

L'Appel de Gaïa

Secrets pour Meneur

Bonjour et bienvenue. Ce document retrace l'ensemble des secrets de la campagne "L'Appel de Gaïa" et ne devrait être mis entre les mains que du Meneur.

Résumé de la campagne

Pour l'écrire très simplement, des Dieux anciens cherchent à se réveiller pour gouverner ou détruire le monde. Les Joueuses incarneront une force d'opposition aidée d'une entité créatrice, Gaïa, qui tirera les fils discrètement pour amener les Joueuses à sauver le monde des Dieux anciens.

Pour cette première campagne, les Joueuses seront membres d'une organisation de lutte contre la propagation de l'occulte, une organisation française secrète.

Au travers des mois, les Joueuses partiront dans divers missions et en apprendront beaucoup sur les secrets de l'Univers.

Bien que la campagne propose une fin permettant de mettre un terme aux agissements d'un des Dieux anciens, rien n'empêchera les Meneurs aguerris de continuer sur d'autres campagnes par la suite.

Genèse

La Guerre des Faiseurs

Il y a bien longtemps, les Faiseurs ont créé l'Univers. Ils l'ont peuplé sur une seule planète, la Terre, et y ont fait évoluer la vie telle une expérience de laboratoire.

Cette première expérience s'appelle le Premier Âge. Il s'agit d'un âge arcanique où la magie est fortement présente et utilisée par les créations des Faiseurs, une sorte d'âge

paradisique où la création des Faiseurs et ces derniers pouvaient vivre en harmonie. Imaginez un monde semblable à celui de la Grèce antique où les mortels étaient aptes à faire de la magie et à parler aux Dieux de l'Olympe, qui descendaient régulièrement sur Terre pour vérifier l'état de leur création.

Après des millénaires de paix et d'évolution dans l'expérience, une terrible guerre opposa les Faiseurs, pour savoir si on devait laisser l'Homme se gouverner seul ou pas. Cette guerre s'est conclue par la victoire des Faiseurs prônant le libre arbitre, qui ont emprisonné les opposants dans divers dimensions/endroits. Les Faiseurs vaincus ont été plongés dans une sorte de sommeil éternel, et cherchent à se réveiller pour se venger. Ils sont trois : Azathoth, Cthulhu et Baal.

Origine de la guerre :

Lors du premier âge, il y avait deux pommiers. L'arbre de vie et l'arbre de la connaissance. Chacun de ces arbres était gardé par un Faiseur de bas rang, l'un par Nyarlathotep (gardien de l'arbre de vie), l'autre par Lucifer (gardien de l'arbre de connaissance). Les hommes n'avaient que le droit de manger les pommes de l'arbre de vie.

Nyarla voulait libérer l'Homme de l'emprise des Faiseurs. Pour ce faire, il vola une pomme à Lucifer pour la donner à Lilith, une simple mortelle, qui la mangea et s'extirpa ainsi de sa condition d'humaine, pour se rapprocher de la condition de Faiseuse.

Ce fut le déclenchement d'une guerre entre Faiseurs, Nyarla d'un côté, Lucifer de l'autre, en tant que simples soldats. Pendant cette guerre, Lucifer tomba amoureux de Lilith et révisa partiellement son jugement sur l'Homme, et surtout rendit les armes avant la fin de la guerre, ne pouvant aller plus loin après l'amour qu'il éprouvait pour Lilith. Nyarla continua le combat et le camp du libre arbitre gagna, imposant un lourd tribut aux perdants.

Les instances dirigeantes chez les Faiseurs perdants (Azathoth, Cthulhu, Baal) ont été bannis et endormis dans des mondes parallèles, tandis que Lucifer a eu un traitement de faveur et s'est simplement retrouvé banni sans ses pouvoirs sur Terre. Nyarlathotep est resté quant à lui le gardien de l'arbre de vie.

Gaïa

Les Faiseurs ayant gagné la guerre se sont peu à peu désintéressés de leur création et vagabondent depuis lors dans des plans immatériels, des univers parallèles. Avant de partir, ils ont confié à l'une de leur création, Gaïa, la protection de leur monde. Gaïa a pour mission de protéger la Réalité conçue par les Faiseurs.

Cette réalité est un algorithme poussé qui n'accepte pas de grosses anomalies, et l'éveil/la venue sur Terre des Faiseurs vaincus est justement une grosse anomalie. Gaïa, en voyant le danger arriver, décide volontairement d'introduire de petites anomalies dans la réalité : ses Abeilles. Des hommes et des femmes aux pouvoirs exceptionnels, dont elle ne peut enlever le libre arbitre, et qu'elle pousse secrètement à lutter contre l'éveil des Faiseurs. Si jamais la mission des Abeilles venait à rater, et que les Faiseurs venaient à s'éveiller, alors Gaïa n'aurait d'autre choix que d'effacer la réalité telle qu'on la connaît, de réinitialiser tous les paramètres du vivant, d'intégrer un peu d'aléatoire sur tout ça, et de lancer un nouvel âge. Chaque planète Terre issue d'un âge est archivée et reste accessible.

La fin du Premier Âge

Suite à la fin de la Guerre, ce premier monde a été détruit afin de permettre une réinitialisation des paramètres du vivant permettant de prendre en compte l'endormissement des Vaincus. Ce premier monde est aujourd'hui le monde des rêves, dans lequel se trouve Nyarlathotep, et accessible via la porte de Bois de l'Outreterre. Des explications sur cette situation seront fournies par la suite.

Deuxième âge

Les paramètres de création pour cet âge ont créé une époque marquée par la magie arcanique et le bio-engineering. Les principaux instigateurs de la destruction de cet âge sont les suppôts de Baal, enfermés avec ce dernier dans un plan démoniaque. Leur objectif était de corrompre les humains en leur promettant pouvoir et richesse, afin que ces derniers les fassent venir petit à petit sur Terre. Au fil des siècles, les émissaires démoniaques ont pu créer de nouvelles religions, copuler avec les humains pour créer une race mixte, etc...

Jusqu'au jour où la puissance du camp démoniaque sur Terre fut suffisante pour réveiller et faire venir Baal en personne, ce qui a immédiatement forcé Gaïa à reset la simulation.

Aujourd'hui, ce monde est archivé et accessible depuis l'Outreterre, il est l'actuelle demeure des démons, accessible depuis la porte d'Ivoire.

Lucifer n'a joué aucun rôle majeur dans cet âge.

Suite à ce premier échec, Gaïa a pris la décision de créer des anomalies en cours de simulation pour empêcher le réveil des Dormeurs lors des prochains âges.

Troisième âge

Les paramètres de création pour cet âge ont créé une époque marquée par une magie innée et sauvage, qui ne s'apprend pas dans les livres. C'est un âge avec de multiples

créatures magiques puissantes (dragons, fées, ...). Imaginez votre setup classique d'aventure héroïc fantasy dans un monde médiéval fantastique.

Lucifer et Lilith sont voués à exister et à renaître à chaque mort. Suite à la destruction du deuxième âge, ils sont réapparus lors du troisième âge, et cherchent à en prendre le contrôle. N'ayant qu'une faible puissance par eux-mêmes, ils vont mettre en place un plan en deux étapes pour devenir maîtres du monde :

- récupérer les ailes de Lucifer, symbole de sa puissance
- faire un rituel d'asservissement d'Azathoth, le Faiseur Endormi, afin de canaliser sa puissance infinie pour dominer l'humanité

Nyarlathep, gardien de l'arbre de vie et donc de Gaïa, a cherché à s'interposer au plan de Lucifer en guidant les Abeilles pour qu'elles empêchent le plan. Malheureusement, le rituel a eu lieu, il a réussi, Azathoth est donc apparu sur Terre. Lucifer n'a pas pu profiter de son pouvoir, puisque Gaïa a immédiatement reset la simulation. Pendant le millième de seconde où Azathoth est arrivé, il a perverti Nyarlathep pour en faire son esclave.

A la fin de cet âge, Lucifer a enfin compris que la venue d'un Faiseur Vaincu provoquerait systématiquement l'arrêt de la simulation. Son pouvoir lui a été repris par Gaïa.

Nyarlathep, devenu esclave d'Azathoth, a été banni dans le monde des rêves par Gaïa, qui se retrouve sans Gardien en dehors des Abeilles.

Quatrième âge

L'âge actuel qu'il faudra protéger dans cette campagne. Les paramètres de création pour cet âge ont créé une époque marquée par l'absence de magie, mais poussée en possibilités technologiques. Gaïa a cherché à diminuer les possibilités magiques pour éviter les invocations de Faiseur Vaincus, qui ont été les responsables des resets des âges 2 et 3.

Afin de diminuer drastiquement la magie en ce monde, Gaïa a déplacé l'arbre de la connaissance depuis l'Eden jusque dans le monde des rêves, afin de couper les liens au maximum avec la magie.

Dans un même temps, Gaïa a exilé Nyarlathep dans le monde des rêves. C'est une erreur de sa part, puisque Nyarlathep va utiliser l'arbre de connaissance pour pervertir la magie des Hommes. Gaïa n'est qu'une sorte de programme non omniscient après tout.

Au cours du 4ème âge, l'âge actuel, les Dormeurs ont failli s'éveiller à plusieurs reprises. Une fois à cause des Hommes Poissons (les Protoss), alors esclaves de Cthulhu. Une fois avec les Incas et leur Soleil Noir, une fois avec les Egyptiens et leur Pharaon Noir, et une fois en Transylvanie pendant la période de Vlad l'empaleur. La cinquième fois est pour bientôt, et l'objectif principal de cette campagne est d'empêcher cet éveil.

Voici l'état actuel des plans et des connaissances des grands acteurs de cette époque :

- Lilith cherche à désactiver Gaïa pour l'empêcher de reset la simulation, afin de refaire exactement le même rituel que la dernière fois, sans être gênée cette fois-ci.
- Baal a déjà réuni toutes les conditions pour passer sur Terre, mais son désir étant de contrôler le monde, il attend sagement que Lilith désactive Gaïa pour faire sa grande entrée.
- Cthulhu, télépathe, a compris qu'il devait retarder son ouverture mais aussi celle des Démons et d'Azathoth, pour être le seul en mesure de passer quand Lilith aura ouvert la voie.
- Nyarlathotep, au service d'Azathoth, se fiche de tout ça et veut ouvrir le portail de son maître, ce qui fera disparaître toute vie sur Terre.
- Lucifer veut gouverner le monde par le Capitalisme

Les Faiseurs

Samael (Samuel, Lucifer)

A un rôle dans l'intrigue à partir du scénario 6 ou 7.

Ancien Faiseur déchu d'une partie de ses pouvoirs, il est le seul Faiseur Vaincu à ne pas avoir été endormi. Il erre sur Terre et cherche à en prendre le contrôle par des moyens divers selon les âges et les époques. Au 21ème siècle, il se sert de son savoir sur la technologie, la magie et le fonctionnement de l'humain pour avancer dans ses objectifs. Lors du 3ème âge, il a éveillé Azathoth pour obtenir une puissance plus grande, et cela a mené à l'extinction de l'humanité via Gaïa. Il a compris son erreur et profite donc du 4ème âge pour contrôler les Hommes via la religion et la technologie.

Samael a perdu une grande partie de sa puissance. Cette magie perdue est symbolisée par des ailes dans la mythologie Chrétienne. Au 4ème âge, la récupération de ses ailes n'est plus un objectif pour lui, mais il ne souhaite pas qu'elles tombent entre de mauvaises mains, tout comme les autres artéfacts qu'il a pu créer. Des détails seront donnés sur ces artéfacts dans la partie [Le Tarot Luciférien](#).

Lucifer a permis la création de la plupart des religions, dont il s'est servi pour assouvir l'homme à sa volonté. Lucifer n'est pas au courant de grand chose concernant Nyarlathotep, l'information ayant du mal à circuler sur la planète avant 1900. Il ne sait pas que Nyarla a été banni dans le monde des Rêves, mais il sait que Nyarla ne protège plus l'arbre de vie grâce à ses contacts avec les Abeilles du passé. Ainsi, lorsque Lucifer va reposer l'un de ces artefacts (le caducée) dans le monde des rêves pour éviter que les humains ne fassent trop de dégâts avec, il ne sait pas qu'il a fait une boulette et qu'il a donné à Nyarlathotep l'arme pour revenir. Pour aller dans le monde des rêves, Lucifer doit mourir pour que son esprit aille dans le "purgatoire". Il peut dès lors traverser la porte de Bois pendant la période du Serpente afin de se retrouver dans le monde des rêves.

L'actuel avatar de Lucifer, le Japonais Sakiko Yang, a travaillé pour les Nazis en France pour les aider sur la compréhension du Lycan, lors de la seconde guerre mondiale. Les Nazis avaient pour plan d'utiliser le sang de Lycan pour faire des super soldats. Il est aujourd'hui très âgé et va bientôt se réincarner. Il pourra jouer le rôle de conseiller auprès des PJs, mais ne fera rien gratuitement. Cela tombe bien, il a justement besoin de récupérer quelque chose que les PJs peuvent lui fournir : son tarot.

Lilith (Lucy, Eve)

A un rôle mineur dans l'intrigue de la première campagne.

Lilith est la compagne de Samael, une humaine ayant reçu la pomme de la connaissance par Nyarlathotep, puis qui est tombée amoureuse de Lucifer. Lilith est avide de pouvoir. Lors du deuxième âge, son esprit a été pollué par Baal. Elle n'est donc qu'un pion très puissant dans cet échiquier. En secret de Samael, elle cherche à trouver la clé permettant de désactiver Gaïa. Elle pense ainsi qu'elle pourra réaliser à nouveau le rituel de contrôle d'Azathoth, mais en réalité c'est Baal qui foulera la Terre pour en prendre le contrôle au moment où Lilith aura réussi sa mission de désactivation de Gaïa.

Azathoth

A un rôle mineur dans l'intrigue.

L'ancien roi des Faiseurs, leader de la rébellion, il est le plus puissant mais aussi le plus simple des trois Rêveurs. Il est enfermé dans un univers parallèle qui fait partie intégrante de lui. Son objectif est de "s'éveiller", c'est à dire revenir dans le bon univers, afin de détruire toute forme de vie. Il a réussi lors du 3ème âge et compte le refaire lors de cet âge. Pour faciliter sa mission, il a profité de sa courte libération du 3ème âge pour polluer l'esprit de Nyarlathotep, le gardien de l'arbre de vie, qui a été banni au royaume des rêves par Gaïa, qui se retrouve sans gardien.

Au 4ième âge, la perversion de Nyarlathotep sur l'arbre de la Connaissance (associé à la magie et à la Lune) ont permis de lui donner un ancrage dans la Lune, et c'est via la Lune qu'Azathoth pourra revenir dans notre monde.

Baal

A un rôle mineur dans l'intrigue à partir du scénario 5. Peut aider les PJs auparavant, de manière détournée.

L'objectif de Baal est d'esclavagiser l'homme et de partir en guerre contre l'humanité. Intelligent, Baal a su avant tout le monde que son entrée sur Terre n'aurait pour effet que de reset la simulation, puisque ça lui est arrivé lors du deuxième âge.

Lors du quatrième âge, il a donc cherché à pouvoir revenir sur Terre, et il attend désormais que Lilith désactive Gaïa. Il n'aura pas de réel rôle dans cette première campagne, et sera uniquement aperçu de loin alors qu'il reprendra avec lui un démon récalcitrant qui faisait des bêtises sur Terre.

Cthulhu

A un rôle mineur dans l'intrigue à partir du scénario 6 ou 9. Peut aider les PJs auparavant, de manière détournée.

Rêveur endormi dans une cité profonde de R'lyeh, vestige du premier âge (d'avant la guerre des Faiseurs). Cthulhu envoie des rêves aux humains pour qu'ils assouvissent son grand dessein (ouverture des 8 sceaux le retenant enfermé). Il est le plus intelligent des Rêveurs et sait que s'il sort avant que Lilith ait réalisé son rituel avec la clé de Gaïa, tout ceci n'aura servi à rien. L'intelligence de Cthulhu est telle qu'il peut sentir l'avenir statistiquement, ce qui l'aide grandement dans ses plans. Les abeilles viendront perturber ses statistiques, évidemment. Cthulhu, en parallèle de cela, cherche à refermer le portail de Baal ainsi qu'à retarder Nyarlathotep. A certaines occasions, il pourra ainsi aider les PJs, ce qui sera précisé dans les scénarios concernés.

Nyarlathotep

A un rôle majeur dans l'intrigue, est à l'origine du scénario 0 et de nombreux autres.

Ancien gardien de Gaïa, il a été perverti en tentant d'empêcher l'ouverture du portail au troisième âge. Depuis, il sert Azathoth et a été banni par Gaïa dans le Royaume des Rêves, où il entoure l'arbre des Connaissances et perverti l'accès à la magie.

Peuples et créatures d'intérêt

Hommes serpents

Apparaissent officiellement dans le scénario 8, l'un des PJs pourra être l'un de ces hommes serpents.

Ce peuple est apparu sur Terre au 4ème âge en même temps que l'Homme. Dans les âges passés, ce peuple était systématiquement sous l'égide de Nyarlathotep, ce qui n'a jamais plu à Lucifer qui a toujours gardé rancune contre son frère. Pour cette raison, lors du 4ème âge, Lucifer a manipulé les Abeilles pour qu'elles l'aide à réaliser un rituel d'infertilité sur cette espèce. Cela a eu pour effet de les rendre immortels, car sans la puissance originelle de Lucifer, il fallait contrebalancer le négatif par le positif.

Aujourd'hui la majorité des hommes serpents sont pour Nyarlathotep et cherchent son avènement, afin de briser leur malédiction.

Lycan

Mentionné officiellement dans le scénario 7 et apparaissant dans le scénario 8.

Cette créature de légende a été créée par l'imaginaire collectif de l'humanité, et polluée par la magie de Nyarlathotep. Son objectif est de détruire les Abeilles pour s'accaparer un peu de leur puissance. Il peut déjà se téléporter, se régénérer et tuer à distance. Ce monstre est unique, il peut avoir un lien avec le background d'un PNJ. L'intrigue concernant cette créature sera distillée sur toute la campagne, et cette dernière n'offrira pas forcément de "résolution finale" sur cet arc narratif.

Aujourd'hui, le Lycan est enfermé et torturé par le peuple des Hommes-Serpents afin de servir de source inépuisable de souffrance, cette dernière permettant de donner de l'énergie pour le rituel d'invocation de Nyarlathotep.

Le Lycan est une créature monodimensionnelle mais selon les choix de vos PJs, il peut également avoir pour réceptacle une personne aimée par un PJ (parent, amour, enfant, ...).

Protoss (Hommes poissons)

Apparaissent officiellement dans le scénario 9, l'un des PJs pourra être l'un de ces Protoss.

Lors des âges passés, ce peuple avait tendance à être sous l'égide de Cthulhu et à se faire oblitérer par Lucifer et les Abeilles. Gaïa a cru bon de les placer sur la Lune cette fois-ci, loin des autres peuples, afin de leur donner une chance de survie.

Manque de chance, les Protoss ont fait la rencontre du Dieu Azathoth. Dans leurs tentatives d'échapper à ce Dieu, les promesses de Cthulhu les ont séduit, ils ont été téléportés sur Terre pour aider à l'éveil de Cthulhu, en échange de quoi ce dernier leur offrirait une protection contre Azathoth.

Lucifer et les Abeilles ont déjà combattu ce peuple par le passé pour éviter l'ouverture de certains sceaux.

Le tarot Luciférien

Seul l'élément du bâton du tarot est récupérable dans cette campagne. Une seconde campagne est prévue et se concentrera sur la récupération des artefacts pour sauver le monde.

Lorsque Lucifer meurt, il se réincarne peu de temps après dans un nouveau corps, mais perd une partie plus ou moins grande de ses souvenirs, selon la ferveur qu'avait l'hôte envers Lucifer.

Afin de s'aider à se rappeler, Lucifer a donc créé à plusieurs reprises un tarot pour l'aider à se remémorer ses souvenirs. Lorsque tout se passe bien dans la réincarnation, la nouvelle incarnation de Lucifer a rapidement accès au tarot et retrouve rapidement ses souvenirs. Dans certains cas, l'incarnation se passe mal, dans un hôte non prévu, et du coup le tarot ne peut pas être transmis. Il faut donc des années avant que Lucifer ne retrouve ses souvenirs. Généralement cela se fait par l'intermédiaire de la création d'un nouveau tarot, raison pour laquelle on retrouve des tarots de différents styles à travers différentes époques et différents lieux.

Le tarot, lorsqu'il est correctement interprété, permet d'obtenir des indices sur la localisation de quatre artefacts. Seul le premier artefact est au cœur de la première campagne. Les autres ne peuvent être obtenus.

1. Le bâton : il s'agit de l'artefact récupérable dans le premier scénario, il est issu de l'arbre de connaissance et permet de véhiculer la magie. Il est associé à quatre chansons (eau, feu, vie, mort) et permet de faire des sorts extrêmement puissants en relation avec cette magie, selon l'imagination des PJs. Si ce bâton n'est pas complété des artefacts denier et coupe, alors l'utilisation du bâton possède trois effets négatifs :
 - a. le lanceur de sort a de fortes chances de souffrir d'une crise cardiaque
 - b. le bâton va se fissurer et au final pourra se casser s'il est utilisé trop souvent

- c. un évènement magique terrible aura lieu à l'autre bout de la planète (une tempête si vous avez utilisé un sort d'eau, etc...)
- 2. L'épée : il s'agit des ailes de Lucifer, symbole de sa puissance. En fonction des âges, cette puissance prend des formes différentes. Au 4ème âge, cette épée est manifestée sous la forme d'un loup qui garde les enfers, dans le monde de l'Outreterre
- 3. La Coupe : il s'agit du St Graal, mettre de l'eau dans cette coupe pour en boire libère de toutes les afflictions, magique ou non magique.
- 4. Le Denier : il s'agit d'un anneau capable de donner un contrôle sur les démons, en fonction de la puissance magique de l'utilisateur. Ce denier peut s'incruster dans le St Graal pour permettre de contrebalancer les effets négatifs du bâton.

Symboliques

La symbolique du Serpenteaire

Le serpenteaire est la treizième constellation du Zodiac, qui s'étend sur une période située entre le 29 Novembre et le 18 Décembre. La symbolique associée au serpenteaire est très forte dans le milieu ésotérique occidental.

Dans **"L'Appel de Gaïa"**, le signe astrologique du serpenteaire a le rôle de tueur de serpent, et comme Nyarlathotep est un serpent, c'est tout naturellement que cette période est celle de Gaïa et des Abeilles en général. C'est la raison pour laquelle Gaïa pourra faire sa première apparition dans la campagne sous la forme d'Ophélie Uchus. Le nom n'est pas pris au hasard, car il se contracte en Ophiuchus, qui est le nom Latin de la constellation du Serpenteaire. C'est une façon indirecte que Gaïa prend pour dire qui elle est : Gaïa possède d'énormes restrictions et ne peut quasiment pas aider directement les Abeilles, elle tente de minimiser son implication directe tel un programme informatique réalisant une optimisation sous contrainte.

Mais la période du Serpenteaire évoque aussi naturellement le serpent, c'est LA constellation associée à cette créature. C'est pour cette raison que Nyarlathotep agit également préférentiellement à cette période : c'est là qu'il est le plus puissant.

Les mondes

Dans l'Univers de Gaïa, on peut comptabiliser au total 7 plans d'existence (aussi appelés "Mondes" par abus de langage). Tous ne sont pas accessibles aux Joueuses dans cette Campagne, mais tous sont détaillés dans cette section.

1. **L'Univers des Faiseurs** : il s'agit d'un plan inaccessible aux Joueuses et qui n'a d'intérêt que pour comprendre le Deep Lore de la Campagne. Les Faiseurs vivent en ce plan et font leur vie, après avoir délaissé leur expérience (soit l'entièreté des autres plans).
2. **Le Royaume des Rêves** : ce nom fait référence aux contrées du Rêve de Lovecraft, mais s'en éloigne dans une mesure que je ne connais pas, n'ayant jamais lu l'œuvre initiale. Ce monde est celui du Premier Âge (voir la section Lore de L'univers de Gaïa). Détruit par Gaïa à la fin de la Grande Guerre, il n'en reste que des ruines dans des Ombres. C'est ici que l'esprit des humains atterrit lorsqu'ils rêvent. Aujourd'hui, ce monde est habité par Nyarlathotep, ancien Gardien de Gaïa corrompu lors du Troisième Âge et diminué en puissance. On y trouve également des créatures qui se nourrissent des rêves (principaux opposants du **Scénario 1 : Sombres songes à Aurigny**), ainsi que l'arbre de la Connaissance. Ce monde est accessible depuis l'Outreterre via le portail de bois, uniquement pendant la période du Serpentaire.
3. **L'Enfer** : il s'agit du lieu de résidence des Démons, qui sont des Faiseurs de très bas rangs servant le Faiseur Baal, lui aussi présent et enfermé dans les Enfers. Ce monde est anciennement la Terre du Deuxième Âge, ravagée par les Démons et ayant entraîné une réinitialisation du plan d'existence par Gaïa. Ce monde est accessible depuis l'Outreterre via le portail d'ivoire, mais attention à ne pas vous y faire posséder par un démon...
4. **Le monde perdu du Troisième Âge** : ce monde a disparu suite à l'invocation d'Azathoth, il est désormais archivé par Gaïa et inaccessible. Il aurait pu l'être via son ancienne porte d'entrée via l'Outreterre, la porte d'ambre.
5. **Agartha (La Ruche)** : il s'agit du monde de Gaïa, dans lequel elle vit et qui donne accès à des portails reliant de nombreux coins du monde. Ce plan est au centre du scénario 03 : *Une abeille à suivre*, et sera donc développé à cette occasion. Ce monde est accessible depuis l'Outreterre via un portail situé au centre du Lac, à près d'une heure de nage. De nombreux portails permettent également d'y accéder depuis la Terre.
6. **Le Purgatoire (Outreterre)** : il s'agit du monde dans lequel les âmes sont recyclées. Gaïa s'en sert également comme d'un hub entre les différents mondes, et donc on y retrouve des portails pour aller dans les différents plans d'existence (sauf celui des Faiseurs). C'est l'objet principal de ce scénario que de découvrir tous les mystères de ce monde. Il n'est accessible que par la consommation de la sève d'une plante bien précise, ou lorsque l'on meurt.

Le monde des Rêves

Il s'agit du monde dans lequel vit Nyarlathotep, diminué de sa puissance. On y trouve l'arbre de connaissance, Nyarlathotep et des créatures qui se nourrissent des rêves (principaux opposants du **Scénario 1 : Sombres songes à Aurigny**). Ce monde était anciennement celui du Premier Âge.

Outreterre

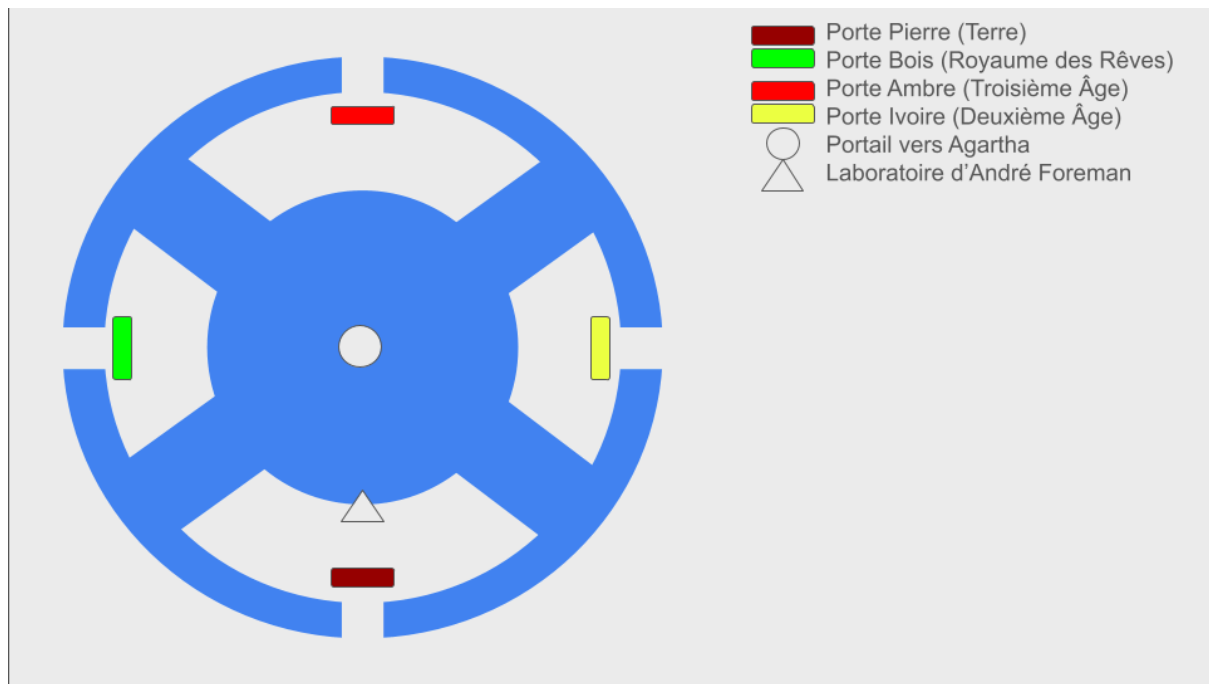
Ce monde sert initialement à recycler les âmes des morts, l'esprit perdant petit à petit la mémoire lorsqu'il circule dans les eaux de ce monde (référence à l'eau de Léthée). Ce monde est également accessible par l'esprit pour ceux qui consomment la sève d'une plante en particulier (**Scénario 2 : Opération fleur gelée**).

Depuis l'Outreterre, il est possible d'accéder aux anciens mondes, ceux qui ont été archivés lors des âges précédents. Le monde du premier âge est archivé derrière un portail créé de bois, c'est l'actuel monde des rêves dans lequel réside Nyarlathotep. Le monde du deuxième âge est celui de la demeure des démons et de Baal, gardé par le loup des enfers (l'épée dans le tarot Luciférien) et une porte en ivoire. Un portail d'ambre abrite les restes du monde du troisième âge, qui n'a aucune utilité pour Gaïa lors du 4ème âge et qui n'est donc pas accessible. Enfin, ce monde possède le portail de la Terre qui est en terre.

Géographie

Ce monde est accessible en pensée uniquement, via consommation de la sève de la plante de Vostok. A l'intérieur, il est possible d'user de magie, car la puissance de l'esprit est reine. Ce monde est donc régi par des règles "physiques" différentes des nôtres, et le Meneur devra bien les maîtriser car l'un des principaux enjeux et l'aspect fun de ce scénario est l'analyse des règles de ce monde par les Joueuses.

Avant de discuter des lois de ce monde, en voici d'abord un plan :



Le cercle contenant l'essentiel de l'Outreterre et délimité par le bleu extérieur de l'image fait environ 5 kilomètres de diamètre.

Les PJs arrivent au portail de Pierre au Sud, qui est relié à la Terre. Quand une PJ regarde à travers ce portail, elle y voit son propre corps à la troisième personne.

La disposition des portails a été faite logiquement par Gaïa qui les a positionné dans l'ordre d'apparition, avec à gauche le portail en bois associé aux Royaumes des Rêves, donc le monde du premier âge, puis au Nord le portail des Enfers en ivoire associé au deuxième âge, puis à l'Est celui d'ambre associé au troisième âge, et enfin celui de la Terre au Sud.

Les zones grisées de la figure correspondent à des surfaces au sol solides, faites d'un minerai noir. Les zones bleutées correspondent à des étendues d'eau sombres, dans lesquelles circulent les âmes, qui sont invisibles à l'œil nu mais peuvent être vues par le pouvoir d'Abeille de Brisure du Voile. Cette eau a des propriétés bien particulières qui font l'objet du scénario, et qui sont décrites dans une sous section à part entière de ce document. Pour aller d'un portail à l'autre, il faut donc emprunter un pont de roche situé derrière chaque portail et faire le tour. Ou alors il faut pouvoir voler, ce qui est tout à fait possible également...

Détails sur le portail de bois, à l'Ouest

Ce portail possède en son centre une épaisse brume qu'il est impossible de traverser, sauf pendant la période du Serpentaire où la brume est dissipée. Traverser le portail

amènerait alors dans le monde des rêves, peuplé de créatures dangereuses, notamment les Cauchemars du scénario 01.

Détails sur le portail d'ivoire, au Nord

Ce portail est gardé par un chien au pelage noir, qui possède un pelage blanc en forme de croix inversé au niveau du front. Le chien ne sera pas agressif envers les gens qui essayent d'entrer dans le portail, il aboiera juste un peu et pourra donner des coups de museau (attention, il est extrêmement puissant, un gentil coup de tête fait valser la PJ à 20 mètres). Une PJ décidant de jeter un coup d'œil verrait un voile rouge par delà lequel on ne peut rien voir. Le portail est traversable dans les deux sens, de l'autre côté il y a des démons prêts à posséder votre corps. Attention danger. Le chien ne sera pas agressif envers une PJ ressortant du portail, même si cette dernière est possédée par un démon. C'est une faille dans la défense de l'Outreterre.

Détails sur le portail d'ambre, à l'Est

Ce portail en ambre est "cassé", on peut le traverser et il ne se passe rien.

Lois Physiques

Voici maintenant les règles du jeu pour ce monde "spirituel", où la puissance de l'esprit est reine :

1. Le temps s'y écoule 10 fois plus lentement que sur Terre, car l'esprit déconnecté de la matière peut penser 10 fois plus rapidement
2. Lorsqu'on consomme la sève en étant éveillé, on a beaucoup de mal à se déplacer dans l'Outreterre, on est très lent. C'est lié au fait que le cerveau et l'esprit ne sont pas dans de bonnes dispositions mentales.
3. Lorsqu'on consomme la sève en étant endormi (donc quelqu'un nous la fait consommer), alors on est beaucoup plus à l'aise pour se déplacer ou faire de la magie en Outreterre
4. Les Abeilles (donc les PJs uniquement) ont cette capacité à se déplacer naturellement plus facilement dans ce monde, même si ce n'est pas fluide à 100%
5. Les Abeilles (donc les PJs uniquement) ont cette capacité à être en symbiose les unes avec les autres, ce qui fait que lorsqu'elles sont plusieurs en même temps dans l'Outreterre et qu'elles restent proches les une des autres, un léger câble jaune translucide les relie et fait qu'elles ont beaucoup plus de facilités à se déplacer
6. Les humains utilisant la sève se retrouvent téléportés (en esprit seulement) en Outreterre, non pas comme ils étaient habillés, mais comme ils se sentent le mieux. L'explication étant qu'il s'agit d'une projection mentale d'eux. Des personnages incarnant des Protoss ou Hommes-Serpents pourraient reprendre

leur apparence réelle, il vous faut demander aux Joueuses sous quelle apparence leur personnage se sent le plus à l'aise.

7. Comme c'est uniquement l'esprit de l'individu prenant la sève qui se retrouve transporté dans ce monde, toutes les expériences qui vont tenter de faire passer des créatures avec esprit dans ce monde sont vouées à l'échec (impossible de transporter un allié qui n'aurait pas consommé de la sève et qu'on porterait avec nous)
8. La sève n'a un effet que sur les humains, les hommes-serpents et les protoss, elle ne fonctionne pas sur les animaux et les insectes. Dans Gaïa, le concept d'âme recyclée ne concerne que les humains (on peut aussi imaginer un Purgatoire pour les animaux).

Mécanique de la vitesse de déplacement :

Une vitesse normale de déplacement pour un être humain est de 4 km/h, on associe le score de 100 à cette vitesse. Avoir un score de 100 en vitesse dans l'Outreterre signifie qu'on va à vitesse normale, avoir un score de 10 signifie qu'on va à 10% de la vitesse normale.

1. En Outreterre, la vitesse de base d'un être humain standard, éveillé et non entraîné est de 10.
2. En Outreterre, la vitesse de base d'une Abeille (PJ), éveillé et non entraîné est de 20.
3. L'entraînement peut doubler votre vitesse, mais cela nécessite des jours d'effort
4. Dormir double votre vitesse
5. Chaque Abeille supplémentaire présente en Outreterre vous apporte un bonus de 10 avant multiplication.

Exemple 1 : Alix est une Abeille non entraînée qui dort lors de sa prise de sève. Une fois en Outreterre, sa vitesse de déplacement sera de 40 (20×2) donc 40% de sa vitesse initiale.

Exemple 2 : Alix, Bob et Caro sont trois Abeilles entraînées qui prennent de la sève au même moment en étant éveillées. Leur vitesse de déplacement sera de 80 ($((20+10+10) \times 2)$). Si ces Abeilles avaient pris leur sève en étant toutes endormies, leur vitesse aurait été de 160, il est possible d'aller plus vite que la normale.

Lois Magiques

Il est possible de faire de la magie en Outreterre, il suffit de penser très fort à quelque chose (cela consomme du Mana, ce qui se ressent physiquement par un affaiblissement).

Mécanique : pour faire de la magie en Outreterre, il faut faire un jet de Mental de difficulté variable (au choix du Meneur).

1. Les PJs peuvent léviter, user de télékinésie, voler, lancer des éclairs ou des boules de feu, etc...
2. La téléportation est impossible
3. Les PJs n'ont pas besoin de respirer et peuvent nager dans l'eau sans problème (attention, boire de l'eau va leur faire perdre énormément de souvenirs, voir le paragraphe associé à l'eau)
4. Les PJs peuvent créer des objets, du moment que ces objets ne sont pas issus du monde animal (pas d'apparition de cochon ou de steak haché)
5. Il est possible de faire de la télékinésie, d'attacher ou de détacher des choses ensemble, de faire des explosions, de faire apparaître des armes, etc...
6. Il est impossible de ramener des choses avec soi dans le monde réel, à moins de faire le bon rituel pour cela (ce rituel sera détaillé par la suite)
7. Si une PJ pense très fort à "se réveiller" ou "rentrer chez elle", alors elle se fait attirer par le portail de la Terre à toute vitesse, comme attirée par une gravité inversée, puis se réveille.
8. Il est impossible d'apporter des objets physiques avec soi en Outreterre par consommation de sève, il faut un rituel spécifique pour cela (rituel maîtrisé par André Foreman)
9. Il est impossible d'exporter des objets physiques depuis l'Outreterre par la volonté, il faut un rituel spécifique pour cela (rituel en cours de conception par André Foreman)

Agartha

Arbre monde accessible par ceux ayant été promus au rang d'abeille. Ce monde permet aux abeilles de circuler à travers le monde entier en toute facilité, selon la volonté de Gaïa. Des détails sur ce monde seront fournis lors du **Scénario 3 : une abeille à suivre**.

La magie

L'âge actuel est particulier, car Gaïa a déplacé l'arbre de connaissance dans le monde des rêves, ce qui a pour effet de drastiquement diminuer l'accès à la magie "naturelle". En conséquence, la magie provient bien moins des capacités naturelles et innées des différents peuples que de dons d'entités supérieures.

Gaïa est l'entité donnant leurs pouvoirs aux Abeilles, c'est une magie limitée qui progresse au fur et à mesure que les Dormeurs se rapprochent de leur réveil.

Nyarlathotep est l'entité donnant leurs pouvoirs aux goules et aux hommes-serpents, ou au Lycan.

Cthulhu est l'entité donnant leurs pouvoirs aux Protoss.

Ce qu'il se passe

Nyarlathotep déplace ses pions sur l'échiquier, pour être invoqué fin 2012. Son avènement ne marquera pas la fin du monde, c'est une étape clé pour qu'il puisse invoquer son nouveau maître, Azathoth.

- Plan de Nyarlathotep :
 - recruter et faire des sacrifices régulièrement afin de renforcer sa puissance et celle de ses sujets et avoir un avatar sur Terre
 - faire venir des humains sur la Lune pour finaliser l'éveil d'Azathoth (la Campagne finit à l'avènement de Nyarlathotep et donc avant qu'il puisse mettre en place ce plan, qui fera parti d'une seconde Campagne)
 - l'axe Nyarlathotep est l'axe principal de la première campagne
- Plan de Baal:
 - créer des suppôts discrets sur Terre, afin de venir renforcer les rangs de Lilith, et donc de prendre discrètement le contrôle de son organisation
 - ne rien faire, leur portail étant déjà ouvrable depuis les événements du moyen-âge/ de la seconde guerre mondiale
 - empêcher les démons mineurs de passer les portails pour ne pas attirer l'attention sur soi
 - **l'axe Baal sera peu développé dans la première campagne**
- Plan de Cthulhu :
 - ouvrir les 8 sceaux des profondeurs, mais attendre la désactivation de Gaïa pour ouvrir le dernier
 - tenter de refermer le portail des Démons discrètement
 - ralentir Nyarlathotep
 - **l'axe Cthulhu sera peu développé dans la première campagne**
- Plan de Lilith :
 - trouver la clé de Gaïa (bâton, épée, coupe, anneau)
 - trouver les ailes de Samael (épée)
 - invoquer Azathoth ou Baal pour l'avoir sous son contrôle
 - **l'axe Lilith sera peu développé dans la première campagne**