

Steven

C'est le rôle principal de l'orga/PNJ masculin, celui qu'il faut tenir une bonne partie de la soirée. Ado sportif, jeune, beau et riche, Steven a tout pour plaire, pourtant ce n'est pas un coureur de jupon, il se concentre sur le sport avant tout, un peu les études, et beaucoup les copains. Il n'accompagne pas souvent Bart et John en soirée parce qu'il doit faire attention à sa santé pour rester sportif, d'ailleurs, il est un peu triste, voir jaloux de John, car depuis 3 ans que ce dernier est arrivé à Boise, Bart a changé, et passe moins de temps sur le terrain et plus de temps dans les bars, ce que Steven déplore. Il sait quand même faire la fête à l'occasion, comme ce soir, par exemple.

Il a flashé sur Amélie dès qu'il l'a vu, quand elle est arrivée au lycée. Certes elle a des côtés un peu lunatique, des fois elle est adorable, et à certains moments elle est presque méprisante, mais bon, elle est amnésique, alors Steven lui passe ses sautes d'humeurs. Mais elle a l'air tellement plus intéressante que Charline ou Sophia ! Récemment, Bart semble lui faire du gringue. Bart et Clara joue à un jeu malsain, et Steven n'a pas envie qu'Amélie en soit la victime, d'abord parce que ça va mettre une mauvaise ambiance dans le groupe, ensuite parce qu'il aimerait bien que pour une fois, ce soit lui qui ait la fille, et pas Bart. Mais bon, il ne veut pas non plus s'imposer ou l'empêcher de s'amuser, si Amélie est heureuse avec Bart, alors ok, d'autant que Bart est son ami...

Au cours de la soirée Steven va d'abord s'amuser avec ses copains, et repousser les avances d'Amélie (tout en faisant preuve de galanteries et d'attentions). Il l'envoie vers Bart (avec une pointe de jalousie, « tu lui plais alors vas-y, qu'est-ce que t'attends, t'as l'air d'en avoir drôlement envie !), car c'est intéressant pour les joueurs que Bart et Amélie couchent ensemble. Il peut aussi se la jouer moralisateur avec Bart « je ne te reconnais plus, tu sautes d'une fille à l'autre, tu fais la fête, plus tu te rapproches de l'âge adulte plus t'es un gamin, c'est quoi ton problème ! Mais bon si Amélie te plaît vas-y, mais ne la rends pas malheureuse. ».

Mais passé 4h de jeu, Steven doit coucher avec Amélie (tout en restant romantique et amoureux, mais quand même, faut y aller). Cet événement doit avoir lieu après la mort de M. Osgood. Si Amélie a couché avec Bart, ce retournement est facile à amener : Steven la

console grâce à son amour sincère et respectueux. Sinon, Steven peut jouer la carte du grand amour, et considérer que ses sentiments pour Amélie sont plus importants que son amitié avec Bart.

Steven doit coucher avec Amélie, idéalement après 4h de jeu, si la joueuse hésite, il lui dit que le démon prend le dessus et lui impose l'action. Amélie tue Steven et boit son sang, le cadavre est alors maquillé de sorte que la plaie laisse penser que ça peut-être un vampire. Les joueurs qui trouvent le cadavre sont informés que celui ci est exsangue. Il est intéressant d'aider Amélie à ne pas se faire prendre sur le fait, car la mort de Steven a plus d'intérêts si elle apporte la confusion. Une fois son cadavre découvert, Steven peut passer hors-jeu.

Armand

Ancien amant et premier amour de John, actuellement en couple avec Allan, il considère aujourd'hui John comme son fils, son frère, son ami. Il est très protecteur envers sa famille (son clan de vampires), et envers les humains, dont il se sent responsable. Il est médecin, contrôle parfaitement sa faim, et se nourrit exclusivement d'animaux.

Il est né avant la fermeture du Dernier Passage, il a participé à la chasse aux sorciers au 16^{ème} et 17^{ème} siècle, il a aidé l'église à éradiqué ces mages et demi-mages venus de Midvernia, qui représentaient un danger pour les humains mais aussi pour les vampires, car certains étaient capables de manipuler la magie qui coule dans le sang des vampires, et ainsi de faire de ces derniers leur marionnettes. Armand a aidé à sceller le Dernier Passage, et connaît la mère d'Eva, il l'a déjà rencontré.

Il a tué aveuglément et le regrette aujourd'hui car il a réalisé depuis que tous les mages ne sont pas mauvais, mais c'est trop tard. Il cache un grimoire, qu'Alfred, un vieux mage, a donné à John avant de mourir, en lui demandant de le cacher jusqu'à trouver un mage digne et de confiance. John a confié le Grimoire à Armand et Armand a caché celui-ci sa maison. Il espère pouvoir le donner un jour à un mage gentil, pour racheter un peu ses fautes.

Le soir du bal :

Armand est parti chasser avec Allan, Gabrielle et Eglantine. Ils vont croiser la mère d'Eva qui recherche les démons qui étaient dans la grotte et qui prévient Armand qu'elle a

bloqué les « enfants » dans leur maison en attendant d'avoir sécurisé la zone. Armand n'est pas très content d'apprendre ça, mais elle ne lui laisse pas le temps d'argumenter.

Au début du jeu, les joueurs (probablement John) vont appeler ou envoyer des textos à Armand, pour lui expliquer la situation et demander de l'aide. Armand ne capte pas bien, il arrive à leur dire de ne pas s'inquiéter, il sait qu'ils sont bloqués par magie, pas d'inquiétudes, il s'en occupe, qu'ils restent tranquillement à la maison, en sécurité. Puis ça coupe, et son téléphone ne capte plus. S'ils envoient un texto à Armand, il leur dit la même chose par texto, puis son téléphone ne capte plus (concrètement quand un joueur appelle l'orga ou le PNJ pour parler à Armand, il faut lui répondre qu'il tombe sur le répondeur).

Peu de temps après Armand et ses compagnons vont croiser un Démon qui fuit en laissant tomber une invitation au Bal de Promo, le démon se dirige vers Boise.

Après 2 heures de jeu environ, Armand va donc appeler John et lui demander de prévenir le père de Bart que le bal est en danger. Il faut renforcer la surveillance. « Mais ne parle pas des démons, je ne veux pas que les loups soient au courant de cette histoire de grotte etc. » Armand et sa bande partent à la recherche du démon, et il demande à John de rester tranquille, « je sais que vous ne pouvez pas bouger, je ne peux pas t'en dire plus, ce n'est pas plus mal, restez en sécurité ».

A noter :

Parfois, les joueurs veulent savoir assez tôt où se trouve le grimoire caché, ils vont alors le demander à Armand. Ils ne doivent pas obtenir ce grimoire avant la blessure d'Oscard, cela afin d'éviter qu'ils exorcisent trop tôt Amélie, car la joueuse aurait alors un jeu très réduit, et risquerait de s'ennuyer ferme. Tous les stratagèmes sont bons pour Armand pour éviter le sujet.

Au milieu de la troisième heure de jeu, Armand informe les joueurs (via John) que le démon a pénétré le territoire des loups, il n'arrive pas à joindre M. Oscard, il faut prévenir Bart, afin que les loups soient au courant "Raconte leur tout, nous avons besoin de leur aide".

Une grosse demie-heure après, le père de Bart est très grièvement blessé par le démon, Armand appelle John et lui demande de regarder dans le grimoire s'il y a quelque chose contre les blessures de démons. C'est là qu'il dit aux joueurs où est le grimoire.

Quand les joueurs rappellent Armand (s'ils ne le font pas, c'est lui qui rappelle), il est trop tard (de toutes façons ils ne peuvent rien trouver de concluant dans le grimoire). Armand demande à parler à Bart, il lui passe son père mourant (voir M. Osgard).

Dernière intervention d'Armand, à la fin du jeu :

Armand entre (en apparaissant sur un freeze ou par l'entrée du lieu, au choix de l'orga). Il est gravement blessé, ses vêtements sont déchirés, il est faible.

« Nous avons été attaqué en revenant vers Boise, je n'ai jamais vu une telle créature, ce n'était pas une statue de la grotte, Eglantine est morte, je pensais que rien ou presque ne pouvait détruire un vampire... Eva, ta mère... je suis désolée... ils l'ont emmené... Ils étaient trop forts... cette morsure me brûle... »

Armand répond aux questions en insistant sur le fait que ces monstres ont probablement franchi le passage, ça veut dire qu'il est ouvert, vraiment ouvert, il n'a jamais vu des monstres comme ça avant, c'est bizarre, ils sont dangereux, très dangereux, et ils ont enlevé la mère d'Eva.

Puis un orga lance le générique de fin et c'est la fin du jeu.

Mr. Osgard

Procureur de la ville, chef de meute, il est très à cheval sur les traditions, seule sa meute compte, il se considère supérieur aux humains, qu'il méprise, mais bon ils ne doivent pas découvrir l'existence des loups et autres créatures supérieures, et ils sont facilement corrompibles, il graisse souvent la main des flics, médecins légistes etc.

Il ne comprend pas pourquoi la meute s'éteint, pourquoi aucun loup garou ne naît ou ne survit à la transformation, ça le met très en colère, et il a envie de tout détruire autour de lui, si sa meute ne survit pas, aucun garou ne survivra, il est très con, jamais il ne demanderait de l'aide ou n'envisagerait de s'allier / se mêler à une autre meute, ce serait salir son sang, celui de sa meute, il fait partie d'une longue lignée de loups purs gnagnagna. C'est un gros con quoi.

Le soir du jeu :

Son fils va probablement l'appeler pour savoir pourquoi il n'a pas graissé des pattes pour lui éviter de comparaître au tribunal (d'habitude Osgard lui évite ce genre d'ennuis) : M. Osgard les envoie balader, en répondant que maintenant ça suffit, ils vont apprendre à

supporter les conséquences de leurs actes. Osgard refuse raconter à son fils ce qu'il s'est passé, « ça t'apprendras à trop boire, tu découvriras ça lundi, imbécile ! Et il va falloir arrêter ça, je vais te mettre de patrouille tous les we s'il faut pour que tu arrêtes tes beuveries ! Ces vampires ont vraiment une mauvaise influence sur toi, si ça continue je vais rompre le pacte et leur demander de quitter la ville ! J'ai suffisamment à faire avec ces deux corps trouvés dans la forêt, et ce charnier à la sortie de la ville, je suis sûr que tes amis vampires sont dans le coup, si c'est le cas, ça va chauffer ! » Si cette conversation arrive plus tard dans le jeu, il se plaint aussi de l'incendie, des nouveaux morts, du bal annulé etc. N'hésitez pas à raccrocher au nez du joueur.

Après 1h30 à 2 heures de jeu (plus ou moins)

Bart appelle son père pour lui dire que le bal est en danger. Osgard veut savoir pourquoi, râle, et accuse les vampires « encore une histoire à cause de ces vampires ! Comme si ça ne suffit pas tous ces morts ! **On vient encore de trouver 6 corps déchiquetés vers les vieux entrepôts, juste à côté de celui qui a brûlé cette nuit !** Trop c'est trop, **j'annule le bal**. Je renvoie tout le monde à la maison. Si la situation ne se calme pas rapidement, je m'occuperai personnellement de tes amis vampires ! Je ne tolérerai pas un tel bordel dans ma ville. Ils devront partir. »

Après 3h45 de jeu (environ)

Bart va appeler son père pour lui annoncer qu'un démon arrive sur la ville, il va probablement parler de la grotte etc. Osgard s'intéresse peu au pourquoi, mais surtout il râle après ces vampires qui n'amènent que des emmerdes, « Il va vraiment falloir qu'ils s'en aillent ! Lundi ils quittent la ville ! Bon ok on part en chasse, mais et toi ? Tu préfères rester à faire la fête ! Bloqué par magie, mais oui, à d'autres ! Bon à rien ! » Là encore, Osgard peut raccrocher au nez.

Un peu plus tard :

Osgard va mourir au téléphone, en mode pathos à mort :

« Mon fils, c'est toi le chef de meute maintenant, promets-moi de respecter les traditions, de défendre la meute, de préserver notre lignée, de ne pas laisser d'autres garous envahir le territoire, promets-moi de respecter les traditions, promets-moi, sois un bon fils aaaaargh... » Il laisse néanmoins son fils s'exprimer, si Bart refuse de promettre quoique ce soit, il meurt déçu (pourquoi, mon fils, tu me trahis aaaargh...).

Père d'Illian, Iksen Nox Ey'Haliyeu

Lire la fiche d'Illian (au moins le début) est indispensable pour comprendre ce PNJ et ses interactions.

Illian va prendre contact avec son père pendant le jeu, Nox va lui raconter comment il est arrivé sur terre et ce qu'il est advenu des autres atriens. Si Illian prend contact tôt avec son père, il est fréquent qu'il l'appelle ensuite plusieurs fois pour donner des nouvelles au fil du jeu. Parfois, la communication a lieu tard et tout se dit en une fois. Enfin il arrive que Scarlett appelle son père une fois ses souvenirs revenus, ou une fois Amélie détruite.

Iksen Nox Ey'Haliyeu est l'Iksen d'Atria, le monde d'Illian. L'Iksen dirige le Conseil Planétaire composé de chanceliers. Concrètement un représentant du Conseil a été nommé sur chaque flotte, car le peuple arien est dispersé dans tout l'univers, néanmoins, il reste l'Iksen. Le chef suprême d'une centaine de survivants. Il a fuit la destruction de la planète Atria avec les derniers membres de son peuple, dont son fils et sa fille (cachée sur le vaisseau).

Lorsqu'il dirigeait le vaisseau, Nox savait qu'Illian avait caché Scarlett , mais il ne devait pas le découvrir car il aurait dû la faire exécuter, en tant qu'Iksen. Lorsque le vaisseau s'est rapproché de la terre, il a eu vent d'une rumeur de rébellion, mais le temps de comprendre quel était le chancelier qui le trahissait, c'était trop tard, son fils allait être exécuté avec sa fille.

Il a envoyé un soldat qu'il savait fidèle les libérer car il était certain que les navettes de secours tiendraient le coup pour aller sur cette terre. Ensuite, il a décidé de saboter le vaisseau pour empêcher un atterrissage. Il leur faudra des années pour réparer ça, donc ils pourront peut-être se poser ailleurs, mais ne reviendrons jamais sur cette planète. Il a ensuite prévenu quelques amis et fidèles (une centaine de personnes) et ils se sont échappés par des capsules de sauvetage, après un combat sur le vaisseau (mais presque aucun mort du côté des « gentils »). Ils ont atterris en pleine forêt tropicale (amazonie) où ils vivent cachés depuis plusieurs semaines, essayant de se rassembler, de trouver les autres capsules, les survivants... L'armée se doute de leur existence, ils les traquent, l'Iksen hésite à prendre contact avec les autorités.

Après avoir raconté tout cela à Illian, Nox lui pose des questions (le contraire est possible, à gérer en fonction des réactions du joueurs, Nox peut d'abord poser ces questions, puis raconter ce qu'il s'est passé sur le vaisseau et comment il a atterri sur terre).

Nox demande des nouvelles d'Illian et de Scarlett (comment vont-ils, où vivent-ils, que font-ils, se sont-ils intégrés, etc.), puis lui demande de l'aider à trouver un endroit où la centaine d'atriens pourrait s'installer. Illian peut avoir déjà des suggestions, ou peut rappeler plus tard pour proposer à l'Iksen d'aller sur Midvernia, idée que Nox trouve formidable.

Il est possible qu'Illian confie à son père les problèmes de violences d'Amélie, (Amélie mange et tue des gens, qu'Illian a enterré, et les corps viennent d'être découverts, Illian peut avoir peur de ce que ça peut entraîner comme problème, tant pour Scarlett que pour l'ensemble des atriens...) S'il en parle, Nox réagit en père protecteur et soudé : « quoiqu'il arrive, on affrontera ça ensemble, on doit être là les uns pour les autres, tout va s'arranger. »