**Pendant le brief, il faut donner aux joueurs les numéros de téléphones des PNJs qui joueront leur contact téléphonique.**

**Bart :**

Contacts : Valérius, Bruce

Objets : un cadeau pour Davon, les documents de Leicestings, le grimoire.

**Jilli :**

Objets : Un sac contenant une dague et le pieu, un communicateur en panne

tu n’as pas de téléphone en jeu, mais tu gardes le tien qui te sert à recevoir d’éventuels textos.

Contact : Ludva, une gardienne, ton contact habituel du Dôme (si tu arrives à réparer ton communicateur)

un symbole (à vous de le définir) qui se retrouvera sur le testament de Ricomundo, il suffit de dire à la joueuse qu’elle est capable de lire les documents portant ce symbole.

**Davon :** rien à donner / pas de contacts

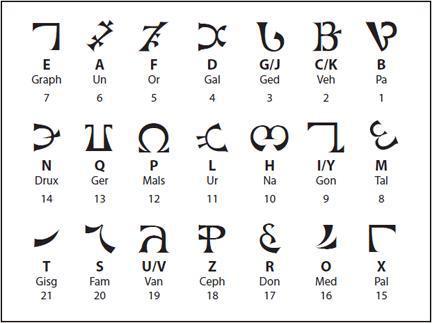
**Illian :**

Contacts : ta soeur, ton père, Eva

Objets : routeur, clé usb, bracelets atrien (1 sur lui, 1 pour offrir à Davon), enveloppe avec instruction réparation communicateur (fermée, symbole atrien sur l’enveloppe)

info : fonctionnement routeur, clé usb, enveloppe (à ouvrir si tu vois ce symbole sur un objet)

Sur la clé il y a un document pdf avec toutes les instructions. La clé ne peut être utilisée que lorsque le joueur connaît l’adresse internet secrète de l’Ordre. (afin d’ouvrir le bon fichier !)

Présenter ce symbole au joueur : il peut lire les documents écrits portant ce symbole.

**John :** rien à donner / pas de contacts

**Clara :** pas de contacts

Objet : cadeau Davon

Info : Gestion de la nourriture (les PNJs sont à son service, elle doit juste savoir un peu ce qui est prévu pour laisser entendre qu’elle a tout supervisé) , rappel de son rôle d’hôte, de sa responsabilité d’organisatrice de l’anniv de Davon.

**Stan :**

Contacts : Amanda Rupert, contact au sein de l’Ordre

Objets : pistolet, carte avec adresse de l’ordre, bracelet

Crises : de temps en temps tu recevras un papier décrivant une crise. Il y a deux types de crises : crise de colère, crise de tremblements, elles sont décrites de manières identiques, mais tu peux augmenter l'intensité au fil du jeu. Tu peux décaler la crise si le papier te semble arriver à un moment qui desservirait le jeu. Tu peux à tout moment jouer une crise sans recevoir de papier, si cela te semble servir le jeu.

**Kate :** médaillon

Contact : Isha le shaman

**Amara :**

Contact : Rhyta, une des rebelles de la faction qui est cachée dans la forêt.

Objet : Émetteur récepteur à coller / colle à postiche : pile plate, rond en alu, à vous de voir. Si allergie à la colle, dessiner un truc.