

Ce document apporte des précisions et complètent les informations contenues dans les fiches de personnages et autres documents joueurs. Certains points peuvent paraître confus à la première lecture, ces points s'éclaireront à la lecture des autres documents, notamment des fiches et des souvenirs du vendredi soir.

L'histoire dans l'ordre

Depuis des milliers d'années, des passages permettent de circuler entre les mondes. Le nôtre bien sûr, mais aussi un grand nombre d'autres univers peuplés de toutes sortes d'êtres vivants, dotés de magies ou non, humanoïdes ou pas.

Entre ces mondes, guerres et traités de paix se succèdent, et certains êtres en profitent pour semer le chaos en toute impunité, comme Ameylhiaondreyux et ses nombreuses soeurs. Mais malgré les conflits, les échanges entre ces multiples mondes sont riches et un équilibre existe. Jusqu'au jour où les "Créatures" ont débarquées. Nul ne sait d'où elles sont venues, ni ce qu'elles étaient, et la limite de leur capacité de destruction n'a jamais été mesurée. Face à cette force invincible, les mondes se sont isolés les uns des autres. Les portes, accès et failles qui les liaient ont été scellées unes à unes.

La Terre est restée connectée aux Royaumes de Midvernia, une fois les deux mondes isolés du danger. Ameylhiaondreyux et ses nombreuses soeurs y sont restées coincées.

Les Royaumes de Midvernia sont un ensemble de pays accueillant toutes sortes de créatures fantastiques, de celles qui peuplent les légendes et l'imagination. Les différents pays vivent à peu près en paix, gouvernés par une monarchie.

Pendant des siècles les échanges sont nombreux entre Midvernia et la Terre, et de nombreuses unions donnent naissances à de nouvelles créatures, telles que les vampires, les garous, et les sorciers de sang-mêlé.

Mais la terre est un monde dépourvu de magie, donc un immense terrain de jeu pour les habitants parfois mal intentionnés de Midvernia. Au fil des siècles, les liens entre les deux mondes se délitent, les humains deviennent méfiants, envieux, jaloux, et une haine de tout ce qui peut s'apparenter à de la magie voit le jour, une haine née de la peur et de l'impuissance. Des congrégations, des guildes, des conseils secrets voient le jour, avec pour unique but la lutte contre ceux qui possèdent ou usent de la magie, visant ceux qui abusent d'abord, mais les limites sont rapidement franchies. Les créatures magiques, semi magiques ou sympathisantes apprennent à se cacher, à vivre dans l'ombre.

La réalité devient une histoire, puis une légende, de plus en plus terrifiante, et bientôt vampires, garous, sorciers, deviennent des êtres mystérieux, indistinctement mauvais, ennemis des humains, à la fois haïs et dénigrés, ramenés au rang de contes pour enfants. Seuls quelques élites connaissent la vérité.

Une guerre de l'ombre, sans merci, menée notamment par l'Eglise catholique, se livre en secret. Sorciers et magiciens, qu'ils soient originaires de Midvernia ou à moitié humains, en sont les principales victimes. Les vampires aident et soutiennent l'église dans cette chasse, car certains sorciers ont développé la capacité de manipuler la magie qui anime le sang des vampires, les contraignant alors à leur guise. Les garous font profil bas, et se fondent petit à petit dans la masse, ils se regroupent en meute, érigent des règles pour vivre cachés, et ceux qui les transgressent le payent de leur vie.

Les habitants de Midvernia retournent sur leur monde, ainsi qu'un grand nombre d'hybrides. Pour mettre fin à une guerre exterminatrice, la reine de Midvernia propose à l'église de fermer tous les passages entre les deux mondes, et invitent les êtres liés à la magie à venir chercher refuge au sein des Royaumes.

En 1635, le dernier passage est scellé par une formule magique très puissante. Quelques créatures, bonnes ou mauvaises, arrivent au moment où le sort prend effet dans la grotte, appelée Indéria Terre. Elles se retrouvent coincées. Parmi elles il y a Ameylhiaondreyux et ses nombreuses soeurs, et Jack.

Armand a participé activement à la chasse aux sorciers, puis il a aidé la Reine de Midvernia à fermer les passages, après avoir réalisé que l'église ne faisait aucune distinction entre coupables et innocents, et qu'il avait commis des meurtres purs et simples. Il regrette beaucoup d'avoir aidé l'église dans cette lutte aveugle.

Aux alentours de décembre/janvier, quelques mois avant la date du jeu (04/07/2014), une série d'événements vont chambouler l'existence de la paisible ville de Boise. Ces événements sont décrits dans les fiches, les voici résumés dans l'ordre :

Septembre 2013 : Illian et Scarlett se crashent.

Novembre 2013 : Davon est mordu et s'installe chez les Esteban

Décembre 2013 :

Eva fugue, en ouvrant le passage, de la magie filtre et réveille Jack.

Jack se réveille et s'installe chez les Esteban

John vole la pierre de lune qui maintenait hermétiquement le passage fermé, à partir de ce moment de la magie filtre. Il donne cette pierre à Davon.

Ameylhiaondreyux et trois de ses soeurs se réveillent.

Armand et le clan chasse les démonnes, Armand en tue une, John une autre. Les deux survivantes se séparent.

Ameylhiaondreyux abandonne son corps démoniaque, renonçant à une grande partie de sa force, et s'incarne dans le corps de Scarlett, qui sort alors du coma pour se découvrir amnésique, et va s'installer chez les Ocard sous le nom d'Amélie Doe.

Février 2014 : Eva, Jack, Davon, Illian et Amélie commencent les cours au lycée, et suivent des cours de rattrapages ensemble. Ils deviennent amis et forment une bande avec Clara, John, Bart, Julia, Charline, Sophia et Steven.

De février à juillet 2014 :

Illian vole la pierre de lune à Davon.

Ameylhiaondreyux fréquentent des clubs SM, puis se met à manger des sans abris et habitants des bidonvilles, espionnée par Illian qui est désespéré et confus, et qui enterre les restes des corps pour éviter les problèmes.

Ameylhiaondreyux et Jack deviennent amis et chassent des animaux sauvages ensemble régulièrement, s'étant découverts une passion commune pour la chair fraîche.

Ameylhiaondreyux s'amuse à déclencher des bagarres de bars, et s'éclipse la plupart du temps sans se faire prendre, mais elle se retrouve parfois au poste.

Juin 2014 :

Bart met le feu au labo photo du lycée pour détruire des preuves potentielles de l'existence de loups garous (photos prises par Peter).

Amélie, Eva et Clara truquent les élections de la Reine du bal, chacune avec un objectif différent.

La semaine dernière :

Peter, un lycéen appartenant au club photo, est porté disparu. Il a été tué par Amélie et son cadavre caché par Illian.

Le collier de Jack est volé par Ameylhiaondreyux. Sans ce collier, qui lui permet de garder forme humaine, Jack déborde d'énergie et contrôle mal ses émotions.

Eva vole la pierre à Illian.

Veille du jeu

Un charnier est découvert, on y trouve entre autre le corps de Peter. C'est là qu'Illian a enterré tous les cadavres dévorés ou tués par sa soeur.

Nuit précédent le jeu

Eva rejoint Davon dans un bar, ils retrouvent par hasard John, Bart et Jack, ils boivent à l'excès et vont au casino où ils trichent. John Bart et Jack se font arrêter par les hommes de

main du directeur du casino, ils s'enfuient en volant une mallette de drogue et une voiture de luxe, mais sont arrêtés par la police. Ils appellent Davon à l'aide.

Pendant ce temps, Eva et Davon se sont réfugiés dans un club de strip tease où ils font des dégâts et couchent ensemble. Eva et Davon donnent la pierre de lune à une strip teaseuse et Eva la "persuade" de lui ouvrir la caisse et de la laisser se servir en échange. Avec cet argent, ils se rendent devant la prison et ils envoient le chauffeur de taxi, "persuadé" d'être avocat, payé la caution.

Chacun rentre chez soi sauf Jack qui, ayant perdu son collier, ressent le besoin de courir et de se défouler, il tombe sur des criminels qui agressent un jeune homme, ils les massacrent, se transforment en dragon et crame des entrepôts.

Illian retrouve par hasard la pierre de lune en croisant une strip-teaseuse dans le bus de nuit.

Le 4 juillet 2014 :

Déroulé du jeu

Ce déroulé est un mémo très succinct, chaque événement est détaillé dans les fiches PNJs. L'heure de début de jeu (idéalement 19h) est ici appelé 00h. Ces horaires sont une indication, il ne sont pas à respecter à la lettre.

00h Début du jeu

00h30 Premier coup de fil de Charline, qui demande à Eva pourquoi elle n'est pas déjà là.

01h00 Deuxième coup de fil de Charline

01h30/2h Coup de fil d'Armand, qui demande à John de dire à Bart de dire à son père qu'un grand danger se dirige vers le bal de promo. Peu de temps après, Bart est supposé appeler son père, qui annule le bal. Charline téléphone alors pour incendier les joueurs une dernière fois.

3h30 : Armand apprend à John qu'il doit dire à Bart de prévenir M. Osgood qu'une sorte de démon a pénétré le territoire des loups, etc. (cf fiche PNJ garçon). Suite à cela Bart prévient son père, qui part en chasse et est blessé, puis appelle son fils pour agoniser.

4h/4h30 : Amélie tue Steven

5h/5h30 : La mère d'Eva apparaît (après la destruction d'Amélie).

5h30 /6h : Arrivée d'Armand et fin du jeu.

Certaines actions des joueurs sont importantes car elles alimentent le jeu. Ces actions ne sont pas amenées directement par un PNJ, et il arrive que les joueurs ne les jouent pas, mais c'est dommage. A vous de les y pousser subtilement.

La remise des prix

C'est l'action la plus facile à « imposer » subtilement. Une fois le bal annulé, Steven peut discrètement proposer de faire la fête ici, après tout, les élèves les plus populaires sont rassemblés dans cette maison, les trois Reines potentielles sont ici, pourquoi ne pas remettre les prix entre nous ? Les joueurs sont parfois accaparés par diverses choses, mais il ne faut pas baisser les bras, Steven peut continuer à insister lourdement (mais subtilement), jusqu'à convaincre suffisamment de joueurs et obtenir gain de cause.

Même si la remise des prix n'est pas vitale pour l'avancée du jeu, elle permet à Clara de découvrir que quelqu'un a fait concourir une des ses photos qu'elle croyait détruite dans l'incendie du labo photo. Cela peut permettre à Bart de se dénoncer, et aux deux personnages de se rapprocher.

L'annonce de la Reine de promo est aussi un moment croustillant, surveillez bien la tête de Clara, en général, elle vaut de l'or. L'annonce d'Amélie comme gagnante à l'unanimité permet aux joueurs de parler du fait qu'ils ont tous été « convaincus » qu'il fallait voter pour elle. Il peut arriver qu'Eva décide de mentir en lisant les résultats, si cela se produit, Steven peut essayer, un peu plus tard, de voler l'enveloppe, et de la donner à Amélie (dont il est amoureux), ensuite, c'est à la joueuse de décider comment agir.

Sorts de mémoire

Eva a la possibilité de faire se souvenir Bart, John, Jack, Damon et elle-même de la soirée de la veille, et peut permettre à Amélie et Jack de retrouver leurs véritables identités.

Il lui suffit de réaliser le sort qui lui a été remis au brief. Ce sort ne nécessite que des accessoires simples, trouvables dans n'importe quelle maison (verre à pied, eau, sel). Pour que le sort fonctionne, Eva doit utiliser un objet lié au souvenir que le joueur recherche. Pour les 5 victimes du black out alcoolique, ils ont de quoi faire, ils ont tous retrouvé plein d'indices dans leurs poches.

Pour qu'Amélie retrouve les souvenirs de Scarlett, elle doit utiliser le bijou qu'elle a perdu au moment du crash et que possède Illian. Lorsqu'Eva fait retrouver la mémoire à Amélie, Scarlett refait surface même si le démon est toujours là.

Pour Jack, s'il veut retrouver sa mémoire de dragon, il doit utiliser son bijou midvernien qui a été volé par Amélie. S'il n'utilise qu'un jeton de casino, il ne retrouve que ses souvenirs du vendredi soir.

Le bijou de Jack

La seule chose que Jack a de son passé est un pendentif, qu'il avait autour du cou quand il s'est réveillé dans la grotte. Ses vêtements n'ont pas été conservés, mais il a gardé ce bijou. En fait, c'est une sorte de talisman qui lui permet de supporter son apparence humaine, et de maîtriser sa transformation en dragon.

Il est primordial que Jack récupère son bijou, sinon il ne peut pas récupérer sa mémoire. Le sort de John permettant de retrouver un objet précieux peut permettre de confirmer que le bijou est dans la maison. Encore faut-il que le joueur y pense ! Si après l'exorcisme d'Amélie, Jack n'a toujours pas accès à son pendentif, suggérer à Amélie/Scarlett de le lui rendre ou de lui en parler si il n'est plus en sa possession.

Le grimoire du vieux mage

Armand a caché (à vous de décider où) le grimoire qu'un vieux mage a donné à John avant de mourir (cf. fiche de John). Ils espèrent rencontrer un jour un mage digne de confiance et le lui remettre. John ne sait pas faire fonctionner les sorts de ce grimoire. Seule Eva en est capable. En effet la magie qui anime le sang des vampires est particulière. Parce qu'il s'est longtemps entraîné, John est capable de réaliser quelques sorts simples, mais rare sont les vampires qui peuvent en dire autant, et ces sorts sont différents de ceux qui se trouvent dans le grimoire, ou de ceux pratiqués par Eva.

Il est important que ce grimoire soit différent, visuellement, de celui d'Eva qui a été détruit. Évitez donc de choisir un beau carnet bleu ! (cf photo du grimoire d'Eva dans sa fiche).

Dans ce grimoire seul deux sorts sont réalisables (Exorciser un démon d'une personne, Détecter une possession). Ils nécessitent d'avoir du marc de café, du sel, de l'eau. Tous les autres sorts sont irréalisables (ou inutiles), les joueurs s'en rendent compte assez vite en général. Ne les laissez pas mariner trop longtemps s'ils cherchent des bougies bleues, violettes, rouges, vertes !

L'exorcisme

Une fois en possession du grimoire, les joueurs vont relativement rapidement exorciser la démonsse d'Amélie/Scarlett. La démonsse est évanouie et attachée. Pendant qu'Eva et les autres réalisent le sort, briefez Amélie/Scarlett pour qu'elle rende cette scène « amusante » !

Dès que les joueurs ont fini de réciter les formules, la démonsse peut se réveiller, elle sent qu'elle est en train de mourir, et elle lutte, elle est en colère et peut insulter à tout va, faire des révélations, mentir, hurler, se tordre, bref, l'important est que la joueuse s'amuse ! Puis la démonsse meurt et Amélie/Scarlett revient à elle ; la démonsse l'a quittée, elle est morte, Amélie Scarlett le sait et n'a aucun doute à ce sujet.

Note supplémentaire :

Bien comprendre cette histoire de pierres

Il y a trois pierres de lune différentes, dont deux qui vont apparaître en jeu. Pour les figurer vous pouvez utiliser ce que vous voulez ! L'important est de prévoir en jeu 2 pierres distinctes, assez grosses, et la photo d'une troisième. Fournissez aux joueurs les photos des pierres qu'ils ont vu, afin de leur permettre de bien les identifier, et d'éviter des confusions préjudiciables.

L'ancienne Pierre de lune appartenait à la meute. Bart l'a prêtée à un couple de tigres garous qui l'ont volée. Cette pierre ne réapparaîtra pas pendant le jeu. Seul Julia et Bart savent à quoi elle ressemble.

La nouvelle Pierre de Lune est celle qu'Eva a utilisé pour maintenir le passage de la grotte fermé. Elle est volée par John, qui la donne à Davon. Ce dernier la range dans son casier, Illian l'y trouve et la vole, et confie ce secret à Julia (qui ne lui dit pas ce qu'elle sait sur ce genre de pierres). Illian se la fait voler à son tour par Eva. Sous l'emprise de l'alcool, Eva échange la pierre contre de l'argent à une stripteuse, heureusement, le hasard met Illian sur la route de cette stripteuse, et il la lui vole. Au début du jeu, c'est donc Illian qui a la pierre, et Eva, Julia, Davon et John savent à quoi elle ressemble.

Cette pierre a de nombreux usages, et tout le monde en a besoin, Eva pour refermer le passage, Illian pour avoir de l'énergie pour hacker un satellite, Davon comme monnaie d'échange pour se faire accepter par la meute, et la meute pour protéger les femmes enceintes.

Pendant le jeu, John peut faire un sort qu'il a inventé pour localiser la nouvelle pierre. Ce sort lui permet d'apprendre que la pierre est dans la maison.

A la fin du jeu, la reine de Midvernia va venir avec une troisième Pierre de lune, qu'elle va remettre à Bart.