

MASQUES

UNE NOUVELLE GÉNÉRATION



Le texte de cet ouvrage est une traduction abrégée du jeu

Masks : a new generation

et est publié sous licence
[Creative Commons Attribution Share-Alike 4.0.](#)

Illustrations © [Fabrissou](#)

Le texte original de Brendan Conway et [Magpie Games](#)
est sous licence [Creative Commons Attribution 4.0,](#)

Traduit par [+Guy Blavin](#) – <http://masques.pbta.fr>

Version light de février 2017

Table des matières

Introduction	3
A propos du présent ouvrage	3
Un jeu de rôle Propulsé Par l'Apocalypse	4
Principes de base de Masques	5
Étiquettes	5
Modifier les étiquettes	5
Etats émotionnels	6
Influence	7
Manœuvres standard	8
Les jetons d'équipe	10
Les jeunes super-héros	11
Description des archétypes	11
Livrets de personnage	11
Le Maître de Jeu	13
Quelques mots sur le rôle de MJ	13
Objectifs	13
Toujours dire...	13
Principes	14
Manœuvres du MJ	15
Les super-vilains	16
La première session	18
Objectifs de la première session	18
Création des personnages	18
Une petite pause	18
Début de session	18
Fin de session	18

Introduction

A propos du présent ouvrage

Cette version quickstart de Masques : une nouvelle génération n'est pas une traduction directe du texte du jeu tel qu'il est présenté dans le PDF original de 200 pages. C'est une version condensée et résumée, contenant tous les éléments importants permettant de lancer une partie rapidement. Le plan abordant les différents éléments du jeu progressivement dans l'ordre qui semble le plus pédagogique. La suite de cette introduction est principalement destinée aux personnes qui découvrent juste ce hobby, mais pourra intéresser aussi rôlistes aguerris habitués à d'autres systèmes de jeu. Les habitués des jeux Propulsés par l'Apocalypse peuvent directement sauter au deuxième chapitre «Principes de base de Masques».

Un jeu de rôle Propulsé Par l'Apocalypse

Masques : une nouvelle génération est un jeu de rôle « Propulsé Par l'Apocalypse ».

Un « jeu de rôle » dans le cas qui nous occupe, c'est un jeu joué autour d'une table avec du papier et des crayons, dans lequel chaque joueur interprète le rôle d'un des personnages principaux (personnages joueurs, ou PJs) dans une histoire fictionnelle (ou fiction) construite de manière partiellement ou totalement spontanée.

Le maître de jeu (MJ) est une personne qui assure un rôle un peu différent des autres joueurs : il est responsable d'animer la séance, entre autres en plantant le décor, en répartissant équitablement le temps de parole entre les joueurs et en interprétant les personnages secondaires et les antagonistes.

L'objectif du jeu est de raconter une histoire pleine de rebondissements et d'action dramatique qui se construit au fur et à mesure du jeu plutôt qu'en suivant un script écrit à l'avance comme dans une pièce de théâtre. Une dose de hasard est utilisée pour décider de la tournure des événements en cas d'incertitude sur ce qui va se produire.

Par exemple, si un PJ demande à emprunter de l'argent à un avare notoire sans lui faire entrevoir un gain financier futur substantiel, il est évident que l'avare va rejeter la requête : il n'y a pas d'incertitude. Par contre, si le PJ tente d'utiliser la tromperie pour lui faire entrevoir un gain futur, il est possible que cela fonctionne, ou pas. Dans une pièce de théâtre, un livre ou un film, l'auteur choisit tout seul ce qui se passe, mais dans un jeu de rôle on utilisera une dose de hasard déterminer la réaction de la personne victime de la tentative de tromperie.

Ce jeu est « Propulsé par l'Apocalypse » car il utilise des mécanismes inspirés du jeu de Vincent D. Baker « Apocalypse World » pour créer un lien entre le type d'histoire que l'on veut raconter et la manière dont on fait intervenir la fameuse dose de hasard.

Le principe de cette famille de jeu est de définir à l'avance les situations que l'on veut mettre en lumière et dans lesquelles la présence d'une dose de hasard introduira aux moments clefs un effet dramatique adapté au type d'histoire que l'on veut raconter. Ensuite, on définit des types de rôles principaux qui sont caractéristiques de ce type d'histoire (l'Avare, le Fourbe, l'Amoureux Transi, etc...). Enfin, on donne à chaque type de personnage des chances plus ou moins grandes de réussir selon les situations : des statistiques.

La dose de hasard est matérialisée par deux dés standards, à six faces, que l'on jette et que l'on additionne (donnant un résultat de 2 à 12). Ensuite, on ajoute éventuellement un modificateur issu d'une statistique du personnage (par exemple la Fourberie pour quand le PJ tente de tromper quelqu'un).

Dans le cas où le résultat est de 10 ou plus, la réussite est totale. Le joueur obtient le résultat qu'il souhaitait obtenir.

Dans le cas où le résultat est entre 7 et 9, la réussite est partielle ou imparfaite, ou bien il y a une complication.

Dans le cas où le résultat est de 6 ou moins, c'est le maître de jeu qui décide de ce qui se passe selon des principes prédéterminés eux aussi selon le type d'histoire concerné ; en général cela se passe mal pour les personnages principaux, mais pas toujours. Dans tous les cas cet événement fait avancer l'histoire.

Les règles du jeu sont écrites sous la forme de manœuvres, qui se présentent toujours de la même manière: « Quand X se produit dans la fiction, alors il se passe Y ».

Prenons l'exemple de la manœuvre **défendre quelqu'un contre un PJ** :

*Quand tu **te défends** ou quand tu **défends quelqu'un contre un PJ**, jette +Sauveur. Sur une réussite, ton adversaire a -2 à son jet. Sur un 7-9, tu t'exposes à un coût, des représailles, ou un jugement*

Ici, en cas de réussite (7 ou plus), on inflige un malus de -2 au PJ visé. Si on obtient 10 ou plus au jet, on ne s'expose pas aux effets secondaires d'un résultat de 7 à 9. Le MJ décide, en fonction de la fiction et des différentes manœuvres de MJ dont il dispose, quel effet secondaire exact est subi en cas de résultat 7-9 ou ce qui se passe en cas de résultat 6-.

Les personnages non joueurs, incarnés par le MJ, sont abrégés « PNJ ». Les PNJ antagonistes sont en général des Super-vilains.

Parfois, le résultat d'une manœuvre donne au PJ « +1 à suivre » : cela signifie qu'il peut ajouter +1 à son prochain jet. « +1 continu » signifie qu'il peut ajouter +1 à ses jets tant qu'une condition donnée est vraie.

Principes de base de Masques

Le principe du jeu est d'incarner de jeunes super-héros qui cherchent leur place dans le monde. L'image qu'ils ont d'eux-mêmes n'est pas figée : l'influence de leur entourage ou des personnes qu'ils écoutent la fait évoluer.

Leur vision d'eux-mêmes est au centre du jeu ; elle est matérialisée par leurs statistiques qui s'appellent ici des étiquettes. Ce sont comme des étiquettes que les gens leur mettent et qui influent sur leur vision d'eux-mêmes.

Étiquettes

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-normes, 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 les choses que tu peux faire, personne d'autre ne le peut 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 rapide.

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 faire que les gens fassent ce tu veux

Normal

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

Les autres te voient comme Humain quand tu es trop normal 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 coche un état émotionnel.

Etats 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 : 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. Je conseille d'entourer la case concernée au moment où l'on fait l'action pour ne pas oublier de la décocher à la fin de la scène.

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

Etat émotionnel	Manœuvres à -2	Action libératrice
Effrayé	affronter directement une menace	S'enfuir devant une difficulté
Désespéré	déchaîner ses pouvoirs	S'abandonner à la facilité
Déprimé	défendre, rejeter l'influence	Se lancer dans une action imprudente sans en parler au groupe
Coupable	provoquer évaluer la situation	Faire un sacrifice pour absoudre sa culpabilité
Furieux	réconforter ou soutenir percer le masque	Blessé quelqu'un ou détruire quelque chose d'important

Influence

La mécanique de l'Influence est au cœur de Masques : une nouvelle génération. C'est une manière de mesurer la portée que des paroles ou des actes peuvent avoir sur un jeune super-héros qui se cherche.

En termes de mécanique de jeu, 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.

Il est possible de gagner de l'Influence sur quelqu'un ou de la perdre. Il est possible d'accepter l'Influence de quelqu'un d'autre ou de tenter de la rejeter.

Par défaut tous les adultes ont de l'Influence sur les PJs : les jeunes héros sont facilement influencés par des adultes. Au cas par cas, quand un adulte perd son Influence sur un héros ou quand ce dernier parvient à la rejeter, le joueur notera que cet adulte n'a plus d'Influence sur lui.

Inversement, par défaut les jeunes n'ont pas d'Influence les uns sur les autres. Lors de la première session les joueurs ont un paragraphe sur leur livret de personnage leur indiquant à quels jeunes ils donnent de l'Influence sur eux-mêmes.

Par la suite au gré des péripéties de l'histoire chacun peut gagner ou perdre son Influence sur l'un ou sur l'autre, ou sur des jeunes PNJs.

Avantages d'avoir de l'influence

Quand tu **as de l'influence sur quelqu'un**, tu as +1 à toutes tes manœuvres le prenant pour cible.

Avoir de l'influence permet d'affecter plus facilement la personne concernée.

User de son influence

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 en conséquence.

C'est une manœuvre qui va se déclencher régulièrement, typiquement quand dans la fiction un adulte fait la leçon à un PJ. Ou bien le PJ accepte et ses étiquettes changent selon ce qui lui a été dit, ou bien il refuse et déclenche la manœuvre rejeter l'influence.

Abuser de son influence

Quand tu **abuses de l'influence que tu as sur quelqu'un**, renonce à l'influence que tu as sur lui et choisis un:

- donne-lui -2 à un jet qu'il vient de faire
- inflige-lui un état émotionnel
- obtiens un +1 supplémentaire sur un jet que tu viens de faire, le prenant pour cible

Il est possible d'abuser de l'influence que tu as sur quelqu'un : pour faire pression sur lui tu lui infliges un état émotionnel, l'entraves dans son action, ou effectues une manœuvre en trahissant sa confiance ou le respect qu'il te voue. L'effet immédiat c'est que tu perds ton influence sur lui : il n'a plus confiance ou est déçu par ton comportement. Quelque chose s'est brisé entre vous.

Rejeter l'influence

Quand tu rejettes l'influence de quelqu'un, jette +0. Sur une réussite, tu t'y tiens et ses paroles ne t'affectent pas. Sur un 7-9, choisis un. Sur un 10+, choisis deux.

- tu récupères d'un état 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 et obtiens un +1 à suivre

Sur un 6-, ses mots te blessent. Coche un état émotionnel, et le MJ modifie tes étiquettes.

Gagner de l'influence, quand tu en as déjà

Cas des PJ:

Quand tu **devrais gagner de l'influence sur un PJ sur lequel tu en as déjà**, tu influes sur l'image qu'il a de lui-même: tu modifies ses étiquettes (celles de ton choix, en fonction de la fiction).

Cas des PNJ:

Quand tu devrais gagner de l'influence sur un PNJ sur lequel en as déjà, tu obtiens un +1 à suivre contre lui.

Manœuvres standard

Les manœuvres standard sont les manœuvres auxquelles tous les joueurs ont accès. Sur leur livret de personnage, chaque archétype amène un certain nombre de manœuvres spécifiques, qui souvent sont une modification d'un paramètre d'une manœuvre standard. Sauf exception, chaque manœuvre est liée à une étiquette, aussi les chances de réussite varieront au cours du jeu en fonction de l'image que le PJ a de lui-même.

Affronter directement une menace

Quand tu affrontes directement une menace, jette +Dangereux. Sur une réussite, vous échangez des coups. Sur un 7-9, choisis une option. Sur un 10+, choisis-en deux.

- tu résistes aux coups ou tu les évites
- tu prends quelque chose à ton/tes adversaires
- tu crées une opportunité pour tes alliés
- tu impressionnes, étonnes, ou effraies ton/tes adversaires

Cette manœuvre se déclenche quand un PJ tente une action directe, souvent violente, pour laquelle une riposte est possible, voire probable. Cette action ne se déclenche pas si le personnage ne court aucun danger. En cas de réussite, si la menace est un PNJ celui-ci se verra en général infliger un état émotionnel, ce qui déclenchera de sa part une réaction.

Si le PJ ne résiste pas ou n'évite pas les coups, selon la fiction le MJ lui infligera directement un état émotionnel ou lui demandera d'encaisser un coup puissant. Entre PJs, quand des coups sont reçus le MJ n'inflige pas immédiatement d'état émotionnel et demande toujours d'encaisser un coup puissant.

Défendre

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

Si la menace est un PNJ : sur une réussite, tu parviens à le protéger du danger et tu choisis une option. Sur un 7-9, tu t'exposes toi-même au danger ou la situation empire.

- ajoute un jeton dans la cagnotte
- gagne de l'influence sur une personne que tu as protégée
- récupère d'un état

Si la est un PJ, à la place : sur une réussite donne-lui -2 à son jet. Sur un 7-9, tu t'exposes à un coût, des représailles, ou à une condamnation

Cette manœuvre se déclenche uniquement quand on protège un PNJ ou un autre PJ, jamais pour se protéger soi-même. Pour se protéger soi-même d'une menace,

selon la situation déchaîner ses pouvoirs ou rejeter l'Influence devraient faire l'affaire.

Quand on défend quelqu'un contre un autre PJ, un coût signifie qu'il y a un prix à payer (par exemple un état émotionnel), des représailles signifie que l'adversaire gagne une opportunité (il peut placer agir sans entrave), une condamnation signifie que des personnes présentes portent un jugement sur ton acte (modifiant éventuellement tes étiquettes).

Réconforter ou soutenir

Quand tu **réconfortes ou soutiens quelqu'un**, jette +Normal. Sur une réussite, cela a un effet bénéfique : si l'objet de ton attention s'ouvre à toi, il coche un potentiel, récupère d'un état émotionnel ou tu modifies ses étiquettes. Sur un 10+, tu peux aussi ajouter un jeton d'équipe ou récupérer toi-même d'un état émotionnel.

C'est une manœuvre d'entraide entre PJ. Il est important de noter que pour qu'elle fonctionne, il faut que l'objet de ton attention s'ouvre à toi. Autrement dit, si tu encourages quelqu'un mais qu'il te snobe, il n'obtient aucun bénéfice de cette manœuvre même réussie parfaitement, et toi non plus.

Percer à jour

Quand tu tentes de **percer quelqu'un à jour pour voir celui qui se cache derrière le masque**, jette +Normal. Sur un 7-9, pose une question. Sur un 10+, pose-en trois. Le MJ te dira la vérité.

- que prépare-t-il réellement ?
- que veut-t'il que je fasse ?
- qu'a-t-il l'intention de faire ?
- comment puis-je faire pour qu'il _____ ?
- comment puis-je gagner de l'Influence sur lui ?

C'est une manœuvre permettant de savoir qui quelqu'un est réellement, derrière la façade qu'il présente. Tu dois le regarder, l'observer, décoder son langage corporel et ses émotions, pour découvrir qui il est vraiment. Tu n'as pas besoin d'être en train de lui parler pour déclencher cette manœuvre, mais il est facile de la déclencher en lui parlant.

Évaluer la situation

Quand tu tentes d'évaluer une situation, jette +Supérieur.

Sur un 7-9, pose une question. Sur un 10+, pose-en deux.

- que puis-je utiliser dans ce lieu, pour _____ ?
- quelle est la pire menace ici ?
- qu'est-ce qui est le plus en danger ?
- qui est le plus facile à vaincre ?
- comment pourrions-nous finir ceci le plus rapide-

ment possible ?

Tant que tu utilises les réponses pour guider tes actions, prends +1.

Évaluer la situation est la manœuvre permettant d'obtenir des informations utiles sur une situation ou sur ton environnement. Si plusieurs réponses guident tes actions, les bonus s'additionnent (avec toujours la limite de +4 total sur un jet).

Provoquer

Quand tu provoques quelqu'un qui est sensible à tes paroles, dis ce que tu essaies de le pousser à faire et jette +Supérieur. Sur un 10+, il mord à l'hameçon et réagit comme tu le souhaites. Sur un 7-9, à la place il peut choisir dans cette liste :

- il s'emmêle les pinces : 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

Sont sensibles à tes paroles les gens sur lesquels tu as de l'Influence, mais aussi ceux pour lesquels cela fait sens : si dans la fiction les paroles utilisées peuvent toucher une corde sensible du PNJ ou si la manœuvre percer le masque a fourni des informations pertinentes pour en savoir plus sur ce qui touche le PNJ...

Encaisser un coup puissant

Quand tu **encaisses un coup puissant**, jette + le nombre d'états émotionnels dont tu souffres (attention, ici il faut faire le plus petit nombre possible). Sur un 10+, choisis un:

- tu dois te retirer de la scène : fuite, K.O., etc...
- tu perds le contrôle de toi-même ou de tes pouvoirs d'une manière épouvantable.
- choisis deux options de la liste 7-9

Sur un 7-9, choisis un:

- tu ripostes verbalement : pousse un membre du groupe à une action imprudente ou utilise ton influence pour infliger un état émotionnel.
- tu recules : ton/tes adversaires gagnent une opportunité
- tu luttas contre la douleur : coche deux états émotionnels

Sur un 6-, décris comment tu encaisses le coup et coche un potentiel comme d'habitude.

Il faut bien faire attention que cette manœuvre est «inversée» : le meilleur résultat pour le PJ est un 6- qui est habituellement un échec. On jette ici les dés puis on additionne le nombre d'états émotionnels dont souffre le personnage : par exemple s'il est Effrayé et Furieux,

il jette à +2.

Déchaîner ses pouvoirs

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

Cette manœuvre est volontairement décrite en dernier, car elle peut s'appliquer à la plupart des situations, mais il faut justement faire attention de ne pas l'utiliser si une autre manœuvre s'applique. C'est l'action à utiliser quand on n'en trouve pas d'autre.

Pour se guider quand plusieurs manœuvres semblent s'appliquer, toujours se baser sur l'intention de celui qui agit. Si un PJ utilise sa super-force pour projeter un adversaire, certes il déchaîne sa super-force – mais surtout il affronte directement son adversaire. Si un PJ crée un mur de glace pour protéger ses amis d'une explosion, certes il utilise ses pouvoirs pour réorganiser son environnement – mais surtout il défend ses amis contre une menace. Si une autre manœuvre que déchaîner ses pouvoirs s'applique aussi, c'est cette autre manœuvre qu'il faut déclencher.

Les jetons d'équipe

Les jetons d'équipe sont une ressource dans laquelle les PJ peuvent piocher pour déclencher certaines manœuvres. Ils peuvent être matérialisés par des jetons en plastique, des dés en excédent, etc... en utilisant un petit récipient pour identifier la « cagnotte » de jetons d'équipe que le groupe a accumulé. Par la suite « ajouter x jetons d'équipe » signifie les ajouter à la cagnotte. Quand le résultat d'une manœuvre dit qu'un jeton est « dépensé par un PJ » ou « retiré », enlever un jeton du récipient.

Début de session

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

S'attaquer en équipe à un adversaire

*Quand le groupe s'**attaque en équipe à un adversaire dangereux**, ajouter 2 jetons*

- si le leader a de l'influence sur tous les membres, ajouter un autre jeton d'équipe
- si tout le monde a le même objectif dans le conflit, ajouter un autre jeton
- si au moins un membre de l'équipe n'a pas confiance dans le leader, retirer un jeton
- si le groupe est mal préparé ou surpris, retirer un jeton

Le leader du groupe peut cocher un état émotionnel pour éviter de retirer un jeton.

Voler au secours

*Quand tu **voles au secours d'un membre du groupe dans son action**, si tu dépenses un jeton d'équipe, tu lui donnes +1 à un jet qu'il vient de faire.*

Plusieurs PJs peuvent aider le même membre sur la même action, leur permettant de «rattraper le coup». Ils dépensent dans ce cas chacun un jeton d'équipe.

Agir égoïstement

*Quand tu **agis égoïstement**, décris comment tes actions ignorent ou insultent tes camarades, dépense un jeton, et augmente une de tes étiquettes au détriment d'une autre. Tu peux utiliser cette action après avoir jeté le dé, pour modifier l'étiquette que tu utilises dans ton jet.*

Quelques jours plus tard...

*Quand **du temps a passé**, le MJ vide la cagnotte et y met un jeton.*

Les jeunes super-héros

Description des archétypes

Voici quelques éléments sur ce qui se passe ans la tête de des archétypes proposés dans cette version. Cela peut être une aide pour le choix d'un livret ou seulement pour mieux les comprendre.

La Brute

Bourru, coriace, passionné, avec un grand cœur. La Brute tape dur et a des sentiments forts. Il rentre dedans, que ce soit sur le plan personnel ou en tant que super-héros, en particulier grâce à sa spécificité : le Cœur de Brute. C'est une manière de dire se rappeler et de dire à la tablée qu'il veut jouer des scènes avec certaines personnes en particulier. Il faut y faire attention, et essayer d'avoir ces bonus aussi souvent que possible.

L'Enthousiaste

Optimiste, excité, compréhensif, pur... L'Enthousiaste 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 comparé aux autres personnages.

L'Etranger

Etrange, curieux, naïf, arrogant. L'Etranger n'est pas de ce monde, mais cela ne va pas l'empêcher de faire sa vie ici, sur cette planète. Arrivera-t-il à trouver sa place ? Ou va-t-il répondre à l'appel de son foyer, et retourner sur sa planète ?

L'Héritier

Compétent, impressionnant, accablé, célèbre. L'Héritier est le dernier d'une longue lignée de super-héros. Il profite du soutien de sa famille, mais il doit se montrer digne et à la hauteur ; faire ce que sa famille attend de lui ; ne pas décevoir.

La Nova

Puissant, débridé, vulnérable, destructeur. La Nova est le pouvoir incarné, capable d'affecter le monde et de changer la réalité à un niveau que les autres membres de l'équipe ne peuvent égaler, mais ce pouvoir vient avec un risque : pour lui-même et pour le monde autour de lui.

Le Transformé

Troublé, titanesque, grotesque, pathétique. Le Transformé fut humain un jour, sans aucun super-pouvoir ni rien de surhumain, avant qu'un événement se produise et le transforme de manière radicale et pour toujours. Maintenant, c'est peut-être un cyborg, un monstre étrange, ou peut-être est-il constitué d'électricité : il est monstrueux, inhumain, et ne peut le cacher. Quelle va être sa nouvelle vie ? Comment va-t-il réagir à la manière dont les gens le traitent maintenant ?

Livrets de personnage

Les livrets de personnage à la fin de ce PDF contiennent tous les éléments concernant la création du personnage et son évolution. Imprimer en format A4 en recto-verso (retourner sur les bords courts) puis plier chaque feuille pour obtenir des livrets 4 pages format A5 que l'on appellera « livrets de personnage ».

Pour choisir un archétype de personnage, passe en revue les livrets en se reportant aux quelques explications ci-dessous :

Page 1: description et super-pouvoirs

Mis en valeur sur la première page, il y a le nom de l'archétype (Le Transformé, L'Héritier...) et un paragraphe résumant le concept derrière cet archétype.

Ensuite, il y a une liste de choix ; à chaque ligne, entoure un choix ou ajoute quelque chose de ton cru décrivant encore mieux le personnage qui germe dans ta tête.

Le paragraphe sur les super-pouvoirs décrit le type de pouvoirs ou de capacités hors normes que cet archétype de personnage a la plupart du temps. Coche le nombre de cases indiquées et commence à imaginer comment les pouvoirs de ton personnage se manifestent. Son invulnérabilité est-elle liée à une armure ou à un squelette indestructible et de la régénération ? Son pouvoir de téléportation lui permet-il d'ouvrir des petites portes dimensionnelles, ou de se téléporter lui-même et ce qu'il tient en faisant *BAMF* ? Les descriptions sont volontairement vagues afin que le joueur soit celui qui définit les pouvoirs exacts de son personnage – au début ou au cours du jeu.

Si l'idée que tu te fais de ton personnage demande qu'il ait un pouvoir n'apparaissant pas dans la liste, demande leur avis aux autres joueurs et au MJ s'ils pensent que tu peux prendre un autre pouvoir. Sauf exception, la réponse devrait être « oui, tu peux choisir

cet autre pouvoir ».

Cependant, les pouvoirs proposés sont spécialement choisis en fonction du livret de personnage. Parfois en arrivant à cette étape du livret on s'aperçoit qu'un autre archétype, associé aux pouvoirs que l'on souhaite, est finalement un meilleur choix. N'hésite pas à lire le reste du livret pour voir en particulier les manœuvres spéciales et éventuellement la spécificité de l'archétype page 3 : la manière dont les pouvoirs du personnage se manifestent devrait être cohérente avec le fonctionnement de ces manœuvres.

Page 2: étiquettes, états émotionnels, histoire, relations et influence

Le tableau des étiquettes permet de suivre au cours du jeu l'évolution des étiquettes du personnage. La valeur de départ de chaque étiquette apparaît dans une couleur différente. Choisis l'une de ces étiquettes et ajoute +1. Entoure la valeur actuelle des étiquettes avec un crayon à papier.

Commence à réfléchir aux réponses à donner aux questions de la section « histoire » et de la section « quand notre groupe s'est formé », et lis les sections « relations » et « influence » ; une fois que tous les joueurs auront fini de remplir les autres sections de leur livret, le MJ donnera la parole à chaque joueur à tour de rôle dans un ordre prédéterminé.

Page 3 : manœuvres spéciales et spécificités

C'est ici que se trouvent les manœuvres spéciales typiques de l'archétype, et/ou les spécificités (comme le Cœur de la Brute, l'Héritage de l'Héritier, les Embrasements la Nova...). Si le contenu de cette page ne t'inspire pas, c'est peut-être qu'il faut choisir un autre archétype.

Page 4: progression, évolution du personnage

Sur cette page se trouvent les éléments décrivant la progression du personnage. Coche une case de la section « potentiel » quand ton personnage obtient un 6 au dés ou suite à une manœuvre qui dit « coche un potentiel ». Quand les cinq cases sont cochées, choisis un élément dans la première liste de la section « progression », puis efface toutes les case potentiel. Une fois que 5 éléments de la liste « progression » sont cochées, tu peux choisir aussi dans la deuxième liste. Il n'est jamais possible de cocher deux fois la même case.

La section « moment de vérité » décrit un moment spécial dans la vie du héros : le moment où il transcende son être profond : temporairement, le contrôle de la narration est donné totalement au joueur. Le mo-

ment de vérité se déclenche suite au choix de l'élément correspondant dans la liste de progression.

Les manœuvres d'équipes décrivent comment ton personnage réagit à deux situations que vivent régulièrement des membres d'un groupe de super-héros : quand ils fêtent ensemble un triomphe et quand ils partagent une vulnérabilité ou une faiblesse avec un autre membre. Note que pour profiter des bénéfices de la manœuvre standard reconforter ou soutenir, tu dois t'ouvrir à celui qui l'accomplit... comme par exemple en partageant une vulnérabilité ou une faiblesse.

Cette page se termine sur un petit espace permettant de noter les manœuvres choisies sur d'autres livrets suite à un choix de progression.

Le Maître de Jeu

La section « quelques mots sur le rôle de MJ » n'est pas issu du texte original de Masques : c'est un résumé général permettant d'expliquer le rôle du MJ aux personnes non familières des jeux Propulsés par l'Apocalypse.

Quelques mots sur le rôle de MJ

Si tu lis cette section, c'est que tu envisages de prendre le rôle de MJ. Cette section décrit tes objectifs, les principes que tu dois observer et les manœuvres qui sont à ta disposition. A la différence des joueurs, tu ne lances jamais de dés : tes manœuvres viennent s'insérer en réponse aux manœuvres des joueurs, ou quand ils te regardent attendant que tu dises quelque chose.

Ce qui est décrit ici est simple à appréhender pour quelqu'un qui est habitué aux jeux propulsés par l'Apocalypse, mais pourra être difficile à comprendre pour un nouveau venu.

Soyons objectifs, il est impossible de lire ceci et d'intégrer ce fonctionnement par un claquement de doigts. Les personnes ayant peu d'expérience du jeu de rôle traditionnel seront souvent mieux armés que les vieux routards du jdr qui ont de « mauvaises habitudes »...

L'élément le plus important pour arriver à bien comprendre ce fonctionnement, c'est que même si le MJ ne jette jamais les dés, il n'inflige jamais à un PJ un préjudice direct sans que le joueur ait eu au préalable un choix à faire accompagné d'un avertissement sur les conséquences.

Il y a des manœuvres de MJ pour annoncer un danger ou les conséquences d'un choix, et d'autres manœuvres pour frapper fort. Quoi qu'il arrive, toujours commencer par annoncer un danger ou offrir un choix dont les conséquences sont connues du joueur ; ensuite, si le joueur fait un 6- à son jet, le MJ peut frapper aussi fort qu'il le souhaite (ou plutôt, aussi fort que la fiction exige) sans déclencher chez le joueur de sentiment d'injustice lié à un choix perçu comme arbitraire.

Du moment que tu gardes bien cela à l'esprit, tu parviendras à apprendre peu à peu toutes les subtilités des différentes manœuvres que tu as à ta disposition. En attendant, contente-toi d'entourer les manœuvres qui te parlent le plus et quand c'est à toi d'agir, pioche en premier parmi ces manœuvres. A la suite des livrets à la fin du PDF, il y a quelques pages à imprimer et à utiliser en cours de session pour jouer et éventuellement entre les sessions pour préparer (sachant que beaucoup de MJ habitués aux jeux propulsés par l'Apocalypse font très peu de préparation entre les sessions,

notant les réponses des joueurs en cours de jeu pour réutiliser ces informations par la suite).

Objectifs

Donner à la Ville une atmosphère de comic book

Ton premier objectif est de parvenir à immerger les joueurs dans une atmosphère de comic book américain de super-héros. Lis ou relis des comics. Inspire-toi de la manière dont les vilains sont confrontés aux héros.

Rendre super-héroïque la vie des personnages-joueurs

Mets les PJs dans des situations les poussant à devenir des super-héros. Fais intervenir un Villain qui fait un hold-up dans la banque où ils viennent faire un retrait. Mets face à eux des enjeux planétaires, montre-leur qu'ils n'ont pas d'autre choix que de sauver le monde.

Jouer pour découvrir ce qui va changer

Surtout, n'essaye pas de déterminer le déroulement complet de l'histoire que vont vivre les PJ en étant tout seul dans ton coin avant et entre les sessions de jeu. Prépare des briques, prépare éventuellement une trame générale en utilisant la section « arcs narratifs » un peu plus loin dans ce chapitre. Et ensuite, laisse les choix des joueurs et l'interaction entre eux et avec toi déterminer l'histoire qui va se dérouler, ce qui va changer, et comment.

Toujours dire...

Ce que les principes exigent

Toujours respecter les principes décrits juste après. Ces principes sont conçus pour être les rails de sécurité permettant de rester sur la route qui mène vers tes trois objectifs.

Ce que les règles exigent

Respecte les règles, respecte les manœuvres telles qu'elles sont écrites. C'est ce qui permet à chacun autour de la table d'être sur un pied d'égalité, et honnête en tant que joueur. Ton rôle est aussi de faire respecter les règles autour de la table.

Ce que l'honnêteté exige

Sois honnête. Ne te défoule pas sur les PJs, et ne leur fais pas de cadeaux non plus. N'essaie pas de tricher, et assure-toi que chaque joueur est bien dans cet état d'esprit aussi.

Ce que ta préparation exige

Si tu as préparé un arc ou un villain, ne recule pas au dernier moment. Utilise-les, pioche dedans quand l'occasion t'est donnée d'effectuer une manœuvre. Cela rendra cohérent le monde dont tu animes la création.

Principes

Fais des descriptions évoquant des pages de comics

Plutôt que de seulement décrire des scènes, décris la page de comic book telle qu'elle apparaîtrait. Commence la session par une pleine page qui jette les héros dans l'action, finis la session sur une question en suspens, ou sur une révélation de ce qui se passe hors de vue des PJs qui amène de la tension.

Adresse-toi aux héros, pas aux joueurs

Toujours s'adresser aux joueurs en utilisant leur nom de super-héros, pour aider à les maintenir concentrés sur la fiction.

Effectue tes manœuvres, mais sans le dire

Décris le super-vilain qui s'échappe avec la petite amie d'un héros, ne dis pas « j'effectue la manœuvre capture quelqu'un ». Décris comment la Nova perd le contrôle de ses pouvoirs et projette des rayons d'énergie partout autour de lui et sur ses coéquipiers, ne dis pas « je retourne ton action contre toi ».

Rends les menaces réelles

Pose-toi toujours la question : la menace que je fais peser sur eux est-elle réellement ressentie comme une menace ? La menace de mort sur un groupe d'innocents inconnus concernera moins un PJ qu'un super-vilain qui s'apprête à prendre comme apprenti son meilleur ami.

Renonce pour mieux attaquer la prochaine fois

La tentation est grande de faire que les adversaires des PJs poursuivent leur but envers et contre tout, jusqu'à la victoire ou la destruction. Tu te feras avoir si tu ne fais pas attention. Si le plan du super-vilain est compromis, s'il est en difficulté, s'il voit qu'il ne gagnera pas cette bataille, ne le laisse pas perdre la guerre pour autant : fais-le s'échapper à la première occasion. Il reviendra plus tard, frais et dispos, pour créer de nouveau de vrais problèmes aux PJs.

Traite la vie humaine comme significative

La vie humaine est importante. N'intègre pas dans les histoires la mort ou le meurtre de masse à chaque tournant. Les super-vilains ont des motivations autres que de juste tuer des gens : ils les menacent plutôt pour obtenir quelque chose, et les héros devraient toujours avoir une occasion de sauver les innocents. Ou même les coupables.

Montre les super-héros comme exotiques, créatifs et cools

Les personnages surhumains devraient réellement l'être : au-delà du banal, du normal de la vie quotidienne. Étranges, bizarres, magiques. Extraordinaires.

Donne des motivations aux super-vilains pour montrer leur humanité

Les super-vilains sont avant tout des gens comme les autres. Des humains, ou des créatures fondamentalement anthropomorphes : Galactus, le dévoreur de planètes, ressemble beaucoup à un humain très grand avec un casque bizarroïde. Darkseid a un aspect généralement humain même s'il semble constitué de pierre.

Fais que les adultes semblent puérils et irréfléchis

Il est facile de présenter les adultes comme plus sages, réfléchis et meilleurs que les PJ ; mais cela devient très rapidement frustrant pour les joueurs. Au lieu de cela, mets en avant leur vision à court terme. Montre des parents qui se disputent pour des brouilles comme des gamins. Montre comment ils peuvent être de mauvaise foi, ou abuser de leur pouvoir.

Soutiens les personnages-joueurs, mais seulement sous condition

Certains adultes dans Masques peuvent être protecteurs, mais ils pensent toujours à ce que les PJ devraient devenir et comment ils devraient agir. Et ils leurs disent. Si les PJs veulent du soutien ou du réconfort de la part des adultes, ils ne l'obtiendront pas inconditionnellement.

Pose des questions provocatrices et construis sur les réponses

Pose des questions provocatrices : ne dis pas « Y a-t-il quelqu'un que tu aimes particulièrement dans ta classe ? » mais plutôt « Quelqu'un dans ta classe est ton meilleur ami, n'est-ce pas ? Qui est-ce ? » Souviens-toi des réponses, et réutilise-les par la suite.

Sois fan des PJ

Les PJs sont les personnages principaux de l'histoire.

Tu veux les voir crever l'écran. Ils doivent pouvoir montrer ce qui les distingue et ce qui les rend fantastiques. Choisis les manœuvres qui les mettront en situation de montrer leurs points forts, ou de triompher de leurs points faibles.

Traite tes PNJ comme des marteaux : enfonce le clou !

Les NPCs sont ton outil permettant d'emmener les PJ vers ce qui caractérise Masques. Les amis comme les ennemis des PJs veulent leur expliquer qui ils sont et comment fonctionne le monde. Enfonce le clou pour les faire douter de leurs valeurs face aux super-vilains, ou souffrir du comportement de ceux qui leur sont chers.

Rappelle-leur les générations de super-héros qui les ont précédé

Avant eux, il y a eu l'âge d'Or, l'âge d'Argent et l'âge de Bronze des super-héros. Ne laisse pas les PJs oublier qu'il y a eu d'autres générations avant eux, qu'ils ne sont pas pionniers de quelque chose de nouveau.

Pense entre les cases

N'oublie pas qu'il se passe des tas de choses en parallèle de ce que vivent les PJs. Effectue tes manœuvres aussi en fonction d'événements qui se sont passés hors champ, pour montrer que le monde autour d'eux vit, bouge et change.

Parfois, ne prends pas la décision toi-même

Parfois, tu dois dire ce qui va se passer, mais la prise de décision est difficile, ou te prends à souhaiter dans ton for intérieur que quelqu'un d'autre prenne la décision à ta place. Eh bien, n'hésite pas. Tu disposes de quatre manières de faire reposer ailleurs que sur tes épaules le poids des décisions : les manœuvres, les joueurs, les personnages, et les arcs.

Utilise ta liste de manœuvres pour décider de ce qu'il se passe. Demande leur avis aux joueurs : «Quelle réaction penses-tu que la tante de Peter va avoir en découvrant le masque dans la penderie ?» Demande à leur personnage «Hulk, quel moyen penses-tu que les militaires qui te poursuivent vont utiliser pour tenter de te capturer ?» Appuie-toi sur un contexte amené par un arc que tu as préparé à l'avance.

Manœuvres du MJ

Inflige un état

Donne à quelqu'un de l'influence sur un joueur

Rassemble-les

Capture quelqu'un

Mets des innocents en danger

Montre le prix des dommages collatéraux

Révèle le futur, de manière subtile ou directe

Annonce des menaces survenues entre les cases

Fais-leur payer un prix pour leur victoire

Retourne leurs actions contre eux

Dis-leur les conséquences possibles puis demande ce qu'ils font

Dis-leur qui ils sont et qui ils devraient être

Déclenche chez des PNJ des décisions inconsidérées et des conclusions hâtives

Active les inconvénients de leurs aptitudes et de leurs relations

Effectue une manœuvre ciblant les spécificités d'un archétype

Effectue une manœuvre d'un super-vilain

La plupart des manœuvres parlent d'elles-mêmes. La manœuvre « effectue une manœuvre ciblant les spécificités d'un archétype » consiste à mettre en avant les particularités de chaque archétype.

Manœuvres pour cibler la Brute

Mets en danger son amour

Soutiens son rival

Révèle un sombre secret de son passé

Attaque avec quelqu'un exactement comme lui

Fais affluer en masse des ennemis communs

Manœuvres pour cibler l'Enthousiaste

Attire l'attention sur ses inaptitudes

Fais l'éloge de ses meilleurs traits

Fais-le payer pour son audace

Compare-le aux autres

Joue sur ses motivations

Manœuvres pour cibler l'Héritier

Rappelle-lui les traditions de son lignage

Compare-le au passé

Fais-le répondre aux préoccupations de son lignage

Augmente les attentes qu'il y a sur lui

Honore-le

Manœuvres pour cibler l'Étranger

Attire l'attention sur ses différences

Envoie-lui une requête venant de chez lui

Introduis un mouchard venant de chez lui

Accepte-le et soutiens-le dans ses moments de faiblesse

Mets à l'épreuve ses convictions et ses pratiques dans des situations tendues

Manœuvres pour cibler la Nova

Rappelle-lui les dommages collatéraux passés

Révèle une vérité terrible sur ses pouvoirs

Fais que ses pouvoirs éclatent hors de contrôle

Alimente ses états

Présente des menaces auxquelles lui seul peut s'attaquer

Manœuvres pour cibler le Transformé

Rejette-le

Montre comment les gens ont peur de lui ou le haïssent

Attaque-le avec des hordes décérébrées

Rappelle-lui ce qu'il a perdu

Vois son vrai visage

Garde bien ces différentes manœuvres sous les yeux en imprimant la feuille « référence du MJ » en fin d'ouvrage.

Et surtout, après chaque manœuvre, demande-leur ce qu'ils font.

Les super-vilains

Comment créer un super-vilain

Des feuillets de super-vilain vierges se trouvent à la fin du PDF. Suis ces étapes pour en créer un :

Choisis un nom

Choisis un nom que tu trouves amusant et excitant, et qui annonce la génération du super-vilain.

- Gold : des noms légers, loufoques, amusants
- Silver : des noms grandioses, cosmiques, épiques
- Bronze : des noms terre à terre, simples, accrocheurs
- Moderne : noms mémorables, « uniques », intelligents

Quand c'est approprié, choisis un nom civil pour un super-vilain, aussi.

Choisis une motivation

Donne à ton super-vilain une motivation, un but ou un objectif qui les guide, sous la forme d'une expression :

- Commencer par un verbe à l'infinitif.
- Faire en sorte que la motivation montre son humanité sous-jacente.
- Faire en sorte que la motivation soit compréhensible et empathique quand c'est possible.

Exemples de motivations:

- Traduire en justice les coupables
- Rétablir et imposer l'ordre
- Défendre les gens comme moi
- Battre un ennemi juré
- Exiger d'être au centre de l'attention
- Détruire les menaces en place
- Libérer les prisonniers de leurs chaînes
- Obtenir une fortune colossale
- Renverser un système injuste
- Protéger son habitat et ses proches
- Prouver l'échec de héros corrompus
- Rallier les autres et les inspirer à l'action
- Prendre le contrôle de menaces et de dangers
- Se venger de torts passés
- Découvrir les secrets du monde

Choisis ses manœuvres

Crée environ 3 manœuvres ; des choses que le super-vilain fait, durant ou hors des combats. Rends-les descriptives et intéressantes, actives et directes.

Exemples de manœuvres de super-vilain

- Invoque des sbires robotiques
- Ouvre une porte vers une autre dimension ou le futur
- Crée une arme ou une bombe
- Se cache derrière un lieutenant
- Menace des innocents
- Explique son véritable dessein
- Implique ou entache des héros
- Vole quelque chose de précieux
- Se transforme en quelque chose de plus dangereux
- Révèle la nature d'un piège

Choisis ses états émotionnels

Choisis de 1 à 5 états pour le super-vilain, en piochant dans la liste standard des joueurs. Plus le super-vilain possède d'états émotionnels, plus grande sera sa capacité à rester dans la bataille, et le plus dangereux il sera.

1 état émotionnel : à peine une menace

2 état émotionnel : un peu de combat

3 état émotionnel : un super-vilain menaçant

4 état émotionnel : un dangereux super-vilain

5 état émotionnel : un vrai archi-vilain

Tu peux toujours ajouter le niveau de danger et longévité en leur donnant plus d'états émotionnels ou en lui en enlevant.

Comment interpréter un super-vilain

Les super-vilains dans une confrontation avec les joueurs

Voici les lignes directrices fondamentales pour gérer les super-vilains dans les combats :

- Quand un super-vilain est touché violemment, en échangeant des coups ou dans une autre situation il coche l'état émotionnel approprié.
- Quand un super-vilain coche un état émotionnel, il fait une action en rapport avec l'état émotionnel en question, avant que les PJs agissent de nouveau
- Quand tu as besoin de savoir ce que le super-vilain va faire, regarde tes actions de MJ, les actions de du super-vilain, puis les actions d'état.
- Quand un super-vilain a besoin de marquer un état mais ne peut pas le faire, il est définitivement défait.

- Les super-vilains peuvent s'échapper ou abandonner bien avant que leur états ne soient consommés – ne pense pas qu'il doive combattre jusqu'à la fin
- Les super-vilains et les PNJ en général, essaient toujours de récupérer de leurs états – ils choisissent toujours de s'ouvrir à l'autre après une manœuvre réconfortée ou soutenir réussie.

Actions des super-vilains suite à la réception d'un état émotionnel

A chaque fois que tu coches un état émotionnel pour un super-vilain, celui-ci fait l'une des actions ci-dessous immédiatement après.

Effrayé

- Il se cache en lieu sûr
- Il fuit le danger ou les difficultés
- Il riposte sans réfléchir
- Il demande pitié
- Il lance des blocs et des murs

Désespéré

- Il abandonne sans combattre
- Il brûle le monde autour d'eux
- Il trouve de la lumière dans le noir
- Il sape les convictions des autres
- Il se tourne vers une action terrible et drastique

Déprimé

- Il prend des risques insensés bien que ton plan soit voué à l'échec
- Il suit les ordres de quelqu'un d'autre
- Il met en doute et questionne ses propres alliés et plans
- Il admet que son action est injustifiée
- Il se retire dans l'arrière-plan

Furieux

- Il passe à une violence irréfléchie
- Il brise l'environnement
- Il stoppe la conversation
- Il riposte à toute vulnérabilité
- La situation dégénère

Coupable

- Il demande pardon
- Il sacrifie n'importe quoi ou tout pour une rédemption
- Il se tourne vers l'impensable
- Il implique d'autres dans la culpabilité
- Il révèle la nature de sa motivation

La première session

Objectifs de la première session

- Aider les joueurs à créer leur personnage
- Amorcer Halcyon City avec des trucs et des événements cools sur lesquels construire
- Faire l'étalage de qui sont ces personnages
- Parcourir la plupart des mécaniques du jeu (et obligatoirement toutes les actions de base)
- Créer un premier numéro époustouflant de votre comic book

Création des personnages

- Distribue les dossiers de personnage. Fais-les lire à haute voix à tour de rôle
- Fais choisir un type de personnage à chaque joueur
- Pose des questions pendant le processus de création. Fais-les parler de leur personnage et de leurs décisions
- Laisse-les lire leur dossier de personnage, puis fais-leur poser et répondre aux questions de leur section Histoire. Attends ensuite qu'ils se soient décidé sur un nom, une apparence, des aptitudes, leurs étiquettes de départ. Demande des noms, initie des fiches de PNJ. Commence à imaginer des liens PJ – PNJ – PJ et sur quelle étiquette les PNJ vont tirer. Lesquels seront des antagonistes ?
- Demande-leur de présenter leur personnage chacun son tour
- Demande-leur de lire chacun son tour les questions de leur section « Quand ton équipe de super-héros s'est formée pour la première fois ... » mais sans y répondre.
- Ensuite, fais-les répondre à ces questions chacun son tour. L'ordre recommandé est : Brute, Nova, Etranger, Héritier, Transformé, Enthousiaste.
- Pose-leur des questions tout le temps. Rapproche leurs réponses pour dépeindre l'incident qui les a fait se rencontrer.
- Après cela, fais-leur décider de leurs relations et à qui ils donnent de l'influence sur eux.

Une petite pause

C'est le moment de décréter une pause de 10 minutes. Invite les joueurs à se détendre un peu avant la session de jeu proprement dite. Mets ces minutes à profit pour relire les notes que tu as prises pendant la création de personnage et imagine par quelle scène il est le plus intéressant de commencer.

Début de session

- N'oublie pas de mettre un jeton d'équipe dans la cagnotte.
- Pendant la session, fais cela...
- Amène de l'action
- Construis sur la création des personnages
- Pose continuellement des questions
- Identifie les jets quand la situation adaptée survient
- Propose des jets quand les joueurs sont en panne
- Encadre les scènes par de multiples personnages
- Module les étiquettes des PJ
- Montre comment les PJs s'adaptent à leur condition d'êtres surhumains
- Donne-leur une chance de parler

Fin de session

- A la fin de chaque session, chaque joueur choisit un élément dans la liste :
- Tu te sens plus proche du groupe ou d'un membre du groupe. Explique qui t'a fait te sentir le bienvenu ; donne de l'influence sur toi à ce personnage et récupère d'une condition ou coche un potentiel.
- Tu développes ton caractère, ta personnalité et/ou ton individualité. Explique comment tu te vois et pourquoi ; augmente une étiquette au détriment d'une autre.
- Tu t'éloignes du groupe ou de certains de ses membres. Explique pourquoi tu te sens à l'écart. Choisis un membre du groupe : il perd son influence sur toi.

MASQUES

UNE NOUVELLE GÉNÉRATION



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 avec en arrière-plan Halcyon City, la plus grande ville du monde.

Dans ce livre, vous trouverez :

Dix archétypes de jeunes super-héros, permettant de créer votre 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 votre 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.