Les PNJ

**Les PNJ téléphoniques**

Les joueurs ont la possibilité de contacter des personnes mentionnées dans leurs fiches. Ces coups de fil ne sont pas obligatoires, les joueurs peuvent les passer ou pas. Les PNJ/orga adapteront les questions et réponses selon l’avancée du jeu, aux relations entre les persos, aux décisions déjà prises, aux réactions des joueurs etc. Il n’est pas obligatoire d’aborder tous les points, il n’est pas interdit d’en ajouter pour faire avancer ou ralentir le jeu.

Dans chaque fiche PNJ, il sera précisé si les interactions sont téléphoniques ou de visu.

**Les PNJs en jeu**

Réfugiés de Midvernia

Les PNJ/orgas/photographes sont des habitants de midvernia, sans pouvoirs ou dons particuliers, ils visitaient la terre et ont été coincés quand la porte s’est refermée. Ils attendent un peu de savoir ce qu’on va faire d’eux, ils ne se souviennent plus de tout, ils sont un perdus dans ce monde.

Ils peuvent intervenir si les joueurs partent sur des théories fumeuses, s’éloignent trop de l’intrigue, ou ont compris une information vraiment de travers. Ils peuvent aussi inciter les joueurs à se montrer curieux s’ils passent à côté d’une info essentielle ou s’ils tardent à utiliser les documents en jeu.

Ils peuvent obliger les joueurs à réfléchir : mais si vous répandez la magie sur terre, ça ne va pas ouvrir la porte, ni déloger les créatures qui campent devant? Et même si vous ouvrez la porte, il y a des milliers de créatures sur Midvernia? Où allez-vous trouver des alliés de taille? Que comptez-vous faire? Détruire la porte peut paraître raisonnable, non? Bref les faire cogiter, explorer toutes les pistes, notamment celle du perce monde. Les faire réfléchir au-delà de la fin du jeu.

Les PNJ/orgas/photographes gèrent la préparation et la mise en place de l’apéro, commandent et vont chercher les pizzas, et font des photos.

Les militaires / tous

Une patrouille de militaires passe non loin de la maison et aperçoit de la lumière. Ils viennent vérifier que c’est simplement un oubli. Ils sont insouciants, les monstres sont plutôt aux extérieurs de la ville, eux ils sont contents d’être dans les équipes qui sillonnent la ville, c’est nettement moins dangereux. Ils sont donc surpris de trouver autant de monde!

Ce que savent les militaires :

* la forêt autour de la ville est envahie de monstres indescriptibles, ils sont parfois humains, parfois ressemblent à des démons, parfois à des extraterrestres, la plupart du temps à des monstres inconnus et terrifiants
* ils ont pour ordre de protéger les humains ou assimilés qu’ils découvrent dans la forêt, ces humains sont bizarrement habillés, les militaires remettent ces humains à une ONG, qui prend soin d’eux. Les militaires ont donc pour ordre de ne tirer qu’en cas d’agression, ou après sommation, ce qui ne leur laisse pas toujours assez de temps Il y a bcp de rumeurs bizarres et bcp trop de morts du côté des militaires. Eux préféreraient tirer d’abord, c’est quand même plus efficace.
* ils ont peur, sont même terrifiés, se sentent démunis, il y a beaucoup de morts, il y a même des soldats qui se mutinent tellement ils ont peur!
* non, les créatures ne changent pas de formes en combattant, eux pensent qu’elles changent d’apparences entre les combats, s’adaptent pour résister à leurs armes, même les plus destructrices. Mais pas pendant, ils n’ont jamais constaté cela.

Les militaires créatures

Score de force: 30

Selon à quel moment les joueurs déclenchent l’artefact, ces PNJs peuvent faire irruption 30 à 40 mn après, pour essayer de trouver la source de cette magie (les créatures sentent la magie qui les attire), cette scène n’est pas indispensable, elle peut juste permettre aux joueurs de s'amuser et de réaliser que les créatures ont réellement faiblit, et sont tuables.

* elles enquêtent sur la source de magie qu’elles ont senties, leur problème : elles pensent à voix haute donc dévoilent leur plan (nous allons faire semblant d’être intéressés, tuons les s’ils ne nous disent rien, essayons d’abord de savoir où est la source de magie etc…). Les joueurs vont les tuer of course.

Cette scène saute si les joueurs répandent la magie trop près de la fin du jeu. A vous de décider.

*Contact de Bart*

**Bruce, garou**

Interaction téléphonique / si Bart appelle

Ce que Bruce demande à Bart :

* Bart a-t-il trouvé comment ouvrir la porte?
* Bart a-t-il plus d’informations sur l’ennemi (faiblesse, nombre, position…)?

Ce qu’il annonce :

* une majorité de meutes sont prêtes à rejoindre le combat, les chefs de meutes veulent se rassembler au plus tôt, et éventuellement élaborer un plan ensemble une fois sur place, une armée de garous sera à Boise dans 24h max, leur nombre est encore flou (mais au moins 2000) et grossira dans les jours suivants. Les chefs de meutes sont décidés à nettoyer la zone et à atteindre la porte, mais ne savent pas comment l’ouvrir pour aider Midvernia.
* il a convaincu pas mal de sorciers même s’ils sont réticents, néanmoins ils sentent qu’ils n’ont pas le choix, ils perdent leur pouvoir, pour eux, renoncer à Midvernia, c’est renoncer à leur magie, c’est pourquoi ils sont prêts à se battre aux côtés des vampires et à affronter ces créatures, aucun ne connaît le sort pour rouvrir la porte par contre, c’est là le hic.

En conclusion, la guerre se prépare, reste à atteindre le lieu des combats !

Bart appellera peut-être Bruce plusieurs fois pour le tenir informé de la situation. Les informations restent les mêmes, tant que Valérius n’est pas mort.

Après la mort de Valérius :

* Bruce a été contacté par les Anciens, il a appris pas mal de choses intéressantes !
* Valérius est un traitre, méfie toi de lui, il a été rejeté par les nouveaux Anciens, il rassemble quelques fidèles et tente de semer le chaos au sein des clans de vampire, il veut créer un nouveau conseil et amener la guerre civile pour conserver le fonctionnement actuel des clans
* le nouveau conseil des anciens souhaitent au contraire évoluer vers une manière de vivre plus moderne, sortir le jour, se mélanger aux humains, rester caché et gouverner dans l’ombre, toujours, mais sortir du mythe de Dracula et d’un mode de vie obsolète !
* Bref une guerre civile se prépare au sein des vampires, mais le nouveau conseil est prêt à envoyer une force pour soutenir l'invasion de MIdvernia, hors de question de laisser la magie disparaître !

Bruce et Valérius ne parlent pas de l’artefact, si Bart en parle ils balayent le sujet en arguant de son manque de sérieux (idem pour le perce monde). Une fois la magie répandue, Bruce peut s’interroger sur l’opportunité de faire la guerre, mais le risque de voir les créatures débarquer et son sens du devoir lui permettent de rester sur sa position.

Vers h+5, Bruce arrive sur le jeu, seul, il donnera à Bart les éventuelles infos qu’il n’aurait pas encore données au téléphone. Puis Bruce annonce à Bart qu'une énorme armée est en route, elle sera ici demain matin. Il peut alors faire preuve de doutes, si la magie a été ou va être répandue. La guerre est-elle toujours nécessaire ? Ne peut-on laisser Midvernia se débrouiller ? Détruire la porte ? / Bart devrait expliquer que Midvernia s’apprête à balancer les créatures vers la terre et parler du devoir.

*Contact de Bart*

**Valérius, vampire + Faith, tueuse lobotomisée**

Contact téléphonique, qui arrivera physiquement vers h+3,5 et se fera tuer

Ce que Valérius demande :

* Bart a-t-il trouvé comment ouvrir la porte?
* Bart a-t-il plus d’informations sur l’ennemi (faiblesse, nombre, position…)?

Ce qu’il annonce :

* Valérius sait que Kate est à Boise, avec les Esteban, il était en communication télépathique avec les deux vampires qu’il a envoyés pour soigner Armand… bon ok, pour le tuer, pas pour le soigner…., il a donc vu Kate massacrer les deux vampires.
* Les Anciens avaient un vieux compte à régler avec Armand, il était une épine dans leur pied, avec ses manies de boire le sang des animaux, de vivre au milieu des humains, de protéger ces derniers. De plus, il a protégé des chasseuses de vampires, au lieu de les remettre aux Anciens. A cause de lui, ils n'en ont eu qu'une sur deux, Faith, qui a longuement et douloureusement payé pour ses crimes, mais Kate a continué à sévir. Il les a trahis à maintes reprises, toujours à protéger les êtres magiques au lieu d’obéir aux ordres, notamment pendant la grande purge.
* Kate a massacré tous les anciens! C’est une folle, elle est dangereuse! Valérius a réussi à temporiser en lui laissant croire qu’Armand l’avait trahi, entraînant l’enlèvement de Faith, c’est pourquoi elle s’est rendue à Boise, pour se venger, d’ailleurs Valérius se demande pourquoi elle n’a pas tué Armand avant son escouade... Peut-être a-t-elle compris que Valérius lui avait menti?
* Mais maintenant Valérius souhaite sérieusement éliminer cette gêneuse.
* Faith a été torturé pdt des siècles, aujourd’hui ils ont réussi à la retourner contre Kate, ils ont manipulé son esprit et maintenant elle sert les vampires, ils l’utilisent comme assassin. Mais il n’aura pas la patience que cela a nécessité avec Kate, il veut juste la tuer.
* Valérius propose à Bart un marché, les vampires se joignent au combat si Bart tue Kate. Il a aussi retrouvé dans les archives un vieux document appelé Testament de Ricomundo, mais l’écriture lui est inconnue (seule Jilly peut la lire), personne n’a jamais réussi à la déchiffrer. Il a entendu ce nom dans l’esprit d’Armand au moment de sa mort. Il pense que ce document est important. Il l’offrira en bonus contre Kate.

Valérius ne donne aucune réponse définitive, il est obsédé par la mort de Kate, c’est son objectif, (il la rend probablement responsable de sa prise de pouvoir ratée), et il espère aussi que réussir à la tuer lui donnera plus de poids auprès des vampires pour rallier du monde à sa cause. Il veut une preuve de sa mort, il peut même annoncer sa venue à un moment si Bart l'appelle plusieurs fois.

En réalité Valérius est en cavale, il pensait profiter du massacre perpétré par Kate pour prendre le pouvoir, mais le nouveau Conseil des anciens n’a pas accepté de le suivre (cf infos de Bruce à ce sujet). / Mais Bart ne doit pas l’apprendre avant qu’il soit tué, car cela lui met un coup de pression (il va penser avoir tuer le chef des vampires alors même qu’il espère obtenir leur aide!).

Vers h+3,5, il arrive en jeu avec Faith.

* Il arrive avec Faith, qui reconnaît Kate.
* Valérius veut échanger son “armée” contre la tête de Kate.
* Il a sur lui le testament de Ricomundo (il peut le donner en échange de Kate, sinon il le garde, il le donnera à la fouille quand il sera mort). Si Bart lui donne Kate, elle le tue (il faut la laisser gagner d’une manière ou d’une autre).
* Faith va d’abord reprocher à Kate de l’avoir abandonnée, puis la remercier car maintenant elle connaît sa place. Elle aide les vampires, elle boit du sang tous les jours, celui de mauvais vampires, qui ne suivent pas les ordres. Faith va rester en jeu, mais elle a des pulsions, régulièrement, elle ne sait plus qui elle est, elle va essayer de tuer Clara et John, bref elle met un peu de chaos. Néanmoins au contact de Kate, elle réalise doucement qu’elle a subi un lavage de cerveau, et redeviendra peu à peu elle-même. Elle est là pour donner du jeu, aiguiller les joueurs si besoin, donner quelques belles scènes à Kate.

*Contact de Kate*

**Isha, shaman***, sang mêlé entre un atlante (atrien) et une humaine indienne. Il fait partie des cheyennes, aussi appelés algonquins, ils se nomment eux même les Sutai.*

Isha est rarement contacté par Kate, mais voici ce qu’il dira si elle l’appelle :

(Isha parle avec des phrases enfumées, proverbiales).

Ce qu’il sait :

* Kate est à sa place, elle marche vers son passé, et son avenir. Sa mission est terminée, elle écrit maintenant sa propre histoire. Elle peut continuer le combat ou choisir le repos du guerrier.
* Elle doit apprendre à pardonner, à se pardonner, à avancer sans regret.
* Une guerre se prépare, le monde ne sera plus jamais comme avant.

Puis, Isha va apparaître à Kate (si costume ok) pour lui dire :

* Le pieu a été remis au peuple atlante, car les vampires sont un grand danger pour eux. Le sang des atlantes est une drogue pour les vampires. Il leur donne une grande puissance, mais ils ne peuvent plus s’en passer. Isha peut parler des atriens au lieu des atlantes, si l’info est déjà tombée en jeu. Il est lui-même un descendant des atriens, ce qui explique sa longévité.
* Faith est sur la voie de la guérison, ton prochain pouvoir te permettra de la réparer. Elle peut devenir toi, et toi autre chose.
* la terre ne doit pas se couper de Midvernia, car là-bas réside l’espoir de recréer les passages et donc de circuler de nouveau entre des milliers de mondes (le perce monde). Il a rassemblé une armée de plusieurs centaines d’hommes et de femmes qui vont venir soutenir l’assaut sur Midvernia, quand celui-ci aura lieu, qu’il se déroule sur terre ou sur Midvernia. Ils seront là en même temps que les garous.

Selon les demandes de Kate, il improvisera des conseils plus ou moins creux, plus ou moins énigmatiques selon l’avancée du jeu et le besoin en informations des joueurs.

*Contact de Jilli*

**Gardienne atlante, Ludva / téléphonique**

Ce qu’elle demande :

* Pourquoi Jilli ne répond pas au communicateur, les gardiens ont envoyé un signal pour l’éveiller il y a plusieurs jours, ils ont envoyé un communicateur neuf au cas où, ils n’ont aucune nouvelle, ils étaient très inquiets.
* Où est-t-elle, avec qui, qu’a-t-elle dit.

Ce qu’elle sait

* La magie qui maintient le dôme en place s’affaiblit, la barrière qui repousse l’océan a déjà diminué, si une solution n’est pas trouvée rapidement, les atlantes devront quitter le dôme et venir sur terre.
* Si Jilli a la moindre once de possibilité d’amener une solution, elle a toutes les autorisations pour enquêter, et cela sera pris en compte lors de sa comparution pour abandon de poste en situation de crise.

Si Jilli et Illian ont découvert le manuscrit et connaissent le passé des atriens

* La gardienne connaît la légende du retour du Ey’Haliyeu, elle sait que c’est l’Iksen qui a supervisé l’exode des atriens, elle sait qu’il ne peut pas venir les chercher car il n’a aucun moyen de savoir que des atriens ont échoué sur cette planète il y a 10 000 ans! Elle a eu connaissance du manuscrit de Gy’Haylieu, elle pense qu’il est caché au cœur du Dôme, elle pense qu’il est temps de rétablir la vérité, surtout si l’Iksen est vivant et ici, après tout c’est lui le chef.

Si Jilli et Illian n’ont pas encore eu accès au manuscrit

* Elle refuse de répondre aux questions de Jilli, la menaçant de la dénoncer si elle continue, elle laisse néanmoins sous entendre que le retour du Ey’Haliyeu est impossible, qu’elle a ses raisons de le penser, et que si la légende dit effectivement que le manuscrit est au coeur du dôme, on peut se demander pourquoi le conseil le cacherait.

Selon l’avancée du jeu, des connaissances des joueurs, du nombre de contacts qu’aura Jilli avec le dôme, on peut imaginer le scénario suivant : sous la pression de certains gardiens, au courant de la vérité, le conseil avoue leur origine aux habitants du dôme, accepte de se soumettre à l’Iksen (le père d’Illian) et de suivre ses décisions. Néanmoins un vote sera peut-être envisagé à terme pour laisser s’exprimer tous les atriens à ce sujet, mais c’est à lui que reviendra de gérer la crise immédiate (évacuation du dôme si la magie ne se rétablit pas bientôt). Si la magie est rétablie, les atriens ne sont plus obligés de quitter le dôme, mais un assouplissement des frontières est envisagé.

Contact d’Amara

**Rebelle de Renaissance / Téléphonique**

Si Amara appelle avant d’avoir été reconnectée, Rhyta n’a rien de particulier à dire.

Après la première reconnexion d’Amara, ce que Rhyta sait :

* Les connectés infiltrés ont dû fuir et ceux qui ont survécu ont rejoint la faction. Ils sont maintenant 25 rebelles sur Terre (face à 70 soldats).
* Les connectés sont désemparés, terrifiés, paniqués. Ils ne veulent pas se retrouver isolés sur Terre, dans cet état permanent de solitude qu’ils expérimentent depuis plusieurs jours. Ils sont affaiblis, au même niveau que les isolés et donc les rebelles, leur seule force est leur nombre.

Ce qu’elle sait après la deuxième reconnexion

* Les rebelles vont essayer de reprendre la porte, ( à 25 contre 70, c’est suicidaire, mais que faire d’autre ?), espérant que si la faction gagne la guerre sur Renaissance, elle leur ouvre la porte avant de la détruire. La rebelle demande à Amara si elle va les rejoindre ? Ne veut-elle pas retourner sur Renaissance?

Puis improvisé en fonction de la situation, de l’avancée du jeu, des questions d’Amara.

Quand les joueurs activent l’artefact / l’encemenceur, Rhyta appelle Amara et l’informe que des soldats ont quitté la surveillance de la porte et se dirigent vers Boise (elles sont attirées par la magie qu’elles ont senties, elles veulent en savoir plus)

Contact de Stan

**Membre de l’Ordre, Amanda Rupert / téléphonique**

Ce qu’elle sait

* l’Ordre est à Boise, (deux membres viennent d’arriver), l’Ordre a été contacté par l’armée, la porte Inderia Terre a été activée, les créatures, qui appartenaient au passé, presqu’à la légende, sont de retour. L’Ordre va tenter de négocier avec l’église pour récupérer le sort de destruction de la porte (c’est un parchemin unique, impossible à reproduire ou recopier (TGCM)) (il est caché au Vatican) et la condamner une bonne fois pour toute. (cette info devrait inciter les joueurs à voler le sort rapidement)
* Si les joueurs ont déjà récupéré le sort de destruction : l’Ordre vient d’être contacté par l’église, le sort a disparu.
* L’Ordre, grâce à l’armée, recueille les réfugiés de Midvernia qui trainaient encore dans la forêt, ils seront “mis à l’abri” dans la maison mère la plus proche, celle de Portland, où ils seront réhabilités ou éliminés, selon leur hostilité.

Ce qu’elle demande

* Où est Stan, avec qui, a-t-il obtenu des informations sur Clara, sur le hackeur?
* Si Stan explique sa situation, selon ce qu’il dit, Amanda lui demande d’éliminer tout être hostile, de donner sa position exacte, elle propose de lui envoyer du renfort, du personnel mieux équipé.
* Si Stan parle du traitement, du manque, sans avoir lu son dossier médical, elle lui demande comment il peut savoir que c’est un traitement de l’Ordre, elle suggère que ça peut être le stress, un trauma suite au fait d’avoir tué quelqu’un pour la première fois. Elle nie l’implication de l’Ordre, essaye de le rassurer. Elle lui ment s’il parle du projet Titan, elle lui assure qu’il n’en fait pas partie.
* Si Stan a lu son dossier médical, elle ne nie plus, mais lui propose une nouvelle dose s’il se comporte bien, obéit aux ordres, donne sa position, accepte d’éliminer les hostiles… Elle négocie avec lui pour qu’il trahisse les autres joueurs contre un meilleur suivi médical.

Contacts d’Illian

***Son père***

*-* Ce qu’il sait (si Illian lui pose des questions à ces sujets)

* Premier vaisseau parti en 2880, dernier en 3602, donc seulement 722 ans entre les deux (le père d’Illian n’est donc pas tout jeune, car il était déjà Iksen en 2880, même en admettant qu’il était jeune, 150 ans, ça lui fait 870 ans.)
* L’Iksen n’a jamais entendu parler de vaisseaux partis plus tôt, les atriens n’avaient pas la technologie pour des voyages aussi lointains, ils l’ont développé pour l’exode.
* Gy’Haliyeu est son frère, commandant de la première frégate de l’exode, il était à la tête du vaisseau Exode 1.

L’important est que dans un premier temps, l’idée que les atlantes soient atriens semble improbable car ils sont là depuis 10000 ans. (en fait le vaisseau de Gy’Haliyeu a traversé une anomalie, un trou noir…)

***Sa soeur Scarlett*** */ (elle n’a pas d’infos à donner)*

La soeur d’Illian a peur qu’il s’attache trop aux humains, elle-même est toujours un peu traumatisée, elle aimerait qu’Illian reste avec les atriens.

***Eva - téléphonique***

Ce qu’elle annonce à Illian lors de son premier appel, h+2

* Elle a rejoint le commandement de l’armée de résistance, mais elle ne la dirige pas, elle est à égalité avec les autres chefs de guerre.
* les créatures semblent affaiblies, elles restent redoutables mais ne se transforment pas aussi souvent qu’au début, en fait, elles se transforment entre chaque combat, et prennent des formes de plus en plus adaptées à l’armée qu’elles affrontent. De plus, elles ont l’air moins coordonnée qu’au début, elles communiquent visiblement, à voix haute, ce qui n’était pas le cas avant.
* Les chefs de guerre ont mis au point un plan appelé “Coupez les têtes”, ce plan a déjà débuté, des espions polymorphes ont pris l’aspect des créatures, leur aspect dont Eva pense que c’est leur aspect d’origine, et doivent éliminer les dirigeants, les généraux ou équivalents. Une fois les têtes des dirigeants tombées, l’armée Midvernienne attaquera, profitant de la confusion. L’objectif est de récupérer l’accès à la porte.

Plus tard, 2ème appel h+4 :

* Les chefs de guerre commencent à envisager un plan avec lequel Eva est en désaccord, ils veulent ouvrir la porte vers n’importe où et y repousser les créatures.
* Eva annonce que les généraux de l’armée midvernienne ont l’intention de reprendre la porte, et de l’ouvrir pour y repousser ensuite les créatures. Comme ils sont persuadés que le sort d’Eva (celui qui a recalibré le passage sur la bonne route) affaiblit les créatures (elle ne changent plus de forme pendant les combats mais seulement entre les combats pour mieux s’adapter et s’upgrader), les généraux ne veulent pas prendre de risques, donc même si ils préfèreraient renvoyer ces créatures chez elles, ils ont l’intention de les envoyer sur terre, afin de diviser leur force et d’espérer ainsi récupérer les Royaumes. Eva leur a demandé de temporiser, leur a rappelé que la Terre et Midvernia sont amis, que c’est quand même pas cool de faire ça. Les généraux en sont bien conscients mais la Terre peut aussi se défendre ! Ou les aider, puisque ce sont soi-disant leurs amis. Les généraux ont rappelé à Eva qu’il y a quelques siècles, les humains ont massacrés et chassés les midverniens. Elle a réussi à les convaincre d’attendre un peu et de prévenir afin que la Terre se prépare, ce n’est donc qu'une question de temps.
* arme pour détruire les créatures : détruire le cerveau les affaiblit (Amara), ou créer une onde qui brouille le signal (Illian).

Dernier appel, h+6 :

* Eva appelle Illian, les chefs de guerre ont fait pression sur elle, sous la menace ( de mort) elle a levé son sort. L’armée de Midvernia combat les créatures qui sont lentement repoussées vers la porte, mais ne la franchissent pas, pour l’instant.