

## OBJECTIFS

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

## DIS TOUJOURS...

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

## PRINCIPES

- 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 irréflichés
- 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

## ACTIONS DE MJ

- 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 manœuvre 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 ?»

## QUAND TU N'ES PAS OCCUPÉ...

- Utilise des pleines pages
- Dessine des cartes
- Complète la toile de fond
- Fais des sauts dans le temps
- Déplace le projecteur
- Fais des pauses

## ACTIONS D'ARCHÉTYPE

### L'ENTHUSIASTE

- 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

### 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

### LE DÉLINQUANT

- Mets-le aux fers
- Donne-lui, ou prive-le, d'un public
- Donne-lui de l'amour conditionnel
- Montre-lui la limite
- Tends une main secourable

### 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 MASQUE

- Mets à profit ses obligations
- Mets en danger un proche d'une de ses deux identités
- Fais en sorte que ses deux vies se croisent
- Donne-lui des obligations supplémentaires
- Arrache-lui son masque

### L'HÉRITIER

- Rappelle-lui ses traditions
- Compare-le au passé
- Augmente les attentes qui pèsent sur lui
- Honore-le
- Fais-lui répondre aux préoccupations de sa famille

### 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

### 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

### LE PROTÉGÉ

- Illustre 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 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

## ACTIONS D'ÉTAT ÉMOTIONNEL

Ce sont les actions de MJ 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

### 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

### 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 à l'arrière-plan

### 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 Pulsion

### 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

## LA PREMIÈRE SESSION

### OBJECTIFS

- 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 manœuvres de base)
- Crée un fantastique premier numéro de ton comic book

### CHOSSES À FAIRE...

- Amener de l'action
- Construire sur la création des personnages
- Poser des questions constamment
- Identifier les manœuvres quand survient leur élément déclencheur
- Proposer des manœuvres quand les joueurs sèchent
- Cadrer des scènes intégrant plusieurs personnages
- Modifier leurs étiquettes
- Montrer comment certains s'adaptent à la vie avec des pouvoirs surhumains
- Leur donner une occasion de parler

### CRÉATION DE PERSONNAGE

- Distribue les livrets. Fais que chaque joueur lise à son tour la description de chaque livret.
- Fais choisir un livret à chaque joueur.
- Pose des questions durant la création. Fais en sorte que les joueurs parlent de leurs personnages et de leurs décisions.
- Après qu'ils aient choisi un nom, une apparence, des pouvoirs, des étiquettes de départ, les réponses aux questions concernant son histoire, ses manœuvres, et les spécificités de son livret, fais-leur présenter leur personnage, un à la fois. Continue de poser des questions.
- Une fois que tous les personnages se sont présentés, demande-leur de lire tout haut leur section «Quand l'équipe s'est réunie pour la première fois...», sans répondre aux questions. Puis fais-leur répondre aux questions un par un. L'ordre conseillé est celui indiqué ci-dessous dans «Questions initiales»
- Continue de leur poser des questions tout le temps. Utilise leurs réponses pour établir une image de l'incident.
- Ensuite, traite les relations et l'influence.

### QUESTIONS INITIALES

**Brute** : Nous avons vaincu un ennemi dangereux. Qui ou quoi était-ce ?

**Nova** : Nous avons détruit les alentours lors de notre combat. Où était-ce ? Qu'est-ce que nous avons détruit exactement ?

**Étranger** : Nous ne nous sommes pas fait confiance au début, mais cela a changé. Comment ? Pourquoi ?

**Masque** : Nous avons sauvé la vie de quelqu'un d'important pour la ville ou pour nous. Qui était-ce ? Pourquoi est-il important ?

**Délinquant** : Nous avons enfreint des règles majeures pour gagner le combat. Quelles règles avons-nous enfreintes ? De quelle autorité émanent-elles ?

**Condamné** : Nous avons payé un prix énorme pour la victoire. Quel était ce prix ?

**Héritier** : Toute réflexion faite, nous avons bien agi et impressionné un héros établi. De qui s'agissait-il ?

**Transformé** : Nous avons attiré l'attention et la colère de beaucoup de gens depuis la bataille. Une personne en particulier nous hait et a peur de nous, maintenant. De qui s'agit-il ?

**Protégé** : Nous sommes restés ensemble après que tout soit dit et fait. Pourquoi ? Comment sommes-nous restés en contact ?

**Enthousiaste** : Nous avons vu des signes montrant que cet incident était juste le début de quelque chose de beaucoup plus important. Quels étaient ces signes ?