

*Rendre intéressante la vie de chaque personnage principal.  
Ne pas mettre l'histoire en cage.  
Dire ce que les règles exigent.  
Dire ce que l'honnêteté exige.*

## ANTISÈCHE POUR LA MC

### Monsterhearts

#### PRÉPARER LA PARTIE \_\_\_\_\_ 90

En tant que MC, c'est souvent à vous qu'incombe la tâche d'expliquer le jeu au reste du groupe. Voici la marche à suivre, avec les pages où chaque étape est détaillée si jamais vous avez besoin d'être guidée sur certains points. N'hésitez pas à modifier cette méthode, et à expliquer le jeu de la manière qui vous conviendra le mieux.

- ★ Rassemblez le nécessaire-----92
- ★ Expliquez les bases d'une partie-----94
- ★ Présentez les outils de sécurité émotionnelle-----96
- ★ Option : villes-prêtes-à-jouer-----97
- ★ Choisissez les mues-----98
- ★ Présentez brièvement les personnages-----99
- ★ Définissez le cadre-----100
- ★ Présentez la façon dont vous allez jouer-----104
- ★ Expliquez les actions et les ascendants-----106
- ★ Choisissez les caractéristiques et les actions-----108
- ★ Expliquez le jeu de manière réactive-----110
- ★ Définissez les historiques personnelles-----112
- ★ Dessinez le plan de la classe-----114
- ★ Commencez à jouer !-----119

#### LA PREMIÈRE SCÈNE \_\_\_\_\_ 169

Faites démarrer la première scène dans la salle de classe principale, et utilisez vos principes pour vous aider à faire ressortir les tensions.

Si vous craignez que l'histoire ne démarre pas assez vite, ces trois options ont fait leurs preuves :

- ★ mettez en scène une disparition ;
- ★ organisez une fête ;
- ★ déclenchez une bagarre.

#### PRINCIPES DE MC \_\_\_\_\_ 144

- ★ Embrassez le mélodrame.
- ★ Adressez-vous aux personnages, pas aux joueurs.
- ★ Rendez les monstres humains, et vice versa.
- ★ Donnez de l'importance aux étiquettes.
- ★ Foutez le bordel dans la vie de tout le monde.
- ★ Trouvez une prise.
- ★ Posez des questions provocantes et rebondissez sur les réponses.
- ★ Soyez fan des personnages principaux.
- ★ Jouez les personnages secondaires comme des voitures volées.
- ★ Donnez des motivations simples et clivantes aux personnages secondaires.
- ★ Parfois, déléguiez la prise de décision.

#### LISTE DES RÉACTIONS DE MC \_\_\_\_\_ 155

- ★ Rassemblez-les.
- ★ Séparez-les.
- ★ Dites-leur ce qu'il risque de se passer et validez.
- ★ Faites-leur mal (comme annoncé).
- ★ Prenez des mesures exceptionnelles.
- ★ Retournez leurs actions contre eux.
- ★ Allez directement à la pire conclusion possible.
- ★ Révélez le mauvais secret à la mauvaise personne.
- ★ Prenez un ascendant sur quelqu'un.
- ★ Donnez des nouvelles de l'Abyss.
- ★ Déclenchez leur démon intérieur.
- ★ Demandez à chaque fois : « Qu'est-ce que tu fais ? ».

#### PERSONNAGES SECONDAIRES ET ASCENDANTS \_\_\_\_\_ 164

Vous pouvez dépenser l'ascendant qu'un personnage secondaire possède sur un personnage principal de quatre façons :

- ★ le tenter pour lui faire faire ce que vous voulez ;
- ★ lui donner une condition ;
- ★ ajouter 1 aux dégâts que vous lui infligez ;
- ★ le piéger avec une réaction : faites monter la sauce et balancez-la sans attendre.

#### MÉCHANTS \_\_\_\_\_ 183

Si un méchant commence à prendre une place significative dans l'histoire, vous pouvez utiliser les deux procédés suivants afin de formaliser ses interactions et vous aider à l'interpréter plus facilement :

- ★ écrivez un principe le concernant ;
- ★ écrivez une réaction de MC spécialement pour lui.