Ce document a pour objectif d’expliquer le vocabulaire, le scénario et le déroulé du jeu, ainsi que quelques éléments de logistiques. Il est indispensable de lire aussi les fiches de personnages et tous les documents de jeu pour avoir à peu près une idée claire des intrigues. Peu importe l’ordre, tout prend son sens quand on a lu l’intégralité des documents. Enfin j’espère.

Si certains points restent confus à vos yeux, n’hésitez pas à inventer vos propres réponses, selon ce qui vous semble cohérent et intéressant pour les joueurs. Ce jeu n'est pas figé et peut varier selon les choix des joueurs, vos idées soudaines, sentez-vous libre d’adapter les intrigues à votre sauce. Tous les fichiers sont modifiables, ce qui vous permettra de corriger les fautes éventuelles si c’est important pour vous, et de modifier des éléments qui vous semblent améliorables.

Si vous décidez de faire des modifications importantes (ajouts d’un perso, d’une intrigue), merci simplement d’en informer les joueurs, par exemple au débrief.

Si vous avez des questions, n’hésitez pas à me contacter : reiner.nathalie@gmail.com

**Lexique**

Voici quelques termes pour éviter de s’emmêler les pinceaux :

**Créatures** : c’est les méchants

Il y a les rebelles qui ont rejoint la faction. Ils souhaitent vivre une vie de paix, sans conquête. Les soldats, eux, aiment la violence et obéissent aux dirigeants via le cerveau. On distingue aussi les connectés des déconnectés, aussi appelés isolés, la déconnexion est une punition pour les créatures, les déconnectés sont traités comme des esclaves. Les créatures ont besoin du cerveau-machine pour communiquer, autrefois, il y avait le cerveau originel qui a été détruit par le dernier cercle des mages provoquant le grand silence. La faction a aussi créé son propre cerveau-machine, qui est moins efficace.

**Êtres magiques** : tous les êtres intelligents qui possèdent de la magie (mage, sorciers, garous, vampires, démons, lutins, elfes, etc., laissez libre cours à votre imagination!) Certains sont à moitié humains, d'autres pas du tout. Ils peuvent être originaires de Midvernia, ou de n’importe quel autre monde.

**Midverniens** : habitants de midvernia. Un midvernien n’est pas forcément un être magique, un être magique n’est pas forcément midvernien.

**Inderia Terre** : c’est le nom de la grotte où se situe l’entrée du passage entre les deux mondes (la terre et Midvernia). On désigne souvent ce lieu en disant grotte, passage, porte.

**le Perce-monde :** Créé avant de détruire les passages dans l’espoir de les recréer le jour ou une solution serait trouvée pour affronter les créatures. Caché et jamais utilisé, car la terreur que les créatures inspiraient s’est figée dans la légende.

**L’ensemenceur / l’artefact**

L’ensemenceur qui avait été préparé pour la Terre a été caché au sein d’une sororité, il y a été volé par Ricomundo, l’ancêtre de Stan. (cf Testament de Ricomundo). Ricomundo a caché l’encemenceur dans une bulle temporelle, puis il a caché la formule permettant de le récupérer, et celle permettant de semer la magie, dans un cryptex. Le mot-clé de ce cryptex est Minara, le nom de sa première épouse. Ricomundo a écrit un testament destiné à ses descendants, c’est Valérius qui détient ce testament, car les vampires l’ont récupéré, peu importe comment. Ce document est écrit en atlante et seule Jilly peut le lire. Les joueurs vont faire apparaître le Cryptex grâce à une formule du livre de sorts et au sang de Stan.

Le scénario

Chapitre 1 : Il y a longtemps, les créatures.

Les “créatures”, dont le nom dans leur langue est imprononçable mais qui pourrait signifier “créateur de pensée” ou “esprit créateur”, vivaient sur une planète en harmonie parfaite, elles vivaient à la manière d’une ruche, avec un seul esprit partagé, le cerveau, qui s’enrichissait des expériences de chaque individu. Un jour un membre de cette entité a découvert un passage qui l’a amené sur un autre monde, là, il a été agressé par un être mais a résisté et s’est battu. Cette expérience a beaucoup plu au “cerveau” car en tuant l’autre être, il a absorbé ses souvenirs, ses émotions, sentiments. Le cerveau a souhaité renouveler cette expérience. Le temps a passé et cette forme de vie est devenue une armée d’individus extrêmement habiles au combat, pouvant changer de formes, rapides, violents, dont le but ultime est devenu d’accumuler des expériences nouvelles, de visiter et soumettre puis anéantir des mondes, en se nourrissant des souvenirs, émotions et sentiments des différentes formes de vie intelligentes rencontrées.

Elles ont appris à détecter des passages à travers les mondes visités, elles ont développé de nouvelles technologies, et ont pu quitter leur planète en restant connectées au cerveau quelque soit la distance et le nombre de mondes les séparant. Les créatures ont donc consacrées à explorer les mondes, à détruire ou esclavagiser les peuples y vivant. Et le cerveau était content, mais jamais rassasié.

Chapitre 2 - La fin des passages. L’isolement.

Avant que le premier cerveau, l’originel, ne découvre les passages, la vie suivait son cours entre les mondes. L’ensemble des mondes connus était “supervisé” par le Cercle des mages, dirigé par la Maîtresse blanche ou le Maître blanc. Ce Cercle était sollicité pour arbitrer, soutenir, guider les différents liés à la magie. C’est lui qui autorisait la cueillette des cristaux sources sur la planète mère de la magie, lui qui avait inventé les ensemenceurs, artefacts permettant de répandre définitivement la magie sur une planète. La terre (la nôtre) allait en bénéficier lorsque les créatures sont devenues trop problématiques. Il a été constaté que la magie attirait les créatures. L'ensemencement de la terre a été reporté puis abandonné.

Le Cercle des mages a décidé de se sacrifier (cf Le dernier Cénacle), en allant faire péter le cerveau originel. Parallèlement un autre groupe de mage détruisait tous les passages. Avant de déclencher la destruction en chaîne, un objet a été conçu, le Perce-monde, pour recréer les passages, en espérant qu’un jour, les habitants des mondes soient en mesure de détruire les créatures. Cet objet est caché sur Midvernia, il a été retrouvé par le roi Augustus Pentaranion, père d’Alhana, et grand-père d’Eva.

Les passages ont donc été fermés, et les créatures ont été séparés les unes des autres et séparés du cerveau originel. Lorsque la connexion avec le cerveau a été coupée, les créatures ont commencé à avoir des pensées personnelles, non partagées, et à ressentir une grande solitude, certains sont devenus fous, les autres se sont organisés. La plus grande partie des créatures ont pu restées maîtres d’un ensemble de mondes peuplés d’esclaves. Elles y ont établi leur civilisation, une société hiérarchisée, avec des individus dominants, dont la plupart ont développé des habiletés magiques, et des soldats obéissants. Leur première grande oeuvre a été de construire un nouveau cerveau, sorte d’ordinateur géant capable de leur permettre de communiquer entre eux, de retrouver l’esprit de ruche, un esprit partagé, mais la grande période de silence, appelé communément le grand silence, a affecté définitivement les individus qui ont pris goût au secret, aux différences, à l’ambition, à la domination sans partage… L’ancien cerveau avait une conscience propre, il dominait l’ensemble des créatures et imposait sa volonté. Ce nouveau cerveau n’est qu’une machine, il permet de regrouper et transmettre les pensées des créaturess, mais ce sont les créatures dominantes qui dirigent les autres.

Chaque créature entend en permanence les pensées de l’ensemble des membres connectés au cerveau. Mais avec de la pratique, il est possible de s’isoler, de ne pas écouter, et une rumeur prétend que certains individus sont même capables de ne pas partager leurs pensées. Ces pratiques sont interdites, bien sûr, et sévèrement réprimandées. Mais petit à petit des factions se créent. Certains aspirent de plus en plus à la liberté, souhaitent se défaire des dominateurs. Les combats sont devenus rares, le quotidien a pris le pas sur l’exploration, la destruction. Régulièrement, des jeux sont organisés pour retrouver le plaisir des combats, mais ce n’est que l’ombre de la vie d’avant. Il n’y a plus de monde à découvrir, détruire, soumettre… Certains apprécient cette nouvelle vie, une vie sédentaire, de famille, une vie simple, c’est la faction rebelle, d’autres trépignent de tant d’inactions.

Uu jour les individus mages ont réussi, après des siècles d’essais infructueux, à rouvrir un passage. Ce passage n’est resté ouvert que quelques jours, mais il a permis d’envoyer sur un monde des soldats et des mages dominants, avec pour objectif de préparer une attaque d’envergure. Puis le contact a été perdu avant de revenir, mais très faible. Le passage reste fermé.

Chapitre 3 - L’invasion

Les troupes de créatures qui ont réussi a passé le portail sont arrivées à Midvernia, et après avoir perdu le contact, ont décidé de prendre le pouvoir afin de reprendre le contrôle du passage. Les combats ont été d’une violence rare. Pour l’instant, la guerre fait rage dans tous les royaumes, et les créatures contrôlent le passage car ils tiennent en otage les membres du Conseil midvernien. Grâce à leur aide (forcée), les créatures mages ont réussi à envoyer sur terre des équipes d’exploration, destinée à repérer les lieux.

[la suite des événements fait référence au jeu Teen Night]

Cette invasion de midvernia a eu lieu pendant que la reine de midvernia, Alhana, mère d’Eva, était sur terre.

Une des équipes d’explorations des créatures explorait la forêt et est tombée sur le groupe d’Armand, les créatures ont reconnu la Reine de Midvernia car elle est recherchée. Même si ces équipes d’exploration devaient se la jouer discrètes, là, ni une ni deux, elles attaquent ! Eglantine est tuée, Armand blessé, Gabrielle et Allan se cachent dans la forêt.

Armand va alors réussir à rentrer chez lui, c’est la scène de fin de Teen Night. Les jeunes héros vont ensuite se diviser, pendant que Eva, Jack, Illian et Scarlett vont voir Inderia Terre, Bart, Julia et Davon vont rassembler quelques loups et patrouiller en forêt.

Chapitre 4 - mise en place du contexte du jeu

Deux événements vont avoir lieu simultanément : une patrouille de créatures va attaquer le groupe de Bart et Eva va décider d’ouvrir le portail pour retourner sur Midvernia avec Jack. Chaque ouverture du portail crée une déconnexion entre le cerveau et les créatures. Cette déconnexion va permettre à Bart de tuer une créature. En effet, déconnectée, elles sont plus faibles, ne peuvent pas changer de forme, ou alors difficilement, lentement, bref, elles deviennent gérables.

Eva rejoint le palais qui est gardé par les créatures, elle arrive néanmoins à accéder aux archives afin de chercher des renseignements pouvant aider ses amis. Jack est parti de son côté et elle n’a pas de nouvelles (pdt le jeu, Eva annoncera sa mort au combat). Elle constate à ses dépens que la magie attire les créatures, qui ont une sorte de radar : dès qu’elle fait un sort, les créatures repèrent sa position.

Sur Midvernia la guerre fait rage et les Royaumes sont en grand péril, les créatures dominent plusieurs régions, des peuples se sont alliés à elle, comme les griffons, ceux qui résistent sont annihilés (par exemple les dragons).

Sur terre, les créatures décident d'établir leur quartier à Boise, elles sèment la terreur et perpétuent de nombreux massacres. N'arrivant pas à endiguer cette menace, l’armée isole la ville par des barrages militaires et fait évacuer les civils. La ville est à l’abandon, à moitié détruite par les nombreux combats qui ont opposé l’armée aux créatures. Elles ne sont probablement qu’une centaine (mais coriaces et destructrices), et ont pris possession de la ville et de la forêt alentour.

Armand, Clara etc. ont réussi à échapper aux patrouilles de militaires et aux créatures, ils changent de maison régulièrement. Ils ont voulu délivrer la mère d’Eva mais sont arrivés trop tard, elle est morte dans leurs bras. Elle leur confie ce qu’elle sait au sujet des créatures et les enjoints de sauver Midvernia, elle leur explique qu’elle a quitté le royaume plusieurs jours avant de les rejoindre le jour du bal, elle n’aurait pas dû abandonner son royaume, elle leur parle d’un artefact capable de répandre la magie sur terre et de leur redonner ainsi suffisamment de pouvoirs, peut-être, pour les combattre. Elle n’en connaît que la rumeur, ne sait même pas s’il existe vraiment. (c’est l’ensemenceur)

Les joueurs se retrouvent et arrivent donc séparément, par petits groupes. Ceux qui n’étaient pas à Boise ont perdu le contact car l’armée a brouillé la zone. Heureusement, pendant le jeu, Illian va mettre en place un routeur à courte portée à l’extérieur du brouilleur, permettant de relayer un satellite et donc de communiquer avec l’extérieur. Bref, il va bidouiller un truc.

Les intrigues

Les joueurs doivent/peuvent :

* fêter l’anniversaire de Davon (tous)
* faire fonctionner les téléphones (Illian)
* hacker les infos de l’ordre (Illian et Stan)
* lire les infos amenées par Bart, appartenant au sorcier Sandpullan / Leicestings (tous)
* interroger Armand (John)
* faire une formule magique pour faire apparaître des pizzas
* dénouer leurs intrigues persos (cf fiches)
* Retrouver le Perce-monde

Intrigues communes :

* Retrouver l’artefact (l’ensemenceur) et libérer la magie sur terre

Obtenir le testament de Ricomundo (via Valérius)

Faire apparaître le Cryptex (grâce au grimoire, au sang de Stan et à la magie de Jilli)

Ouvrir le Cryptex (mdp Minara)

Faire apparaître l’encemenceur / l’artefact (grâce à la formule trouvée dans le cryptex et prononcée par Stan)

Réunir 5 êtres différents consentants pour l’activer (5 volontaires ou plus)

* Trouver la faiblesse des créatures

Eva a fermé le passage et depuis le cerveau est déconnecté, ce qui affaiblit les créatures. Il faut détruire le cerveau machine pour affaiblir définitivement les créatures et renverser le cours de la guerre. (Amara)

* Obtenir les sorts pour ouvrir ou détruire la porte

Le sort de destruction est au Vatican (le sort du grimoire peut le faire apparaître)

Le sort d’ouverture est caché par Armand, dans la tombe de sa femme, en France. (cf sort pour parler aux morts)

Fin du jeu :

Avec les armées de vampires et de loups-garous qui arrivent, la magie répandue, le cerveau détruit, le sort d’ouverture en leur possession, et Eva qui annonce que les mages vont faire déferler les créatures sur terre, les joueurs décident généralement de partir dans la forêt pour gagner la guerre. Cela amène la fin du jeu.

Le déroulé

Le jeu a lieu le 18 juillet 2014, 14 jours après le bal de promo de Teen Night. Le jeu peut se jouer en soirée ou en journée, cela n’a pas d’importance. Dans tous les cas, les volets sont fermés, l’éclairage est tamisé (mais on garde un espace bien éclairé pour lire les documents, par exemple dans le bureau).

h+0 : début de jeu /

* état de Stan (1 crise = 1 papier) : 1 crise par heure (1 petite au début de jeu pour la forme)

h +1 : intervention des militaires

h +2 : Eva appelle Illian #1

h + 2,5 : Amara - reconnexion (papier n°1 à donner)

h + 3 : L’état de Stan empire, 1 crise toutes les 30 mn

h + 4 : Arrivée de Valérius

h + 4,5 : Eva appelle Illian #2

h + 5 : Retour des 4 militaires qui sont en fait les créatures déguisées.

h+5,5 : Apparition d’Isha

h+ 5,5 : Deuxième connexion d’Amara (papier n°2 ou brief orga) / proposer à Amara le choix sur des information à transmettre à la faction (sort de destruction / d’ouverture, arrivée d’une armée etc. ) Amara doit convaincre les rebelles de détruire le cerveau et de ne pas détruire la porte.

h + 6 : Bruce arrive.

h + 6 : Dernier appel d’Eva, les chefs de guerre ont ouvert le passage, l'obligeant à utiliser sa magie, l’accès vers Midvernia Terre est ouvert. Les créatures pour l’instant se battent sur Midvernia et ne franchissent pas le passage (du moins pas en masse)

h + 6 : Amara ressent une connexion : les rebelles ont choisi de détruire le cerveau / la porte selon les décisions prises en amont. Dans tous les casn cela entraïne la déconnexino des créatures sur Terre et sur Midvernia, donc elles sont affaiblies (balaises quand même, mais bon.)

Logistique : matériel à prévoir :

**L’espace de jeu minimum**

* Un espace pour les orgas
* Un salon
* Un bureau

**Les documents à imprimer**

Documents remis à certains joueurs au brief

* enveloppe pour Illian avec instruction de réparation du communicateur de Jilli
* carte de l’ordre avec adresse secrète dessus (non indispensable, en toute logique cette carte n’existe pas, vu qu l’adresse est supposée ultra secrète, l’info peut donc être juste donnée au joueur Stan).

Les documents que Bart à trouver chez le sorcier Leicestings (remis au brief) :

* le grimoire (choisissez un carnet idéalement A4 avec une pochette à rabas dans la couverture)
* La correspondance Alhana / Armand, trois lettres
* Lettre Sandpullman - Alhana
* Lettre Elizabeth pour Alhana
* Lettre de Pentaranion pour Alhana
* Lettre Hannibal à lui-même
* Journal Gy Haliyeu (document en atrien lisible uniquement par Illian) (cachée dans le rabat, s’assurer que les joueurs le trouve mais pas trop tôt dans le jeu)
* Dossier médical de Stan
* Extrait d’oeuvre
* Le dernier Cénacle

Les documents qui seront remis pendant le jeu :

* Les petits papiers à distribuer aux joueurs tout au long du jeu
  + Amara connexion 1, connexion 2, connexion 3 (vous pouvez choisir de la briefer à l’oral, c’est bien aussi)
  + Stan : papiers crises x 9,
  + Tous : effet de l’ensemenceur 1 par joueur
* le sort d’ouverture (caché dans la tombe de la femme d’Armand), les joueurs peuvent connaître son emplacement en interrogeant Armand grâce au sort du grimoire pour parler aux morts, et ils peuvent ensuite le faire venir grâce à un autre sort du grimoire.
* le sort de fermeture (caché au Vatican, cette information peut-être donnée à Stan par son contact au sein de l’Ordre, ou les joueurs peuvent le deviner. Ils font apparaître le parchemin grâce à un sort du grimoire.)
* Le testament de Ricomundo - ce document est amené par Valérius / seule Jilly peut le lire (information à mettre sur le document le symbôle que Jilly identifie)
* Sort pour faire apparaître l’artefact et pour le faire fonctionner (caché dans le cryptex)

Matériel indispensable :

Tissus et rubans pour emballer les cadeaux.

Pour les sorts :

* une flûte à champagne
* de l’huile pimentée
* ficelle / corde
* bougie
* feuilles blanches et stylos

Pour Illian

* Un appareil/système pour “rerouter” les téléphones (idéalement un truc un peu encombrant ou fixe, pour que téléphoner soit un peu contraignant)
* 2 bracelets atriens (qui fassent futuristes/extra-terrestre) (un à lui, un à offrir à Bart)
* clé USB avec docs de décryptage (ou les rendre accessibles en ligne ou les mettre sur l’ordi)
* un ordinateur fixe ou portable accessible en jeu

Pour Jilly

* un communicateur avec le symbole atrien dessus (un vieux baby phone, talky ou objet oblongue qui fait extra-terrestre / futuriste)
* un pieu en latex ou en mousse (avec une pierre rouge au bout (personnellement j’ai fait la pierre rouge avec une boule de tissu rouge scotchée à l'extrémité ronde d’un pieu en latex, ça passe))
* un sac de transport assez grand pour y cacher le pieu et la dague
* Une dague (en latex ou en mousse)

Autres objets à donner aux joueurs avant le jeu

* un bracelet de perles vertes (Stan)
* un pistolet (Stan)
* une petite voiture (cadeau pour Bart de la part de Clara, John etc., en attendant de lui offrir une vraie voiture!)
* un cadeau pour Davon de la part de Bart (DVD, BD… ce que vous avez sous la main)

Objets qui apparaissent pdt le jeu

* un cryptex (mot de passe Minara) (vous pouvez en commander sur Amazon ou Etsy)
* l’ensemenceur : j’utilisais une boule à plasma

Décryptage des dossiers

Les dossiers de l’Ordre : les pdf sont sécurisés par un mot de passe

Mot de passe du document “Hacker des documents secrets de l'Ordre” à mettre sur la clé d’Illian (ou en ligne, ou sur le PC, à vous de voir) : erdro.tor

Mots de passe de chaque fichier (en minuscules et sans accent) :

| Mot de passe | Nom du ficher |
| --- | --- |
| traitement | Projet titan |
| traitres | Lignée Richmond |
| seuil | Les passages |
| extermination | Le grand projet |
| chimere | La légende de l'Artefact |
| dispute | La grande dissension |
| noyade | L’Atlantide |
| mortelle | Clara |
| ronde | Le cercle des mages |
| vegetarien | Armand |