

# L'Appel de Gaïa

## *Vue d'ensemble pour Meneur*

Bonjour et bienvenue à vous, Meneur de Jeu. Vous trouverez dans ce document tout le nécessaire pour comprendre les fondements de cette campagne, l'esprit dans lequel elle a été conçue, et un résumé du contenu des autres documents à votre disposition.

Toutes ces informations vous permettront de décider si cette campagne est faite pour vous et pour vos Joueuses.

Certains documents mentionnés sont amenés à évoluer au cours de la Campagne et de la parution des nouveaux scénarios, pensez donc à retélécharger le zip du dossier sur [Fantasmarogeek.com](http://Fantasmarogeek.com) de temps en temps.

Bonne lecture.

Thomas Necnor, de Fantasmarogeek.

-----

## Notes d'intention

L'Appel de Gaïa est une campagne qui se déroule dans un cadre contemporain et qui met en scène des membres d'une organisation secrète française chargée de protéger le citoyen face à l'occulte et au paranormal. Ses inspirations principales sont Lovecraft, la série "Le bureau des légendes", The Secret World et "La Laverie, au service occulte de sa majesté".

L'univers est volontairement éloigné du Mythe de Cthulhu véritable, mais qui en garde des codes et des noms connus. Le Nyarlathotep, antagoniste au cœur de l'intrigue de cette campagne, n'a donc pas vocation à respecter les caractéristiques et volontés du Nyarlathotep de l'œuvre originelle. Si jamais cela dérange vos Joueuses, vous pouvez d'ailleurs changer son nom et ceux des autres créatures inspirées du Mythe qui en garde le nom (Cthulhu, Azathoth, ...).

Les Joueuses seront non seulement des agents de l'organisation secrète, mais elles découvriront qu'elles ont été "choisies" par une entité -Gaïa- pour accomplir son dessein : protéger le monde contre l'augmentation de la Corruption. De par leur lien avec cette entité, les Joueuses gagneront des capacités magiques, qui évolueront en puissance au fur et à mesure que la Corruption avance.

Une partie de l'univers l'Appel de Gaïa est directement inspirée de l'oeuvre The Secret World :

L'idée d'une entité supérieure appelée Gaïa, pilotant la réalité depuis l'Agartha et cherchant à le protéger d'entités dormantes très puissantes en donnant des capacités à des êtres humains, tout en réinitialisant des univers trop pollués par les entités maléfiques, est plagée directement de l'oeuvre "The Secret World".

L'oeuvre actuelle s'éloigne ensuite de The Secret World, tant sur le deep lore que sur le contenu des scénarios. Tant que les auteurs de The Secret World n'auront pas donné leur accord ou interdiction de commercialiser l'oeuvre, celle-ci sera donc gratuite. Des modifications pourront avoir lieu à l'avenir pour rendre l'oeuvre publiable, en l'éloignant suffisamment de The Secret World.

Cette campagne est centrée sur l'action et la réflexion. L'action d'une part, car les personnages devront aller au devant du danger pour protéger autrui, pour faire des découvertes et pour protéger le secret occulte. La réflexion ensuite, car toute la campagne est un immense puzzle dans lequel les Joueuses pourront récolter des pièces au fur et à mesure des scénarios, en apprendre plus sur l'entité qu'elles servent, mais aussi sur les ennemis qu'elles combattent.

Cette campagne est peu orientée sur les liens affectifs entre PJs/PNJ's, bien qu'un Meneur expérimenté puisse sans doute trouver matière à apporter cette brique à sa Campagne, rien ne l'empêche.

Cette campagne ne considère pas des aventuriers invincibles qui font de la magie à tour de bras pour faire exploser des bâtiments. Les personnages sont des humains, avec la fragilité que cela implique, et la magie est peu voyante, rare d'utilisation.

Cette campagne, malgré son lien avec "L'Appel de Cthulhu" et plus généralement l'oeuvre de Lovecraft, ne propose pas de mécanisme de perte de santé mentale. Les Joueuses pourront interpréter l'évolution de la psyché de leur personnage selon le vécu en jeu, mais il n'y aura pas de mécanique dédiée à cela.

# Sécurité émotionnelle

Chaque scénario aura son paragraphe dédié aux trigger warnings potentiels du scénario en question. S'agissant d'une campagne d'horreur contemporaine, il y en aura généralement beaucoup : meurtres, violences physiques ou sexuelles, ascendance psychologique, ...

## Débuter la campagne

Dans ce document, vous trouverez des conseils pour bien débuter la campagne (préparer un contrat social avec vos Joueuses pour la création du personnage et la façon de jouer, préparer vos premières séances 0, etc...)

## Système de règles

Dans ce document, vous trouverez les règles ainsi que la recette de création de personnage et d'évolution au cours de la campagne. Ce système se veut simple et rapide à prendre en main. N'étant pas maître en la matière, il est fort possible que le système soit amené à évoluer au cours du temps.

## L'Univers de Gaïa

Dans ce document, vous trouverez tous les secrets de l'univers, depuis sa création jusqu'au début du jeu, ainsi que les projets millénaires des différentes entités. Vous y trouverez également le détail des mondes parallèles que pourront découvrir les Joueuses en cours de campagne, avec le numéro de scénario associé à la découverte de ce monde, pour vous permettre de limiter la charge d'apprentissage (nul besoin de connaître tous les détails d'un point qui ne sera abordé qu'au scénario 13).

Enfin, ce document parlera de façon synthétique de la magie, de l'opposition, des différents peuples et organisations, ainsi que des volontés et capacités de chaque camp. Des documents complémentaires viendront s'ajouter au cours de la campagne pour détailler les points au fur et à mesure qu'ils apparaissent dans la campagne.

Il est important de noter que tous les éléments du Lore ne sont pas utilisés dans cette première Campagne, ou pas utilisés au même degré. Ainsi, les Grands Anciens Cthulhu et Baal ont une importance moindre dans l'intrigue que Nyarlathotep qui est au cœur de celle-ci. De même, certains artefacts mentionnés ne sont pas censés être trouvables

lors de cette première campagne. De petites notes seront fournies dans le document pour vous permettre de vous concentrer sur l'essentiel.

## Chronologie

Version synthétique de l'évolution de l'univers, depuis sa création jusqu'au début du jeu, ainsi que l'ensemble des dates pour tous les scénarios de la Campagne, avec un rapide résumé de chaque scénario, et de ce qu'ils débloquent en termes de connaissance ou de possibilités. Ce document vous permettra donc d'avoir une vision d'ensemble de la Campagne dès le départ.

## Magie

Dans ce document, les règles relatives à la magie sont expliquées. Certaines concernent les Joueuses mais pas toutes, aussi vous ne devriez pas partager ce document.

## L'Opposition

Ce document vous permettra plus facilement de vous y retrouver, en n'affichant que les monstres et rencontres combatives de la Campagne, qui sont parfois récurrents. C'est un document qui est amené à évoluer dans le temps, au fur et à mesure que la campagne avance et que de nouveaux monstres récurrents font leur apparition.

## PNJs récurrents

Ce document vous permettra plus facilement de vous y retrouver, en n'affichant que les PNJs principaux (leur personnalité, forces et faiblesses, caractéristiques). C'est un document qui est amené à évoluer dans le temps, au fur et à mesure que la campagne avance et que de nouveaux PNJs récurrents font leur apparition.

## Les possibilités des Joueuses

Dans ce document, on parle des possibilités des Joueuses qui sont débloquentées ou pas après un scénario. Ces possibilités sont placées de façon chronologique. Il vous faudra donc partager ce document à vos Joueuses de façon partielle, ajoutant des pages à leur disposition au fur et à mesure qu'elles les auront débloquentées.