

# Ma Bao

Introduction

Ma Delivry

La vente

Investigation

Lev Astor

Épilogue

*Toute ressemblance avec des personnages, lieux ou situations existantes sont purement fortuites, l'auteur s'excuse d'avance pour les désagréments causé par la lecture de ce scénario ou d'autre. Nage l'ascension est un jeu de fiction, et les scénario mis en ligne par les joueurs la même œuvre.*

## Introduction:

Ce scénario Insolite se passant en ville de Nowhere City vois s'affronter nombre d'individus et de faction pour une œuvre d'art, qui pourrait aider à trouver le node de Nowhere City. L'œuvre d'art étant pour la plus grande partie du scénario détenue par Ma Bao le scénario tourne autour de la relation entre Ma Bao et l'œuvre qu'il a légalement acquise.

### **A propos de Mr. Ma**

Mr. Ma est un convoyeur de marchandise volée, la plus part du temps il agit comme intermédiaire entre deux collectionneurs ayant des œuvres d'arts illicitement acquise. Bao jouit d'une très bonne réputation dans le milieu de la vente d'objet d'art, de même qu'il a su s'attirer les bonnes grâces de plusieurs syndicats du crime de sorte à éviter les vols...

Ce scénario est l'occasion pour les joueurs de s'en faire un allié potentiel, de découvrir qui est le vrai Ma Bao, et peut-être même réussir à lui faire changer de vie.

Avant de devenir un marchand d'art à la périphérie du marché de l'art et du monde criminel, Bao était un amateur d'art éclairé et un défenseur consommé de la culture. Puis il a découvert les marchés illégaux et le tord qu'ils font à l'art. C'est à peu près à la même période qu'il s'est éveillé. Comme bon nombre de mage orphelin des factions, il a accepté son éveil toutefois n'a pas jugé utile de faire la connaissance de ses semblables éveillés.

Bien au contraire, se pensant seul au monde capable de modeler la magie, il s'est lancé dans l'ambitieux projet de restituer aux publiques toutes les œuvres soustraites à son attention. Pour se faire, il comptait employer ses pouvoirs afin de découvrir ceux qui ont volé ses travaux. Afin d'y parvenir il se décida à jouer les intermédiaires d'œuvre volée.

Son plan consistant à utiliser sa magie pour profiler tous les individus concernés par le vol d'objet d'art.

Une fois ceux-ci connus de lui, il se débrouillera pour les faire tous arrêter au même moment. Pour y parvenir il a accepté de devenir l'Oncle Ma, une devanture très commode pour cacher ses projets.

Pour comprendre les raisons qui poussent Bao à agir ainsi il faut imaginer qu'un individu avec un avatar motivé a une vision du monde que lui suggère son avatar. Bao ne fait que de suivre cette suggestion.

Que vos joueurs soient impliqués ou non avec le développement privé de l'université, celle-ci a été rachetée et son budget rétabli par le conseil des étudiants. Sur autorisation du recteur de l'université, le conseil d'administration (qui est totalement entre les mains de ses étudiants), tente une expérience communiste. Ainsi l'université de Nowhere city est une coopérative où tous les professeurs y touchent le même salaire.



Le FBI ne s'est pas encore intéressé à cette affaire car le conseil des étudiants est propriétaire et en temps que tel tant qu'il ne se livre pas à des débordements ex-cathédra et paie ses impôts, le FBI n'a aucune raison de venir ennuyer une communauté de copropriétaire.

Et même au côté de la bannière étoilée et du drapeau de l'état, se trouve à sa gauche le logo représentant l'université

Mais pourquoi parler d'une université qui au milieu de la tourmente expérimente une forme de gestion alternative? Parce que quelques uns de ses étudiants sont concernés au premier chef par une vente d'objets d'art. Pour financer leurs études quelques étudiants parmi les plus chanceux ont trouvé du travail à Neighbourville (la ville voisine) dans le comté voisin. L'un d'eux, Evan Farnsworth a des doutes sur l'un des propriétaires cédant quelques œuvres qu'il croit connaître, où plutôt qu'il a pu reconnaître.

Il présume au moins l'une des œuvres volées.

D'une manière ou d'une autre, les joueurs entendront parler de cette affaire, renseignés qu'ils seront par cet étudiant. Le propriétaire des œuvres supposées volées est un certain Mr. Jhan Lutjan. Un homme qu'il vaut mieux ne pas embêter à Neighbourville. Le plus intéressant est que parmi les objets mis en vente par Mr. Lutjan se trouve une statue représentant une femme contemplant le monde. Inspirant calme et bien-être, cette statue se révélera être un périapte à tous les mages ayant la sphère de prime ● qui l'examinait. Une investigation poussée (4+ succès) révélera au mage que le périapte n'est pas un périapte normal, mais également une merveille.

En clair il s'agit d'une merveille sculptée dans un périapte.

Pour employer ce périapte (Tass réutilisable) il faut un niveau de sphère de prime ●●●

Pour activer le pouvoir de la merveille il faut en connaître la méthode d'activation (ce qui n'est pas l'objet de ce scénario).

## La Statue

Elle représente une femme habillé d'un drapé recouvrant l'entier de son corps sauf sa tête, le drapé est revêtu d'une toge. Cette statue ne s'apparente à aucune mythologie, ni figure historique, il semble que ce soit plus une fantaisie de sculpteur.

Si son visage est aussi expressif au possible, alors son apparence est assez commune. On peut admirer la facture du Sculpteur qui rend vivante son œuvre par la douceur des formes de vêtement longuement polissé mais suffisamment brute pour resté dans un style rococo et ne pas figé son œuvre dans un classicisme débordant.

**6 - points Merveil (Entéléchie 6) La statue inconnue** (Cette Statue permet à celui qui en active le pouvoir de visiter un royaume umbrale, il va de soit que la méthode d'activation n'est pas fournie avec un manuel d'emplois et n'est pas l'objet de ce scénario).

## Evan Farnsworth

Membre de liberté international et opposant déclaré au Xiaopingisme d'ambiance totalitaire. Evan en plus d'être l'une des plumes le plus critiques de l'université de Nowhere City, comme le concepteur de son actuel logo est aussi l'employé de la maison de vente Margulis.

Lorsque les joueurs s'intéresseront a ses affaires, il pourra leur fournir nombre de renseignement sur la statue mais refusera de transmettre tous renseignement qu'il s'est engagé à tenir secret auprès de son employeur. Evan fait parti de ces personne qui respectent la lois tant qu'il leur semble qu'elle est plus ou moins correct, ou qu'au moins lui peut avec un zeste d'astuce voir la légallité triompher au profit des faibles et des individus ayant besoin de protection légale. Il n'a pas encore totalement formailiser son adoption du communisme, peut-être ne le formalisera-t-il jamais, ce qui pourra lui offrir une vision ouvert du monde...

Après tous la vie n'est pas juste un livre mais un ensemble de livre.

Selon Evan une entreprise de livraison de Nowhere City, a amnée la statue chez Margulis, hors il se trouve leur fait-il remarquer que l'entreprise **Ma Delivry**, ne pouvait ignorer que "la méditative" est une oeuvre d'art des marché d'arts parallèle, ce qui l'invite à douter de **Ma Delivry**. Il est encore plus circonspect concernant l'un de ses supérieur qui a décidé de procéder à la vente.

Pour vos joueurs, la situation est un peu plus tendue, car avec un périapt puissant, un Mage Orphelin (membre d'aucune faction), et une université qui tente une expérience d'auto-gestion communiste, il est à craindre que la Technocratie puisse vouloir se renseigner sur ce qui se passe en ville. Par chance Ma est un homme discret comme l'est sa magye, le soucis provient plus du Périapt. Premièrement les joueurs devinent que Ma n'y connaît rien en matière de prime, deuxièmement le propriétaire Mr. Lutjan ignore ce qu'il vend, sans quoi il le garderait pour lui, et troisièmement avec la récente présence d'au moins un Mage Nephandus en ville certes mis hors d'état de nuire, il est à craindre que l'objet de la vente atterrisse entre de mauvaises mains.

## **Ma Delivry**

Il est parfois difficile de commencer un scénario, surtout lorsque l'enquête peut-être modulaire. Je vous recommande une visite de courtoisie chez Ma Delivry.

### **Les joueurs connaissent les capacités magiques de Bao**

Il est important de se rappeler que pour les joueurs qui n'ont pas la possibilité de lire ce scénario, Bao est peut-être à leur yeux (en fonction de leur acte dans les précédents scénarios se passant à Nowhere City) qu'un mage à moralité douteuse, qui les a aidés à procéder à la vente d'un périapte. Ils peuvent avoir deviné qu'il n'y connaît rien à la prime, toutefois qui est-il réellement et qu'elles sont ses projets cela ils l'ignorent.

Si les joueurs vont fouiller les entrepôts de Ma Delivry inutile de leur faire un plan, faites leur sentir le frisson d'éviter les employés tous droits sortie d'un film de gangster qui travaillent pour l'oncle Ma.

Il pourront trouver au sous sol non sans que vous leur réserviez quelques surprises de taille comme le chat qui tresse dans les entrepôts, le garde qui prend sa pause juste sous le nez des personnages joueurs et ne les voit pas, quand bien les personnages de vos joueurs font de l'apnée.

### **Les joueurs ignorent tous des capacités magiques de Bao**

Il y a de bonnes chances que Mr. Ma ne soit qu'un homme d'affaires douteux aux yeux des personnages joueurs, quelqu'un qui a de bonne manière, mais que l'on préfère éviter comme l'on préfère éviter les ennuis. 20 employés avec un passé plus douteux que le sien travaillent pour lui. Notez, que Bao n'aime pas la violence et emploie l'intimidation avec succès pour régler ses différends.

Si les joueurs vont fouiller les entrepôts de Ma Delivry inutile de leur faire un plan, faites leur sentir le frisson d'éviter les employés tous droits sortie d'un film de gangster qui travaillent pour l'oncle Ma.

Il pourront trouver au sous sol non sans que vous leur réserviez quelques surprises de taille comme le chat qui tresse dans les entrepôts, le garde qui prend sa pause juste sous le nez des personnages joueurs et ne les voit pas, quand bien les personnages de vos joueurs font de l'apnée.

---

**"Employés Ma Delivry" (homme de main)**

---

***For 3, Dex 3, Vig 3, Pre 2, Man 2, Cal 3, Int 2, Ast 3, Rés 2.***

Armure I, Défense 3 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 11,

Santé : 7, Volonté : 5

**Compétence** : combat 4 (kung-fu), Connaissance 1, Social 1, Cascade 1.

Un fois que vos joueurs ont trouvez les oeuvres d'arts vollées, demandez leur de jeter 1d10: 1 à 5 il entendent Bao faire quelques remontrance à ses hommes de mains, 6 à 10 Bao suprend les joueurs dans sa cave.

A vous de voir ces réactions qui peuvent aller de l'intimidation, au numéro de colère contenu, voir à l'humour noir. Quoiqu'il arrive sans une bonne explication Les joueurs devront combattre Bao et ses hommes de main, il serait préférable qu'il connaissent les arts martiaux... En cas de combas offrez à vos joueurs un vrai combat d'art-martiaux tel qu'on en voit dans les production chinoises qu'elles soient continental ou non.

---

### Ma Bao (Mage Orphelin)

---

**For 3, Dex 4, Vig 4, Pré 3, Man 2, Cal 3, Int 3, Ast 3, Rés 3.**

Armure I, Défense 3 Initiative 7, Taille 5, Vitesse 12,  
Santé : 9, Volonté : 6

**Compétence :** artisanat 2, investigation 1, Médecine 1, Occulte 1, Politique 1, Science 1.  
Sport 4, Baggare 4, conduite 2, Larcin 2, Discrétion 3.  
Empathie 1, Expression 2, Persuasion 1, Entregent 2, Subterfuge 3.

Atout: Wushu 4, Ressource 4, Avatar 2, Influence 2, Destinée1

Entéléchie: 5

Correspondance 4, Temps 3,

Une fois la tention retombée les joeurs pourront soit gagné Bao à leur cause ce qu n'est pas rien, soit pourront au moins s'en faire un allié récalcitrant. Bao ignorait que "la méditative" était un périapte, d'ailleur il ignorait ce qu'était. Il expliquera alors quel soucis il peu y avoir à récupérer la Statue.

Non seulement son prix est et sera élevé, mais la vente se fera en secret dans les sous-sol des locaux de Margulis, sans que le commissaire priseur de cette hôtel des vente en sache quelque chose. Le pire provient de ce que les achteurs potentiels sont réellement dangeureux.

## La vente

empêcher une vente illicite d'objet d'art est tous sauf aisé, convaincre un Shérif ou un agent de police qu'une vente illicite d'objet se prépare dans un lieu bien coté sous l'égide d'un employé indélicat n'est de loin pas évidant.

Par ailleurs encore faut-il pouvoir localiser l'oeuvre volée. Le témoignage de Bao peut aider, en effet en temps que convoyeur il peut certifier qu'il a bien transporté une marchandise douteuse et apprécierait être disculpé de toute charge en s'assurant que les oeuvres qu'il a transporter sont bien légale, toutefois Bao ne sera pas très chaud à l'idée de devoir renoncer à ses objectifs transcendant pour une vente unique.

Pour le convaincre il faut lui permettre de saisir l'importance du périapt.

Un perquisition de la police ou d'un shérif ne donnera rien, "la méditative" aura été vendu avant son arrivée.

Pour retrouver "la méditative", il y a deux manière conseillée possible:

**Par Magye:** Si l'un de vos joueurs à les sphère de prime ● et correspondance ●●, il peut à loisir essayer de retrouver la position du périapte dont la signature magique est suffisamment importante pour imprégner un lieu plusieurs jours après son convoyage.

**Par investigation:** Il n'est pas évidant de mener une investigation à partir de rien, c'est pour cela qu'il faut éplucher les registres, à savoir vérifier les entrée et sortie de camion, pour constater que l'un deux n'apparaît que sur le registre de la zone d'embarquement.

Grâce au caméras de sécurité il est possible de trouver les plaques du camion et remonter jusqu'à son chauffeur. Une fois renseignez par lui les joueurs sauront où trouver la "La méditative".

## Lev Astor

Lev est un de ces personnages qui n'existent que dans les films et tel qu'inventé pour ce scénario, c'est un membre de l'Arcanum.

Il est dangereux à plus d'un titre pour les personnages joueurs car il en sait suffisamment sur les phénomènes qui accompagnent la magie pour être alerte lorsque des coïncidences trop nombreuses surviennent.

C'est un personnage public, ce qui signifie que les joueurs ne peuvent s'attaquer à lui, sans prendre des précautions et ferai bien d'ailleurs d'éviter toute attaque magique ou non sur lui. Lev a acquis la statue car en temps que sorcier mineur il en comprend l'importance. Membre de l'Arcanum, il s'intéresse depuis longtemps aux mages, car comme ses condisciples il se doute que des être capable d'effectuer des prodiges dont lui rêve existent.

L'acquisition de la statue lui assure au moins une confrontation qu'il espère pouvoir capturer avec ses caméras, ses et autres accessoires de surveillances. Il est à la fois excité par cette première rencontre et anxieux à l'idée de tous les aspects négatifs qu'il n'a pas prévus....

Pour ce qui est de récupérer une statue volée laissez toute latitude à vos joueurs pour choisir la méthode. La statue est cachée avec d'autres oeuvres au sous-sol, laissez-les simplement agir comme bon leur semble. Lev ne fera pas l'objet d'enquête sans des preuves solides c'est un personnage public de la région. Récupérer la statue va demander de faire fi de la loi.

D'un autre côté sans avoir physiquement pénétré et perpétrer le crime physiquement, les joueurs échappent à la loi. Si un législateur venait à faire adopter une loi pour le vol avec la magie on lui demanderait si l'on doit également réhabiliter les procès pour sorcellerie, considérer les fantômes comme ayant les mêmes droits que les êtres vivants...

Le ne pourrait de toute façon porter plainte que pour violation de domicile, ce qui dans le cas de l'emploi de correspondance ne pourrait que difficilement être vérifié. C'est là que Ma peut se montrer utile, ses connaissances en correspondances en font la personne désignée pour téléporter / localiser une statue depuis une cave.

*Lev a prévu un dispositif de repérage pour retrouver la statue, car son rêve le plus cher est de devenir un Mage.*

Récupérer la statue ne devrait pas être trop difficile. La conserver loin de Lev sera une autre affaire.

---

**Lev Hastor**

---

***For 2, Dex 2, Vig 2, Pre 3, Man 4, Cal 3, Int 3, Ast 4, Rés 2.***

Armure III, Défense 2 Initiative 7, Taille 5, Vitesse 9,  
Santé : 7, Volonté : 5

**Compétence** : Erudition 4 (histoire de l'art, Droit), Investigation 1, Occulte 5 (Arcanum),  
Connaissance surnaturelle 2, Science 3, Méditation 3, Conscience 3, expression 3 (poésie),  
Persuasion 2, subterfuge 4, Intuition 4

Atout: Ressources 5, Mythologie 2, Grec Ancien 5, Français 4, Arabe 1, **True Faith 4.**

## Épilogue

Lev ne voudra renoncer ni à la magye ni à la statue, toutefois si on lui propose de découvrir tous ce qu'il ignore il renoncera à son ancienne vie, à défaut de devenir Mage lui-même, comme bien des érudit l'étude du phénomène l'intéresse plus que la pratique. De plus avoir pour allier un voir plusieurs Mage est plus que suffisant pour lui faire quitter l'Arcanum.

Lev peut s'avérer être un allier de poids si les personnages des joueurs ont besoin d'appuis politiques.

*(Sinon les joueurs ayant psyché ●●● peuvent toujours tenter une inception...^^)*