

RÉFÉRENCE DU MJ

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 irréflectifs
- 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

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 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 ?»

ACTIONS D'ARCHÉTYPE

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

LA BRUTE

- Mets son amour en danger
- Affermis son rival
- Révèle un sombre secret de son passé
- Attaque avec quelqu'un d'excitement 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

OBJECTIFS 1ÈRE SESSION

- 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 ?

SUPER-VILAINS

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 d'une à cinq actions de super-vilain
- Choisis un à cinq états émotionnels

NOMS DE SUPER-VILAINS

Choisis un nom que tu trouves chouette et prometteur qui indique la génération du super-vilain.

- **Gold** : des noms joyeux, marrants, voire niais
- **Silver** : des noms grandioses, cosmiques, épiques
- **Bronze** : des noms simples, accrocheurs, terre-à-terre
- **Modern** : 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'infinitif. Pour les super-vilains, il faut tout particulièrement mettre en lumière leur part d'humanité sous-jacente. Au lieu de «Voyager dans le temps» choisis plutôt «Corriger les erreurs passées.» Fais en sorte que leur Pulsion permette de les comprendre, voire d'avoir de l'empathie pour eux

EXEMPLES DE PULSIONS

- Amener les coupables devant la justice
- Créer et faire appliquer l'ordre
- Défendre ceux qui sont comme lui
- Vaincre un ennemi juré
- Exiger de l'attention et de l'intérêt
- Détruire ce qui menace la paix
- Libérer ceux que l'on a enchaînés
- Obtenir une richesse immense
- Renverser un système injuste
- Protéger sa maison et ses proches

- Prouver les échecs de héros corrompus
- Rallier des gens et les pousser à l'action
- Prendre le contrôle de menaces et de dangers
- Venger des torts passés
- Découvrir les secrets du monde

ACTIONS DE SUPER-VILAIN

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.

EXEMPLES D'ACTIONS DE SUPER-VILAINS

- Invoquer des sbires robotiques
- Ouvrir un portail vers une autre dimension/vers le futur
- Créer une arme ou une bombe
- Se cacher derrière un lieutenant
- Menacer des innocents
- Expliquer leurs véritables intentions
- Impliquer dans ses plans ou entacher la réputation de héros
- Voler quelque chose de précieux
- Se transformer en quelque chose de plus dangereux
- Révéler la nature d'un piège

ÉTATS ÉMOTIONNELS

Choisis entre un et cinq états émotionnels dans lesquels le super-vilain est susceptible de se trouver suite à une manœuvre des PJs. La liste est la même que celle des états émotionnels des PJs : Effrayé, Désespéré, Démoralisé, Coupable, Furieux. 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.

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 reconforter ou soutenir

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

ACCROCHES

OPPOSER DANGEREUX ET DIFFÉRENT

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

Pulsion - **Dangereux** : se méfier et provoquer

Pulsion - **Normal** : interrompre ou mettre fin aux situations dangereuses

OPPOSER DANGEREUX ET SAUVEUR

Pulsion - **Dangereux** : déclencher une bagarre

Pulsion - **Sauveur** : délaissé le combat pour sauver des vies

OPPOSER DANGEREUX ET SUPÉRIEUR

Pulsion - **Dangereux** : exaspérer et provoquer

Pulsion - **Supérieur** : mettre en évidence les erreurs de planification et de contrôle

OPPOSER DIFFÉRENT ET NORMAL

Pulsion - **Différent** : s'isoler et s'éloigner des autres

Pulsion - **Normal** : devenir Monsieur Tout Le Monde

OPPOSER DIFFÉRENT ET SAUVEUR

Pulsion - **Différent** : faire l'éloge de ses pouvoirs

Pulsion - **Sauveur** : un grand pouvoir implique une grande responsabilité

OPPOSER DIFFÉRENT ET SUPÉRIEUR

Pulsion - **Différent** : mettre en évidence les inconvénients de la différence

Pulsion - **Supérieur** : faire l'éloge des avantages de la différence

OPPOSER NORMAL ET SAUVEUR

Pulsion - **Normal** : demander de l'empathie et de la compassion

Pulsion - **Sauveur** : exiger la défense et la protection des innocents

OPPOSER NORMAL ET SUPÉRIEUR

Pulsion - **Normal** : exiger des compromis pour obtenir du contact humain

Pulsion - **Supérieur** : déconnecter et créer de la distance avec les autres

OPPOSER SAUVEUR ET SUPÉRIEUR

Pulsion - **Sauveur** : mettre l'accent sur l'imminence des menaces

Pulsion - **Supérieur** : offrir des opportunités d'agir

ARCS NARRATIFS

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

TYPES D'ARCS NARRATIFS

Il y a 5 types d'arcs narratifs :

- **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

CORRUPTION

SOUS-TYPES :

- Héros Déchu (pulsion : astreindre à un code éthique rigide)
- Pouvoir Avidé (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 :

- 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

INVASION

SOUS-TYPES :

- 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 :

- Répandre une horde de soldats
- Monter à l'assaut d'une place forte
- Infiltrer secrètement une place forte
- Exiger la soumission
- Capturer des innocents

RESTRICTION

SOUS-TYPES :

- 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 :

- 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

DESTRUCTION

SOUS-TYPES :

- 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 :

- 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

RÉTABLISSEMENT

SOUS-TYPES :

- 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 :

- 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

ACCROCHES

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

Étiquette : _____ contre
Accroche : _____

Étiquette : _____
Accroche : _____

ARC NARRATIF

Type d'arc narratif : _____

Distribution : _____

Phase 1 : _____

Phase 2 : _____

Phase 3 : _____

Description : _____

Manoeuvres spécifiques : _____

—

Type d'arc narratif : _____

Distribution : _____

Phase 1 : _____

Phase 2 : _____

Phase 3 : _____

Description : _____

Manoeuvres spécifiques : _____

—
