

## MANOEUVRES D'ADULTE

### 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

### 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

### 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

### 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.

### 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.

## MANOEUVRES DE BASE

### 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 effraies l'opposition

### 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.

### 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.

### RÉCONFORTER OU SOUTENIR

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.

### 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 ?
- Que voudrais-tu que je fasse ?
- Que prépares-tu réellement ?
- Comment puis-je t'amener à \_\_\_ ?
- Comment puis-je gagner de l'influence sur toi ?

### 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 ?

### 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 PJs : 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

### 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.

# MANOEUVRES PÉRIPHÉRIQUES

## DÉBUT DE SESSION

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

## FIN DE SESSION

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.

## MANOEUVRES D'ÉQUIPE

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.

Tout personnage agissant avec l'équipe peut dépenser un point d'équipe pour aider un coéquipier : ce dernier a alors +1 à son jet.

Les membres de l'équipe peuvent aussi dépenser des points d'équipe pour agir égoïstement. 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.

Quand du temps passe, le MJ ramène à un le total de points d'équipe.

## ÉTATS ÉMOTIONNELS

Quand une manœuvre te dit de cocher un état émotionnel, coche l'état émotionnel que tu souhaites. Parfois le MJ peut te dire quel état émotionnel spécifique cocher, en particulier après une action méchante.

Si tu dois cocher un état émotionnel et que tes états émotionnels sont tous cochés, tu es hors jeu. Tu perds conscience ou tu fuis. Le MJ te dira quand tu reviendras dans une autre scène. Tu peux récupérer d'un état émotionnel.

Une fois qu'un état émotionnel est coché, prends -2 à certaines manœuvres (malus maximum toujours -3).

- Si tu es Effrayé, prends -2 pour **affronter directement une menace**
- Si tu es Désespéré, prends -2 pour **déchaîner tes pouvoirs**
- Si tu es Démoralisé, prends -2 pour **défendre quelqu'un** ou pour **rejeter ce que les autres disent sur toi et sur le monde**
- Si tu te sens Coupable, prends -2 pour **provoquer quelqu'un** ou pour **évaluer la situation**
- Si tu es Furieux, prends -2 pour **réconforter ou soutenir** ou pour **percer le masque**

## RÉCUPÉRATION

Un PJ peut récupérer d'un état émotionnel en effectuant une action spécifique dans la fiction. À la fin d'une scène où il a effectué une action correspondant à la description ci-dessous, il récupère de l'état émotionnel correspondant.

- **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.

## MODIFIER LES ÉTIQUETTES

Quand quelqu'un modifie tes étiquettes, cela signifie que ton image de toi-même change. Tu te vois plus proche de l'étiquette qui augmente, et plus éloigné de l'étiquette qui diminue. Si tu te retrouvais à devoir augmenter une étiquette au-dessus de +3 ou en diminuer une en dessous de -2, à la place coche un état émotionnel choisi par le MJ.

## INFLUENCE

Quand quelqu'un a de l'influence sur toi, cela signifie que ce que tu fais, ce que tu dis ou ce que tu penses a de l'importance pour toi. À tout moment tu peux donner de l'influence sur toi à un personnage qui n'a pas d'influence sur toi. Tous les adultes ont de l'influence sur toi la première fois que tu les rencontres.

Quand tu **as de l'influence sur quelqu'un**, prends +1 à toutes les manœuvres qui le prennent pour cible, y compris **rejeter son influence**.

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)

Quand **quelqu'un qui a de l'influence sur toi te dit qui tu es et 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.

Quand tu **rejettes l'influence de quelqu'un**, lance +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.

Si tu **as de l'influence sur un autre PJ et que tu devrais gagner de nouveau de l'influence**, tu augmentes immédiatement une étiquette de ton choix au détriment d'une autre.

Si tu **as de l'influence sur un PNJ et que tu devrais gagner de nouveau de l'influence sur lui**, prends +1 à suivre contre lui.

## MOMENT DE VÉRITÉ

Quand tu déverrouilles ton Moment de Vérité, tu peux l'activer quand tu le souhaites ; lis tout haut le paragraphe Moment de Vérité situé derrière ton livret de personnage et suis ce script.

En substance, toi (le joueur) prends le contrôle total de la narration. Le MJ te fera savoir quelles conséquences en découlent...

**Après avoir utilisé son Moment de Vérité**, verrouille une étiquette de manière permanente. Tu as changé et une partie de toi est maintenant gravée dans le marbre. Tu peux déverrouiller ton Moment de Vérité une deuxième fois quand tu prends une progression.

## PROGRESSION

Quand **quelqu'un perd de l'influence sur toi de manière permanente**, cela signifie que ce personnage ne peut plus jamais avoir de l'influence sur toi. C'est quasiment toujours réservé aux PNJs, pour indiquer que tu es passé à autre chose et que tu ne seras plus jamais affecté par ce qu'il pense.

Quand tu **prends ta retraite**, cela signifie que tu ne fais plus partie du monde des super-héros, et ce personnage devrait être considéré en sécurité et hors d'atteinte des actions du MJ.

Quand tu **verrouilles une étiquette**, cela signifie que cette étiquette ne peut plus jamais augmenter ni diminuer : cette partie de toi est gravée dans le marbre.

Quand tu **deviens un paragon de la ville**, cela signifie que tu n'es plus un «jeune» super-héros : tu fais partie des plus grands héros de la ville, et tu n'es plus un personnage de Masques. Le MJ devrait traiter ce personnage comme un des plus grands héros de la ville, mais le jouer comme un PNJ.