

REFERENCE DU MJ

Objectifs

- Donner à Halcyon City une atmosphère de comic book
- Rendre super-héroïque la vie des personnages-joueur
- Jouer pour découvrir ce qui change

Toujours dire...

- Ce que les principes exigent
- Ce que les règles exigent
- Ce que l'honnêteté exige
- Ce que ta préparation demande

Principes

- Faire des descriptions en évoquant des pages de comics
- S'adresser aux héros, pas aux joueurs
- Faire ses actions, mais sans le dire
- Rendre les menaces réelles
- Renoncer pour mieux attaquer la prochaine fois
- Traiter la vie humaine comme significative
- Montrer les super-héros comme exotiques, créatifs, et cools
- Donner des motivations aux vilains pour montrer leur humanité
- Faire que les adultes semblent puérils et irréfléchis
- Soutenir les gens, mais seulement sous conditions
- Poser des questions provocatrices, et construire sur les réponses
- Etre un fan des PJ
- Traite tes PNJ comme des marteaux : pic carré, trou rond
- Rappelle-leur les générations qui sont passées avant
- Pense dans les gouttières entre les cases
- Parfois, laisse la prise de décision aux joueurs

Actions

- Infliger 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
- Fais une action provenant d'une feuille
- Fais une action d'un vilain
- Après chaque action : « que faites-vous ? »

Quand tu n'es pas occupé...

- Fais une description qui prend toute la page
- Dessine une carte
- Alimente l'histoire
- Fais un saut dans le temps
- Déplace le projecteur
- Fais une pause

ACTIONS DE PLAYBOOKS

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

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

Le Délinquant

- Mets-le aux fers
- Donne-lui ou force-le à une audience
- Donne-lui de l'amour sous condition
- Montre-lui la limite
- Offre une main secourable

Le Condamné

- Coche une case de la piste de son destin
- Offre-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 prix

Le Janus

- Mets à profit ses obligations
- Mets en danger quelqu'un d'une de ses vies
- Fais en sorte que ses deux vies s'entrecroisent
- Mets-lui plus d'obligations
- Arrache-lui son masque

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

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

L'Etranger

- 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

Le Protégé

- Transmets ses erreurs
- Accorde-lui des paroles sages, voulues ou non
- Mets un miroir devant lui
- Donne-lui exactement ce qu'il veut, pour un prix
- Mets en danger son mentor

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

PREMIERE SESSION

Objectifs de la première session

- Aide les joueurs à créer leur personnage
- Amorçe Halcyon City avec des trucs et des évènements cools sur lesquels construire
- Fais l'étalage de qui sont ces personnages
- Parcours la plupart des mécaniques du jeu (et obligatoirement toutes les actions de base)
- Crée un premier numéro époustouflant de votre comic book

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 les adaptations au surhumain
- Donne-leur une chance de parler

Création de personnage

- 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, Masqué, Délinquant, Condamné, Héritier, Transformé, Protégé, 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.

PNJS ET VILAINS

Comment créer un Vilain

Suis ces étapes pour créer un PNJ, que tu en crée un de toutes pièces ou depuis un PNJ existant :

Choisir un nom

Choisis un nom que tu trouves amusant et excitant, et qui annonce la génération du 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 vrai nom pour un vilain, aussi.

Choisir une motivation

Donne à ton vilain une motivation, un but ou un objectif

Qui les guide vers l'action, sous la forme d'une expression :

Commencer par un verbe à l'infinitif.

Faire en sorte que la motivation pointe à son humanité sous-jacente. Fais que les motivations soient compréhensibles et empathiques quand c'est possible.

Choisis ses Actions

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

Choisis ses Etats

Choisis de 1 à 5 états pour le Vilain, en piochant dans la liste standard des joueurs. Plus le vilain possède d'Etats, plus grande sera sa capacité à rester

dans la bataille, et le plus dangereux il sera.

- 1 Etat : à peine une menace
- 2 Etats : un peu de combat
- 3 Etats : un vilain menaçant
- 4 Etats : un dangereux vilain
- 5 Etats : un vrai archi-vilain

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

Les vilains dans un combat

Voici the lignes directrices fondamentales que les vilains suivent dans les combats :

- Quand un vilain est touché violemment, en échangeant des coups ou dans un autre situation il coche l'état approprié.
- Quand un vilain coche un état, il fait une action de la liste des actions d'état, avant que les PC agissent de nouveau
- Quand tu as besoin de savoir ce que le vilain va faire, regarde tes actions de MJ, les actions de du vilain, puis les actions d'état.
- Quand un vilain a besoin de marquer un état mais ne peut pas le faire, il est définitivement défaut.
- Les 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 vilains, et les PNJ en général, essaie toujours de récupérer de leurs états – ils choisissent toujours de s'ouvrir après une action de PJ réussie de confort ou de soutien

Actions d'Etats

Il y a des actions de Mj prévues pour se déclencher immédiatement après qu'ils aient coché un état préjudiciable. Et à chaque moment que vous feriez une action de MJ après cela.

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 le lead 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

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

Exemples d'actions de 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