

# Comment MJter ALYSS/La Lampe Rhizomée

## Que dire aux joueurs en début de séance

1. Donner à chaque joueur son carton de joueur
2. Scotcher au mur le plan du palais et le texte à trous de la stèle
3. Règles méta
  - a. 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.
  - b. 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.
  - c. Pas le droit d'espionner les gens quand ils veulent clairement s'isoler.
  - d. A l'inverse, si un joueur parle trop fort et qu'on l'entend à l'autre bout de la pièce, c'est son problème
  - e. On essaye de rester dans son personnage du début à la fin, donc pas de "c'est marqué dans ma fiche", "j'ai plus de PA", et autres "j'ai pas les bonnes stats pour cette action"
  - f. Les joueurs sont responsables de ce qu'ils font de leur carton perso, notamment de montrer par inadvertance leurs pouvoirs
4. Règles du jeu
  - a. Rappeler les mécaniques
  - b. Insister sur le fait qu'il faille annoncer discrètement au mj quand on montre ou qu'on échange des objets avec les autres
  - c. C'est une murder plus orientée discussion entre joueurs que enquête auprès des MJ
  - d. Ne pas sous estimer l'intrigue de l'article à publier pour éviter le rush dans les 10 dernières minutes
5. Faire une présentation RP des persos
6. Lancer la murder en rappelant qu'elle durera 3h30

## Que faire pendant la murder

### Général

Les MJ ont le rôle de :

- Exécuter les actions des joueurs lorsqu'ils le demandent : remplir des opérations de tribus, utiliser des objets, poser des questions aux Ordonnés... 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 les joueurs vont souvent parler aux MJ pour les Opérations, 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 à prévoir

T+1h	Avertir Zanast que la lampe exposée est un faux (si pas déjà découvert) et qu'il devra trouver un coupable d'ici la fin de la murder
T+2h	Avertir Morfessa qu'il y a un agent du grand kongaku infiltré (si pas déjà découvert)
T+3h	Rappeler à tous les joueurs qu'il reste 30mn de jeu

## A garder en tête pendant le déroulement

- Si Sobekyoni voit la lampe réserve noir > lui dire qu'elle reconnaît la lampe
- Si Scipion voit la lampe réserve noir > lui dire qu'il reconnaît la lampe
- Si Sybille voit ou entend parler de la Lampe réserve Noir > lui dire qu'elle connaît la lampe et son pouvoir : la lampe peut répondre à n'importe quelle question fermée si la phrase utilise le verbe "réserver" et le mot "noir" dans sa formulation.
- Si le joueur de Scipion le demande, il peut vérifier sans coût en PA si un objet est une de ses contrefaçons ou non.

## Enquête, Recopier et Vérifier

Étapes à suivre quand un joueur un (ou plusieurs) joueur(s) vien(nen)t réaliser une action :

	Enquêter	Recopier	Vérifier
1	Le joueur indique le lieu de son action		
2	Le joueur jette le dé à 6 faces		
3	Le joueur vérifie si c'est un échec, un succès ou un succès critique d'après son carton de personnage		
4 - Echec	L'action est terminée.		
4 - Succès	Dans l'onglet "Enquêter et Vérifier", à la ligne du lieu, le MJ choisit <b>un</b> indice aléatoire à lire au joueur	Dans l'onglet "Recopier", le MJ choisit dans le lieu demandé <b>un</b> code de texte. Il cherche dans son matériel le texte correspondant et donne le papier au joueur.	Dans l'onglet "Enquêter et Vérifier", le MJ lit les dernières actions notées du lieu demandé dans la colonne B.
4 - Succès critique	Dans l'onglet "Enquêter et Vérifier", à la ligne du lieu, le MJ choisit <b>deux</b> indices aléatoires à lire au joueur	Dans l'onglet "Recopier", le MJ choisit dans le lieu demandé <b>deux</b> codes de texte. Il cherche dans son matériel les textes correspondant et donne les papiers au joueur.	Dans l'onglet "Enquêter et Vérifier", le MJ lit les dernières actions notées du lieu demandé dans la colonne B. Le MJ ne retire pas de PA au joueur.
5	Le MJ marque 1 PA perdu sur la fiche du joueur (sauf si succès critique de Vérifier)		

## Guide du tableau de bord MJ

### Carac des joueurs

Le tableau sert de rappel des caractéristiques de tous les joueurs.

- La ligne 6 indique la valeur de dé maximale pour laquelle le joueur fait un échec pour une action
- Les lignes 8 à 11 indiquent, pour chaque action, la valeur de dé minimale pour laquelle le joueur fait une réussite critique
- La ligne 13 sert à garder trace, à chaque instant, de l'objet porté par chaque joueur

## Enquêter et Vérifier

Le tableau récapitule tous les indices qui peuvent être trouvés par les joueurs dans toutes les pièces du palais. Les indices des lieux communs sont fixes tandis que ceux des chambres peuvent, pour la plupart, être emportés par les joueurs qui les trouvent.

Quand un joueur **prend un objet** dans un lieu, le MJ retire la description de cet objet dans l'onglet et la place dans l'onglet "Carac des joueurs" dans la colonne correspondante. Inversement, quand un joueur **dépose un objet** qu'il a sur lui dans un lieu, le MJ retire la description dans "Carac des joueurs" et la place dans la ligne du lieu de l'onglet "Enquêter et vérifier". Il n'y a pas de limite au nombre d'objets déposés dans un lieu.

Quand un joueur termine une action dans un lieu, plusieurs possibilités s'offrent à lui. Il peut soit refaire une action dans le même lieu (enquêter, recopier, utiliser son pouvoir ou prendre/déposer l'objet sur lui), partir dans un autre lieu faire une autre action ou partir tout court.

**Quand un joueur part d'un lieu** après y avoir réalisé des actions, quelles qu'elles soient, le MJ remplace le contenu de la case dans la colonne B de ce lieu par un résumé de toutes les actions que le joueur y a faites.

Quand le MJ lit un indice, attention à ne pas lire les parties après un **séparateur entre crochets** ([CHIFFRE NOIR MANTEAU] et [TROUSSEAU DE CLES]), sauf évidemment si le joueur possède l'objet requis à chaque fois pour accéder à l'information cachée

## Recopier

Quand un joueur obtient des textes après un recopiage, le MJ doit **choisir** quels textes il va donner. Ce choix devrait se baser sur **2 critères** :

1. Faire découvrir le plus tôt le maximum de textes différents à l'ensemble des joueurs.
2. Donner au joueur un texte utile à son personnage, surtout si ce joueur est en difficulté par rapport aux autres.

Pour le critère 1, il est conseillé de **noter quels textes ont déjà été donnés aux joueurs**, par exemple en changeant la couleur des cases quand elles sont découvertes. Ainsi le MJ peut savoir quels textes n'ont pas encore été découverts par les joueurs et les donner en priorité. Une fois que tous les textes d'un lieu ont été donnés au moins une fois, les MJ peuvent commencer à les donner de façon aléatoire.

Pour le critère 2, il ne concerne que les personnages participant à l'intrigue de l'article de la stèle (il peut donc être ignoré pour les autres personnages) :

- **Amelia et Scipion** veulent des textes **Radicaux**
- **Sybille** veut des textes **Équilibristes**
- **Philétairos** veut des textes **libérateurs**

Pour savoir à quelle catégorie appartient un texte, les MJ doivent savoir que la logique de nommage des textes est la suivante :

- la lettre correspond à la position du morceau dans le texte à trou

- T pour terre = 1er
- A pour air = 2eme
- E pour eau = 3eme
- F pour feu = 4eme
- L pour lumière = 5eme
- le chiffre correspond au courant religieux du texte
  - 1 pour radicalisme
  - 2 pour équilibrisme
  - 3 pour libérateur
  - 4 pour inutile

Ainsi, le texte de code F2 est le texte à placer en 3ème position et qui intéressera Sybille. Le texte de code A4 est le texte à placer en 1ère position mais qui n'intéressera personne.

## Fin de murder

Cet onglet sert quand la murder est terminée après 3h30, à noter les conclusions de chaque intrigue. Les MJ peuvent passer en revue chaque ligne et demander au(x) personnage(s) concerné(s) quelle décision ils ont prise en ce qui concerne cette intrigue.

Concernant l'intrigue de l'article à publier, les MJ regardent les textes finalement choisis par Sobekyoni pour l'article (seulement si sa publication est bien autorisée par Morfessa !) et déclarent :

- que les Radicaux ont gagné si une majorité relative de fragments est Radicale;
- que les Équilibristes ont gagné si une majorité relative de fragments est Équilibriste;
- que le Jinn est libéré de la Lampe Rhizomée si une majorité relative de fragments est libératrice;

La gestion d'un cas d'égalité est laissée à la discrétion des MJ, en fonction du déroulé de leur session.