

La Méditative v.1.22

Introduction

Cassandra

Triasse

Le sourire de la méditative.

Friday

Introduction

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. Mage l'ascension est un jeu de fiction, et les scénario mis en ligne par les joueurs également.

Ce scénario un peu plus court que les autres met les joueurs au prise avec un monde umbale presque jamais visité par les Mages, il s'agit d'une zone de l'umbra moyenne vierge de tous malheur tous y est à l'état de nature. En activant la méditative vos joueurs se préparent à un voyage qu'il n'oublieront pas de si tôt.

Visiter un monde inconnu intouché par les main de l'homme et rencontrer une Oracle des traditions ne se fait pas tous les jours.

Dans Mage l'Ascension les Oracles sont celles et ceux qui ont fait l'ascension où sont sur le point de le faire. Les rencontrer est aussi rare qu'improbable ils passent pour être plus des légendes que des réalités avec lesquels l'ont peut deviser. Les oracles du temps sont peut-être parmi les plus mystérieux, en grande partie à cause du temps qui est tous sauf linéaire pour eux.

'J'ai vu le monde dépérir de nombreuses fois, j'ai tenté de prévenir le malheur de autres mais Apollon à craché sur ma langue. Il m'aura fallu plus d'une vie pour trouver ma voie. Je ne fais plus la pitié, je ne suis qu' Animus au yeux de mes semblables.

Ce furent les dernière paroles prononcées par Cassandre auprès des rares qui l'ont cru, lorsqu'elle trouva en d'autres terres les prophètes de Chronos qui deviendrait plus tard le Culte de l'Extase. Elle fit l'ascension mais durant les siècles qui la séparaient de nous, elle conserva un intérêt pour les êtres mortels. Et créa la contemplative à partir d'une de ses larmes.

Ce fut peut-être Raphaël qui le premier comprit la valeur de cette Statue dans les ruines qu'il visitait. Il n'était pas comme Giotto un peintre en recherche d'aspiration, mais un Mage qui comprenait l'importance cachée par ce Périapte de légende. Plutôt que de l'exploiter il fit comme d'autres après lui, il la contempla jusqu'à voyager dans le royaume ou vint parfois l'oracle. Qu'avait-il donc cherché auprès d'elle que sa peinture et son intérêt artistique pour les femmes devait cacher.

Les secrets de mille et une questions pouvaient aisément trouver réponse dans la bouche d'un oracle du Temps. Si la statue et ses secrets furent perdus pendant longtemps, il n'est pas étonnant que près d'un Node légendaire ils fussent retrouvés.

Peut-être étais-ce là sa destinée.

La Méditative

Imaginez les personnages de vos joueurs face à une statue, cherchant mille façon de l'activer au milieu d'un fatras d'objet ésotériques, de foci, et autre livres occultes. Autant le dire tous de suite, la Méditative ne s'active pas, ce n'est pas une stargate, ou un objet du genre.

Lorsqu'on la contemple c'est soit-même que l'on voit, personne d'autre. C'est en prenant soins de contempler la méditative que les joueurs s'évanouissent. Lorsqu'il se réveillent ils se retrouvent au milieu d'une gigantesque forêt tous droit sortie d'un film fantastique. Ici la nature est demeurée sauvage et intouchée depuis la fondation de la ter.

Ce monde proche de l'idée que l'on se fait du mésozoïque, où plutôt du triasse, d'un monde dominé par les conifères et les reptiles géants.

L'oracle invite les joueurs à l'aide de ses pouvoirs, utilisant le périapt à cette fin. En réalité la méditative aide l'oracle à rencontrer des personnes qu'elle conseil.

Triasse

Afin de savoir à qui elle a affaire sans employé de pouvoir magique Cassandra observe le comportement de groupe qu'elle a transporté dans sa version de poche du Triasse. On apprend beaucoup par l'observation selon elle.

Cette partie du scénario oppose les joueurs à la nature dans ce qu'elle a de plus âpre, toutefois cette représentation du Triasse est aussi vraie que les esprits qui y ont pris forme animal ou végétales. Quel chemin choisiront vos joueurs, la confrontation, ou l'observation de la nature et l'adaptation à un environnement inconnu.

La confrontation: Vos joueurs veulent du Jurassique Parc? Soyez sans pitié, sortez même un T-Rex si nécessaire, chaque animal, devient une menace, les plantes peuvent être allergène ou pire toxique. Ne lâchez rien conduisez vos joueurs à affronter les pire situation de survie jusqu'à ce qu'ils soient presque mort. Alors Cassandra paraîtra auprès d'eux. Les soignera avec des plantes médicinales et leur expliquera leur erreur. Combattre la nature même avec des pouvoirs ne conduit qu'à l'auto-annihilation.

Vélociraptor

(ndj: je suis d'accord c'est une espèce du crétacé, mais l'ambiance de jeu préfère l'irréalisme parfois. Et puis tous se passe dans l'umbr...).

For 2, Dex 6, Vig 3, Pre 0, Man 0, Cal 2, Int 2, Ast 3, Rés 2.

Armure (Peau dure) II, Défense 3 Initiative 4, Taille 3, Vitesse 11,
Santé : 8, Volonté : 4

Compétence : combat 4 (mordre), Pister 4, Social 1, Cascade 1.

Allosaurus fragilis (Prédateur)

For 6, Dex 6, Vig 5, Pre 0, Man 0, Cal 1, Int 2, Ast 2, Rés 2.

Armure (Peau dure) II, Défense 2 Initiative 4, Taille 7, Vitesse 23,
Santé : 12, Volonté : 4

Compétence : combat 4 (mordre), Pister 4, Social 1, Cascade 1.

Eoraptor

For 2, Dex 4, Vig 1, Pre 0, Man 0, Cal 3, Int 3, Ast 4, Rés 3.

Armure (Peau dure) I, Défense 4 Initiative 7, Taille 2, Vitesse 8,
Santé : 3, Volonté : 6

Compétence : combat 3 (mordre), Pister 3, Social 2, Cascade 3.

Plateosaurus (Ne pas déranger pendant sa digestion)

For 10, Dex 3, Vig 8, Pre 0, Man 0, Cal 5, Int 2, Ast 2, Rés 2.

Armure (Peau dure) III, Défense 2 Initiative 7, Taille 9, Vitesse 22,
Santé : 15, Volonté : 7

Compétence : combat 2 (mordre), Pister 1, Social 3, Cascade 1.

Observation et adaptation : Livré à eux-même au milieu d'une nature à fois captivante à la fois effrayante, les joueurs doivent choisir comment aborder cette épreuve. S'ils choisissent de contempler la nature, avant de faire quoique ce soit, alors leur route est des plus enchanteresse faite d'animaux qui parlent et de paysage mirifiquement sublime. Pour peu que l'on soit gentil avec ces animaux, il sera possible d'accéder au spectacle d'une troupe d'**Eoraptor**, Ou entendre le chant des **Plateosorus**
Suivre un troupeau de **Cératops** jusqu'à "la créature sans écailles."
Si en revanche ils choisissent d'éviter les soucis tous en tenant compte de la nature, alors la faim sera leur plus gros problème.

Cassandra accueillera les joueurs avec sympathie et douceurs, eux qui ont réussi à s'allier les esprits animaux et végétaux du Triasse.

Le sourire de la Méditative

Cassandra se présentera aux joueurs avec un sourire comme un esprit amusé selon que les joueurs l'on trouvé en contemplant la nature, ou espiègle s'il l'on trouvé après une longue période de survie.

Je suis Cassandra Oracle du temps anciennement membre des Prophètes de Chronos, je crois que vous l'appellez désormais Culte de l'Extase, qu'importe ce nom, il appartient comme mon pseudonyme actuel à une ancienne vie. Oui j'ai connu l'ascension et demeure présente ici, pour guider les plus valeureux sur le chemin que j'ai moi-même arpentée. Je vois vos souffrances, vos peurs, vos colères, votre honte, votre désarroi. Votre peine est grande et vos cœurs son si alourdis. N'ayez aucune crainte lorsque nous auront terminer de converser ensemble, le chemin qui mène à l'ascension sera aussi limpide pour vous qu'il l'a été pour moi.

Partageons ensemble le Kumbaya, chantons, dansons et unissons nos forces en méditation, pour que tous ce qui fut ne soit plus qu'un rêve, que tous ce qui est ne soit que joie et que tous ce qui sera ne soit que découverte fructueuse. Car lorsque vos vous réveillerez ce sera une autre instance de ma personne qui vous accueillera.

Tous homme ou femme qui épouse au dedans comme moi son anima est libre d'arriver sur ma route tous au long d'une vie que je lui souhaite plus heureuse que la mienne.

Une fois le rite de Kumbaya clôt, Cassandre demande aux joueurs de transmettre un message à Marianne de Baldor: la liberté n'a pas de prix, protégez ceux qui la défendent avec la parole, l'art, la plume ou l'astuce. N'oubliez jamais, votre corps est un temple. Alors pleurant le départ de ses compagnons d'un moment, elles les renvoient chez eux promettant de les rappeler lorsque ce sera nécessaire.

Pour qu'ils se rappellent leur rencontre elle leur fourni à chacun un vêtement qu'ils auraient du avoir porté quelques jours auparavant. Elle leur rappelle qu'elle interviendra dans leur vie à leur insu pour leur bien et que son cadeau offre une vision unique du monde nul étant besoin de vivre comme elle pour en profiter.

Après quelques jours de prière et de méditation, l'oracle du temps les guidera vers une clairière où se trouve la sortie du Triasse de poche où elle demeure observant et contemplant le monde. Car c'est son rôle combien elle eut préféré une vie plus exaltée.

(Désormais ils ont tous accès à la sphère de temps + ● niveau).

Lorsque vos personnages joueurs se réveillent comme d'un rêve exalté, il se rendent compte qu'ils ont changé au dedans. Ils ne sont plus les même leur route est plus que différente ils voient le monde avec le regard de Cassandre, ils savent que personne ne les croira sur parole. Car le future n'est pas écrit et provoqué une permutation plutôt qu'une autre demande plus de méditation que d'acte.

Friday

Lorsqu'ils reviennent près du périapt, la statue est déchargée il faudra pas mal de temps pour qu'elle se recharge d'elle même. Les joueurs n'ont pas remarqué qu'il se retrouvent une semaine après leur départ, ils ont l'impression que quelque chose cloche, en effet tous le monde à Nowhere City semble habillé / porter des tons sombres.

Seul le Darcy's est ouvert avec Brenda toujours aussi souriante et son seul client du jour afféré à terminer son café. Tous deux habillé de ton vifs, accueilleront les joueurs avec stupéfaction, Brenda ira jusqu'à leur demander pourquoi il ne sont pas au cinéma.

Les joueurs eux savent qu'ils doivent se trouver dans ce lieu, qu'il y ont quelque chose à y faire, se rappelant le plus important: ils sont censé transmettre quelque chose de la part de Cassandra au client.

Bien qu'il aient l'étrange sensation d'avoir sauvé la situation la réalité la réalité les amène à questionner leur jugement? Et qui est ce Mystérieux mais très sympathique prêtre catholique, qui semble les attendre terminant son café non sans contentement.

FIN (avec cliffhanger).