

L'Appel de Gaïa

Possibilités des PJs

Au cours de la campagne, les Joueuses débloqueront de nouvelles possibilités au sein des Veilleurs, grâce à l'acquisition de secrets occultes. Ce document est donc amené à évoluer à chaque nouveau scénario, au fur et à mesure que ces secrets peuvent être découverts.

Le fait de ne pas tout mettre d'un coup est un choix qui permettra aux divers retours de corriger pas à pas ce qui doit l'être, tout en évitant de noyer les Meneurs sous des informations qui ne leur seront pas utiles avant des mois.

Armes

Armes de corps à corps à une main : 1D20 + CaC pour Toucher, 3 + Agilité pour les dégâts (Contact, Cadence 2, silencieux, Dissimulable)

Armes de corps à corps à deux mains : 1D20 + CaC pour Toucher, 6 + 2*Force pour les dégâts (Contact, Cadence 2, Silencieux)

Pied de biche : 1D20 + Agilité pour Toucher, Force pour les dégâts (bonus de +3 au test de Force pour forcer des portes fermées) (Contact, Cadence 1, Silencieux)

Glock 17 : 1D20 + Tir pour Toucher, 10 pour les dégâts (portée contact à 50 m, Cadence 1-3, Recharge 1-3, Dissimulable)

HK 416 F : 1D20 + Tir pour Toucher, 10 pour les dégâts (portée 2 m à 300 m, lance grenade intégré, Stabilisation 2, Baïonnette, Cadence 1-5, Recharge 1-5)

SCAR-H PR : 1D20 + Tir pour Toucher, 10 pour les dégâts (portée 10 m à 800 m, Stabilisation 4, Cadence 1, Recharge 1)

Fusil hypodermique Bergeron Jet : 1D20 + Tir pour Toucher, (portée contact à 20 m, Cadence 1, Recharge 1, Silencieux, cartouches spéciales). La marge de réussite du Tir doit dépasser ce qu'il reste d'armure à la cible, sinon la flèche se fiche dans ladite armure.

Grenade assourdissante (lancée à la main) : 1D20 + Agilité pour Toucher face à une difficulté dépendant de la distance à la cible. La difficulté de base du lancer est de 10

tant que la distance en mètre est inférieure à $2 \times \text{Force}$. La difficulté augmente ensuite de 1 par mètre supplémentaire.

Fait perdre deux actions à tous ceux qui sont dans une zone de 5 m et qui ratent un jet de Constitution de difficulté 15.

Grenade fumigène (lancée à la main) : 1D20 + Agilité pour Toucher face à une difficulté dépendant de la distance à de la cible. La difficulté de base est de 10 tant que la distance en mètre est inférieure à $2 \times \text{Force}$. La difficulté augmente ensuite de 1 par mètre supplémentaire.

Crée une large zone de fumée qui pique les yeux, fait tousser et rend plus difficile la visée (malus de 4 pour Toucher à distance).

Grenade anti-char (tirée avec HK 416 F) : 1D20 + Tir pour Toucher face à une difficulté dépendant de la distance et non pas de la Défense de la cible, 50 dégâts à l'impact sur un rayon de 3 m.

Armures

Cuir épais (Score d'armure 0, 10 points d'armure, aucun malus)

Gilet Kevlar léger (Score d'armure 1, 20 points d'armure, -1 en Initiative, -1 en Agilité)

Gilet Kevlar lourd (Score d'armure 2, 30 points d'armure, -2 en Initiative, -2 en Agilité)

Bouclier Anti émeute (Bouclier 2, ajoute 2 en défense au corps à corps et distance)

Utilitaires

Matériel de soin : nécessaire pour stabiliser un allié ou ausculter un patient.

Matériel d'analyse : nécessaire pour récolter des échantillons proprement, de sang d'urine, de peau, d'empreintes, ...

Matériel de débrouillard : nécessaire pour survivre dans n'importe quel milieu, se repérer, ...

Matériel de piratage informatique : nécessaire pour pirater

GoPro Cryptée

Pour filmer et avoir des débriefs plus détaillés. Entièrement cryptées, les agents ne peuvent s'en servir pour visionner quoi que ce soit avant leur retour physique chez les Veilleurs. Elle permet à la direction des Veilleurs d'observer les faits et gestes des

agents, ~~parce que la confiance n'exclut pas le contrôle~~, et qu'il est toujours possible de s'améliorer.

Caméra Classique Thermique

Pour filmer en cas de besoin (option thermique). Munie d'un mot de passe pour la visualisation et d'une contre-caméra pour observer qui regarde et détruire son contenu si jamais le mot de passe ne correspond pas à la personne qui visualise.

Téléphone occulte : un téléphone courte portée (1500 km de portée depuis la base des Veilleurs à Paris), ce téléphone est capable de communiquer en toute situation.

- Décharge la batterie après utilisation
- Nécessite une journée pour être rechargé
- Émettre un appel décharge la batterie, pas la réception.
- La base de Veilleurs possède 5 téléphones de ce type, qui ne peuvent s'appeler qu'entre eux. L'impossibilité d'en avoir plus serait lié à un phénomène de décohérence ~~scénaristique~~ quantique
- Brigitte / Dominique / Isabelle en ont un unique en fonction de qui est de garde.
- Doukouré en a un.
- L'équipe informatique en a un, il est rose.
- Les PJs peuvent donc en amener deux en mission.

Appel à un ami

Si les Joueuses ont besoin d'une information qui ne peut pas être obtenue légalement en un claquement de doigts, et que cela nécessite une prise de risque, elles peuvent faire appel à leur agent de liaison May Lin. Au Meneur de faire réaliser à May Lin un test de Hacking pour obtenir l'information sans attirer l'attention sur les veilleurs. La difficulté du test est variable selon la donnée cherchée et le délai demandé.

- "May Lin t'as 5 min pour trouver l'info sinon des gens meurent" : Mental 15
- "May Lin, il me faudrait l'info dans la matinée" : Mental 10
- "May Lin, passe par la voix officielle (2-3 jours)" : aucun jet

Un échec entraîne un jet de Désastre.

Un échec critique entraîne deux jets de Désastre.

Possibilités Post Scénario 01

Dans le *scénario 01 : Sombres Songes à Aurigny*, l'équipe a récupéré un bâton magique.

Le caducée :

- On dirait un bâton de marche, il n'a aucune inscription, il provient d'un arbre inconnu qui aurait des points communs avec les pommiers, il a un mécanisme de vissage en haut comme pour accueillir un deuxième morceau.
- Le bâton est cassable / coupable / peut être brûlé, bref un bâton normal
- Le bâton semble fissuré à certains endroits.
- Le bâton est en bois, il peut être cassé ou brûlé par des moyens humains.
- Sur tous les plans, le bâton paraît tout à fait normal et aucune expérience ne viendra remettre ce fait en cause.
- Pour être en mesure d'utiliser le caducée, il faut avoir été en contact avec l'arbre dans le monde des ombres / du rêve, et avoir appris l'incantation. Il ne suffit pas de savoir réciter l'incantation, il faut "l'avoir dans la peau", ce que seul l'arbre peut offrir (éventuellement via l'artéfact qui permet de répéter un scénario dans un rêve) .
 - Symbole vie : permet de soigner des blessures ou des poisons
 - Symbole mort : permet de tuer, de ranimer des cadavres, de manipuler les ombres
 - Symbole Eau : permet de manipuler l'élément
 - Symbole Feu : permet de manipuler l'élément

En raison des effets secondaires du bâton, celui-ci est solidement gardé chez les Veilleurs et demandera une autorisation spéciale pour être sorti de la base. Il ne sera pas question de le sortir à chaque mission dangereuse, mais plutôt de le sortir en situation désespérée, lorsque le sort des Veilleurs ou du pays est en jeu.

Possibilités Post Scénario 02

Certaines de ces possibilités sont optionnelles et dépendent des choix des Joueuses dans le scénario 02 : Mémoire Trouble.

Capsule d'Outreterre : suite aux efforts des équipes de recherche, des petites capsules frigorifiques transportables pourront désormais être emmenées en mission par les agents. La capsule contient une dose de sève pour se déplacer astralement en Outreterre, ce qui peut avoir son utilité (communication secrète, ...). Chaque dose est répertoriée et demande une autorisation spéciale avant mission, puis doit être restituée après mission.

André Foreman (optionnel) : ce scientifique rejoindra les Veilleurs et participera activement aux recherches ésotériques, tout en gardant son poste de directeur de l'hôpital psychiatrique. Il peut être appelé pour une question dans le domaine de l'ésotérisme ou du médical.

Rituel de transfert d'eau (optionnel, recherche en cours qui sera débloquée au scénario 4 ou 5 si les PJs ne l'ont pas appris d'André ou du démon) : les PJs peuvent apprendre un rituel permettant de ramener de l'eau de Léthée sur Terre. Ce rituel est appris par André ou par le démon.

Cartouche de Léthée (optionnel, recherche en cours qui sera débloquée au scénario 4 ou 5 si les PJs ne l'ont pas appris d'André ou du démon) : cette cartouche pour fusil tranquilisant aura la capacité d'effacer la mémoire. La dose contenue permettra de faire effacer environ une heure de mémoire.

Apprentissage du rituel de lien (optionnel) : nécessite que le démon vous ait appris comment faire. Permet d'emmener des objets tangibles dans l'Outreterre.

Possibilités Post Scénario 03

Certaines de ces possibilités sont optionnelles et dépendent des choix des Joueuses dans les scénarios précédents.

Rituel de transfert d'eau (optionnel, débloqué au scénario 4 si les PJs l'ont appris d'André ou du démon) : les PJs peuvent apprendre un rituel permettant de ramener de l'eau de Léthée sur Terre. Ce rituel est appris par André ou par le démon.

Cartouche de Léthée (optionnel, débloqué au scénario 4 si les PJs l'ont appris d'André ou du démon) : cette cartouche pour fusil tranquilisant aura la capacité d'effacer la mémoire. La dose contenue permettra de faire effacer environ une heure de mémoire.

N'mnomtlagln (optionnel, si les PJs ont aidé à défendre Agartha)

Chat malin qui sert de Totem pour les Abeilles.

- Téléportation : le chat peut se téléporter n'importe où à condition que cette téléportation ne soit pas détectée, par aucun moyen humain ou technologique.
 - Cela veut dire que le chat ne peut pas se téléporter lorsqu'il est observé par un humain, lorsqu'il est filmé par une caméra (même s'il n'y a personne pour regarder), ou lorsqu'il a sur lui une puce GPS activée capable de détecter qu'il s'est téléporté
- Ressentir l'Appel de l'Abeille : le chat peut ressentir qu'une Abeille pense à lui et se téléporter près d'elle (s'il a envie, voir plus loin pour son caractère)
- Détecteur de portail : le chat ressent la présence proche de portails et peut guider les Abeilles jusqu'à ce dernier
- Réservoir de Magie : lorsque le chat est en contact physique avec une Abeille et que celle-ci se concentre sur sa Magie, elle peut utiliser la ressource du chat pour se faire. Le chat peut aider à réaliser 5 sorts de niveau 1 ou 4 sorts de niveau 2 ou 3 sorts de niveau 3 ou 2 sorts de niveau 2 ou 1 sort de niveau 5.

Comportement et intelligence :

Le chat est relativement plus intelligent que la moyenne, sans avoir une intelligence hors norme pour autant : son intelligence reste celle d'un chat.

Il suit d'abord les Abeilles par devoir et pourra développer de l'affection ou de la crainte et du ressentiment envers certaines Abeilles selon le comportement qu'elles ont avec lui.

Possibilités Post Scénario 05

Rituel de paralysie

Les secrets du rituel peuvent être donnés aux PJs via Sophie en fin de mission, juste avant que celle-ci ne parte définitivement en Outreterre. En réalité, ce rituel ne fonctionne pas pour un être humain standard, car au quatrième âge, Gaïa a bloqué l'accès à la magie. Cependant, Sophie transmettra également son pendentif aux PJs, et celui ou celle qui le porte pourra réaliser le rituel de paralysie. En réalité, le pendentif possède un petit morceau d'âme de Sophie, qui par son lien avec l'Outreterre permet l'utilisation de ce rituel très précis. Si jamais l'une de vos Joueuses a choisi la capacité "Brisure du Voile", le pendentif pourra un peu rayonner lors de l'utilisation de la capacité permettant de voir à travers le voile.

Pour le rituel en lui-même :

- il faut une patte de volatile
- il faut réciter une incantation en hébreu
- il faut lancer un jet en opposition avec la volonté de la cible (Difficulté 10 + Volonté)
- en cas de réussite, la cible purement humaine ou animale est paralysée jusqu'au prochain lever de soleil, et des cibles avec une composante ésotérique (abeille, goule, démon, ...) se retrouvent paralysées pendant 1D4 tours

Note : si l'une de vos Joueuses a choisi la capacité "Le Protégé", alors il lui sera possible de lancer ce sort sans le médaillon de Sophie.