

L'Appel de Gaïa

PNJs récurrentes

Voici une liste des PNJs récurrentes de cet univers. Pour ne pas surcharger le Meneur et pour me permettre d'y aller progressivement, le document sera mis à jour lorsqu'une nouvelle PNJ récurrente fera son apparition. A vous en tant que Meneur de filtrer les informations à donner à vos Joueuses, qui ne vont pas forcément tout savoir sur les PNJs.

Camp des Veilleurs

My Lin

Camp : les Veilleurs (DGFLCPFO)

Fonction : informaticienne

Née à Paris en 1991, parents Vietnamiens naturalisés.

Intéressée par les mathématiques et l'informatique, elle crée par inadvertance un logiciel occulte qui viole les lois de la physique et tue son chien Kiki dans le processus. Cela attire l'attention des Veilleurs qui la recrutent à temps partiel le temps qu'elle finisse ses études. Elle obtient son bac Scientifique en 2008 et poursuit une licence en art qui lui laisse du temps libre pour travailler chez les Veilleurs. My Lin sera l'informaticienne / hackeuse point focal pour l'équipe des PJs.

Proposition d'interprétation et intérêt narratif du personnage :

My Lin est la plus jeune membre des Veilleurs et n'a jamais été sur le terrain. Elle travaille au support informatique et c'est la petite protégée de tout le monde. Il est intéressant de lui donner un caractère très jovial et naïf pour contraster d'une part avec la morosité ambiante chez les Veilleurs, et d'autre part avec ses talents exceptionnels en informatique.

Brigitte Villani

Camp : les Veilleurs (DGFLCPFO)

Fonction : cheffe des Veilleurs

Née à Brive-La-Gaillarde en 1975, parents Français militaires

De formation militaire dans la plus pure tradition parentale, Brigitte intègre en 1995 le treizième régiment de Dragons parachutistes, armée de Terre. Elle est recrutée par les Veilleurs après un incident occulte dans son unité, ayant laissé de nombreux morts et traumatisés. Brigitte décida de ce moment charnière (et charnier) pour lutter contre l'occulte et protéger les civils au niveau national. Brigitte fut d'abord membre de la BMS de 2001 à 2006, avant de devenir cheffe des Veilleurs en 2006.

Proposition d'interprétation et intérêt narratif du personnage :

Étant la cheffe, Brigitte doit se montrer froide et ferme. C'est un soldat de profession qui donne des ordres et qui ne fait pas de compromis. Son autorité au sein des Veilleurs doit être absolue. Pour la rendre plus humaine, vous pouvez lui ajouter une addiction au café, des sautes d'humeur face à des ennuis bureaucratiques, et la faire venir aux pauses cafés pour poser maladroitement des questions sur l'état de ses hommes. Au fond, c'est un humain comme un autre qui se cache derrière sa fonction en paraissant froide et distante, il sera donc difficile de l'approcher mais pas impossible, et cela pourrait ajouter du jeu, si l'aspect relationnel est quelque chose que vous souhaitez pousser dans cette campagne.

Dominique Faure

Camp : les Veilleurs (DGFLCPFO)

Fonction : chef du service Scientifique

Né à Paris en 1959, parents Français

Obtient son bac S en 1977 et poursuit sur de grandes études dans le domaine scientifique, et plus particulièrement celui de la mécanique quantique pour lequel il obtient son doctorat encadré par le célèbre Alain ASPECT (note : Alain ASPECT, qui recevra en 2023 le prix nobel pour ses travaux).

Il intègre les Veilleurs après une découverte en mécanique quantique qui permet des communications à distance, mais qui requièrent de tuer des animaux (des détails sur cette technologie sont fournis dans le document "Possibilités des PJs"). Il intègre alors les Veilleurs pour continuer à pousser cette technologie en compagnie du service informatique, avant de devenir chef du nouveau service Scientifique tout récemment. Il

est missionné pour trouver une équipe mixte (scientifiques, agents de terrain, ...) capable d'opérer en autonomie dans toute la France à la recherche de secrets occultes.

Dominique est marié et père de deux adolescents, un gars et une fille.

Proposition d'interprétation et intérêt narratif du personnage :

Dominique est un scientifique dans l'âme, qui aura pour rôle HRP principal d'aiguiller vos Joueuses pour qu'elles se posent les bonnes questions sur ce qu'elles ont trouvé en mission, et notamment le lien que cela pourrait avoir avec de précédentes missions. C'est un chef sans en être un, il n'a jamais été chef et n'a pas cette fibre dans le sang. Il tentera d'être proche de ses équipes, mais sans trop savoir s'y prendre. Pour le rendre plus humain, vous pouvez jouer Dominique comme étant peu à l'aise avec les nouvelles technologies, ce qui apporte du contraste par rapport à ses vastes connaissances.

Isabelle Delpierre

Camp : les Veilleurs (DGFLCPFO)

Fonction : cheffe du service Support

Née à Paris en 1958, parents Français

Obtient son bac L en 1976, avant de devenir RH à Thales puis de changer brutalement de carrière pour faire de l'humanitaire en Afrique. Une rencontre occulte au Bénin en 1987 la laissera profondément marquée, et provoquera en elle une haine féroce envers toutes sortes de félins. Cette personne très organisée intègre tout d'abord le service Support des Veilleurs en 1988 après un an de thérapie, puis devient cheffe du service Support en 1993 notamment grâce à ses capacités organisationnelles et humaines.

Proposition d'interprétation et intérêt narratif du personnage :

Isabelle est impressionnante en soft-skills, c'est une fine manipulatrice qui comprend les comportements humains et parvient toujours à arriver à ses fins dans ce domaine là. Elle sait détendre l'atmosphère, accueillir, rassurer et se montrer ferme quand il le faut. Elle est naturellement douée pour interroger les gens sans qu'ils s'en aperçoivent. Elle grondera les PJs telle une maman mécontente lorsque ces dernières laisseront trop de traces derrière elles en mission, expliquant à chaque fois l'importance du secret, etc...

Serge Délia

Camp : les Veilleurs (DGFLCPFO)

Fonction : membre de la BMS

Né à Toulouse en 1956, parents italiens naturalisés.

Serge est un ancien fils de paysans italiens naturalisés français après la seconde guerre mondiale. Fervent patriote de ce pays qui a accueilli sa famille, il s'engage dans l'armée à son plus jeune âge. En 1991, suite à un incident occulte en Irak pendant la guerre du Golfe, il est rapatrié en France avec son unité (ce qu'il en reste). Il intègre rapidement les Veilleurs grâce à son expérience militaire et sa robustesse (physique et mentale). Survivaliste dans l'âme, il est aujourd'hui papa ours avec sa fille unique.

Proposition d'interprétation et intérêt narratif du personnage :

Serge est un vieux de la veille chez les Veilleurs, il a le rôle du patriote paternaliste bon vivant qui mange des entrecôtes le samedi. Sans forcément être de bon conseil, il donnera son avis sans qu'on lui demande, mais ne se montrera jamais insistant. Il a tendance à proposer des cigares qu'il fume dans la salle café assez rarement : une fois par trimestre pour marquer le coup, et la hiérarchie lui passe car ça rapproche les équipes. Serge se démarque d'autres membres de la BMS par son goût de la vie, que les cicatrices n'auront pas réussi à lui enlever. Il incarne donc l'espoir que l'on puisse bien vieillir chez les Veilleurs.

Duma Doukouré

Camp : les Veilleurs (DGFLCPFO)

Fonction : chef de la BMS

Né à Dakar en 1970, parents franco-sénégalais

D'abord porté par des études littéraires, Duma possède un parcours classifié de 1988 à 2000, après quoi il intègre la BMS avant d'en devenir le chef en 2005.

Proposition d'interprétation et intérêt narratif du personnage :

Duma est assez froid, comme Brigitte, mais pour sa part il s'agit de son tempérament naturel depuis *incident classifié*. Expert en armement, il pourra donner des conseils aux Joueuses sur la façon d'appréhender une rencontre en minimisant les risques, et en rappelant qu'au sein des Veilleurs, la priorité est donnée au secret de l'occulte AVANT les vies humaines. Pour sa part, Duma a la fâcheuse tendance d'attirer les emmerdes en mission, si bien qu'on a jugé bon en 2005 de le mettre à un poste où il n'aurait plus besoin de partir en mission.

Martin

Camp : les Veilleurs (DGFLCPFO)

Fonction : chef du service informatique

Cet homme au passé complètement classifié avant 2002 est l'actuel chef du service Informatique. Son passé sera révélé lors du scénario 9 "Le hic entropique du lycanthrope", mais ce qu'il vous faut savoir, c'est que c'est un bon gars pas très bavard, et qu'**il a 50% de chance d'éternuer quand il entre dans une nouvelle pièce**. Ce dernier point est crucial à jouer dans les premiers scénarios.

Proposition d'interprétation et intérêt narratif du personnage :

Personnage discret qui interviendra peu dans la campagne, son étrangeté provoquera sans doute un malaise chez les Joueuses. Il est obéissant envers Brigitte et fidèle à la patrie. Il donne beaucoup de libertés à ceux qui travaillent au service Informatique.

Oscar Renaud

Camp : les Veilleurs (DGFLCPFO)

Fonction : archiviste (service Support)

Né à Paris en 1935

Cet ancien agriculteur de père en fils s'est reconverti chez les Veilleurs en 1960 suite à une aventure occulte en Algérie pendant son service militaire, qu'il avait retardé au maximum dans l'espoir d'éviter l'engagement pendant la guerre (autrefois appelée "les événements"). Membre des Veilleurs depuis lors, après un court passage chez la BMS il devient l'archiviste officiel. Il est aujourd'hui arrêté pour cause de cancer.

Proposition d'interprétation générique et intérêt narratif du personnage :

Ce personnage ne sera pas présent lors du scénario 1 mais en raison d'une rémission inattendue (les voies de Gaïa peut être), il retrouvera la forme et reviendra à son rôle d'archiviste. C'est un vieux radoteur qui aime parler de l'ancienne époque où les choses étaient plus lentes, car aujourd'hui tout est trop rapide, à commencer par ses petits enfants dont il est complètement gâteux.

Alliés de circonstance

André Foreman

Psychiatre de profession et historien de l'ésotérisme à ses heures perdues. Il a un bon fond et ne fera jamais du mal à quelqu'un volontairement, cependant il est prêt à faire des expérimentations sur des humains s' il pense que cela peut aider l'humanité. C'est un gnostique qui veut élever l'humanité à un niveau de compréhension plus élevé.

Par sa propre intelligence et ses compétences en ésotérisme, il est parvenu à mettre au point deux rituels, l'un pour faire venir durablement des choses en Outreterre, l'autre pour récupérer de l'eau de Léthée depuis l'Outreterre vers la Terre.

Caractère : calme, savant, volonté forte

Démon d'André

Il s'agit d'un démon mineur prisonnier du monde des enfers, qui aura su trouver l'opportunité de posséder le corps du psychiatre lorsque celui-ci s'est aventuré trop loin dans le monde des enfers. Ce démon n'a pas d'histoire, mais des traits communs à tous les démons (avarice, luxure, etc...).

Il cherche à réaliser un rituel pour faire venir des amis à lui dans ce monde, mais ce qu'il veut véritablement, c'est profiter des plaisirs de ce monde. Un contrat aura pu être passé avec lui lors du scénario 02, afin qu'il continue d'utiliser le corps d'André Foreman pour s'adonner à ses plaisirs.

Camp de Gaïa

Shudcf'a Wgah'chthon

Shudcf'a Wgah'chthon (prononcé Choukfa vgaktonne, ou juste Chou) est un Golem, Gardien protecteur de Gaïa, l'arbre de Vie.

Apparence : robot d'inspiration Baymax, il est censé inspirer confiance

Langage : Shu fera des phrases les plus courtes possibles, allant droit au but, ce qui peut le faire paraître comme simplet

Oggog

Oggog est un Golem, Gardien protecteur de Gaïa, l'arbre de Vie.

Apparence : robot végétal à l'allure menaçante, il est équipé de canons laser à la place des bras.

Langage : il a un discours beaucoup plus soutenu que Chou.

N'mnomtlagIn

(récompense de mission)

Chat malin qui sert de Totem pour les Abeilles. Capable de se téléporter, de détecter des portails, de servir de réservoir magique pour les sorts des PJs, cet allié saura se montrer fort utile.

Camp de Lucifer

Lucifer / Samael / Akemi

Background

Akemi est un ancien médecin ayant travaillé avec les nazis pendant la seconde guerre mondiale, avant de se rappeler qu'il était Lucifer, l'un des Faiseurs originels. Se référer à la Genèse du document L'univers de Gaïa.

Akemi signifie "Beauté de l'aube".

Il dirige officiellement une compagnie de Trading au Japon. Officieusement, il est le chef d'un clan d'assassin (les Dragons, ou les Tisseurs ?). Il les utilise dans l'Ombre pour assassiner des opposants en cas de besoin, mais il aime tout simplement les voir "jouer" entre ses mains, faire des choses au nom de leur religion (préceptes de l'équilibre par le Chaos, connaissances en ésotérisme japonais).

Il est très difficile à stresser ou énerver, il est détaché des choses, pour lui les humains sont des mammifères. Il s'est bâti un empire qu'il apprécie et proposera son aide en échange de service aux PJs, si ceux-ci savent se rendre utile. Il pourra aussi proposer son aide aux PJs lorsque ceux-ci souhaitent lutter contre l'arrivée d'un Ancien, ou s'il découvre que Sakiko (Lilith) fait des bêtises.

Pour lui le bâton est encore sagement dans l'arbre de Connaissance, son ancien arbre. Il ne sait pas que Nyarlathotep habite désormais dans le Monde des Rêves (ancien Eden), ce dernier s'en étant bien caché.

Si les PJs lui parlent du bâton et du serpent, il cherchera à en savoir plus et expliquera au PJ la surface de la vérité, qu'il avait mis le bâton en sécurité dans un autre monde pour éviter que les humains ne fassent joujou avec. Il conseillera alors aux PJs de détruire le bâton au niveau de l'arbre de Gaïa pour éviter tout problème, ou de le lui remettre.

Traits physiques et mentaux

Homme très âgé, sans doute la personne en vie avec le plus de connaissances. Son QI reste celui d'un humain très intelligent, mais il n'est pas non plus le génie ultime. Il est en fauteuil roulant, très malade, il ne lui reste plus beaucoup de temps.

Attitude

Respectueuse si les PJs ont résolu l'énigme du Huitième Oeil pour le rencontrer, neutre sinon. Il ne se laisse pas marcher dessus, garde son calme en toute circonstance. Il n'a pas l'air très intéressé par la fin du monde.

Lucifer ne proposera pas aux Abeilles de quitter les Veilleurs pour le rejoindre, il préviendra même les Abeilles que la Corruption principale devrait se manifester en France, étant donné que cette génération d'Abeille est purement française.

Pour les scénarios futurs, les PJs gagnent la possibilité d'appeler Lucifer pour lui poser des questions, auquel Lucifer se réserve le droit de répondre. Il pourra notamment donner son opinion sur les hommes-serpents et les Protoss, et sur l'historique de ces races lors de cet âge

Connaissances

Informations livrables facilement par Lucifer, à condition qu'on lui pose la question et sous réserve d'avoir résolu l'énigme du Huitième Oeil :

- le lien entre le Huitième Oeil et les sceaux de Cthulhu
- son véritable nom est Lucifer, il a vécu des siècles et des siècles, aidant les Abeilles à de nombreuses reprises

Ce que Lucifer évitera de dire pour garder un certain levier sur les PJs (et garder quelques secrets dans cette campagne) :

- Lucifer ne parlera pas de ses actes lors des âges passés
- Lucifer n'expliquera pas qui il est vraiment (un Faiseur banni)
- Lucifer ne dira pas facilement qu'il est le créateur du bâton, sauf si les PJs lui parlent du serpent dans l'arbre de Connaissance
- Lucifer n'expliquera pas que Gaïa peut reset le monde en cas d'apparition de Baal, Azathoth ou Cthulhu
- le lien entre le tarot et lui, pourquoi il s'en sert pour retrouver la mémoire → cette information pourra être donnée une fois que le tarot lui aura été rendu
- Lucifer ne parlera pas des quatre artéfacts et de la relation entre le tarot et ces quatre artéfacts

Réaction spéciale

Si Akemi comprend qu'un serpent gigantesque est présent dans le monde des rêves, alors ça lui fera un grand choc, et changera ses plans. Il comprendra que son frère, Nyarlathotep, s'est caché de lui pendant tous ces siècles, gardant l'arbre de la Connaissance. Ou pire, ayant été banni d'Agartha. Mais pourquoi ? Voilà un mystère que Lucifer tentera de résoudre. Il cherchera alors activement à réorienter les PJs sur la piste de Nyarlathotep (dans un prochain scénario).

Gong Yoo, le réceptacle

(en référence au nom d'acteur), Koréen venu au Japon suite à son recrutement dans la branche coréenne des Dragons. Loyauté sans faille envers Akemi, qu'il considère comme un Dieu vivant. Adeptes de la puissance et de la vérité, ne ment pas, ne supporte pas la faiblesse.