

Référence du Maître de Cérémonie

Objectifs

- Sois fan des personnages
- Explore un monde mystique et fantastique ancré dans le quotidien des gens
- Joue pour découvrir ce qui va se passer

Dis toujours...

- ...ce qui découle de la fiction
- ...ce que l'honnêteté demande
- ...ce que les règles demandent
- ...le nom des personnages, pas celui des joueurs
- Quand tu sèches, dis la chose la plus évidente
- Après chacune de tes actions, demande-leur «que fais-tu ?» ou «Que faites-vous ?»

Principes

- Pose des questions provocatrices et construis sur les réponses
- Sois mélodramatique
- Donne une motivation à tout le monde
- Ne donne jamais la priorité au jeu par rapport aux joueurs
- Parfois, laisse quelqu'un d'autre décider
- Anticipe, et pense à ce qui se passe hors caméra
- Accorde le même traitement à tout le monde

Actions de MC

- Fais s'effondrer le monde sur eux
- Mets à l'épreuve leurs Serments
- Montre-leur une vision d'ensemble
- Inflige-leur des dommages, physiques ou émotionnels, avec ou sans un Marqueur
- Fais-leur promettre des choses
- Offre-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer
- Mets-en un dans une situation difficile



Types de menaces

Prédateurs

- Sanglier (*instinct: charger*)
- Panthère (*instinct: chasser, prendre en embuscade*)
- Loup (*instinct: submerger par le nombre ou par la peur*)
- Rat (*instinct: attaquer en traître*)

Actions typiques:

- Apparaître soudainement
- Ignorer la souffrance
- Capturer quelqu'un

Orateurs

- Renard (*instinct: appâter et prendre au piège*)
- Tigre (*instinct: régner fièrement*)
- Aigle (*instinct: observer et faire son rapport*)
- Singe (*instinct: duper, chaparder*)

Actions typiques:

- Faire une offre ruineuse
- S'enfuir sans laisser de traces
- Détourner leur attention

Principes pour la première session et pour les parties d'une seule session

- Pose constamment des questions
- Émaille tes descriptions d'un foisonnement d'images évocatrices
- Présente-leur des personnages avec lesquels parler ou marchander
- Déclenche une bagarre !
- Utilise les éléments recueillis lors de la création des personnages comme un tremplin
- Retourne certaines questions au demandeur

Décor

- Brume (*instinct: troubler, désorienter*)
- Rivière (*instinct: emporter, séparer*)
- Montagne (*instinct: interdire le passage*)
- Ténèbres (*instinct: cacher le danger*)

Actions typiques:

- Révéler quelque chose de surprenant
- Déchaîner les ennuis
- Les faire se perdre

Esprits majeurs

- Licorne (*instinct: tenter, manipuler*)
- Dragon (*instinct: être condescendant, convoiter*)
- Phénix (*instinct: détruire sans distinction*)
- Tortue (*instinct: garder les secrets*)

Actions typiques:

- Être mystérieux et énigmatique
- Exhiber son pouvoir
- Exiger