Ce GN doit théoriquement se jouer à table, autour d’un repas de qualité. Les joueurs ne devraient pas avoir à se lever, sinon pour aller aux toilettes.

L'idéal est de pouvoir jouer dans un restaurant pas trop bruyant, aux tables suffisamment espacées pour préserver votre intimité, et où l’on peut rester 4h/4h30 autour de la table. Les restaurants étoilés se prêtent particulièrement à ce jeu, mais le prix des menus ne cessent de grimper. C’est un très gros budget. (90 / 150€ par tête)

Donc des alternatives petit budget sont envisageables, pour que ce jeu soit accessible à toutes les bourses. Choisir un restaurant à petit budget qui ne met pas les gens dehors quand on reste longtemps, préparer un buffet froid et tout mettre sur la table pour jouer chez soi…

L’important est :

- de rester 4 heures autour d’une table,

- de bannir tout conciliabule, tout éclat ou scène.

- de garder à l’esprit l’aspect “soyons discrets quand on parle de vaisseau spatial, sinon les terriens vont nous prendre pour des fous!”, même si vous jouez dans votre salle à manger.

**Ce que vous devez prévoir pour organiser ce jeu :**

* Être 6 joueurs, idéalement qui se connaissent, des amis, des copains, avec un truc en commun.
* Répartir les personnages en s'aidant des descriptions ci-dessous.
* Lire sa fiche en amont du jeu (pas le jour J, certaines fiches sont longues!)
* Imprimer chacun ses documents de jeux et se procurer chacun le matériel nécessaire (des jetons (un morceau de carton colorié) et des enveloppes).
* Lire les documents communs.

Si vous souhaitez modifier, améliorer, étoffer ce jeu, ou juste corriger des fautes, n’hésitez pas, les fiches sont modifiables. Si vous faites des changements significatifs (personnages en plus, nouvelle intrigue), informez-en les joueur.euse.s, par exemple pendant le débrief.

Et maintenant il vous reste à choisir un perso, et c’est parti !





Le Passager : un ancien seigneur du temps, né sur Valmerille, sa planète dont il a été exilé. Il vadrouille depuis plus d’un millénaire, et se sent fatigué, déraciné. Il est hanté par son passé.



Camélia Nation : une terrienne du 31ème siècle, kidnappée à l’âge de 7 ans par des extra-terrestres, réduite en esclavage, libérée par le Passager.



Mademoiselle : une femme secrète, au charme ravageur, manipulatrice, loyale envers ses amis, au passé mystérieux.



Harry Edvill : un agent du temps au passé mystérieux, hanté par la mort de sa femme dont il refuse de parler, loyal et droit.



Gamin : un amnésique au passé flou, en quête de ses parents.



John Crichton : un astronaute ambitieux, dévoré par l’envie de comprendre et manipuler les trous de vers, qui lui ont permis de voyager dans un autre univers, il est marqué par ses choix passés.