

L'Appel de Gaïa

L'Opposition

Ce document sera rempli petit à petit au fur et à mesure de la campagne.

Cauchemar

Ces créatures se renforcent avec l'approche de la Nouvelle Lune d'une part, et avec l'énergie absorbée d'autre part. Depuis le début du Serpentaire, elles se rapprochent de leur victime lors de la paralysie du sommeil. Elles sont grandes, sombres, avec des yeux rouges, une odeur nauséabonde d'œuf pourri, des ailes et des cornes. Elles empêchent leur victime de respirer lorsqu'elles commencent à s'approcher suffisamment.

La nuit de la nouvelle Lune, toutes les victimes se retrouvent téléportées mentalement dans le Royaume des Rêves, l'ancien Eden. Les Cauchemars se mettent sur leurs victimes pour absorber leur âme via un mauvais rêve qui les tue. Lorsqu'un Cauchemar parvient à tuer un individu, il peut prendre une forme tangible dans le monde réel, ce qui le rend également vulnérable (et aussi très dangereux).

Caractéristiques d'un Cauchemar

Vie : 50

Attaque : +3 pour Toucher, dégâts perce-armure (aspect intangible)

Capacités :

- les dégâts des armes à feu sont divisés par 2 contre cette créature
- peur : attaque mentale faisant fuir la cible pendant un tour (jet de Mental DIFF 15, à faire chaque tour, une réussite immunise pour 24h contre ces créatures)

Faiblesses :

- lumière du jour : la lumière détruit la créature
- créature lente : se déplace à la moitié de la vitesse d'un PJ

Démon

Le premier démon rencontré est celui ayant pris possession d'une partie de l'esprit du professeur André dans le scénario 02. Un second démon est rencontré lors du scénario 05.

Vie : 80

Attaque : +0 à +4 pour Toucher (selon l'équipe en face)

Capacités :

- Note : certaines capacités démoniaques ont besoin d'énergie pour fonctionner, et récupèrent cette énergie de la chaleur ambiante, ce qui peut refroidir l'atmosphère environnante. La technique "retour énergétique" est la seule capacité à faire l'inverse, restituant beaucoup d'énergie démoniaque à l'atmosphère ambiante et réchauffant cette dernière.
- **Force exceptionnelle**, Berathor est naturellement très puissant et peut soulever et lancer des objets lourds
- **Peau dure** (possède une résistance naturelle, -2 à toutes les sources de dégâts)
- **Sacrifice énergétique**, permet d'enlever une condition néfaste (type paralysie, blessure) (3 par jours). Cette technique refroidit l'atmosphère de 2°C.
- **Retour énergétique**, permet d'infliger ce qu'il a enlevé en condition à quelqu'un d'autre. Cette technique réchauffe l'atmosphère de 2°C.
- **Lecture des souffrances**, au prix d'une action, peut lire les souffrances profondes des gens afin de s'en servir contre eux. Cette technique refroidit l'atmosphère de 1°C.
- **Régénération démoniaque** (peut régénérer toutes ses blessures, même à l'agonie) (1 fois par jour). L'utilisation de cette capacité révèle sa vraie forme, ce qui permet immédiatement à Belzebuth de le détecter. Cette technique refroidit l'atmosphère de 5°C.

Faiblesses :

- Chaque capacité a 20% de chance de faire détecter Berathor par Belzebuth
- **Entraînement au combat inexistant** : Berathor ne sait en réalité pas se battre, et compte sur ses capacités démoniaques pour s'en sortir, ce qui l'embête énormément car cela risque d'appeler son Seigneur et Maître.

Allergie au sacré : un homme de foi brandissant un objet de foi peut provoquer des lésions sur la peau de la cible, qui se met à fumer par ses lésions. La perte de points de vie est non réductible et à l'appréciation du Meneur selon la qualité de la scène.

Gardien

Ce dernier fait 2.5 mètres de haut et quasiment autant de large. Il possède de nombreux appendices (tentacules, bouches). Ce monstre est une créature de Nyarlathotep, rencontrée pour la première fois lors du scénario 04 : Au Nord, c'était les... courons !!!

Caractéristiques du gardien

Vie : 100

Attaque : +3 pour Toucher (5 mètres de portée)

Capacités :

- Nôm nôm : au corps à corps uniquement, peut remplacer une attaque classique par une tentative d'emprisonnement sous une tentacule (+0 pour Toucher). Si cette attaque réussit, la cible est entravée et doit faire un jet de Dextérité Diff 12 pour s'en sortir à son tour. Sinon, au prochain tour de la créature, elle avalera sa cible qui subira 3 dégâts acides chaque tour.
- Fondu : la créature peut se déplacer dans la roche
- Reflux gastriques : dès que la créature est blessée au ventre, la blessure émet des jets acides infligeant 3 dégâts aux cibles proches

Faiblesses :

- créature lente : se déplace à la moitié de la vitesse d'un PJ