

Que dire aux joueurs en début de séance

1. Donner à chaque joueur son carton de joueur
2. Rappeler les mécaniques
3. C'est un jeu de rôle, donc d'improvisation et d'imagination. Les joueurs sont libres d'inventer sur la base de ce qui est écrit pour étoffer leur discours. Les fiches donnent une base sur laquelle construire, tant qu'ils ne la contredisent pas, tout va.
4. Pendant la murder, les MJ vont venir écouter les conversations en purs spectateurs pour suivre le jeu, les joueurs doivent faire comme s'ils n'étaient pas là.
5. Pas le droit d'espionner les gens quand ils veulent clairement s'isoler.
6. A l'inverse, si vous parlez trop fort et qu'on vous entend, c'est votre problème
7. On essaye de rester dans son personnage du début à la fin, donc :
 - a. pas de "c'est marqué dans ma fiche"
 - b. pas de "j'ai plus de pa" ou "j'ai pas de bonnes stats"
 - c. on n'échange pas les PA
8. Les joueurs sont responsables de ce qu'ils font de leur carton perso, notamment de montrer par inadvertance leurs stats, PA, pouvoirs aux autres
9. Les joueurs regagneront tous leurs PA max au milieu de la murder
10. Faire une présentation RP des persos
11. Lancer la murder

Que faire pendant la murder

Général

Les MJ ont le rôle de :

- Exécuter les actions des joueurs lorsqu'ils le demandent : activer leur pouvoir spécial, enquêter dans Exit Island, etc... Comme décrit dans la section "mécanique du jeu" de la fiche d'information générale.
- Répondre aux questions générales des joueurs, qu'elles concernent les règles ou l'univers
- Superviser le déroulement du jeu, vérifier qu'aucune règle n'est enfreinte
- Vérifier l'avancement de la partie : certains joueurs sont-ils en retrait ? D'autres sont-ils trop dominants ? Le jeu doit être amusant pour tout le monde, quel que soit le niveau des joueurs. Le MJ doit essayer de maintenir l'équilibre en aidant les joueurs en difficulté et, si nécessaire, en gênant les joueurs forts.

Ce dernier rôle est le plus important car il garantit que tout le monde passe un bon moment. Pour le faire correctement, il faut que les MJ puissent déambuler facilement entre les petits groupes de discussion pour suivre ce qui se dit. Or, comme Exit Island est riche en enquête, les MJ passent beaucoup de temps sur leurs PC à exécuter les actions des joueurs.

C'est pour cela qu'il vaut mieux 3 MJ pour cette murder : 2 sur les PC qui répondent aux investigations des joueurs, et 1 qui se balade (les rôles peuvent tourner)

Evénements

H0 : la murder débute. Il est possible, pour donner le coup d'envoi, de faire préparer en avance et déclamer un speech par Yoroko

H +2h : tous les joueurs regagnent leur maximum de PA (on barre sur leur carton de personnage les cases PA du bloc du haut).

H +3h : Les MJ annoncent que le panache de fumée se dissipe et qu'il est à présent possible de descendre sans danger dans les égouts [Donne accès au lieu "Coeur des Égouts d'Exit island"]. Attention à la gestion : Il est probable que tous les joueurs veuillent y rentrer en même temps.

H + 3h30/4h : Les MJ rassemblent tous les joueurs ensemble et leur font mettre clairement au point ce qui est décidé pour tous les sujets politiques de la murder : le statut de l'Exit island, le Sairtiqophrais (s'il a été trouvé), la contrebande, la place des Sans-coeurs dans ALYSS...

H+4h/4h30 : la murder est finie

A garder en tête pendant le déroulement

Général

Il existe trois moyens d'accéder au sairtiqophrais (qui se trouve dans le lieu "Coeur des égouts d'Exit island")

- En arrivant par le lieu secret "Souterrains Samurai" et en payant le coût en PA pour débayer l'éboulis
- En arrivant par le lieu secret "Boyau entre Port-aux-Trèfles et Exit Island" et en payant le coût en PA pour débayer l'éboulis
- après 3h de murder, les MJ annoncent que le panache de fumée se dissipe, et tout le monde peut accéder au lieu "Coeur des Égouts d'Exit island"

Personnages

Senolaps

- Images du passé : se reporter à la fiche timeline en cas de doute sur ce qui s'est passé à chaque endroit
- Si un autre joueur trouve Zacharia et l'emmène à Long cape, le prévenir que Zacharia a été récupéré.

Astalice

- Distorsion Spirale : Si avant de mener une enquête, elle dit "La distorsion spirale", c'est qu'elle a activé son pouvoir sur le personnage devant elle (elle peut le faire sur plusieurs personnages). Les personnages concernés ont un malus d'accident 2x plus

élevé (noter 2 au lieu de 1 dans la case correspondante à l'indice et à la colonne du personnage) pour cette enquête. Demander à Astalice ses PA après (1 par personnage cible)

- Si jamais Astalice apprend que Mugen est en fait sa sœur rescapée, lui dire qu'elle la déteste toujours autant (elle reçoit comme nouvel objectif de ruiner les plans de Mugen).
- Si un autre joueur trouve Zacharia et l'emmène à port aux Trèfles, la prévenir que Zacharia a été récupéré.

Mugen

Quand elle a un accident, lui dire "la lune croît et s'estompe" avant de valider l'accident. Si elle répond "la lune noire est immortelle", reporter l'accident à sa prochaine enquête (colorier en orange la case accident). Sinon l'accident se déroule normalement.

Si Mugen mène une enquête et que sa case accident est orange, c'est qu'on a reporté son dernier accident : soit on lui repropose d'activer son pouvoir, soit l'accident survient maintenant.

Lui prendre xPA plus tard quand vous êtes seuls.

Yoroko

Si elle apprend les pouvoirs du sairtiqophrais, lui dire qu'elle veut l'utiliser pour rendre Kyûnetsu humain (nouvel objectif).

Blas

Aucun pouvoir de joueur ne s'applique sur Blas. Si Tendô essaye de connaître son pouvoir, il perd quand même un PA mais le MJ lui dit que ses Moines n'ont pas réussi à pister leur cible.

Guide du tableau de bord MJ

Enquêtes

Le processus à suivre quand des joueurs viennent enquêter auprès des MJ est le suivant:

1. Les joueurs annoncent **un lieu** qu'ils visitent
2. Le MJ va dans l'onglet 1 du tableur, nommé "Liste Indices", **cherche la ligne** du lieu en question (colonne A) et **lit son introduction**
3. Les joueurs choisissent s'ils veulent **fouiller** ou **interroger un témoin** de ce lieu. Dans certains lieux, il est également possible **d'analyser** directement après l'introduction (colonne C vide pour une analyse): **dans ce cas les MJ devront prévenir que cette option est possible.**
4. Selon que les joueurs tentent une **Fouille** ou un **Interrogatoire**, le MJ calcule la **somme** de la **Frabiance** ou de la **Gallomphance** des joueurs. Pour s'aider, il peut regarder ou le rappel en haut de l'onglet 2 du Tableur, ou les cartes des joueurs.

5. Le MJ donne **tous les indices** de ce lieu associés à des valeurs de **Frabiance** ou de **Gallomphance inférieures ou égales** à la **somme des Caractéristiques** des joueurs et prend 1 PA à chaque joueur. Si les joueurs ne trouvent aucun indice car la **somme des Caractéristiques** est trop faible, ils ne perdent pas de PA.
 - a. Si la colonne C "Prérequis" est remplie, il faut également vérifier que le prérequis de cet indice est respecté par au moins un des joueurs. Il s'agit souvent d'avoir déjà découvert un autre indice auparavant. Même si la **somme des caractéristiques** est bonne, **si le prérequis n'est pas respecté, les joueurs ne reçoivent pas l'indice** (et ne perdent pas de PA).
6. Sur **chaque ligne** d'indice lu, le MJ **met 1 dans la colonne** correspondant à chaque joueur présent (à droite des descriptions)
7. A chaque personnage ayant mené l'enquête, **le MJ retire 1 PA**, en cochant une case du bloc PA de son carton.
8. Si la **Fouille** ou l'**interrogatoire** réalisé(e) était un prérequis d'un indice **d'analyse** dans ce même lieu (lignes plus foncées qui sont juste en dessous de l'indice de Fouille/Interrogation tout juste trouvé), **le MJ propose aux joueurs d'analyser** l'indice qu'ils viennent de trouver. S'ils acceptent, on répète le processus précédent mais avec la Caractéristique **Suffêchance** et les lignes d'indice d'analyse.

Accidents

Quand les joueurs ont fini d'enquêter et s'apprêtent à repartir discuter entre eux, le MJ doit contrôler les accidents.

1. Revenir sur l'onglet 2 "Caractéristiques perso"
2. Vérifier dans le tableau n°2 que "ACCIDENT" s'affiche pour un joueur. Si c'est le cas, alors:
 - a. Si le joueur était seul, la preuve associée "tombe au sol". Le MJ revient à l'onglet 1 et **ajoute à l'introduction** du lieu visité une note pour signifier que le prochain joueur à qui on lira cette introduction trouvera la preuve en même temps. Ne pas dire à ce futur joueur qui a fait tomber la preuve !!!
 - b. S'il y a plusieurs joueurs, alors le MJ **fait rester un des autres joueurs**. Idéalement, il faut faire rester le joueur le moins "avancé" dans la partie, celui qui a le plus de mal. Une fois les autres partis, le MJ lui donne la preuve en précisant qui l'a fait tomber. Si plusieurs joueurs ont eu un accident en même temps, le MJ est libre de choisir s'il va donner toutes les preuves à la même personne ou s'il préfère les répartir discrètement entre les différents joueurs présents.
3. Une fois que les preuves ont été données, **colorier en vert l'accident** pour noter et prévenir qu'il n'y a plus besoin de s'en occuper.

Dernières Notes

- Lors du 4ème accident, ce n'est pas une preuve qui tombe mais un malus : le joueur ne peut plus utiliser la capacité spéciale de son personnage. Dans ce cas le MJ prévient directement et discrètement le joueur qui a subi l'accident.

- A part remplir les colonnes de personnage dans l'onglet 1 et colorier les cases accident de l'onglet 2, les MJ n'ont normalement rien à modifier dans le tableur, sinon des notes pour refléter les pouvoirs des personnages
- Quand Kyunetsu utilise son pouvoir, ajouter au début du texte de l'indice visé que des flammes noires brûlent dessus et qu'il faut 1 PA supplémentaire pour y accéder. Quand de futurs joueurs chercheront l'indice, il faudra les prévenir de ce coût supplémentaire et de sa raison AVANT de leur prendre leurs PA pour leur laisser le choix.
- Quand Nambrostasia utilise son pouvoir, changer directement à la ligne de l'indice la valeur du seuil de Gallomphance pour y avoir accès (ajouter +2 à la valeur)