

L'Appel de Gaïa

Bien débiter

Bonjour à toi Meneur, toi qui t'engage dans cette aventure qu'est l'Appel de Gaïa.

Tu trouveras dans ce document quelques conseils pour mettre en place la campagne et pour t'aider à ce qu'elle se passe bien. Libre à toi de piocher à loisir dans ces conseils et d'ignorer ceux qui ne te plaisent pas.

Types de personnages

La campagne est axée sur l'organisation des Veilleurs, une organisation étatique française secrète, ce qui implique forcément certaines choses au niveau des personnages. Il est conseillé d'autoriser uniquement des profils français ou bi-nationaux. De même, ces profils ne devraient pas être farouchement anti-système, ou criminels. L'Appel de Gaïa est plutôt fait pour des PJs Français Loyal Bon, qui ont une forte raison de travailler chez les Veilleurs. Si vos Joueuses veulent jouer des Chaotiques Mauvais ce n'est sans doute pas la bonne campagne pour elles, en tout cas elle n'a pas été conçue en ce sens.

Accroches des PJs pour la Campagne

Pour obtenir une meilleure adhérence des Joueuses à la Campagne, il est souvent opportun de relier leurs backgrounds à l'intrigue. Voici quelques propositions d'accroches pour tes Joueuses :

1. L'un des personnages est un ancien militaire ayant vu l'indicible dans une mission au Mali, il se souvient difficilement de créatures bipèdes très rapides et très résistantes, agissant la nuit → le personnage a vu des goules, créatures de Nyarlathotep, humains le jour, qui agissent de nuit car elles supportent difficilement la chaleur.
2. L'un des personnages est un ancien membre d'un sous marin français, envoyé en plongeur pour analyser une épave, il a vu son collègue devenir fou et de grandes traces de griffes sur l'épave → le personnage a fait une rencontre distante (heureusement) avec l'un des gardiens des sceaux de Cthulhu, ces gardiens sont des créatures marines dangereuses mises en place pour

empêcher les imprudents ou les mal intentionnés de détruire les sceaux de Cthulhu

3. L'un des personnages a croisé la route du Lycan, et ça s'est mal passé (perte d'un membre de la famille, de l'être cher, ...) → le Lycan est naturellement attiré par les abeilles mais attention, toutes ses blessures sont mortelles, et seule une abeille douée pour le soin aurait pu ne pas succomber à ses blessures
4. L'un des personnages était présent lors de la guerre des gangs dans Paris, opposant la secte de Cthulhu à celle de Nyarlathotep, et a vu des goules qui semblaient paralyser les gens sans les toucher.
5. L'un des personnages possède certaines connaissances ésotériques, sans que cela ne l'ai jamais mené vers de la vraie magie, mais il a pu traîner dans quelques groupes occultes, notamment Prométhée à ses débuts
6. L'un des personnages a reçu un entraînement à la magie par un maître spirituel, ce don est issu des pouvoirs de Nyarlathotep : plus le PJ évoluera dans son don, plus son esprit se retrouvera englué par les songes de Nyarlathotep
7. L'un des personnages est associé aux événements du scénario Pulsions de Tales of Pi (policier, ...)
8. L'un des personnages a pu vivre une expérience en Amazonie, incluant des hommes-serpents et une expédition disparue. Tout ceci doit rester assez vague et incertain, le personnage doit douter de ce qu'il a vu.
9. L'un des personnages a vécu une situation critique n'impliquant pas l'occulte, et une émanation de ses capacités l'a aidé sans qu'il comprenne bien ce qu'il s'est passé
10. **Race exotique** : l'un des personnages est en réalité un Protoss retrouvé congelé dans la glace de Vostock, sans aucune mémoire et avec des capacités magiques innées de Protoss (illusion, télékinésie, télépathie, manipulation de la roche et de la glace). Le Protoss a été étudié des années durant par les Veilleurs et s'est montré suffisamment volontaire pour aider la France que ces derniers ont accepté de lui laisser sa chance en mission.
11. **Race exotique** : l'un des personnages est en réalité un homme-serpent retrouvé à moitié mort en Guyanne française, sans aucune mémoire et avec des capacités magiques innées d'hommes serpents (transformation, contrôle mental). L'homme serpent parle Français et s'est montré très coopératif. Bien qu'il soit surveillé de près par les Veilleurs, ceux ci ont accepté de lui laisser sa chance en mission.

Jouer une campagne longue

Plus le temps passe et plus il est difficile d'organiser des parties récurrentes avec une même équipe : la vie évolue, le travail est prenant, la vie de famille, etc...

Quelques astuces existent pour avoir une campagne au long cours !

Première astuce : avoir plus de Joueuses que de places disponibles à la table, et ne prendre que les Joueuses disponibles pour le jour qui vous arrange vous Meneur. De cette façon, vous pourrez faire avancer la Campagne à votre rythme et vous aurez moins de prise de tête à trouver une date. La contrepartie c'est que toutes vos Joueuses ne feront pas tous les scénarios → à vous et à vos Joueuses de voir si cette option convient. Bien sûr, si cette option est choisie, vos Joueuses devront faire de bons résumés de partie pour les absentes.

Deuxième astuce : l'artéfact magique pour rejouer une mission.

Puisque vous jouez dans un univers avec de la magie, pourquoi ne pas imaginer que les Veilleurs possèdent un artéfact qu'ils ne comprennent pas trop, mais qui permet de rêver une version de la réalité passée, un passé relié à un objet très particulier, et qui se déroulera différemment selon les rêveurs ?

Exemple : Vous avez 10 Joueuses à votre table et vous en faites jouer 5 pour le scénario 1 : "Sombres songes à Aurigny". A la fin de leur mission, les personnages ramènent un bâton magique chez les Veilleurs. Ces derniers décident de s'assurer qu'aucune information importante n'a été ratée par l'équipe, et utilise donc "l'artéfact" pour faire revivre par la pensée les événements du scénario par les 5 autres Joueuses. Ces 5 Joueuses se retrouveront alors à faire le scénario 1 comme si elles y étaient, et à la fin du scénario elles sortiront du rêve magique, sans blessures et sans objets gagnés, mais avec des connaissances importantes qu'aurait pu rater la première équipe. Bien sûr, quand elles jouent le scénario, les Joueuses peuvent être au courant que les personnages sont dans l'artéfact, mais les personnages eux ne seront pas au courant. La magie de l'artéfact fait oublier qu'on est dans un rêve, comme dans un rêve standard.

La touche bonus pour l'utilisation de cet artéfact, c'est de ne pas dire aux deux équipes de Joueuses laquelle est dans l'artéfact et laquelle est dans la réalité, afin de vous permettre de choisir la résolution de scénario qui vous arrange le plus pour la Campagne. Par exemple, si une équipe bloque complètement ou se fait complètement annihiler, vous pourrez décréter que l'équipe était en train de rêver le scénario via l'artéfact.

Cette technique de l'artéfact avait plutôt bien fonctionné lors de la beta test de la campagne, et m'avait permis de jongler avec un groupe de gens important sans trop batailler sur les dates. Évidemment, cette méthode vous fera jouer deux fois le même scénario, donc augmentera votre charge de Meneur.

Faire une séance 0

Le concept de séance 0 est apparu il y a quelques années, il est lié au concept de contrat social autour de la table, pour définir de quoi le jeu sera fait, et de quoi il ne sera pas fait.

Plutôt que d'en faire des pages, je me permets de vous rediriger vers une vidéo de Coup Critique : [▶ ASTUCE JDR | La session 0 pour une partie de jeu de rôle](#)

En résumé :

- permettre à tout le monde de faire connaissance
- définir le rythme de partie (fréquence, durée, lieu, organisation basique de qui ramène quoi, ...)
- définir aux Joueuses le style de la campagne et le style de personnages qu'elles incarneront
- donner aux Joueuses les règles du jeu
- définir les sujets qui ne doivent pas être abordés (concept de sécurité émotionnelle, pour cela vous pouvez vous aider de la fiche créée par le Scénarurgien à cet effet ici :

[▶ Feuille de Route Informatrice de Contenu, un outil de Sécurité Émotionnelle ...](#)

Faire une session 1

Avant d'entamer les hostilités avec le scénario 1 : "Sombre Songes à Aurigny", il est conseillé de faire une petite séance dédiée à l'arrivée au sein des Veilleurs. Vous trouverez le powerpoint officiel de présentation des Veilleurs dans le dossier du scénario 1.

Un document bonus au scénario 1 vous aidera à mettre en scène la première arrivée des PJs à la Laverie.