entre eux. Pas de problème ! **MASQUES** et toi, vous pouvez le gérer.

RÉPARTIR LE PROJECTEUR

Les situations de conflit entre les PJs profitent la plupart du temps des mêmes conseils que ceux qui sont valables pour les combats contre des super-vilains. Partage le temps sous le projecteur entre les différents PJs et sois un fan de chacun. Tu peux t'occuper d'abord du PJ instigateur du conflit en le faisant **affronter directement une menace**, mais il faut faire attention à bien répartir le projecteur entre chaque PJ impliqué. Aucun PJ ne devrait pouvoir complètement rouer de coups un autre juste parce que le projecteur est resté sur le premier.

Rappelle-toi que les joueurs ont en général un assez grand contrôle sur le moment où ils vont succomber. Si leurs états émotionnels sont tous cochés et qu'ils doivent en cocher un autre, alors ils succombent ; mais ils ont d'autres options que cocher des états émotionnels

quand ils **encaissent des coups puissants**. Ainsi, tu peux parfois t'appuyer sur cette manœuvre pour faire en sorte que personne ne succombe trop vite ou trop facilement : les PJs peuvent être devant des choix difficiles sur le prix à payer pour continuer le combat, mais ils ne seront probablement pas vaincus sans avertissement.

DÉFENDRE ET STIMULER

La seule méthode permettant à un PJ d'intervenir directement quand un autre PJ les attaque est de **se défendre contre un PJ**. Sur un 7+, le défenseur donne à son adversaire -2 à son jet. Il doit s'agir d'une menace immédiate, cependant : entre PJs, cela devrait se limiter à des actions directement dangereuses. Un PJ ne peut en général pas se défendre quand un autre PJ essaie **de le reconforter ou de le soutenir** ou de **percer son masque**. Résous la première manœuvre, puis laisse la cible de cette manœuvre effectuer une manœuvre à son tour.

Les autres PJs peuvent à peu près tout le temps aider en dépensant des points d'équipe. Un PJ peut hurler qu'il ne veut pas aider, mais si un autre PJ veut dépenser un point d'équipe, il le peut. Les joueurs sont encouragés à discuter hors personnage pour déterminer s'ils veulent ou pas dépenser un point d'équipe.

EXEMPLE DE CONFLIT ENTRE PJS

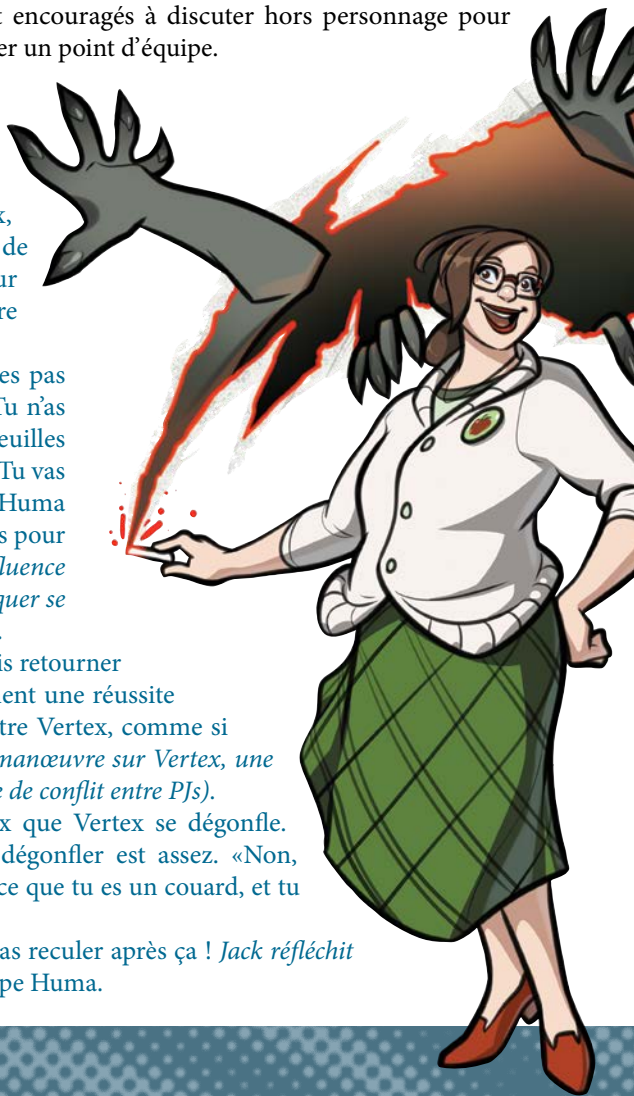
Huma est contrarié du comportement absurde de Vertex, particulièrement quand il a décidé de laisser partir La Espada à la fin de leur dernier conflit, au lieu de la mettre hors d'état de nuire.

Jack (Vertex) : «Et alors ? Tu n'es pas le leader du groupe, c'est Hornet. Tu n'as aucune autorité... à moins que tu veuilles me cogner ? Tu vas faire ça, abruti ? Tu vas me cogner ?» Je veux **provoquer** Huma pour la faire reculer. Et sûrement pas pour qu'elle me frappe ! *Vertex a de l'influence sur Huma, donc la manœuvre provoquer se déclenche bien. Mais Jack rate son jet.*

MJ : Bien, ok. Donc Huma, je vais retourner la manœuvre. Tu obtiens gratuitement une réussite sur une manœuvre **provoquer** contre Vertex, comme si tu avais tiré un 10+ (*je retourne la manœuvre sur Vertex, une manœuvre très utile dans un contexte de conflit entre PJs*).

Rich (Huma) : Génial ! Je veux que Vertex se dégonfle. J'adorerais qu'il s'excuse, mais se dégonfler est assez. «Non, Vertex. Pas besoin de te cogner. Parce que tu es un couard, et tu vas la fermer. Maintenant.»

Jack (Hornet) : Ah, je ne peux pas reculer après ça ! *Jack réfléchit une seconde. Oui, je crois que je frappe Huma.*



MJ : Aïe. Ok, eh bien, d'abord coche un état émotionnel comme résultat de la manœuvre **provoquer**, puis je pense que tu **affrontes directement une menace**, n'est-ce pas ?

Jack (Vertex) : Yep. Je vais cocher Furieux et lancer les dés pour affronter directement. *Jack obtient un 11. Ah ! Alors j'ai deux options ?*

Rich (Huma) : Attends. Clairement, je veux me défendre. Je l'ai vu venir de loin. J'essaie de me glisser sur le côté et de le laisser foncer dans un mur. *Il lance les dés pour se défendre contre une menace immédiate, et obtient un 9 ; cela signifie qu'il s'expose à un coût, un châtement, ou à un jugement, mais il réduit à 9 le jet de Vertex.*

MJ : Tu te glisses sur le côté, Huma, mais ça ne suffit pas. le premier coup de Vertex frappe le mur, mais il se reprend rapidement et t'atteint avec un second coup.

Jack(Vertex) : Je choisis de résister ou d'éviter ses coups.

MJ : Yep. Donc, Huma, tu ne parviens pas à lui en placer une ; tu étais probablement un peu surpris par tout ça, malgré ta manœuvre pour glisser sur le côté. Vertex te place un coup étonnamment efficace dans la figure. Lance les dés pour **encaisser un coup puissant**.

Rich (Huma) : *Il obtient un 8, et considère quelques options.* Pas question que je lui laisse une opportunité. Je suis tenté de m'en prendre verbalement à lui de nouveau, mais mon Supérieur n'est pas très bon actuellement, alors je vais cocher deux états émotionnels. Furieux et Démoralisé : je doute de moi, je viens de me faire boxer par Vertex.

MJ : Yep. En plus, tu t'es exposé à un coût, un châtement, ou à un jugement, n'est-ce pas ? Alors oui. Choisis un des autres membres du groupe qui ont assisté à la scène et donne-lui de l'influence sur toi.

Rich (Huma) : Oh, Hornet, clairement ! Vertex l'a mentionnée spécifiquement.

MJ : OK, donc Hornet, tu gagnes de l'influence sur Huma. Huma, tu as de jolies marques sur la figure. Rien de méchant, mais qu'est ce que ça pique ! Et tu vois clairement que Hornet a assisté à la scène. Que fais-tu maintenant ?

Rich (Huma) : Je songe un instant à m'arrêter... mais je plonge de nouveau sur lui. Il est temps de lui montrer ce que cela signifie d'être Huma. Je veux l'affronter directement et l'allonger au sol.

Et la dispute continue...

N'hésite pas à laisser se jouer ces confrontations spectaculaires ; mais rappelle-toi, plein de choses peuvent arriver pour interrompre une telle dispute. S'il y a d'autres PJs, le projecteur peut se déplacer vers eux aussi ! Ils peuvent essayer de s'immiscer, de défendre un membre du groupe ou l'autre. Si quelqu'un obtient un échec, ils peuvent être attaqués par un super-vilain ou être interrompus par autre chose de dangereux ; cela arrive tout le temps dans les comics. Utilise ces outils pour t'assurer que les conflits entre PJs ne durent pas trop longtemps ou ne prennent pas trop d'ampleur dans le jeu en général.

UTILISER LES PNJS EN JEU

Halcyon City est pleine de gens à ajouter au jeu. Pour créer un PNJ, donne-lui un nom, pense à son apparence physique (peut-être un maniérisme particulier ou un trait physique caractéristique) et un mot décrivant comment il agit. C'est tout ce dont tu as besoin pour commencer ! Après, tu peux ajouter d'autres choses pour l'enrichir : des pouvoirs s'il est surhumain, ou une Pulsion qui indique ce qu'il recherche.

PULSIONS

Une manière facile d'enrichir la description d'un PNJ est de lui donner une Pulsion : une simple phrase indiquant ce qu'il recherche dans la vie. Toujours exprimer une Pulsion sous la forme d'une phrase commençant par un verbe à l'infinitif. Par exemple : «Gagner énormément d'argent» ; «Devenir le nouveau maire» ; «Venger sa sœur.» Quand tu dois dire ce qu'un PNJ va faire, regarde sa Pulsion : ils vont toujours essayer de se rapprocher de l'accomplissement leur Pulsion, bien que les PNJs les plus manipulateurs puissent le faire très subtilement.

TRIANGLES PJ-PNJ-PJ

Aussi souvent que possible, crée des triangles PJ-PNJ-PJ : un réseau de relations dans lequel deux PJs ont des liens fondamentalement différents avec le même PNJ.

La sœur du Masque ? Oui, elle est folle amoureuse du Nova. Et la mère de l'Héritier adore sa sœur, mais hait ce Délinquant problématique (et a endossé le rôle de garant de sa libération conditionnelle, uniquement pour pouvoir garder un œil sur lui). Cet ancien super-vilain reconverti aide le Condamné à essayer de contrer son destin, mais le Protégé sait que cet ancien super-vilain fut le plus dangereux ennemi que son mentor ait jamais combattu. Etc.

Quand c'est possible, réutilise un PNJ au lieu d'en créer un nouveau, afin que tu puisses créer ces triangles.

ÉTATS ÉMOTIONNELS DES PNJS

La plupart du temps, les PNJs n'ont pas tant d'états émotionnels que ça à cocher. La seule manière pour eux de cocher un état émotionnel est qu'un PJ les affronte directement, et seuls les PNJs avec de vrais pouvoirs pourront réellement compter comme des menaces permettant de déclencher cette manœuvre - et dans ce cas ce sont probablement plutôt des super-vilains (décrits un peu plus loin). Alors ne t'embête pas à conserver la trace d'états émotionnels pour les PNJs qui ne sont pas des super-vilains : ils réagissent tout simplement selon la fiction.

INFLUENCE DES PNJS

Tous les PNJs adultes ont par défaut de l'influence sur les PJs, donc tu n'as pas besoin de noter beaucoup de choses concernant l'influence. Ils peuvent toujours perdre ou regagner de l'influence cependant ; si c'est le cas, il faut alors le noter pour en garder trace.

Les jeunes PNJs, du même âge que les PJs, n'ont pas automatiquement de l'influence sur eux ; mais au cas par cas tu peux demander aux PJs si un PNJ jeune donné a de l'influence sur eux (selon la fiction associée) et alors le noter.

Tu peux et devrais utiliser l'influence tout le temps avec tes PNJs. Ils peuvent dire aux PJs qui ils sont et comment le monde fonctionne en long, en large et en travers, modifiant les étiquettes des PJs ou leur donnant des raisons de rejeter leur influence. Dès que tu sens

que ce serait un bon moment pour que le PNJ dise quelque chose qui pourrait affecter les étiquettes d'un ou plusieurs PJs, vas-y sans hésitation.

ADULTES

La plupart des PNJs seront probablement des adultes, plus vieux que les PJs. Rappelle-toi de faire paraître les adultes puérils et irréfléchis : il y a une forte chance qu'instinctivement tu aies plutôt tendance à faire le contraire.

En général, les adultes sont des individus plus vieux, probablement plus expérimentés, et parfois vulnérables. Ils ont seulement tendance à mieux cacher leurs émotions, à les laisser mijoter à l'intérieur plutôt qu'à les extérioriser brusquement. Joue sur cette dichotomie : ne montre pas des adultes qui sont des abrutis complets ou des personnes formidables : fais en sorte qu'ils soient les deux en même temps.

SUPER-VILAINS

«**Super-vilain**» est un terme fourre-tout pour désigner les antagonistes principaux de l'histoire. Parfois les super-vilains sont simplement des monstres ; à d'autres moments, ils ont des motivations très humaines. Tu peux avoir un «super-vilain» qui est en fait l'un des plus grands héros de la ville ! Un super-vilain est simplement un PNJ assez important - et assez dangereux - pour avoir droit à un portrait en profondeur en tant qu'antagoniste dans le jeu.

Les super-vilains suivent les mêmes règles que les PNJs. Construis des triangles autour d'eux, et donne-leur des Pulsions de la même manière. Mais il y a quelques autres étapes pour préparer un super-vilain.

COMMENT CRÉER UN SUPER-VILAIN

Suis ces étapes pour préparer un super-vilain, que tu le crées de zéro ou que tu transformes un personnage existant en super-vilain :

- Choisis un nom et une génération
- Choisis une Pulsion
- Choisis entre une et cinq actions de super-vilain
- Choisis entre un et cinq états émotionnels

NOMS DE SUPER-VILAINS

Choisis un nom que tu trouves chouette et prometteur et qui indique la génération du super-vilain.

- Gold Generation : des noms joyeux, marrants, voire niais
 - Silver Generation : des noms grandioses, cosmiques, épiques
 - Bronze Generation : des noms simples, accrocheurs, terre-à-terre
 - Modern Generation : des noms intelligents, uniques, mémorables
- Quand c'est approprié, choisis aussi un nom civil pour le super-vilain.

PULSIONS DE SUPER-VILAINS

Donne à ton super-vilain une pulsion : un objectif ou une mission qui l'amène à l'action, sous la forme d'une phrase à l'infinif.

C'est la même chose que quand on crée un PNJ, mais pour les super-vilains il faut tout particulièrement mettre en lumière la part d'humanité sous-jacente. Au lieu de «Voyager dans le temps» choisir plutôt «Corriger les erreurs passées.» Fais en sorte que leur Pulsion permette de les comprendre, voire d'avoir de l'empathie pour eux.

ACTIONS DE SUPER-VILAINS

Crée trois actions de super-vilain ou plus : les choses concrètes que le super-vilain est susceptible de faire, durant ou en dehors des combats. Crée des phrases descriptives précises : pas **frapper fort** mais **asséner un coup de poing cosmique à la cible la plus dangereuse**. Les actions de super-vilains vous rappellent ses actions caractéristiques au moment de les utiliser dans un conflit : plus la description de l'action est précise, plus cela donne d'éléments utilisables pour la raccrocher à la fiction, et vice versa.

La plupart du temps, il faut décrire une action concrète et le changement qu'elle peut faire intervenir dans la fiction. Pas **créer un abîme interdimensionnel**, mais **tirer un ennemi dans un puits gravitationnel**. La première expression est claire, mais pas très concrète : que va faire le super-vilain exactement ? La deuxième expression décrit un cas d'usage concret.

ÉTATS ÉMOTIONNELS

Choisis entre un et cinq états émotionnels dans lesquels le super-vilain est susceptible de se trouver suite à une action des PJs. La liste est la même que celle des états émotionnels des PJs : Effrayé, Furieux, Coupable, Désespéré et Démoralisé. Plus un super-vilain a d'états émotionnels à cocher, plus longtemps il lui est possible de rester dans le combat, et plus dangereux il sera.

- 1 état émotionnel : à peine une menace
- 2 états émotionnels : nécessite de lutter un peu
- 3 états émotionnels : super-vilain menaçant
- 4 états émotionnels : super-vilain dangereux
- 5 états émotionnels : vrai archi-vilain

Tu peux toujours ajuster le niveau de danger et la longévité d'un super-vilain en lui donnant plus ou moins d'états émotionnels pouvant être cochés.

EXEMPLE DE SUPER-VILAIN

Premièrement, je choisis le nom et la génération du super-vilain. Je veux un super-vilain puissant qui n'est pas né de la dernière pluie, donc je choisis la Silver Generation. Je veux un nom qui semble menaçant et exagéré : je choisis la Reine de l'Effroi. Je pourrai lui donner un nom civil plus tard, si le besoin s'en fait sentir.

Ensuite, je donne au super-vilain une Pulsion. La Reine de l'Effroi se forme peu à peu dans ma tête comme un super-vilain majestueux, arrogant et responsable d'une nation. Je pense qu'elle conçoit des plans grandioses, mais au bout du compte, elle est poussée par un besoin ardent : «protéger et faire croître sa nation souveraine.»

Puis je donne à la Reine de l'Effroi quelques actions de super-vilain. Je me contente de trois pour l'instant - si j'en ressens le besoin par la suite, je pourrai en ajouter.

Révéler une arme ou un objet de haute technologie, dangereux voire apocalyptique
Dévoiler la contre-mesure ou la contre-stratégie parfaite
Retourner les probabilités en sa faveur à l'aide de son Diadème Quantique

Ensuite, je donne à la Reine de l'Effroi quatre états émotionnels pour montrer à quel point elle est dangereuse : Furieuse, Coupable, Désespérée et Démoralisée. La Reine de l'Effroi n'est jamais effrayée.

Je prends quelques notes à propos de qui elle est exactement : un monarque d'une autre dimension qui est venue à Halcyon City durant un décalage multidimensionnel. Son pays est venu avec elle et flotte maintenant sur l'océan à proximité de la ville. Halcyon est sa première cible à conquérir.

Et voilà ! Elle est prête !

LES SUPER-VILAINS EN COMBAT

Voici les directives que suivent les super-vilains en combat :

- Quand un super-vilain se fait frapper fort, dans un échange de coups ou dans une autre situation, il coche un état émotionnel correspondant à la situation
- Quand un super-vilain coche un état émotionnel, il fait immédiatement une action de la liste des actions d'état émotionnel, avant que les PJs puissent agir de nouveau
- Quand tu as besoin de dire ce que le super-vilain va faire, regarde tes actions de MJ, ses actions de super-vilain, et les actions d'état émotionnel
- Quand un super-vilain doit cocher un état émotionnel mais qu'il ne peut pas, il est vaincu
- Les super-vilains peuvent fuir ou abandonner bien avant que tous leurs états émotionnels soient cochés - ne pense pas qu'ils doivent combattre jusqu'au bout à chaque fois.

Les super-vilains, et les PNJs en général, essaient toujours de récupérer de leurs états émotionnels : ils choisiront toujours de s'ouvrir à un PJ qui a réussi une manœuvre **réconforter** ou **soutenir**. Au-delà de ça, ils récupéreront quand tu penses que c'est approprié par rapport à la fiction, comme par exemple quand **du temps a passé** et qu'ils ont eu le temps de surmonter leurs émotions.

ACTIONS D'ÉTATS ÉMOTIONNELS

Ce sont les actions à utiliser juste après qu'un super-vilain ait coché un état émotionnel, et à tout moment où tu as l'occasion d'effectuer une action de MJ par la suite.

EFFRAYÉ

- **Se cacher en lieu sûr**
- **Fuir le danger ou les difficultés**
- **Riposter sans réfléchir**
- **Demander pitié**
- **Lancer des blocs et des murs**

Les actions déclenchées par l'état émotionnel Effrayé consistent à s'échapper ou à fuir le danger, à l'exception de « riposter sans réfléchir ». Coche Effrayé quand tu veux que le super-vilain essaie de s'échapper ou de protéger ses intérêts.

FURIEUX

- **Se livrer à une violence irréfléchie**
- **Briser l'environnement**
- **Clore la conversation**
- **Profiter d'une faiblesse pour décharger sa haine**
- **Faire dégénérer la situation de manière dangereuse**

Les actions correspondant à l'état émotionnel Furieux tournent autour de réactions excessives qui intensifient la situation. Coche Furieux pour un super-vilain si tu veux qu'il lutte et combatte d'arrache-pied.

COUPABLE

- **Demander pardon**
- **Sacrifier n'importe quoi ou tout pour la rédemption**
- **Se tourner vers l'impensable**
- **Impliquer d'autres dans sa culpabilité**
- **Révéler la nature de sa Pulsions**

Les actions correspondant à l'état Coupable montrent le super-vilain sous un jour plus humain. Elles te permettent d'ouvrir une porte vers sa rédemption ou de montrer la souffrance intime qui le pousse à une action désespérée. Coche Coupable pour un super-vilain quand il comprend la nature épouvantable de ses actes, mais qu'il doute de pouvoir agir autrement.

DÉSESPÉRÉ

- **Abandonner sans combattre**
- **Brûler le monde autour de lui**
- **Chercher de la lumière dans la nuit**
- **Saper les convictions des autres**
- **Se tourner vers une action terrible et désespérée**

Les actions correspondant à l'état émotionnel Désespéré tournent autour de l'intensification ou au contraire de



l'apaisement. Cela te permet de déclencher l'abandon du super-vilain, lui faire prendre la main tendue d'un héros... ou faire dégénérer la situation de manière épouvantable. Coche Désespéré pour un super-vilain s'il est en train de perdre et que tu veux faire encore monter la tension d'un cran ou au contraire amener une conclusion.

DÉMORALISÉ

- **Prendre des risques insensés bien que son plan soit voué à l'échec**
- **Suivre le lead de quelqu'un d'autre**
- **Remettre en question ses alliés ou ses propres plans**
 - **Admettre que son action est injustifiée**
 - **Se retirer dans l'arrière-plan**

Les actions correspondant à l'état émotionnel Désespéré concernent l'interaction sociale. Elles te permettent de faire parler, expliquer ou interagir le super-vilain à un niveau autre que la violence. Coche Désespéré pour un super-vilain s'il doute de lui-même ou de son entourage et que tu veux mettre en scène un autre genre d'interaction entre les super-héros et lui.

DERRIÈRE LES MASQUES

Les livrets que les joueurs choisissent ne décrivent pas seulement leurs pouvoirs et leurs manœuvres spécifiques - ils décrivent les thèmes que les joueurs veulent voir traités dans le jeu. Cela peut changer au fur et à mesure des sessions ; il peut arriver que la liaison amoureuse du Condamné passe subitement au premier plan, ou que l'Étranger prenne goût au conflit entre ses deux identités. Mais ces livrets indiquent le type de conflits que les joueurs veulent faire vivre à leur personnage dans le jeu.

Autant que possible, garde bien à l'esprit quelles manœuvres et quelles options ils choisissent - ces options te donnent des indices supplémentaires sur ce qu'ils veulent voir pendant la partie. Mais ne t'inquiète pas trop de ça non plus ; au bout du compte, les joueurs sont responsables de leurs personnages et du déclenchement de leurs manœuvres au cours du jeu.

Prête bien attention au contenu de la présente section : les actions de livrets. À chaque livret correspondent quelques actions de MJ, adaptées au thème et aux éléments spécifiques de l'archétype correspondant. Utilise ces actions à la place d'une action de MJ pour mettre le projecteur sur ces éléments thématiques des personnages.

L'ENTHOUSIASTE

- **Attire l'attention sur ses inaptitudes**
- **Fais l'éloge de ses meilleures qualités**
- **Fais-le payer pour son audace**
- **Compare-le aux autres**
- **Joue sur ses pulsions**



L'Enthousiaste consiste à être le type «normal» par opposition aux super-héros fous et exagérés. Il est normal de la tête aux pieds, et il y a des arguments sérieux pour dire qu'il ne devrait pas faire partie de cette équipe ; et c'est ton job, en tant que MJ, de faire valoir ces arguments. Mets la pression sur l'Enthousiaste pour qu'il apporte la preuve qu'il est à sa place parmi les super-héros. Montre des gens qui doutent de lui. Fais-le douter de lui-même. Puis donne-lui l'occasion de briller, de faire la chose qu'il fait le mieux, quelle qu'elle soit. Prête attention à ses Pulsions - elles te diront ce que l'Enthousiaste espère accomplir à court terme, et tu devrais faire tout ton possible pour l'aider à en cocher au moins une par session.

LA BRUTE

- **Mets son amour en danger**
- **Affermis son rival**
- **Révèle un sombre secret de son passé**
- **Attaque avec quelqu'un d'exactly comme lui**
- **Fais affluer en masse des adversaires anonymes**



La Brute est centrée sur son amour et son rival, par défaut. Fais jouer ces relations. Mets son amour en danger, montre les exploits de son rival, pour lui donner l'occasion de réagir. Parfois, fais l'inverse pour rendre les choses intéressantes : mets son rival en danger et mets en valeur les actes de son amour (peut-être avec quelqu'un d'autre).

La Brute a un passé sombre ; un programme secret d'arme ultime, quelque chose qui l'a rendu aussi destructeur. Amène cela dans l'histoire, et fais en sorte qu'il n'oublie jamais totalement ce qu'il est, en particulier en le confrontant à des adversaires qui lui ressemblent en tout point, ou en le submergeant d'adversaires inoffensifs pour lui, pour montrer quelle arme dangereuse il peut être.

LE DÉLINQUANT

- **Mets-le aux fers**
- **Donne-lui, ou prive-le, d'un public**
- **Donne-lui de l'amour sous condition**
- **Montre-lui la limite**
- **Tends une main secourable**



Le Délinquant est probablement un rebelle sans cause à défendre autant qu'un artiste cherchant un public. Il est cynique et sarcastique, et en même temps désireux d'avoir des relations honnêtes et naïvement positives. Joue sur toutes les facettes de son caractère. Restreins-le par des règles pour qu'il puisse se libérer, mais offre-lui aussi du soutien et aide-le à forger des liens avec ses relations.

Parfois, mets-le devant un public qui adore ses bouffonneries ; à d'autres moments, retire-lui cette audience et laisse-le seul dans le noir. Donne-lui de l'amour, mais seulement

ANONYMES ET SUPER-VILAINS COLLECTIFS

Les histoires de super-héros sont pleines à ras bord d'adversaires qui ne sont pas du tout du niveau d'un super-vilain. Les super-héros passent régulièrement à la moulinette des hordes de robots, de voyous clonés et autres gorilles. Comment les représente-t-on dans **MASQUES** ?

Tu peux toujours considérer un groupe d'individus anonymes comme un super-vilain solitaire. Donne au groupe une Pulsions, des états émotionnels et des manœuvres comme pour tout super-vilain, et décris ce que le groupe fait collectivement. Fais cela seulement si tu veux bien marquer que ce groupe est une menace authentique. Par exemple, tu pourrais écrire une fiche de super-vilain pour une armée de robots, pour montrer la menace que cette armée pose.

Sinon, traite cette troupe de PNJs comme n'importe quel PNJ. Dans l'ensemble, les PJs peuvent les faire valdinguer comme bon leur semble. Rappelle-toi que les PJs doivent affronter directement *une menace*, pas n'importe qui. Si ces anonymes sont vraiment des anonymes, ils ne constituent pas une menace.

en y attachant un prix à payer, et ne lui laisse jamais oublier qu'il y a des pouvoirs au-dessus de lui qui fixent les règles et les limites.

LE CONDAMNÉ

- **Coche une case de son compte à rebours**
- **Donne-lui une chance de faire avancer sa cause**
- **Rappelle-lui ce qu'il pourrait perdre**
- **Pousse-le à bout**
- **Offre-lui un soulagement temporaire avec un coût**



Le Condamné est sombre et fataliste. Ajouter un Condamné dans la partie met la mort sur la table, et rend le ton de la partie plus sombre. Ne lui laisse jamais oublier qu'il est condamné. Fais que d'autres personnages en parlent, ajoute des éléments à ce propos dans la fiction, et fais-lui cocher son compte à rebours.

Montre-lui le meilleur des gens qui l'entourent, des gens qui s'intéressent à lui - fais-lui avoir envie de rester de ce monde. En même temps, rapproche-le de plus en plus du précipice, frappe-le fort, afin qu'il doive utiliser ses signes du destin et ses autres ressources pour triompher. Essaie de te souvenir des conditions permettant de faire avancer son compte à rebours (ou prends-en note), afin de pouvoir faire des actions dans ce sens.

Concernant le signe du destin «Pouvoirs Infinis», assure-toi qu'il a compris qu'il peut prendre un *pouvoir* d'un autre livret pour une action unique - pas une *manœuvre*.

Parle avec lui pour t'assurer que vous avez la même compréhension de ce qui déclenche une avancée de son compte à rebours. Et n'aie pas peur de déclencher la confrontation finale avec son destin. Si cela a un sens dans la fiction, donne-lui l'opportunité de surmonter cette épreuve, mais il devra subir son destin, d'une manière ou d'une autre, grâce à ses progressions.

LE MASQUE

- **Mets à profit ses obligations**
- **Mets en danger un proche**
- **Fais en sorte que ses deux vies se croisent**
- **Donne-lui des obligations supplémentaires**
- **Arrache-lui son masque**



Le Masque a une double vie et une double identité. Mets cela en avant : tu as la charge de décider quand du temps a passé, donc c'est toi qui décides quand il doit jeter les dés pour voir s'il parvient à s'acquitter de ses obligations sociales ; ne lésine pas là-dessus. Demande-lui constamment laquelle de ses deux vies il est en train de vivre. Si quelqu'un ne connaît pas son identité actuelle, demande au Masque si l'influence qu'il a sur cette personne s'applique réellement.

Rends-lui la vie difficile dans chacune de ses identités. Sa vie super-héroïque est forcément difficile : le groupe de jeunes super-héros sera soumis à rude épreuve ; mais il faut aussi que sa vie civile et ses obligations viennent le tourmenter continuellement. Fais en sorte que les personnes qu'il côtoie dans sa vie civile lui rajoutent des obligations à assumer ; mets-les en danger autant que ceux qu'il côtoie dans sa vie super-héroïque.

Donne aux gens de sa vie civile une opinion tranchée sur les personnes provenant de sa vie super-héroïque, puis fais-les tous interagir. Et quand ils se retrouvent à la merci de dangereux adversaires, démasque-le.

L'HÉRITIER

- **Rappelle-lui ses traditions**
- **Compare-le au passé**
- **Augmente les attentes qui pèsent sur lui**
- **Honore-le**
- **Fais-le répondre aux préoccupations de sa famille**



L'Héritier est impliqué dans une tradition d'héroïsme, et en avoir un à la table de jeu rend l'aspect famille important. Chaque PJ va être comparé aux générations précédentes jusqu'à un certain point, mais l'Héritier a des prédécesseurs directs, ainsi que des règles et des traditions qu'ils ont juré de respecter. Donne plus d'importance à ces héros précédents en parlant souvent d'eux et en les faisant intervenir aux pires moments possibles.

Continue sans relâche de lui montrer ce que son héritage signifie, mais n'hésite pas à diversifier l'angle d'approche : les attentes des représentants précédents peuvent ne pas être les mêmes que celles du public. Compare constamment l'Héritier à ses prédécesseurs, et utilise ces comparaisons pour modifier ses étiquettes. Donne-lui des devoirs, des obligations et des missions supplémentaires à travers son héritage : si son héritage a des ennemis célèbres, alors les attraper ou les vaincre est une charge supplémentaire à faire peser sur ses épaules.

Parfois, fais-le s'asseoir pour discuter avec des représentants de son héritage à propos de ses récents exploits - et ne le laisse pas se tirer d'affaire. Rappelle-toi qu'au bout du compte tu es responsable de faire se déclencher les manœuvres liées à son héritage, afin de voir comment ses représentants réagissent aux actions récentes de l'Héritier ; ne laisse pas ces scènes en attente trop longtemps.

LA NOVA

- Révèle la terrible vérité sur ses pouvoirs
- Fais-lui perdre le contrôle de ses pouvoirs
- Alimente ses états émotionnels
- Introduis des menaces auxquelles il est le seul à pouvoir s'attaquer
- Rappelle-lui les dommages collatéraux qu'il a causés par le passé



La Nova est le pouvoir incarné, et il est probable qu'il pense pouvoir gérer n'importe quelle menace - et en plus, il a probablement raison. Mais il ne peut pas le faire sans payer le prix fort, et ce prix à payer est le carburant de ce livret. Avoir une Nova à la table de jeu devrait amplifier la dangerosité des menaces que les héros sont amenés à affronter : la Nova joue pour des enjeux élevés, et il a commis les erreurs permettant de le prouver.

Ne laisse jamais la Nova oublier les dommages passés qu'il a causés. Fais en sorte que des personnes lui gardent rancune ou expliquent pourquoi ils sont préoccupés par la capacité de la Nova à garder son self-contrôle. Parfois, fais en sorte que les pouvoirs de la Nova deviennent incontrôlables et causent de nouveaux dommages.

La Nova est prisonnier dans sa propre tête. Montre-lui que ses pouvoirs sont vraiment dangereux, ou ont une origine insidieuse, ou ont un coût inhérent, et laisse-le gérer cette terrible vérité. Joue sur ses états émotionnels, sa fureur, sa peur ou son désespoir, remets-les sur le tapis constamment, tout en lui laissant des opportunités d'effectuer des actions lui permettant de récupérer de ces états émotionnels.

L'ÉTRANGER

- Attire l'attention sur ses différences
- Fais-lui recevoir une demande provenant de son monde d'origine
- Introduis un observateur provenant de son monde d'origine
- Accepte-le et soutiens-le dans ses moments de faiblesse
- Ébranle ses habitudes et ses convictions dans les situations tendues



L'Étranger est quelqu'un venu d'ailleurs qui cherche à s'intégrer. Ne lui laisse jamais oublier cette lutte. Fais ressortir à quel point son aspect, ses actes et son mode de pensée sont différents, en particulier en utilisant des PNJs ayant de l'influence sur lui pour modifier ses étiquettes. Donne-lui une raison de rester : montre-lui les meilleures facettes de la Terre, et quand il déprime montre-lui que les terriens l'acceptent comme un des leurs.

Mais ébranle ses convictions, fais-lui décider s'il veut réellement s'engager durablement dans cet endroit étrange pour lui. Et ne le laisse jamais oublier totalement son monde d'origine ; même s'il ne pense pas qu'il puisse avoir de contact direct avec son foyer, fais en sorte qu'il reçoive des missives provenant de son monde d'origine, lui faisant des demandes allant de «récupère cela» à «reviens.» Introduis des personnages provenant de son monde, qui viennent sur Terre au moins pour un moment, qui regardent les PJs et qui les jugent.

Avoir un Étranger à la table de jeu signifie que tu devrais introduire d'autres extra-terrestres et d'autres cultures. Mets en scène d'autres groupes étrangers à la Terre. Fais que Halcyon City, et l'univers autour, soient pleins de gens étranges, fantastiques et terribles.

LE PROTÉGÉ

- **Mets en évidence ses erreurs**
- **Octroie-lui de la sagesse, voulue ou non**
- **Fais-le se regarder dans le miroir**
- **Donne-lui exactement ce dont il a besoin, avec un coût**
- **Mets son mentor en danger**



Le Protégé tourne autour de sa relation avec son mentor : il faut donc faire souvent apparaître celui-ci. Le Protégé donne aussi beaucoup d'importance aux anciennes générations de super-héros ; prépare-toi à introduire dans la fiction ces vieux héros si tu as un PJ Protégé. Mais concentre-toi sur le mentor : il y a de fortes chances que le mentor ait des avis sur tous les membres de l'équipe, pas seulement son Protégé.

Le mentor est là pour enseigner au Protégé, donc il devrait toujours être en train de dire au Protégé ce qu'il a mal fait, et donner de nouveaux conseils. Il n'a pas besoin de le dire méchamment, mais montrer juste du doigt les erreurs du Protégé devrait lui rendre la vie suffisamment infernale. Le mentor peut fournir à l'équipe beaucoup de ressources et d'informations - mais cela a toujours un coût : la plupart du temps que l'équipe doive suivre les règles du mentor, ou subir un autre sermon.

Rends le mentor génial, aussi. Il doit être quelqu'un que le Protégé pourrait vraiment vouloir être. Et puis montre-lui le prix à payer pour la vie que le mentor vit, afin que le Protégé voie ce qu'il est en train de devenir. Mets le Protégé devant un miroir, et demande-lui s'il veut vraiment être cette personne, ou quelqu'un d'autre.

Et parfois, mets son mentor en danger, avec la seule chance de salut venant du Protégé lui-même. Donne au Protégé une chance de montrer à son mentor tout ce qu'il a appris.

LE TRANSFORMÉ

- **Rejette-le**
- **Montre combien il est craint ou haï**
- **Attaque-le avec des hordes décérébrées**
- **Rappelle-lui ce qu'il a perdu**
- **Montre son vrai visage**



Le Transformé a l'air différent, il ne peut le cacher, et manque de confiance en lui à cause de ça. Il amène dans le jeu la même problématique que l'Étranger, la différence associée à la volonté de s'intégrer, mais selon une autre perspective. L'Étranger peut apporter quelque chose à la Terre : il peut trouver un compromis. Le Transformé, par contre, était normal avant... et ne le sera plus jamais. Le Transformé ne trouvera pas de compromis avec ses contemporains. Le mieux qu'il peut espérer, c'est d'être accepté.

Rejette le Transformé et montre les réactions négatives que provoquent son aspect. Les gens le craignent ou le haïssent à cause de son apparence, et sa lutte est de parvenir à surmonter ces perspectives ; alors il faut qu'il se sente rejeté par tout le monde. Fais-le se

faire attaquer par des hordes décérébrées, du genre «villageois avec des fourches.» Montre-lui ce qu'il a perdu et qu'il ne peut plus faire.

Parfois, cependant, donne-lui un répit. Ne le fais pas souvent, mais fais en sorte que des PNJs voient la vraie personne qui est derrière son visage effrayant. Fais qu'ils aient de l'empathie pour sa souffrance et le soutiennent. Cela rendra le rejet d'autant plus douloureux.

QUAND TU N'ES PAS OCCUPÉ

Les astuces ci-dessous ne sont pas cruciales pour animer une partie de **MASQUES** avec succès : tout ira bien tant que tu suis les objectifs et les principes et que tu effectues les actions décrites précédemment dans ce chapitre. Mais elles peuvent te donner des outils te permettant de hisser la partie au niveau suivant !

Utilise de pleines pages. Dans les comics, il y a souvent des images qui prennent toute une page, ou s'étalant sur deux pages en vis-à-vis, dessinées avec beaucoup de détails. Quand tu sens que l'action qui se déroule est super cool, que ça mérite que l'on s'y attarde, décris-le en détail comme si l'image s'étalait sur une ou deux pages.

Dessine des cartes. Elles n'ont pas besoin d'être des œuvres d'art ; elles permettent juste de clarifier la situation. Où sont les choses. Quel est l'enjeu. Dessine-les sur le premier support disponible : ici encore, ne te soucie pas trop de la qualité. L'important est que tu aies toute l'information te permettant de partager le paysage que tu imagines quand la situation devient compliquée.

Complète la toile de fond. Pose des questions à propos du passé. Le passé des PJs, certainement, mais aussi le passé de Halcyon City. Ne pose que des questions dont les PJs pourraient connaître les réponses, mais n'oublie pas qu'une très grande partie de l'histoire des super-humains de Halcyon City est connue de tous. Complète ta version de Halcyon City à l'aide de ces réponses, et construis dessus.

Fais des sauts dans le temps. Si l'action semble se ralentir, fais un saut dans le temps, en particulier entre les sessions. Cela n'a pas besoin d'être un grand saut dans le temps ; une semaine ou deux permettent de déplacer l'action ailleurs tout en rendant possibles certaines manœuvres des PJs, qui se déclenchent «quand du temps a passé.»

Déplace le projecteur. Votre comic book raconte l'histoire de toute l'équipe, alors n'oublie pas de passer de l'un à l'autre, en particulier quand quelqu'un n'a pas parlé depuis un moment. Répartis ce va-et-vient entre plusieurs scènes, pour garder une tension élevée et donner à chacun son moment de gloire. Assure-toi que chacun des personnages principaux de ta bande dessinée ait l'occasion d'apparaître dans les cases.

Fais des pauses. Au cours du jeu, ménage des temps de pause, en particulier pour les moments où tu n'es pas très sûr de ce qui devrait se passer ensuite. Prends quelques minutes pour y réfléchir, et reviens revigoré. N'hésite pas à clore la session de jeu à un moment qui paraît adapté, même si c'est un peu plus tôt que prévu. Ne te surmène pas : sauvegarde ton intérêt pour la partie en te ménageant des moments de répit.



CHAPITRE 8 : LA PREMIÈRE SESSION

AVANT LA PREMIÈRE SESSION

Le moment est venu de ta première session ! Le début de vos aventures dans Halcyon City ! Il va y avoir plein de dinosaures robots dans ton futur, je t'assure !

La première session va comporter une bonne part de création de personnages. Cela sera le job des joueurs. Toi, d'un autre côté, tu as la responsabilité de mettre en place leurs premières incursions aventureuses dans le monde des surhommes de Halcyon City.

Voici ce dont tu as besoin pour que cette première session se passe comme sur des roulettes.

MATÉRIEL ET PRÉPARATION

Imprime tous les livrets que vous allez utiliser durant le jeu et assure-toi que tu es au moins familiarisé avec chacun d'eux. Limiter les livrets disponibles modifie un peu la nature du jeu ; par exemple, si tu veux un jeu plutôt gai, ne propose pas le Condamné. Réfléchis donc quels livrets tu veux autoriser.

Imprime les autres feuillets nécessaires au jeu, dont un exemplaire des manœuvres de base pour chaque joueur. Prévois des fiches cartonnées ou des post-it, des crayons, et des dés. Tu trouveras les feuilles à imprimer sur

Lis ce livre avant de commencer. Tu n'as pas besoin de lire en détail les parties **LES MASQUES** (page 81) ou **LE FUTUR** (page 101), mais il faut au moins les parcourir. La partie **ACCROCHES ET ARCS Narratifs** (page 165) a de l'importance principalement après la première session, mais elle peut te donner des éléments à surveiller dès le début.

En fonction du temps dont vous disposez lors de cette première session, tu peux vouloir préparer un super-vilain à l'avance. Si tu te sens d'inventer le super-vilain une fois arrivé à la table de jeu, en le liant aux PJs et à leurs tourments, tu devrais essayer de le faire ; mais si le temps est un facteur crucial, prépares-en un à l'avance. Tu peux même sortir ton super-vilain et demander aux joueurs de trouver des liens avec leur personnage durant la phase de création.

COMMENCER LA PREMIÈRE SESSION

Tout le monde est assis autour de la table ; parfait ! C'est maintenant le moment de la création des personnages.

Étale les livrets de personnage sur la table et donne un rapide aperçu de chacun. Si tu as le temps et que tu veux les faire rentrer dans l'atmosphère du jeu, fais lire aux joueurs tout haut le texte d'ambiance. Réponds aux questions, et fais des suggestions aux joueurs selon les éléments qui semblent les intéresser. Explique clairement que choisir un livret consiste plus à choisir le thème et les tourments auxquels est confronté le personnage que quoi que ce soit d'autre. Réfère-toi au chapitre **LES HÉROS** (page 35) pour plus d'informations sur la création des personnages.

En particulier, attire l'attention des joueurs sur les sections de chaque livret qu'ils sont susceptibles de lire en diagonale : le Moment de Vérité et les manœuvres d'équipe. Ces

sections peuvent leur donner beaucoup d'éléments sur le genre de personnage qu'ils vont jouer, aussi assure-toi qu'ils en prennent connaissance dès le début.

Encourage les joueurs à discuter de leurs choix à voix haute, pour faire monter l'excitation et profiter des contributions de chacun. Pas de pression, cependant ; chaque joueur peut créer son personnage selon le procédé qui lui convient le mieux. Une fois que presque tout le monde a fini, commence la présentation des personnages, en faisant le tour de la table un par un, chaque joueur expliquant qui est son personnage, à quoi il ressemble, ce qu'il peut faire, et les réponses aux questions de la section «Histoire» de son livret.

POSER DES QUESTIONS PROVOCANTES

Les joueurs ne font pas un monologue quand ils présentent leurs personnages. Comme tout dans **MASQUES**, c'est une conversation ; pose des questions tout le temps. Explore leurs personnages et votre version de Halcyon City à l'aide de questions orientées permettant d'enrichir l'univers en cours de création.

Rich présente son personnage, Huma l'Héritier, au reste du groupe. Il explique que le plus grand événement de l'histoire de sa lignée est quand son père a vaincu tout seul Vortex, après que Vortex ait décuplé ses pouvoirs en utilisant de la matière provenant d'une étoile à neutrons.

MJ : Dis-m'en plus. Pourquoi ton père était-il tout seul pour combattre Vortex ? D'autres super-humains n'auraient-ils pas dû être présents ?

Rich (Huma) : Oui, mais Vortex était tellement surpuissant qu'il les avait tous aspirés à l'intérieur de son propre trou noir. Papa est parvenu à mettre Vortex KO, puis à voler dans le trou noir et y récupérer tous les autres super-héros.

MJ : C'est génial ! Donc ton père n'avait pas seulement stoppé le super-vilain, il avait aussi sauvé tout le monde ! Peux-tu me donner le nom d'un ou deux super-héros qu'il a sauvés ? *J'essaie d'obtenir les noms de quelques autres PNJs possibles, tout en essayant de déterminer des détails concernant le gratin de Halcyon City.*



Rich (Huma) : Oui, voyons... je ne sais pas... disons Fastball et Red Eagle.

MJ : Excellent !

Rich continue, disant que la plupart des habitants de la ville ont une opinion positive du nom de Huma.

MJ : Oui, complètement. Mais en ce qui concerne les autres super-héros ? Les gens comme Fastball et Red Eagle ? Sont-ils reconnaissants ? Jaloux ? Intimidés ?

Rich (Huma) : Oh, ça me plaît bien que ça ne soit pas une opinion positive. Ils sont jaloux, en fait. Ils n'aimaient pas mon père.

MJ : Et pourquoi ? Qu'a fait ton père pour mériter ça, et comment l'as-tu découvert, Huma ?

Rich (Huma) : J'ai assisté à une conversation entre eux à la maison. Ils criaient sur papa, prétendant qu'il s'était attribué le mérite pour ce qu'ils avaient fait.

MJ : As-tu entendu quelques détails ?

Rich (Huma) : Non, je ne crois pas. Aujourd'hui encore, je me pose toujours des questions à ce propos.

MJ : Génial ! Continue !

En général, tu peux te contenter de réponses générales et creuser plus tard pour obtenir des détails ; après tout, c'est typique des comics que l'origine exacte des personnages soit détaillée au fil de l'eau, à travers des flashbacks ou autres procédés narratifs.

Cela dit, si les réponses te font sentir que tu as besoin de plus d'informations, c'est que ces réponses ne sont pas assez précises : elles sont basées sur des généralités ou des détails ambigus. Creuse pour obtenir plus de détails quand tu sens que tu en as besoin. Quand un joueur dit «Mon père était un criminel», demande «Qu'a-t-il fait ? Pourquoi l'a-t-il fait ?» Quand un joueur dit «La ville pense que je suis plutôt bon», demande «Pourquoi ? Qu'as-tu fait pour mériter leur confiance ? À travers quoi cela se traduit-il ? Des figurines à ton effigie ? Des articles dans les journaux ?»

DURANT LA PREMIÈRE SESSION

Tes objectifs durant la première session sont les suivants :

- Aide tes joueurs à créer leurs personnages
- Mets en valeur ce que sont ces personnages
- Commence à remplir Halcyon City d'éléments intéressants et d'événements sur lesquels construire
- Parcours la plupart des mécaniques du jeu (et en particulier toutes les actions de base)
- Crée un fantastique premier numéro de ton comic book

Lors de cette première session, une quantité non négligeable de temps va être consacrée à la création des personnages. Habituellement, cela nécessite une heure ou deux si tu prends le temps de poser des questions et d'explorer chaque personnage afin de préparer les premières scènes.

Une fois que les personnages sont créés, fais une pause et prépare un super-vilain si tu n'en as pas déjà un (page 141). Utilise un personnage maléfique qu'ils ont déjà proposé,

ou crées-en un lié au moins à un personnage : il est important d'avoir un bon super-vilain pour la séquence d'ouverture. Crée un super-vilain que tu es impatient de montrer !

Plonge directement dans l'action avec une scène d'ouverture autour d'un combat. Cadre-la à la manière d'un comics ; décris des cases qui montrent différents endroits de la ville avant de zoomer sur le lieu choisi pour la bagarre avec le super-vilain. Puis montre celui-ci détruisant quelque chose, semant la pagaille, poursuivant sa Pulsion. Finalement, fais le tour des PJs un par un et demande-leur comment ils font leur entrée, pour leur permettre de mettre en avant les aspects les plus cool de leur personnage. Laisse-les peut-être faire une manœuvre, mais surtout pas plus, et pas tous : tu veux que tous les PJs aient fait leur entrée avant que les choses sérieuses commencent.

Une fois qu'ils ont tous fait leur entrée, déclenche la manœuvre **quand vous vous lancez en équipe dans la bataille contre un ennemi dangereux** pour ajouter points d'équipe à dépenser. Puis lâche les chiens. Mets en scène un combat plein de rebondissements, mais essaie de ne pas y consacrer tout le reste de la session. Souviens-toi de la Pulsion de ton super-vilain : peut-être qu'il va s'enfuir si les événements tournent contre lui.

Essaie d'aller jusqu'aux suites du combat, si possible. Fais glisser la caméra sur des super-héros qui débarquent et jugent la prestation des PJs ; sur des proches des PJs qui commentent les événements survenus lors de la bataille ; sur les PJs célébrant ensemble leur victoire ou partageant des secrets ou des faiblesses ou encore se réconfortant et se soutenant les uns les autres.

Dans la mesure du possible, fais en sorte que la première session comporte au moins les mécanismes suivants :

- Chaque manœuvre de base, dont **encaisser un coup puissant**, au moins une fois
- Des modifications d'étiquettes et un rejet d'influence
- Des états émotionnels : subis ou retirés

Voici quelques autres éléments-clés que tu devrais essayer de faire lors de ta première session :

- Amène de l'action
- Construis sur la création des personnages
- Pose des questions constamment
- Identifie les manœuvres quand survient leur élément déclencheur
- Propose des manœuvres quand les joueurs sèchent
- Crée des scènes avec de multiples personnages
- Modifie leurs étiquettes
- Montre l'adaptation au surhumain
- Donne-leur l'occasion de parler

AMÈNE DE L'ACTION

Une grande partie de MASQUES est l'action super-héroïque. Des explosions ! Des coups de poing ! Des types qui volent ! Des rayons d'énergie ! Parce que tu commences par une bonne bagarre avec un super-vilain, tu devrais avoir plein d'opportunités pour amener cette action géniale. Profites-en. Mets en valeur la tension et le fun que cela génère. Garde un bon rythme au début, puis ralentis après que la scène d'action se soit terminée.

CONSTRUIS SUR LA CRÉATION DES PERSONNAGES

Plus tu incorpores d'éléments que les joueurs ont introduits lors de la création de personnages, mieux c'est. Tu as un temps limité pour le faire, mais crée des connexions et incorpore des éléments autant que tu le peux. Quand tu as besoin d'inclure un civil en danger, pioche dans les PNJs introduits lors de la création des personnages. Quand tu dois inclure un super-vilain, choisis-en un qu'ils ont déjà combattu ou avec lequel ils ont une relation.

POSE DES QUESTIONS CONSTAMMENT

Ne t'arrête jamais de demander plus de détails durant toute la première session. À chaque fois que tu te poses une question sur la fiction, pose-la. «Qu'arrive-t-il aux super-vilains après que vous les colliez au sol ?» «Oh, n'avez-vous jamais fait ça avant avec vos pouvoirs ? Saviez-vous que vous pouviez ?» «Pourquoi ta mère serait-elle là, en ville ? Pourquoi ne serait-elle pas en train de fuir l'Hydre Bleue ?» Ces détails te donnent plus de leviers sur lesquels agir, en particulier quand tu crées des arcs après la première session.

IDENTIFIÈ LES MANŒUVRES QUAND SURVIENT LEUR ÉLÉMENT DÉCLENCHÉUR

Tu essaies de montrer toutes les manœuvres de base, alors sois à l'affût des moments où un joueur en déclenche une. Au tout début du jeu, les joueurs vont probablement avoir besoin d'un peu plus de temps avant de savoir déterminer quand ils déclenchent une manœuvre ou quelle manœuvre ils déclenchent. Donne l'exemple aussi tôt que possible : «On dirait que tu essaies de _____, non ?» S'ils veulent déclencher une manœuvre particulière, aide-les en disant : «Cool ! À quoi cela ressemble-t-il sur la page ?»

PROPOSE DES MANŒUVRES QUAND LES JOUEURS SÈCHENT

En général, ne dis pas aux joueurs quoi faire : laisse-les décider de leurs actions. Mais lors de cette première session, fais quelques suggestions sur les manœuvres qu'ils pourraient faire, en particulier quand ils semblent hésitants à s'engager. Présente-le toujours comme une question : «Toro, tu es super forte, hein ? Quand Carnage pousse ce bus sur toi, penses-tu que tu voudrais juste traverser le bus ; peut-être **déchaîner tes pouvoirs** ? Ou peut-être que tu veux le ralentir et l'arrêter en **défendant** les gens qui se trouvent dans le bus ?»

CRÉE DES SCÈNES AVEC DE MULTIPLES PERSONNAGES

Ta scène d'ouverture va forcément inclure de multiples personnages : toute l'équipe devrait participer à ce combat initial. Mais tandis que le combat se finit, continue de cadrer les scènes en incluant au moins deux PJs dedans, voire plus. Essaie de faire en sorte que les PJs ne se dispersent pas dans des scènes solos. Si le mentor du Protégé le réprimande, fais-le devant un autre PJ ! C'est la première session, et tu veux leur donner une chance d'interagir ensemble et déclencher des manœuvres comme **défendre quelqu'un** ou **réconforter ou soutenir quelqu'un**.

MODIFIE LEURS ÉTIQUETTES

Dès le début, utilise l'influence des PNJs sur les PJs pour essayer de modifier leurs étiquettes. Fais en sorte que le super-vilain leur dise qui ils sont. «Tu n'es rien ! Tu ne peux pas vraisemblablement me tenir tête !» C'est un grand classique. Puis fais-leur accepter ou rejeter cette influence. Plus tôt les joueurs s'habituent à l'idée que d'autres personnages peuvent augmenter et diminuer leurs étiquettes, le mieux ce sera.

MONTRE L'ADAPTATION AU SURHUMAIN

Mets en valeur le côté surhumain d'Halcyon City durant cette première session. Rappelle aux joueurs les générations précédentes de superhumains, à l'aide de statues et de monuments disséminés partout dans la ville. Montre que les gens sont probablement habitués à ce genre d'attaques, et qu'ils ont des refuges prêts à les accueillir. À la fin de la mêlée, décris les troupes d'experts du nettoyage qui déplacent les décombres. Donne aux joueurs le feeling de l'endroit en montrant dans les cases de ton comic book comment Halcyon City s'est adaptée.

DONNE-LEUR L'OCCASION DE PARLER

En parallèle du besoin de créer des scènes avec de multiples personnages, il y a le besoin de les faire réellement interagir entre eux. N'essaie pas de tout faire tourner autour de la pression exercée par les PNJs sur les PJs : fais-les rebondir entre eux. Aiguillonne-les parfois : suggère-leur des moyens de récupérer d'états émotionnels par leurs interactions, suggère des manœuvres qu'ils pourraient cibler les uns sur les autres ; mais laisse-les aussi avoir du temps pour interagir directement. **MASQUES** est l'histoire d'une équipe, alors donne-leur le temps d'être une équipe.

APRÈS LA PREMIÈRE SESSION

Quand tu en auras fini avec la première session, tu auras une idée précise de qui sont les PJs et de ce qui les intéresse. Tu auras plein de PNJs avec lesquels jouer, ainsi que des éléments de contexte. Laisse ces éléments s'infiltrer en toi, et commence à te poser des questions permettant de les relier. Tu vas les utiliser pour construire les accroches et les arcs - voir **ACCROCHES ET ARCS** pour plus d'information (page 165).

Rappelle-toi que tu n'es pas sur le point de définir l'intrigue détaillée pour les prochaines sessions ; tu es en train de créer les outils qui vont te permettre de structurer les prochaines sessions, mais tu joueras toujours pour découvrir ce qui va se passer et ce qui va changer.

LE LONG EXEMPLE

Voici un exemple de partie assez long, utilisant toutes les règles et les idées présentées précédemment, pour te montrer à quoi ressemble une partie de **MASQUES** ; où aller après le combat initial, et le type de situations qui peuvent en découler. Je décris mes pensées tout au long de l'exemple : quelles actions j'effectue et quels principes je suis ; afin que tu puisses avoir une idée de ce que cela représente d'être MJ. Voir l'exemple page 134 pour des informations spécifiques sur la manière de gérer une scène de combat ; le présent exemple commence à la fin du combat.

Dans cet exemple, je mène une partie avec quatre joueurs :

Le Protégé - Hornet : femme chinoise, armure corporelle et ceinture de gadgets ; entraînée à être une combattante incroyable par la justicière porteuse d'armure Mantis, Lian Song est bien plus intéressée par son rôle dans l'arrestation des personnes nuisibles que par n'importe quelle tenue de super-héros. Joué par Joe.

Le Transformé - Rex : Gros, vert, plein d'écaillés et de pointes, fort et coriace, masculin ; originellement un simple lycéen, Michael Stafford doit maintenant gérer son visage et ses pouvoirs étranges, ainsi que le dégoût et la suspicion que sa présence occasionne. Joué par Matt.

La Nova - Fission : noir, masculin, coupe militaire, peau normale, costume coloré ; un génie de la physique nommé Tyler Wallace, bien lancé pour décrocher précocement un doctorat avant que sa vie bascule à la suite d'une expérience qui lui donna la capacité de manipuler les molécules à un niveau atomique. Joué par Sarah.

L'Étranger - Skysong : bleue, féminin, cheveux et yeux blancs, corps humain, costume humanisant ; un être venu d'une autre planète, Veriskanathensis vint sur Terre pour éviter d'être intégrée trop tôt au cerveau commun de son peuple, et elle s'est mise à réellement aimer cette nouvelle vie. Joué par Andrea.

Cet exemple commence à la fin de leur combat contre la Prof. Ils viennent tout juste de parvenir à s'échapper de sa dimension parallèle et arrivent à Halcyon City avec un outil important : un bout de «craie» de la Prof, quelque chose qu'ils peuvent être amenés à utiliser pour protéger Halcyon City d'autres menaces. Mais à peine mettent-ils le pied dans Halcyon City que...

Donc, nous voyons la case vous représentant à moitié trébuchant et à moitié tombant hors de la dimension de la Prof, avec sa main déformée tentant de s'étirer vers vous tandis que le portail se ferme. Puis, il y a une case avec vous quatre essayant de reprendre votre souffle, avec rien d'autre derrière vous qu'un mur de briques... puis une case avec chacun de vous ouvrant ses yeux et sursautant en découvrant des canons d'armes laser pointées sur vous. *Je fais des descriptions évoquant des pages de comics (page 116).*

Matt (Rex) : Oh, non. Ce n'est pas bon.

MJ : Non ! C'est tout un groupe de types avec des insignes de Rook Industries sur leur armure, pointant des armes à énergies dans votre direction. Ils s'écartent le temps de laisser passer Rosa Rook - directrice générale de Rook Industries - qui se plante face à vous dans son tailleur-pantalon rouge. *Durant toute la scène de combat, j'ai pensé entre les cases (page 120), en me demandant ce que Rosa serait en train de faire, et maintenant je décide que c'est le moment de mettre à exécution son plan. Donc à présent j'annonce une menace surgissant hors champ (page 127).*

«Nous allons nous occuper de ça», dit Rosa Rook, s'avançant vers Hornet et tendant la main. «Nous apprécions grandement que vous nous apportiez ceci.» *Je fais une **action de super-vilain** (page 123) une que j'avais choisie pour Rosa Rook : **prends du pouvoir à un groupe vulnérable** ; parce qu'il est parfaitement logique que Rosa Rook essaie de profiter de la fatigue et de la faiblesse relative des héros.*

Joe (Hornet) : Oh, non. «Je ne vous laisserai pas faire main basse sur cette chose.» Je me mets en position de combat. «Si vous voulez cette craie, il vous faudra nous la prendre !» Est-ce un **provoquer** ?

MJ : Nan. Rosa était déjà là avec ses gorilles de la sécurité, elle a anticipé un conflit ; elle est préparée à une telle réaction. De plus, pour elle tu n'es qu'un gamin. Elle te regarde de haut : «Tu n'es qu'un enfant... je m'attendais à quelque bravade juvénile, et je ne suis pas du genre à réagir pour si peu. Mais comprends cependant que je ne vous veux pas de mal. Soyez gentils de me donner cette craie avant que je sois obligée de vous montrer ce que mes gars sont prêts à faire pour l'obtenir.» Hornet, elle est clairement en train d'utiliser son influence sur toi pour te dire qui tu es. Elle augmente ton étiquette Normal au détriment de ton étiquette Dangereux. Que fais-tu ? *Mon PNJ essaie inlassablement d'imposer sa vision du monde* (page 120), *et je leur dis qui ils sont ou qui ils devraient être* (page 129).

Joe (Hornet) : C'est moche. Je ne veux pas accepter ça, donc je suppose que je **rejette son influence** (page 69).

MJ : Ton action ressemble à quoi exactement ? *Pour le faire, Hornet doit le faire.*

Joe (Hornet) : Je fronce les sourcils et je fais un pas vers elle, comme si je me préparais à me battre. Dois-je lancer les dés ? *Je fais «oui» de la tête, et Joe jette les dés et obtient un 4 : un échec.* Oh, non.

MJ : Tu t'avances, mais les types de la sécurité lèvent leurs armes vers toi, et tu les entends se mettre à vrombir. Ce sont des adversaires sérieux, et Rosa a probablement des renforts que tu ne vois pas encore, et vous êtes tous fatigués après avoir combattu la Prof ; tu n'es pas sûr du tout que vous puissiez gagner. Coche l'état émotionnel Effrayé, et modifie tes étiquettes : augmente Normal et réduis Dangereux. Parce que ton jet est un 6-, tu coches un potentiel, aussi. *Je dois faire appel à des mécaniques du jeu pour dire à Joe exactement quoi changer sur son livret de personnage, mais surtout j'essaie d'effectuer mon action, mais sans le montrer* (page 116) : je base les changements apportés au livret de Hornet sur la fiction, ainsi la partie mécanique est directement liée à l'histoire qui est en train de se dérouler.

Que font les autres pendant ce temps ? Skysong, que fais-tu ? *Je n'ai pas entendu Andrea depuis un moment, et donc je veux diriger les projecteurs* (page 132) sur elle.



Andrea (SkySong) : Je ne suis pas très sûre de ce que nous devrions faire : je ne veux pas lui donner la craie, mais je ne pense pas que nous puissions gagner un combat. J'étais prête à suivre Hornet, mais elle est devenue hésitante et cela me fait douter. Je m'approche d'elle et je chuchote : «Hornet, peut-être... peut-être que tu peux lui donner ce qu'elle veut. Nous ne sommes pas en état de combattre ces gugusses-là maintenant.»

MJ : Parfait. Cela ressemble à un **provoquer** pour moi ; habituellement, elle t'écoute, et tu as de l'influence sur elle. Que veux-tu que Hornet fasse ?

Andrea (Skysong) : Je veux qu'elle revienne sur sa position et qu'elle donne la craie, afin que nous puissions nous en sortir sans risques.

MJ : OK. Jette les dés ! *Andrea obtient un 12, en incluant le +1 de son influence sur Hornet.* Très bien, Hornet, cela signifie que tu ajoutes un point d'équipe si tu fais ce que souhaite Skysong, et tu coches un état émotionnel si tu ne le fais pas.»

Joe (Hornet) : Puis-je **me défendre** ?

MJ : Eh bien, ce n'est pas réellement une attaque, n'est-ce pas ?

Joe (Hornet) : Ah, OK. Bon, eh bien... je crois que je vais le faire. J'hésite une seconde, puis je donne la craie.

MJ : Hornet, ajoute un point d'équipe pour avoir fait ce que ton coéquipier demandait. *En tant que Rosa* : «Super. Je suis heureuse de voir un peu d'humilité. C'est un bon présage pour le futur de notre ville.» Elle commence à s'éloigner de vous, ses gardes se déplaçant avec elle pour la protéger. *Je joue Rosa en fonction de sa pulsion (page 118) : dominer les ressources surhumaines de Halcyon City et au-delà. Rosa a obtenu ce qu'elle voulait, et elle n'a aucun intérêt à continuer plus avant, même si je pourrais imaginer que cette scène dégénère en bagarre.*

Rex, Fission : que faites-vous ? *Je veux diriger le projecteur sur les autres personnages, parce qu'ils n'ont pas encore fait grand-chose dans cette scène. L'un d'eux pourrait déclencher une bagarre...*

Matt (Rex) : Ouais... je pense que je les laisse s'en aller. Je suis déjà plutôt bien amoché ; j'ai trois états émotionnels cochés, et je n'ai pas très envie d'envenimer la situation. De plus... c'est Skysong qui nous a dissuadés... alors évidemment, je l'écoute.

MJ : Cool. Et toi, Fission ?

Sarah (Fission) : Je... ne crois pas que je veux les combattre, mais je ne crois pas non plus que je veux les laisser partir comme ça. Je veux pouvoir les pister. Je veux découvrir où ils emmènent cette craie.

MJ : C'est cool ça ! Comment ferais-tu cela ? Est-ce quelque chose que tu as déjà fait par le passé ? *Je pose des questions provocantes (page 118), ici je pose une question à propos des pouvoirs de Fission, afin de construire sur les réponses (page 118) ensuite.*

Sarah (Fission) : Je vais étendre ma conscience et modifier légèrement une de leurs armes à énergie afin qu'elle laisse une trace énergétique que je puisse sentir. C'est bien ? Je contrôle la matière au niveau atomique, donc je dois pouvoir effectuer une modification qui me permet de les suivre ? Et non, je ne pense pas que j'aie déjà fait ça : c'est une des applications de mes pouvoirs sur lesquelles je me suis interrogé, mais que je n'ai pas encore essayées. *Je sais que Fission est une Nova, et donc ses pouvoirs sont susceptibles de permettre de faire énormément de choses ; donc même si c'est la première fois, je suis fan des PJs (page 119) en acceptant cette utilisation de ses pouvoirs.*

MJ : C'est génial ! Fais un jet pour **déchaîner tes pouvoirs**, tu étends tes sens ! Tu le fais subtilement, mais c'est bien un déchaîner ses pouvoirs. Sarah obtient un 9. Bon, cela signifie que tu subis un état émotionnel, ou bien ton effet est temporaire ou instable.

Joe (Hornet) : Attendez, je peux **dépenser un point d'équipe pour aider** (page 71) ?

MJ : Comment ferais-tu cela ? Fission fait quelque chose de très spécifique avec ses pouvoirs démentiels, et elle essaie de le faire discrètement. *Je ne suis pas contre cette idée, mais je dois suivre la fiction.*

Joe (Hornet) : Ah, oui. Mmmh. Pouvons-nous dire que j'ai précédemment aidé Fission à découvrir certaines des choses qu'il peut faire avec ses pouvoirs ? Nous nous sommes entraînés ensemble, après tout.

Sarah (Fission) : Oui ! Peut-être que j'ai découvert que je pouvais faire ça lors de l'une de nos sessions d'entraînement !

Joe (Hornet) : Oui, et je reconnais ce que tu es en train de faire en voyant les petits flamboiements d'énergie au bout de tes doigts. Cependant pour y arriver, je dois t'aider à entrer dans un état méditatif que Mantis m'a appris à adopter. Je commence à chanter doucement vers toi : «Ferme les yeux, vide ton esprit, concentre-toi...» C'est ce que je fais, pour aider Fission à se concentrer.

MJ : Génial ! Dépense un point d'équipe : cela permet à Fission d'obtenir un 10. *Je joue pour découvrir ce qui va changer* (page 114), et cela permet d'apporter des détails supplémentaires concernant la relation entre Fission et Hornet. Cela pourrait être vu comme un cas de **continuité rétroactive** (page 25), mais ici cela ne remet pas en cause la fiction, j'estime donc que c'est un flashback. OK, il y a une piste énergétique que tu peux suivre, Fission. Quand tu décideras de la suivre, il y a des chances que cela t'amène à l'endroit où ils auront mis la craie, bien que cela ne signifie pas qu'il n'y aura rien pour le défendre. Ici, je suis la fiction, mais aussi je **révèle le futur, subtilement** (page 126). J'informe les joueurs qu'ils devraient s'attendre à une bagarre s'ils partent en quête de la craie.

Pour l'instant, cependant, vous semblez tous bien amochés. Que fais-tu maintenant, Rex ? *Matt n'a pas fait grand-chose lors de cette conversation, je fais donc en sorte que les projecteurs puissent se braquer sur lui.*

Matt (Rex) : Mh. Je pense que je veux parler à Skysong de ce qui vient d'arriver, et de choses en général. Tu sais. Aussi, parce que j'ai un faible pour elle.

MJ : Parfait ! *Rex agit, donc je n'ai pas besoin d'effectuer une autre action maintenant. Si il n'avait pas proposé cette scène, et que tous les joueurs voulaient se reposer pour la nuit, je couperais pour passer à la suite en faisant une nouvelle action, mais je n'ai pas besoin.* Nous allons passer à cette scène, mais je veux m'assurer préalablement d'où se trouve tout le monde. Hornet ?

Joe (Hornet) : Ah, je vais envoyer un rapport à Mantis ; elle aime recevoir des rapports après que je sois allé dans une autre dimension. Et puis je vais aller me coucher.

MJ : Génial ! Et toi, Fission ?

Sarah (Fission) : Même idée générale. Je reviens à notre base, je prends une douche, et puis je vais dormir.

MJ : Et Skysong ? Rex va essayer de te parler, mais où cela serait-il ?

Andrea (Skysong) : Oh, après le stress d'aujourd'hui, je vais me faire un chocolat chaud ; vraiment, la meilleure des boissons terriennes ; et me détendre sur le sofa.

MJ : Super ! Et c'est la fin de la scène. Vérifiez si vous avez récupéré d'un état émotionnel en effectuant une action durant cette scène.

Joe (Hornet) : Est-ce que laisser Rosa Rook obtenir la craie compte comme fuir une situation difficile ?

MJ : Absolument ! Tu essayais de repousser la confrontation avec elle, au moins en partie par peur. **Récupère de l'état émotionnel Effrayé** (page 75).»

Après que tout le monde ait vérifié et mis à jour ses états émotionnels, je commence à mettre en place la prochaine scène...



CHAPITRE 9 : ACCROCHES ET ARCS

Quand tu animes une partie de **MASQUES**, tu vas inévitablement avoir le réflexe de vouloir prévoir les histoires à l'avance. Peut-être que tu penses que l'un des PJ devrait choisir de quitter l'équipe pour rejoindre une équipe sponsorisée par une corporation, qui se révèle être un piège mis en place par Reine de l'Effroi, tombant dans le piège mais finalement parvenant à s'en sortir grâce à ses nouveaux coéquipiers. Il suffit qu'un PJ choisisse de quitter l'équipe et de tomber dans un piège, n'est-ce pas ? Et toi, en tant que Maître de Jeu tout puissant, tu peux faire arriver cet événement.

Ne fais surtout pas ça.

Tu joues à **MASQUES** pour découvrir ce qui va changer. Même le MJ ne sait pas exactement ce qui va se passer. Tu ne sais pas ce que les PJs vont faire ou ce qu'ils vont choisir de devenir. Tout plan que tu prévois sera toujours bien inférieur à ce qui va se passer si tu laisses l'histoire évoluer naturellement ; et forcer les PJs à rentrer dans les clous leur retire leur droit à faire des choix significatifs.

Au lieu de prévoir ce qui va arriver, tu dois faire un autre type de préparation pour jouer à **MASQUES**. Tu crées des **accroches** : des PNJs ou des éléments de fiction liés à chaque PJ, les tirant dans différentes directions ; et des **arcs narratifs** : des éléments de fiction interconnectés qui essaient de changer Halcyon City, la plupart du temps en pire.

ACCROCHES ET ARCS NARRATIFS

Les accroches sont des outils permettant de se concentrer sur les PJs et leur histoire. Elles sont là pour te rappeler quels PNJs tirent les PJs dans quelle direction, et ils te donnent quelle orientation leur donner dans le jeu. Les accroches fonctionnent par paires : deux PNJs qui mettent deux étiquettes différentes en conflit pour un PJ : Dangereux contre Sauveur, Différent contre Normal, Supérieur contre Dangereux, Sauveur contre Différent, etc. Chaque PNJ est une accroche individuelle. Les deux accroches ne sont pas nécessairement en conflit l'une avec l'autre, et peu importe les rapports entre ces PNJs : l'objectif est de découvrir quel chemin le PJ va suivre.

Les arcs narratifs, de leur côté, sont des outils permettant de suivre les intrigues majeures dans lesquelles sont plongés les personnages. Au lieu de se concentrer sur les PJs individuellement, ils te permettent de créer des problèmes à régler pour le groupe, qui vont aller en s'intensifiant. Quand l'invasion extra-terrestre de Vanquish s'approche de plus en plus de la Terre, c'est un arc narratif. Quand la Prof rassemble une armée extradimensionnelle d'enfants infectés par un lavage de cerveau, c'est un arc narratif. Les arcs narratifs aident à structurer l'histoire globale et te permettent de répartir les conflits sur plusieurs sessions.

CRÉER DES ACCROCHES

Chaque accroche est un PNJ qui tire un PJ vers une étiquette donnée. Les paires d'accroches sont toujours concentrées sur un PJ, en particulier sur les deux étiquettes par lesquelles ils pourraient être définis. La manière la plus simple de trouver une paire d'accroches pour un PJ est de poser la question : «(PJ) est-il (étiquette) ou (étiquette)?»

Pense à cette question comme si tu étais un lecteur de cette série de comic books que tu es en train de créer. Vers quoi penses-tu que les personnages principaux vont aller ? Comment penses-tu que les autres les voient ? Qu'est-ce qui, de ton point de vue de lecteur, les pousse à l'action ? Mettre en place des accroches t'aide à ne pas oublier ces éléments moteurs et à penser à les introduire durant le jeu.

Crée quelques accroches après la première session, et passe-les toujours en revue entre chaque session. Si tu penses qu'une paire d'accroches a été résolue (en particulier si le PJ a verrouillé une des étiquettes concernées) alors tu devrais créer une nouvelle paire d'accroches pour ce PJ. En général, garde une paire d'accroches pendant à peu près trois ou quatre sessions avant de changer et de concentrer l'histoire sur une nouvelle paire d'étiquettes.

Quand tu crées une nouvelle paire d'accroches :

- Choisis le PJ sur lequel elles sont axées
- Choisis les étiquettes concernées
- Affecte un PNJ à chaque accroche



CHOISIR LE PJ

Au final, tu auras besoin d'au moins une paire d'accroches pour chaque PJ afin de savoir comment agir sur l'image que chaque PJ a de lui-même. Quand tu choisis le PJ pour lequel tu crées une paire d'accroches, commence toujours par un PJ qui n'a pas encore d'accroches ou qui a résolu sa dernière paire d'accroches.

Quand tu choisis un PJ, regarde ses étiquettes, qui a de l'influence sur lui, sur qui il a de l'influence, et toutes les autres choses importantes le concernant.

CHOISIR LES ÉTIQUETTES

Chaque paire d'étiquettes correspond à un type de conflit différent, à un ensemble de sujets différent. L'opposition de Dangereux et de Sauveur, par exemple, concerne la tension entre «sauver des vies» et «vaincre des ennemis en les détruisant» ; l'opposition de Dangereux contre Différent, de son côté, concerne la ligne étroite entre «paraître étrange et puissant», et «apparaître comme étant une menace».

Chaque étiquette d'une accroche définit la direction dans laquelle le PNJ cherche à amener le PJ. Par exemple, une accroche Différent peut intégrer une pulsion «isoler et éloigner» et une accroche Normal peut intégrer une pulsion «faire apparaître comme banal.» Quand tu utilises ces accroches, recherche des moyens de faire que l'accroche Différent fasse s'isoler le PJ tandis que l'accroche Normal le fait à la fois se sentir banal et lui dire de cacher son caractère étrange et d'agir de manière banale.

OPPOSER DANGEREUX ET DIFFÉRENT

Ce couple d'étiquettes met l'emphasis sur le pouvoir ; particulièrement quand celui-ci échappe à tout contrôle. Un PJ impliqué dans une opposition entre Dangereux et Différent est souvent le plus puissant de son groupe, capable de réécrire l'existence ou de causer une destruction massive. Ceux qui les approchent se demandent si on devrait lui laisser l'accès à ce pouvoir immense ; peut-être parce qu'ils sont jeunes, ou parce qu'un tel pouvoir ne devrait être entre les mains de personne.

- **Pulsion — Dangereux** : lui rappeler les dégâts collatéraux qu'il a causés
- **Pulsion — Différent** : mettre en avant son caractère étrange et ses capacités surnaturelles

OPPOSER DANGEREUX ET NORMAL

Le thème est ici la peur. Un PJ impliqué dans une opposition entre Dangereux et Normal est vu avec compréhension par ceux qui lui sont proches, et peur par les autres ; jusqu'à ce que quelque chose se passe mal et que la peur se répande comme une traînée de poudre. Pourra-t-il montrer à ceux qui ont peur de lui qu'il est au fond juste une personne comme les autres ? Ou deviendra-t-il une menace dont tout le monde a peur, car elle ne peut être stoppée ?

- **Pulsion — Dangereux** : se méfier et provoquer
- **Pulsion — Normal** : interrompre ou mettre fin aux situations dangereuses

OPPOSER DANGEREUX ET SAUVEUR

Le thème est ici le rôle du héros. Un PJ impliqué dans une opposition entre Dangereux et Sauveur est partagé entre vaincre ses ennemis et sauver des vies. Quand il est pris dans un combat dangereux, il n'est pas sûr s'il devrait mettre rapidement le super-vilain hors d'état de nuire ou s'il devrait s'assurer d'abord que les gens soient en sécurité, en risquant potentiellement de laisser le super-vilain s'échapper.

- **Pulsion — Dangereux** : déclencher une bagarre
- **Pulsion — Sauveur** : délaissier le combat pour sauver des vies

OPPOSER DANGEREUX ET SUPÉRIEUR

Le thème est ici le contrôle. Un personnage Supérieur sait regarder autour de lui, prendre conscience de son environnement, le comprendre et l'utiliser... et pousser les autres à faire ce qu'il veut, de manière parfois chirurgicale. Les personnages Dangereux savent cogner sur leurs adversaires, se lâcher, et détruire des choses. Les PJs coincés entre ces deux étiquettes sont bloqués entre la précision et la finesse d'une part, la perte de contrôle et l'évacuation des frustrations de l'autre.

- **Pulsion — Dangereux** : exaspérer et provoquer
- **Pulsion — Supérieur** : mettre en évidence les erreurs de planification et de contrôle

OPPOSER DIFFÉRENT ET NORMAL

Le thème est ici l'intégration. En général il est abordé par l'un ou l'autre de deux angles : ou bien le PJ est particulièrement étrange, particulièrement différent du commun des mortels, et pas convaincu qu'il parviendra un jour à s'intégrer... ou au contraire c'est un type totalement normal, commun, banal, et il ne se sent *pas assez* différent du commun des mortels. D'une manière ou d'une autre, les PNJs impliqués les poussent à être plus en osmose avec les gens de Halcyon City, ou au contraire à s'isoler des autres.

- **Pulsion — Différent** : s'isoler et s'éloigner des autres
- **Pulsion — Normal** : devenir Monsieur Tout Le Monde

OPPOSER DIFFÉRENT ET SUPÉRIEUR

Le thème est ici le caractère spécial du PJ. Un PJ qui est pris dans cette opposition entend des voix d'un côté lui dire qu'il est meilleur, plus fort, et plus capable que n'importe qui d'autre, et des voix de l'autre côté le traiter de monstre inutile. Dans un cas comme dans l'autre, il lutte pour comprendre ce que sa différence *signifie*.

- **Pulsion — Différent** : mettre en évidence les inconvénients de la différence
- **Pulsion — Supérieur** : faire l'éloge des avantages de la différence

OPPOSER DIFFÉRENT ET SAUVEUR

Le thème est ici la responsabilité. Quelles responsabilités doit assumer une personne dotée d'un grand pouvoir ? Peut-il utiliser son pouvoir uniquement à des fins personnelles ? Ou est-il tenu d'utiliser ses pouvoirs pour le bien collectif ?

- **Pulsion — Différent** : faire l'éloge de ses pouvoirs
- **Pulsion — Sauveur** : un grand pouvoir implique une grande responsabilité

OPPOSER NORMAL ET SUPÉRIEUR

Le thème est ici le contact humain. Un PJ avec un Normal élevé peut avoir beaucoup d'empathie avec les autres... mais il ne pourra pas obtenir des autres qu'ils fassent ce qu'il veut de manière fiable. Un PJ avec un Supérieur élevé, au contraire, peut manipuler les personnes et son environnement beaucoup plus efficacement et directement, mais il sera plus indifférent et distant. Dans ce thème, fais apparaître cette indifférence, le coût à payer du sentiment de supériorité et les compromis à faire pour se sentir normal et connecté aux autres.

- **Pulsion — Normal** : exiger des compromis pour obtenir du contact humain
- **Pulsion — Supérieur** : déconnecter et créer de la distance avec les autres

OPPOSER NORMAL ET SAUVEUR

Le thème est ici le sauvetage : protéger les gens des menaces externes *et* internes. Les sauveurs sont très forts pour intercepter une voiture projetée sur quelqu'un, mais les personnages Normaux peuvent réellement faire que les gens se sentent mieux, et peut-être même sauver des super-vilains d'eux-mêmes.

- **Pulsion — Normal** : demander de l'empathie et de la compassion
- **Pulsion — Sauveur** : exiger la défense et la protection des innocents

OPPOSER SAUVEUR ET SUPÉRIEUR

Le thème est ici l'opposition entre être proactif et être réactif. Les Sauveurs répondent aux menaces... mais les PJs Supérieurs évaluent la situation et manipulent leur entourage pour agir. Ils résolvent les problèmes de manière proactive, au prix d'un détachement émotionnel. Quelle méthode est réellement héroïque ? Choisir le bon combat ou gagner la guerre ?

- **Pulsion — Sauveur** : mettre l'accent sur l'imminence des menaces
- **Pulsion — Supérieur** : offrir des opportunités d'agir

AFFECTER DES PNJS

Après avoir sélectionné les couples d'accroches, affecte un PNJ de chaque côté. Une accroche est un élément de la fiction incarnant l'attraction appliquée sur un PJ dans la direction d'une étiquette donnée. C'est la mère du Masque, le poussant à être de plus en plus Normal. C'est le mentor du Protégé, qui le pousse à être de plus en plus Supérieur.

Une accroche devrait presque toujours être un PNJ. Si tu sens très fortement qu'un lieu ou un objet pourrait pousser un PJ à aller dans une certaine direction, tu peux l'utiliser comme accroche, mais sinon il faut essayer de rester sur un personnage. Cela peut être un super-vilain, un ami, ou un membre de sa famille, ou quiconque du moment qu'il tire le PJ dans la direction de l'une des accroches.

À chaque fois que c'est possible, utilise le même PNJ pour plusieurs couples d'accroches. De cette manière, tu crées instantanément des triangles PJ-PNJ-PJ. Quand le mentor du Protégé veut que celui-ci soit plus Sauveur, mais dit continuellement au Transformé qu'il est Dangereux, une tension se crée instantanément, même entre ces deux PJs. Réutiliser le PNJ permet de concentrer l'histoire sur ce groupe particulier de personnages.

Si nécessaire, tu peux créer un nouveau personnage à utiliser comme accroche, mais essaie d'utiliser des personnages qui sont déjà présents, même si ils sont seulement vaguement mentionnés sur la feuille d'un des PJs.

COMMENT UTILISER LES ACCROCHES

Prépare les accroches entre les sessions. Cela te permet de prendre le temps de penser à qui sont les personnages, et te poser des questions sur ce qu'ils pourraient devenir.

Durant le jeu, utilise tes listes d'accroches comme une feuille de référence pour tes actions. Quand tu n'as pas d'idées pour la prochaine scène, rassemble les personnages



en utilisant les accroches, et mets leurs étiquettes à l'épreuve. Si tu dois faire une action méchante, fais en sorte que le PNJ correspondant à l'une des accroches gagne de l'influence sur le PJ et modifie ses étiquettes.

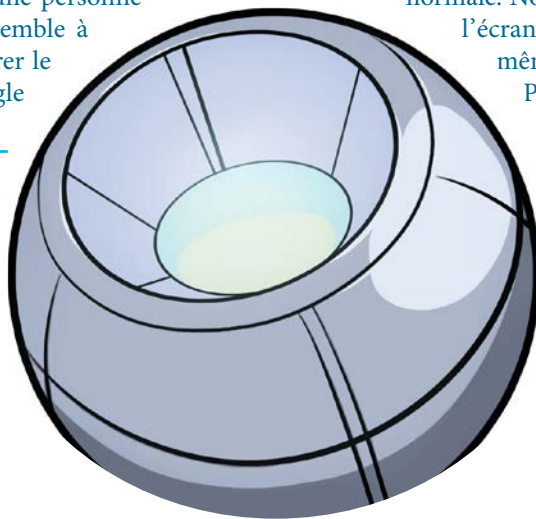
Utilise aussi ta liste d'accroches pour te rappeler l'enjeu principal auquel un PJ est confronté. Des PNJs qui ne sont pas directement impliqués dans l'une des accroches peuvent aussi affecter ces étiquettes. Quand tu n'es pas sûr de quelle étiquette tu devrais modifier, pense aux accroches que tu as créées et essaie de te diriger vers ces étiquettes.

À la fin de chaque session, demande-toi si la question de savoir si un PJ représente l'une ou l'autre des étiquettes est toujours vraie. Le joueur pense-t-il que c'est résolu ? Le penses-tu toi-même ? Si c'est le cas, alors remplace ce couple d'accroches par un autre. Sinon, garde ce couple d'accroches sous le coude et pense à d'autres manières d'affecter ces étiquettes.

EXEMPLE DE COUPLE D'ACCROCHES

Je réfléchis à un couple d'accroches pour Rex, le Transformé. Rex a été plutôt acariâtre jusqu'à maintenant ; il est clairement désemparé face à son nouveau corps. Il a un Différent élevé et un Normal particulièrement bas... mais il a aussi sauvé Skysong, et il a agi plutôt comme un Sauveur, plus particulièrement quand elle est là. Je sais que je ne peux pas faire de Skysong une accroche (parce que c'est un PJ) mais je pense aux questions constituant un enjeu pour Rex. «Est-il Différent ou Sauveur ?» ou «Est-il Dangereux ou Différent ?»

Finalement, je vais me décider pour «Est-il Différent ou Normal ?» Cela correspond à ses étiquettes telles qu'elles apparaissent actuellement, et je peux plus facilement trouver des accroches. L'accroche pour Différent, c'est clairement Samuel Searley, le commentateur télé qui adore parler de l'apparence terrifiante de Rex. J'aurai besoin d'adapter légèrement ce que Searley dit pour mettre plus l'accent sur l'aspect Différent que sur l'aspect Dangereux, mais c'est facile. Pour l'aspect Normal, je pense à la petite sœur de Grasshopper, Ciara. Rex a rencontré Ciara quand il l'a sauvée de Carlo l'Assassin ; et je pense qu'il est intéressant de faire que Ciara traite Rex comme une personne normale. Nous ne les avons pas vus encore ensemble à l'écran, mais j'aime même personnage et créer un triangle PJ-PNJ-PJ avec Grasshopper.



CRÉER DES ARCS NARRATIFS

Les plans des super-vilains et autres antagonistes sévissant à Halcyon City sont parfois aussi simples que «Cambrioler une banque !» «Voler un McGuffin !» Mais les PJ's doivent aussi protéger la ville contre des menaces plus importantes, plus dangereuses, plus dramatiques, des problèmes qui peuvent s'étendre sur plusieurs numéros de ton comic book et plusieurs sessions de jeu. Ces problèmes et ces menaces constituent tes arcs narratifs.

Chaque arc narratif a une distribution de PNJs et d'autres éléments de la fiction (lieux et objets importants), un type d'arc narratif, et trois phases. Cela représente une combinaison de menaces, de dangers et de problèmes qui se nourrissent les uns les autres pour créer des menaces plus importantes et difficiles à affronter.

Les arcs narratifs ne sont pas des intrigues : ce ne sont pas des listes d'événements qui vont se produire quoiqu'il arrive. C'est un moyen de te permettre de suivre et de donner un sens à une compilation d'antagonistes et de dangers qui menacent Halcyon City, et contre lesquels les héros vont lutter.

Pour créer un arc narratif, suis ces étapes :

- Choisis un type d'arc narratif
- Choisis les protagonistes
- Renseigne les phases
- Crée des manœuvres spécifiques (optionnel)
- Donne-lui un nom et une description

CHOISIR UN TYPE D'ARC NARRATIF

Il y a 5 types d'arcs narratifs possibles :

- Corruption : quelque chose de bon, de positif ou d'utile est rendu dangereux ou menaçant
- Invasion : des ennemis attaquent pour prendre le contrôle
- Restriction : les puissants placent des contraintes sur les autres
- Destruction : des ennemis brisent ou détruisent ce qui est sur leur chemin
- Rétablissement : les super-héros essaient de réparer des dommages subis

Chaque type d'arc narratif s'accompagne de plusieurs sous-types pour définir plus précisément son objet et lui donner une Pulsion : une tendance générale, pour mieux comprendre vers où cet arc narratif se dirige. Les arcs narratifs possèdent aussi leurs propres actions, qu'il est possible d'utiliser à tout moment à la place d'une autre action, afin d'amener l'histoire vers les problématiques qu'il vise à soulever.

CORRUPTION

Les arcs narratifs de Corruption sont subtils et dangereux. Ils sabotent ce qui est bien à Halcyon City, transformant les amis en ennemis, les héros en super-vilains, et l'espoir en peur.

Sous-types de Corruption :

- Héros Déchu (pulsion : astreindre à un code éthique rigide)
- Pouvoir Avide (pulsion : exercer le pouvoir à des fins personnelles)
- Innocence Perdue (pulsion : prendre des décisions atroces)
- Vérité Déformée (pulsion : colporter des mensonges)
- Allié Déloyal (pulsion : trahir)

Actions de Corruption :

- Sermonner sur la vraie nature des choses
- Offrir des cadeaux aliénants
- Proposer une alliance temporaire
- Déformer la vérité publiquement
- Proférer des menaces, subtilement ou non

Les arcs narratifs de Corruption impliquent presque toujours au moins un protagoniste corrompteur et un protagoniste corrompu. La transition n'est jamais immédiate : les PJs peuvent voir le changement s'accomplir.

INVASION

Les arcs narratifs d'Invasion mettent en scène des forces s'emparant de ressources utiles ou alléchantes. Les envahisseurs espèrent prendre le contrôle par la force, sans détruire l'objet de leur attaque. Il n'est pas possible de contrôler quelque chose qui a été détruit.

Sous-types d'Invasion :

- Extra-terrestres (pulsion : renverser ou éliminer ceux qui sont au pouvoir)
- Criminels (pulsion : s'emparer d'un territoire à tout prix)
- Exclus (pulsion : conquérir ou éliminer une minorité)
- Voyageurs du temps (pulsion : contrôler les actions des prédécesseurs)
- Espions (pulsion : prendre le contrôle de ressources précieuses)

Actions d'Invasion :

- Répandre une horde de soldats
- Monter à l'assaut d'une place forte
- Infiltrer secrètement une place forte
- Exiger la soumission
- Capturer des innocents

Les arcs narratifs d'Invasion peuvent être subtils ou directs, en fonction de la situation et des envahisseurs. Parfois, des êtres étranges se répandent sur la ville depuis un portail dimensionnel. D'autres fois, ils le métamorphosent pour infiltrer secrètement des institutions importantes.

RESTRICTION

Les arcs narratifs de Restriction mettent en scène des forces extérieures tentant de restreindre les droits ou la liberté de héros ou de tiers. Ces arcs narratifs enserrant les PJ, les piégeant dans des règles et des situations visant à restreindre leur capacité d'action.

Sous-types d'arcs narratifs de Restriction :

- Loi (pulsion : brider et rendre hors-la-loi)
- Militaire (pulsion : réprimer)
- Agents (pulsion : contrôler comment les autres utilisent le pouvoir)
- Héros (pulsion : préserver la tradition)
- Corporations (pulsion : protéger son intérêt contre toute menace)

Actions pour les arcs narratifs de Restriction :

- Déployer des forces d'une puissance surprenante
- Adresser un avertissement
- Interférer dans une situation héroïque
- Créer de nouvelles règles et de nouvelles restrictions
- Récompenser l'obéissance aveugle

Les antagonistes des arcs narratifs de Restriction sont les aspects de forces infiniment plus puissantes que les PJs, que ce soit des groupes de super-héros, des corporations ou des autorités policières. Mets en avant l'inexpérience due à la jeunesse des PJs ; c'est le cas typique des «parents instaurant un nouveau couvre-feu», mais à un niveau super-héroïque.

DESTRUCTION

Les arcs narratifs de Destruction mettent en scène la destruction d'éléments spécifiques, mais *pas la destruction de tout*. Tout le monde autour de la table sait que si Halcyon City explose, le jeu sera terminé. Le plan d'un super-vilain peut être de détruire le monde, mais l'arc narratif concernera la destruction d'un élément plus spécifique.

Prends note que les sous-types d'un arc narratif de Destruction désignent la *cible* de la destruction, pas sa source.

Sous-types d'arcs narratifs de Destruction :

- Défenseurs de la Ville (pulsion : mettre en danger les défenseurs)
- Objets de Pouvoir (pulsion : fracasser ou s'emparer de)
- Prison (pulsion : libérer les détenus)
- Autorités de la Ville (pulsion : mettre fin à des traditions)
- Dangers de la Ville (pulsion : chasser et poursuivre obstinément)

Actions des arcs narratifs de Destruction :

- Laisser une traînée de décombres et d'incendies
- Mettre en danger des innocents par des dommages collatéraux
- Libérer un danger
- Détruire un emblème public
- Expliquer la nécessité de la destruction

Crée toujours un lien fort entre les arcs narratifs de Destruction et les motivations humaines des super-vilains et des antagonistes impliqués. La destruction qu'ils visent est toujours justifiée pour eux (parfois étrangement) : ce n'est pas un vrai arc narratif s'ils le font juste pour s'amuser.

RÉTABLISSEMENT

Les arcs narratifs de Rétablissement mettent en scène la réparation, la guérison, ou la remise en état d'éléments du monde. Souvent il s'agit de réparer les dégâts causés par un autre arc.

Prends note que certains de ces sous-types rappellent d'autres types d'arcs : si le nouvel arc consiste à réparer les dommages occasionnés au cours d'un arc passé, il est probable que le nouvel arc soit du sous-type correspondant à l'ancien.

Sous-types d'arcs narratifs de Rétablissement :

- Rédemption (pulsion : tirer les conclusions)
- Réclamation (pulsion : repousser par la force et l'affrontement)
- Rébellion (pulsion : semer la pagaille et le chaos)
- Reconstruction (pulsion : reconstruire malgré le danger)

Actions des arcs narratifs de Rétablissement :

- Révéler le retour d'une menace
- Dévoiler un secret ancien
- Rallier des gens à une cause
- Détruire les forces au pouvoir
- Partager une vision du futur

Les PJs peuvent vouloir rétablir les choses par eux-mêmes, mais fais toujours en sorte que des PNJs soient impliqués : les méthodes que les PNJs emploieront pourront donc mettre les PJs en porte-à-faux avec eux.

CHOISIS LES PROTAGONISTES

Une fois que tu as choisi le type d'arc narratif que tu vas assembler, définis la liste des PNJs qui y seront impliqués. Certains seront évidents : si tu crées un arc narratif de destruction, l'entité responsable de la destruction doit faire partie des protagonistes. Si tu crées un arc narratif d'invasion, le principal envahisseur et ses forces armées doivent figurer dans la liste. Mais il faut aussi enrichir la liste avec d'autres personnages : des gens qui n'ont pas nécessairement un rapport direct avec le sujet de l'arc narratif, mais qui cherchent à tirer un intérêt personnel de la situation d'une manière ou d'une autre.

Mets l'accent plus particulièrement sur les super-vilains. Rappelle-toi que dans ce contexte, «super-vilain» ne veut pas forcément dire fondamentalement mauvais (et en fait, ils ne devraient pas être mauvais de manière *évidente*). Ils doivent juste être hostiles, des adversaires directs auxquels les PJs doivent se confronter. Essaie d'avoir au moins trois ou quatre de ces antagonistes impliqués dans ton arc narratif.

Pour chaque antagoniste, réfléchis comment sa pulsion personnelle peut interagir avec cet arc narratif. Que souhaite-t-il en tirer ? De quel côté se rangera-t-il ? Quel est son angle de vue ?

Et comme toujours, essaie de réincorporer ce que tu as déjà. Si tu peux impliquer des super-vilains ou des PNJs que tu as déjà montrés, ton histoire sera plus forte et plus cohérente, en particulier si ces super-vilains ou PNJs sont aussi des accroches.

RENSEIGNE LES PHASES

Les arcs narratifs sont divisés en trois phases, pour t'aider à suivre leur avancement et leur progression au sein de l'histoire.

Établir le cadre des événements : lors de cette phase, l'arc commence juste à se mettre en place : les antagonistes manœuvrent et se positionnent, mais rien n'est encore critique.

Passer à l'action : lors de cette phase, l'arc narratif proprement dit est lancé. Les antagonistes agissent ouvertement pour atteindre leurs objectifs, et le sujet de l'arc narratif se concrétise.

Dénouement : lors de cette phase, l'arc narratif arrive à son terme. Les antagonistes accomplissent leurs dernières actions et l'issue va se jouer.

Pour chaque phase de ton arc, note la stratégie et les intentions des différents protagonistes. Commence par les antagonistes directement impliqués dans l'arc narratif, puis occupe-toi ensuite des protagonistes s'opposant à eux et ceux agissant en périphérie. Exprime leur objectif sous forme de déclaration, chacune commençant par un verbe à l'infinitif : «Voler l'Episseur Quantumnique», «Recueillir les preuves d'erreurs commises par des super-héros», «Trouver une faiblesse dans la défense de la Forteresse de la Pointe.»

Augmente les enjeux entre les différentes phases, les PNJs s'appuyant sur les actions précédentes pour passer à l'étape suivante. Si le plan d'un PNJ dans la première phase est de «Recueillir les morceaux du Portail de l'Infini», alors dans la seconde phase, passe à la deuxième étape : «Ouvrir le Portail de l'Infini.» Et dans la troisième phase, amène son plan à sa dernière étape : «Invoquer les hordes de Deathdream à travers le Portail de l'Infini.» Si tu peux, crée des plans qui peuvent fonctionner de manière indépendante à travers les différentes phases. Mais surtout, il est important que l'impression de danger et la peur du désastre potentiel augmentent dramatiquement.

Tant que tu as trois ou quatre plans pour tes antagonistes, tu en auras assez pour chaque phase. Si tu as plus d'antagonistes, tu n'as pas besoin de leur trouver un plan à chacun.

Ces plans te diront ce que les personnages impliqués dans l'arc feront pendant la partie. Ils te permettent de *penser entre les cases* et de choisir les actions appropriées. Quand tu cherches un nouveau moyen de brouiller les cartes, regarde ces plans. Fais que les PNJs poursuivent ces plans, effectuant des actions et semant la confusion. Quand deux de tes PNJs ont mis à exécution leur plan de cette phase, qu'ils aient réussi ou qu'ils aient échoué complètement, passe à la phase suivante et commence à effectuer les actions correspondant aux plans de cette nouvelle phase.

Tu peux toujours faire des ajustements aux plans des PNJs si nécessaire. Ne te sens pas forcé de les suivre si la situation change de manière substantielle : tes PNJs doivent pouvoir réagir et ajuster leurs intentions.

CRÉER DES MANOEUVRES SPÉCIFIQUES

Si tu veux développer encore un arc, crée quelques manœuvres spécifiques pour les PJs. Cela permet de donner aux PJs d'autres moyens d'interagir avec l'arc narratif et ses enjeux.

Pour plus d'informations sur la manière de créer des manœuvres spécifiques, voir **MANOEUVRES SPÉCIFIQUES** (page 181).

DONNE-LUI UN NOM ET UNE DESCRIPTION

Finalement, donne un nom à ton arc narratif : quelque chose d'évocateur et de descriptif, que tu pourrais voir sur la couverture d'un numéro de comic book pour indiquer qu'ils font partie d'une même sous-histoire. Crée un chouette nom : «L'invasion des Starborn» ou «La Toile de l'Araignée» ou «Le Destin Intérieur.»

Puis écris quelques phrases décrivant l'arc, établissant clairement ses enjeux. Comme tu seras le seul à lire cette description, tu n'as pas besoin de la rendre claire pour quelqu'un d'autre que toi ; tant qu'elle t'aide à ne pas oublier les enjeux clefs, la description est suffisante.

EXEMPLE D'ARC NARRATIF

Nom : Le Futur Antérieur

Type : Invasion (voyageurs du temps)

Pulsion : Contrôler les actions des prédécesseurs

ANTAGONISTES :

- Versions futures de Grasshopper, Huma, Toro, et Dusk, connus respectivement sous les noms de Antlion, Huma, Crush, et Penumbra
- Ilijah l'Intrépide, voyageur interdimensionnel piégé à Halcyon City et cherchant un moyen de s'échapper
- Docteur Infini, androïde voyageuse du temps essayant de garder la trame temporelle à l'abri des anomalies temporelles
- Dominus, parangon de métahumanité voyageur du temps, cherchant à garantir sa propre création en contrôlant le passé

DESCRIPTION :

Antlion, Huma, Crush, et Penumbra remontent le temps pour s'assurer que des événements essentiels se déroulent exactement comme ils se souviennent. Les adultes, appelés collectivement «Le Marteau», veulent forcer les jeunes super-héros à détruire des supervillains dangereux, pour s'assurer qu'ils arrivent à comprendre à quel point est importante l'action directe et massive. Docteur Infini réagit à l'incursion en tentant de détruire les jeunes héros eux-mêmes, pour s'assurer que leurs doubles du futur ne voyageront jamais dans le temps, tandis que Dominus les voit comme menaçant son existence future, et Ilijah l'Intrépide les voit comme des tickets retour potentiels.

PHASES :

Phase un — Établir le cadre des événements :

- Le Marteau : trouver les version jeunes d'eux-mêmes et se confronter à eux, en testant leur capacité à **évaluer la situation**
- Docteur Infini : libérer des adversaires peu dangereux pour découvrir les faiblesses des PJ's dans cette réalité temporelle
- Ilijah l'Intrépide : prendre contact avec le Marteau et leur proposer son assistance en échange de leur aide pour rentrer chez lui
- Dominus : fournir des informations aux jeunes héros pour les monter contre les versions adultes d'eux-mêmes

Phase deux — Passer à l'action :

- Le Marteau : pousser les jeunes héros à détruire un adversaire : n'importe lequel parmi Docteur Infini, Ilijah l'Intrépide, ou Dominus
- Docteur Infini : attaquer directement les membres de l'équipe de jeunes super-héros
- Ilijah l'Intrépide : gagner son voyage loin de Halcyon City en poussant les jeunes héros à déployer des efforts énormes et à déjouer des pièges terribles
- Dominus : construire un stabilisateur temporel empêchant tout voyage dans le temps, stoppant ainsi le Marteau et protégeant leur ligne temporelle

Phase trois — Final :

- Le Marteau : mettre en danger les proches des jeunes héros pour détruire un adversaire
- Docteur Infini : détruire Halcyon City pour anéantir les membres du groupe
- Ilijah l'Intrépide : voler à tout prix la technologie de voyage dimensionnel et temporel du Marteau
- Dominus : faire face au Marteau lors d'une bataille massive et les anéantir

MANOEUVRE SPÉCIFIQUE :

Quand tu **perces le masque** de ton double adulte, jette +l'étiquette qu'il représente à présent au lieu de Normal.

Quand tu **rejettes l'influence** de ton double adulte, prends toujours +1.



10 : MANOEUVRES SPÉCIFIQUES

Arrivé jusqu'ici, tu as rencontré toutes sortes de manœuvres : les manœuvres de base, les manœuvres des livrets, les manœuvres d'équipe, etc. Ces manœuvres démontrent la flexibilité de **MASQUES**... et tu peux profiter de cette flexibilité en créant tes propres manœuvres - des *manœuvres spécifiques* - qui vont s'adresser à ta table de jeu en particulier.

Chaque manœuvre est une petite mécanique ludique permettant à quelque chose d'intéressant d'arriver, quand un événement particulier se produit. Cela te permet d'orienter le jeu vers ta propre version de Halcyon City, ajustée autour des intérêts spécifiques de ta table de jeu. Voici un exemple :

Quand tu **traverses la salle de simulation de combat des Exemplaires**, lance +Dangereux. Sur une réussite, ta performance impressionne les Exemplaires ; tu gagnes de l'influence sur l'un d'eux. Sur un 7-9, tu ne t'en sors pas sans quelques égratignures : coche un état émotionnel de ton choix. Sur un échec, tu ne respectes pas les règles de la simulation ou tu l'endommages de manière permanente - et tu peux t'attendre à ce que les Exemplaires te fassent savoir tout ce que tu as fait de mal.

Cette manœuvre apporte des précisions sur les Exemplaires et leur base. Elle peut être liée à un arc qui les implique : par exemple un arc narratif de Rétablissement ou peut-être un arc narratif de Destruction dont ils sont les victimes désignées ; mais ce n'est pas obligatoire. Tu peux juste ajouter des manœuvres pour mettre un peu de sel dans l'histoire, d'ajouter des détails et un peu de profondeur à ta version de Halcyon City. C'est une manière de garantir que quelque chose d'intéressant va arriver quand les PJs vont interagir avec certains éléments de la fiction que tu animes.

CRÉER DES MANOEUVRES SPÉCIFIQUES

Les manœuvres sont constituées en général des éléments suivants :

- Un déclencheur : «Quand (quelque chose) se produit...»
- Une conséquence : «...alors (quelque chose d'autre) se produit.» Cela peut inclure un jet de dé, ou bien juste un événement qui se produit.
- Des enjeux : Si la manœuvre demande un jet de dé, décris que qui se passe sur un résultat de 10+, sur un 7-9 et sur un 6- : un 10+ signifie que les choses se passent bien ; un 7-9 signifie qu'il y a un prix à payer ou une complication ; et un 6- signifie généralement que les choses se corsent.

Au-delà de ces éléments principaux, cependant, tu dois t'assurer que les manœuvres spécifiques que tu crées respectent les deux limitations suivantes :

- Elles se déclenchent sur une action intéressante et dont l'issue est incertaine
- Tous les résultats possibles font avancer l'histoire

DÉCLENCHEURS

La clef pour créer de bons déclencheurs est que les actions elles-mêmes soient intéressantes et excitantes, et qu'elles ne puissent se produire que quand il y a une réelle incertitude sur ce qui va se passer. Il faut éviter les déclencheurs qui sont basés sur des actions ennuyeuses ou qui se déclenchent trop souvent.

Voici une manœuvre avec un mauvais déclencheur :

Quand tu mens à un adulte, jette +Supérieur. Sur un 10+, il avale la couleuvre. Sur un 7-9, réponds à ses questions et ça va passer. Sur un échec, il ne se laisse pas avoir... et tu es dans de sales draps.

Ce déclencheur n'est pas assez spécifique : les PJs vont le déclencher tout le temps, même quand ce n'est pas très intéressant, même dans des circonstances où un adulte se ferait avoir à tous les coups. La manœuvre ne suggère rien de particulier, et ne va pas amener à faire évoluer la fiction de manière intéressante. Le déclencheur serait plus efficace si il était plus précis, comme quand tu **donnes de fausses informations aux Exempleires**.

Voici une manœuvre avec un meilleur déclencheur :

Quand tu **fais une déclaration devant les caméras**, jette +Supérieur. Sur un 7-9, choisis deux options. Sur un 10+, choisis-en trois.

- Tu convaincs les spectateurs de voir ton équipe selon une étiquette de ton choix
 - Suite à ta déclaration, un des spectateurs te propose une opportunité
 - Suite à ta déclaration, tu es considéré comme un super-héros important dans la ville ; coche un potentiel
 - Ta déclaration ne contrarie ni n'énervé personne d'important ou de puissant
- Sur un échec, tout va de travers, et les spectateurs interprètent tes paroles de la pire manière possible.

Ici, il s'agit d'une occurrence spécifique de déclaration devant les caméras. Cela ne va pas arriver tout le temps. Cela donne des précisions sur les thèmes abordés dans le jeu : ici, on sait que le jeu va tourner en partie autour de ce que les PJs disent au public. Cette manœuvre a été créée pour mettre l'accent sur cet aspect.

DÉCLENCHEURS TYPIQUES

L'action d'un personnage : une manœuvre peut se déclencher quand un personnage effectue une action particulière : dans un lieu particulier, contre un personnage particulier, avec un objet particulier, etc.

Le Casque de l'Overbrain : quand tu mets l'Omnicasque et que tu recherches quelqu'un par télépathie, jette +Différent. Sur une réussite, tu découvres où il est exactement et ce qu'il fait actuellement. Sur un 7-9, la connexion est plus forte que tu ne t'y attendais : donne-lui de l'influence sur toi ou coche un état émotionnel de ton choix. Sur un échec, tu le trouves, mais l'Overbrain est alerté de ta localisation ; accroche-toi.

Situation : une manœuvre peut se déclencher lors d'une situation spécifique dans laquelle se trouve un PJ, en général parce qu'un PNJ ou l'environnement agit contre lui.

Bloodhounds : quand **l'Agent Hersh et ses chiens détecteurs de métahumains te pourchassent**, jette +Normal. Sur une réussite, tu peux éviter la détection si tu t'enfuis immédiatement. Sur un 10+, tu as l'avantage sur eux : tu peux leur tendre une embuscade ou les laisser passer, comme tu le souhaites. Sur un échec, ils te prennent en flagrant délit.

À partir de maintenant : une manœuvre peut se déclencher dès qu'elle est sélectionnée et ses effets sont alors continus. Elle n'a pas besoin de déclencheur explicite.

Nouveau membre des Exemplaires : [Quand tu prends cette manœuvre et toujours par la suite...] Signe le contrat et rejoins les Exemplaires. Prends +1 continu quand tu exerces ton autorité ou quand tu parles publiquement. Tant que tu fais partie de leur équipe, tu ne peux rejeter l'influence qu'ils ont sur toi.

Immédiatement, une seule fois : une manœuvre peut se déclencher une fois, au moment où elle est sélectionnée. Elle n'a pas besoin de déclencheur explicite non plus.

La Forge : [Immédiatement après que tu aies pris cette manœuvre...] Quand tu rentres dans l'un des tubes de lavage de cerveau de la Forge de VENOM, il réarrange ton esprit et ta mémoire pour te transformer en arme. Modifie tes étiquettes comme tu l'entends, tant que la somme de tes étiquettes ne change pas et que Dangereux est à +3. Le MJ te dira ce qui disparaît de ta mémoire après ce changement.

EFFETS

Le déclencheur n'est que la première partie d'une manœuvre. Il faut aussi savoir ce qui arrive quand une manœuvre est déclenchée, et les effets doivent être intéressants, captivants, par eux-mêmes. Les bons effets font avancer l'histoire et amènent d'autres manœuvres à se déclencher. Si une manœuvre ne crée pas de nouvelles possibilités, alors ses effets sont médiocres.

Voici une manœuvre ayant des effets médiocres :

Quand tu essaies de franchir les limites du Sanctum du Magus Everard, jette +Différent. Sur un 10+, tu parviens à rentrer. Sur un 7-9, tu parviens à t'introduire, mais seulement si tu donnes à Everard de l'influence sur toi. Sur un échec, tu ne peux pas rentrer dans son Sanctum.

Aucune des issues possibles n'est particulièrement intéressante. S'introduire dans le Sanctum est intéressant, mais seulement parce que le Sanctum lui-même est intéressant : cette manœuvre ne le rend pas plus intéressant. Donner de l'influence à Everard lui permet d'influer sur des étiquettes, mais cela n'a pas un intérêt intrinsèque et c'est détaché de la fiction. Un échec met simplement fin à la fiction sans proposer d'étape suivante.

Voici une manœuvre avec des effets bien meilleurs :

Quand tu parviens à pirater les Laboratoires Rook, jette +Supérieur. Sur un 7-9, choisis une option. Sur un 10+, choisis-en deux.

- Tu découvres une information qui rend Rook vulnérable : le MJ te dira comment.
- Tu découvres une information qui répond à une question que tu te posais : le MJ répondra à la question.
- Tu découvres une information qui permet de compenser une vulnérabilité de quelqu'un ; nomme la personne, et le MJ te dira quelle est sa vulnérabilité.
- Tu ne laisses aucune trace.

Sur un 6-, choisis quand même une option, mais ton intrusion est détectée par la sécurité des Laboratoires Rook ; ils savent où tu es et ils arrivent...

Dans cette manœuvre, aucune des options n'est explicitement mécanique : pas d'effet sur l'influence, pas d'état émotionnel, etc., mais chacune amène à faire progresser l'histoire. Quelle que soit l'information que le PJ trouve, cela permet d'enchaîner sur d'autres manœuvres. Et si le PJ ne choisit pas «Tu ne laisses aucune trace», le MJ a une opportunité en or d'effectuer une manœuvre.



EFFETS TYPIQUES

Effets directs sur la fiction : une manœuvre peut affecter directement la fiction, effectuer des changements dans la fiction, déclencher des événements dans la fiction, sans avoir d'effet directement mécanique.

Le Gardien du Néant : quand tu mets les Menottes du Néant à quelqu'un ayant des super-pouvoirs, il perd ses pouvoirs tant qu'il reste menotté.

Changement de l'étiquette associée à une manœuvre de base : tu peux créer des manœuvres spécifiques qui modifient quelle étiquette est utilisée pour quelle manœuvre de base dans des conditions particulières. Fais en sorte que ces changements d'étiquettes se produisent uniquement lors de situations spécifiques.

Sangsue : Powersink absorbe les capacités surhumaines des personnes se trouvant autour de lui. Quand tu **affrontes directement Powersink au corps à corps**, jette +Normal au lieu de +Dangereux.

Ajoute des options : une manœuvre spécifique peut ajouter des options à une manœuvre existante, étendant son utilité et tirant parti d'un environnement particulier.

Hall des Miroirs : quand tu **évalues la situation dans le Hall des Mondes Éternels**, ajoute ces deux questions à la liste :

- Quel avenir terrible vois-je pour moi dans l'un des miroirs ?
- Quel avenir merveilleux vois-je pour moi dans l'un des miroirs ?

Infliger un état émotionnel : tu peux utiliser des manœuvres spécifiques pour infliger des états émotionnels aux PJs. Ces manœuvres indiquent des manières d'agir sur les émotions des PJs, qu'ils le veulent ou non.

Vampire Émotionnel : quand tu rejettes l'influence de Solace, coche un état émotionnel de son choix en plus de tout autre effet lié à la manœuvre de rejet d'influence.

Prends ou donne de l'influence - augmente une étiquette au détriment d'une autre : tu peux utiliser une manœuvre spécifique pour donner/retirer de l'influence ou pour modifier les étiquettes. Les deux cas de figure sont liés, mais une manœuvre qui donne de l'influence prépare à une modification d'étiquettes future, tandis qu'une manœuvre qui change directement des étiquettes a un effet immédiat et puissant.

Juste un Enfant : le Coucou possède les corps des enfants et les dote de pouvoirs ; il rend le corps dur comme du diamant, bien que l'apparence soit toujours celle d'un enfant. Quand tu affrontes directement le Coucou, il gagne de l'influence sur toi à moins que tu n'aies vu sa vraie forme.

Liste de choix : tu peux créer des manœuvres spécifiques qui permettent aux joueurs de choisir des options dans une liste. La liste doit proposer des choix qui permettent de faire avancer l'histoire, sans définir exactement ce qui va se passer. Assure-toi que tous les choix de la liste sont intéressants et juteux, chacun pouvant amener au déclenchement d'autres manœuvres.

Hommes de papier : Quand tu **affrontes une armée de drones soldats Carceri**, jette +Dangereux. Sur une réussite, tu gagnes, mais de justesse : tu coches trois états émotionnels, et les dommages collatéraux sont énormes. Sur un 7-9, choisis une option. Sur un 10+, choisis-en deux.

- Tu sors de la mêlée avec juste quelques égratignures et traumatismes ; coche un seul état émotionnel au lieu de trois
- Tu gagnes le combat complètement : tu fais des prisonniers Carceri et tu t'empares d'armes et d'équipement
- Tu minimises les dommages collatéraux sur la ville et les passants

Sur un 6-, tu perds la bataille et tu te réveilles sur un vaisseau carcéral Carceri. Bonne chance.

Tu peux jouer des tours aux joueurs en proposant des listes d'options négatives, dans lesquelles les joueurs doivent sélectionner lesquels parmi des résultats désastreux ils veulent le plus éviter.

Contempler l'Abysses : Quand **la créature démoniaque Géhenne envahit ton esprit**, jette +Supérieur. Sur un 10+, choisis une option dans la liste. Sur un 7-9, choisis-en deux. Sur un 6-, les trois s'appliquent.

- Dis à Géhenne qui est la personne à laquelle tu tiens le plus
- Dis à Géhenne la chose que tu veux plus que tout autre
- Dis à Géhenne le Danger que tu crains le plus

Retenues : Ce type de manœuvre est assez semblable à celle dans laquelle on définit une liste. La différence est qu'une retenue permet au joueur de faire ses choix par la suite, plutôt que juste après avoir jeté les dés.

Plug 'n' Play : Quand tu **prends une dose de Stormbolt Six**, jette +Dangereux. Sur un 10+, retiens trois. Sur un 7-9, retiens deux. Sur un 6-, retiens un. Dépense tes retenues pour :

- Émettre une impulsion électromagnétique : tu mets hors service tous les appareils électroniques à proximité
- Charger tes poings avec de l'électricité : inflige un état émotionnel supplémentaire quand tu **affrontes directement**
- Te téléporter à un endroit que tu vois en glissant sur un éclair
- Étourdir d'un coup de tonnerre qui tu veux autour de toi

Quand toutes tes retenues sont dépensées, coche un état émotionnel et encaisse un coup puissant tandis que le Stormcloud Six fait son chemin dans ton système nerveux.

MANŒUVRES SPÉCIFIQUES TYPIQUES

Entre les sessions, tu peux créer des manœuvres personnalisées pour à peu près tous les usages. Voici les cas les plus courants dans lesquels les manœuvres spécifiques sont utiles et intéressantes. Rappelle-toi de faire connaître ces manœuvres aux joueurs, qu'il puissent les utiliser !

SITUATIONS

Les manœuvres spécifiques sont super pour combler des trous. S'il y a une situation qui semble intéressante et incertaine, mais qu'aucune des manœuvres de base ne couvre, c'est une bonne indication qu'il y a la place d'insérer une manœuvre spécifique. Les histoires de super-héros peuvent couvrir des genres et des styles très différents, incluant toutes sortes d'éléments plus fous les uns que les autres, alors n'hésite pas à ajouter des manœuvres spécifiques pour gérer ces situations surprenantes.

OBJETS

MASQUES est un jeu d'histoires de super-héros, et les histoires de super-héros sont bourrées de MacGuffins, de gadgets high-tech et d'artefacts magiques. Créer des manœuvres spécifiques pour ces objets leur donne une plus grande importance dans le jeu, et leur donne une importance beaucoup plus significative que d'être juste des objets dont tout le monde veut s'emparer.

POUVOIRS ET CAPACITÉS SPÉCIAUX

En particulier quand les PJ's prennent des pouvoirs uniques ou supplémentaires, une manœuvre spécifique peut être pertinente. **MASQUES** couvre beaucoup de situations simplement en s'appuyant sur la fiction, mais les manœuvres spécifiques peuvent mettre en avant des pouvoirs spécifiques et importants. Cela n'a pas besoin d'être des pouvoirs surhumains : si l'Enthousiaste rejoint sur Internet une communauté d'aspirants super-héros, il peut être très intéressant de lui donner une manœuvre spécifique à utiliser lorsqu'il se connecte à ce réseau.

CADRER LES SCÈNES

Tu peux utiliser des manœuvres spécifiques pour cadrer des scènes rapidement et sauter une partie de l'action. Par exemple, si les PJ's essaient d'infiltrer la prison pour métahumains connue comme le Spike, au lieu de passer beaucoup de temps à lancer plusieurs jets individuels pour déchaîner des pouvoirs ou évaluer la situation, tu peux faire une manœuvre spécifique qui prend en compte toute l'infiltration en un seul jet.

BILLETS DOUX

Quand un joueur rate une session et que tu veux leur faire raccrocher les wagons, ou quand tu veux démarrer des conflits rapidement, les billets doux sont ce dont tu as besoin. Les billets doux donnent plus d'informations que des manœuvres spécifiques habituelles, et elles peuvent résoudre un cliffhanger rapidement et facilement.

EXEMPLE DE BILLET DOUX

Cher Sureshot,

Quand nous t'avons laissé la dernière fois, tu étais tombé dans cette crevasse dans l'Other Realm et tu avais disparu dans l'obscurité. Pauvre de toi, tu as dû le sentir passer, non ?

Voyons comment tu te débrouilles là. Pour le meilleur ou pour le pire, cela va dépendre de tes compétences, de tes pouvoirs... de toutes les choses spéciales que tu sais faire. Jette +Différent. Sur un 10+, tu es amoché, mais toujours opérationnel, et tu pourras retrouver ton équipe bientôt. Sur un 7-9, coche deux états émotionnels, mais tu es toujours dans la course. Sur un 6-, tu es dans la mouise ; coche tous les états émotionnels que tu n'avais pas déjà cochés : ton corps n'est plus qu'une plaie, et si on ne te vient pas en aide rapidement, tu ne retrouveras peut-être jamais le chemin du retour.

Bonne chance, gars. Tu en auras besoin.

Bons baisers,

Ton MJ.

Tu peux utiliser des billets doux pour mettre en place immédiatement une situation, aussi. C'est super quand tu animes une session de **MASQUES** en one-shot, plutôt que sous forme de campagne.

Cher Toro,

Crée ton personnage comme d'habitude, mais ton rôle de départ pour le Cœur de Brute est Défenseur.

Tu ne connais pas ton vrai nom. Tu ne sais pas vraiment d'où tu viens. Tu viens peut-être d'une éprouvette. Tu es peut-être amnésique. Tu es peut-être un clone, ou un androïde, ou ce que tu veux. Une partie de toi ne veut pas le découvrir... mais une autre partie a besoin de savoir. Les gars en armure noire avec les flingues qui brillent, ils t'ont attaqué plusieurs fois. La dernière fois c'était la pire. Tu es à peu près sûr qu'ils retiennent leurs coups - ils essaient de t'avoir vivant - mais cette fois, ils s'en sont pris aussi au mobilier et aux personnes à proximité. Il semblerait qu'ils se soient rendu compte que tu n'aimes pas que des gens soient blessés...

Essayons de savoir ce qui s'est passé exactement. Jette +Dangereux. Sur un 7-9, choisis une option. Sur un 10+, choisis-en deux.

- Tu les as mis hors d'état de nuire rapidement, et peu de gens ont été blessés ; si tu le souhaites, augmente Sauveur au détriment d'une autre étiquette de ton choix.
- Tu en as chopé un et tu l'as fait parler ; c'est une première pour toi, mais tu as un indice sur qui a envoyé ces gorilles.
- Tu ne les as pas laissés t'atteindre ; si tu ne choisis pas cette option, coche Furieux

Sur un 6-, tout est allé de travers. Tu as gagné, mais beaucoup de gens ont été blessés... et ils ont implanté un traceur sur toi. Que tu remarques seulement maintenant. Juste au moment où ils te tombent dessus. Coche Furieux et un autre état émotionnel de ton choix.

J'espère que tu pourras les gérer.

Bons baisers,

Ton MJ.

SPIN-OFFS

Il y a des tonnes de manœuvres spécifiques que tu peux créer pour affûter et concentrer ton jeu de **MASQUES** : le jeu est une structure qui est assez robuste pour que tu puisses modifier quelques éléments. Mais tu peux aussi y aller franco, en créant des manœuvres spécifiques qui amènent vraiment le jeu dans une direction tout à fait différente.

Voici quelques exemples de grosses modifications que tu peux dans faire **MASQUES** grâce à des manœuvres spécifiques :

POUVOIR «DÉPENSER» L'INFLUENCE

Quand tu **obtiens de l'influence sur quelqu'un**, prends un jeton. Tu peux posséder plusieurs jetons d'influence sur le même personnage. Dépense ton influence quand tu choisis de :

- obtenir +1 à un jet contre ce personnage
- infliger un état émotionnel à ce personnage
- poser une question à ce personnage : il doit alors répondre honnêtement
- (pour un PJ) augmenter une de ses étiquettes au détriment d'une autre
- (pour un PJ) lui offrir la chance de cocher un potentiel s'il fait ce que tu souhaites
- (pour un PJ) lui donner -2 à une manœuvre contre toi

Cette modification aura des répercussions sur tout le système. Si tu vas dans ce sens, il faudra aussi apporter des modifications à plusieurs autres manœuvres. L'effet ultime, cependant, est que l'influence devient une ressource, que l'on peut accumuler et dépenser. Cela met l'accent sur la manipulation émotionnelle : un jeu avec cette règle sera probablement plus sombre et cynique.

ÉTATS PERSONNALISÉS

Quand tu **subis un état émotionnel**, écris un mot ou une courte phrase le décrivant. Quand cet état émotionnel est négatif, prends -1 à tous tes jets. Quand un autre PJ peut profiter de ton état, il prend +1 à tous les jets qu'il fait contre toi. Il doit vraiment profiter de ton état émotionnel dans la fiction, cependant.

Si tu effectues une action appropriée dans la fiction pour te débarrasser de ton état, tu peux l'annuler.

Les états émotionnels personnalisés permettent d'élargir les possibilités dans la description des émotions que les PJs ressentent, et elles te donnent beaucoup plus de liberté pour interpréter quand un état émotionnel affecte la situation. Mais en revanche tu n'as plus une situation précise dans laquelle chaque état émotionnel a de l'importance ou pas, et quelle action exacte permet de récupérer de cet état émotionnel.

DÉGÂTS

Les PJs commencent le jeu avec six cases à cocher pour mesurer leurs dégâts subis. Les PNJs ont un nombre de cases égal à leur nombre d'états émotionnels.

Quand tu **échanges des coups avec un PNJ**, inflige-lui un dégât. L'un des choix pour **affronter directement une menace** devient : infliger un dégât supplémentaire. Si tu utilises une force écrasante contre une cible, tu infliges un dégât supplémentaire de toute façon : le MJ te dira quand c'est pertinent.

Quand tu **encaisses un coup puissant**, coche une case de dégâts subis. Si la moitié des cases est cochée, tu ne vas plus très bien : ce qui avant était facile t'oblige maintenant à **déchaîner tes pouvoirs**. Si toutes tes cases de dégâts subis sont cochées, tu es en très mauvais état : tu vas probablement mourir si personne ne vient immédiatement à ton aide.

Si un PNJ coche toutes ses cases, il tombe inconscient. Sans aide, il mourra.

Le MJ peut infliger des dégâts en effectuant une action méchante.

Peut-être que tu veux que les dommages physiques aient plus d'importance dans ta partie. Ajouter quelques mécaniques spécifiques comme celles-ci permet à tout le monde de faire plus attention aux dommages physiques, et la menace de mourir devient réelle. Le ton du jeu devient clairement plus sombre, avec la mort au tournant, et les dangers deviennent beaucoup plus significatifs, tandis que la solution consistant à détruire les ennemis devient la tactique la plus efficace.

PROGRESSION PLUS RAPIDE

À la fin de chaque session, réponds aux trois questions suivantes. Pour chaque oui, coche un potentiel.

- Avons-nous vaincu un ennemi dangereux ?
- En avons-nous appris plus sur une menace en cours ?
- Nous sommes-nous ouverts les uns aux autres ?

Ce type de modification peut sembler peu important, mais cela a un impact sur plusieurs économies et plusieurs équilibres de **MASQUES**. Les PJs progressent beaucoup plus rapidement quand ils obtiennent souvent trois potentiels de plus à la fin de la session. Mais cela incite aussi fortement les PJs à adopter les comportements décrits, et restreint légèrement l'impact des autres moyens de cocher du potentiel, comme par exemple effectuer des manœuvres avec des étiquettes relativement faibles afin d'obtenir des échecs.

Tu peux arranger à ta sauce ces trois questions pour qu'elles soient en phase avec les spécificités du jeu que tu veux jouer ; tu peux par exemple créer des questions particulières pour chaque livret de personnage. Tout cela aidera à mettre l'accent sur ce que tu recherches, tout en permettant aux PJs d'atteindre leurs progressions de deuxième niveau plus rapidement.

STATISTIQUE D'ÉQUIPE

L'équipe a un score «Équipe» et un décompte avec 5 cases :



L'équipe commence le jeu à +0. Le score d'Équipe ne peut jamais augmenter au-delà de +3 ou en dessous de -2.

À chaque fois qu'un PJ devrait ajouter un point d'équipe, il coche une case à la place. Quand la cinquième case est cochée, le score d'Équipe augmente de 1, et les cases sont décochées. À chaque fois qu'un point d'équipe devrait être dépensé, au lieu de cela décocher une case. S'il n'y a pas de cases à décocher, réduire le score d'Équipe de 1.

Quand tu **aides un coéquipier**, jette +Équipe. Sur une réussite, tu lui donnes +1 à son jet. Sur un 7-9, décoche une case. Sur un jet raté, une case est décochée en plus de toute action de MJ.

Quand tu **agis de manière égoïste**, explique comment tes actions ignorent ou insultent tes camarades et jette +Équipe au lieu de l'étiquette habituelle de la manœuvre que tu tentes. Après que la manœuvre soit résolue, réduis la caractéristique Équipe de 1

C'est un grand changement, qui modifie une économie centrale du jeu : les points d'équipe. La caractéristique Équipe est moins transitoire : augmenter le score d'Équipe peut sembler plus sympa que juste ajouter un point d'équipe. Cela va être aussi beaucoup plus facile pour les coéquipiers de s'entraider ; même quand l'Équipe est à +0, les PJs vont pouvoir jeter les dés pour s'entraider. Ces règles supplémentaires peuvent aussi ralentir légèrement le jeu.

HISTOIRES IMAGINAIRES

Tu peux sans fin modifier, ajuster, et transformer ce système. N'hésite pas à essayer tout ce qui te passe par la tête, d'un changement de cadre à des modifications importantes des règles. Rends ton jeu de **MASQUES** comme tu veux qu'il soit.

Et garde les yeux ouverts pour les autres livres dans la ligne de **MASQUES** comme la **COLLECTION D'ARTICLES DU HALCYON CITY HERALD** ou **LES SECRETS DE L'A.E.G.I.S.**, lesquels seront farcis de manœuvres spécifiques pour te donner des outils et des exemples pour ta propre table. Et si tu veux vraiment en savoir plus sur le système, regarde les autres jeux Propulsés par l'Apocalypse, comme **APOCALYPSE WORLD**, **MONSTERHEARTS**, **DUNGEON WORLD**, et les autres jeux de Magpie Games comme **EPYLLION** et **URBAN SHADOWS** ; cependant, sache que beaucoup de ces jeux sont prévus pour un public adulte.

Un robot géant est en train de détruire la rue principale. Ton meilleur ami a essayé de t'embrasser. Ta mère pense qu'il faut que tu travailles ton diplôme. Ton mentor pense que ton équipe t'emmène sur une voie difficile. Ah, et tu as fait un accroc à ton costume.

C'est une journée normale dans Halcyon City...

MASQUES : UNE NOUVELLE GÉNÉRATION

est un jeu de rôle dans lequel une équipe de jeunes super-héros combat des super-vilains, sauve des vies, tandis que chacun essaie de savoir qui il est. De nobles parangons de l'héroïsme ? Des vengeurs masqués ? Ou juste des ados comme tout le monde ? Tout cela avec en arrière-plan Halcyon City, la plus grande ville du monde.

Dans ce livre, tu trouveras :

- Dix archétypes de jeunes super-héros, permettant de créer ton propre personnage haut en couleurs
- Des règles poussant à la narration d'actions héroïques, de drames interpersonnels, et de difficultés à vivre une double identité
- Des instructions détaillées pour mener le jeu, créer et interpréter les antagonistes, et jouer pour découvrir ce qui va se passer
- Des outils pour créer ta propre version de

MASQUES

MASQUES utilise le même moteur qu'Apocalypse World, Monsterhearts, Dungeon World, Urban Shadows, et Epyllion pour créer des histoires de jeune super-héros qui cherchent leur place dans le monde, dans la lignée des comics Young Justice, Young Avengers, et Teen Titans.

Alors, qu'attends-tu, jeune héros ? Il est temps de t'y mettre.



PROPULSÉ
PAR LE
APOCALYPSE

www.500nuancesdegeek.fr

www.pbta.fr

Prix Public TTC : 12€
ISBN : 979-10-90692-31-2



9 791090 692312

