

VIII

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'autres de son cru. Mage l'ascension est un jeu de fiction, et les scénario mis en ligne par les joueur ont pareil vocation à l'irréalité.

VII

Introduction	page	2
Friday Next	page	3
The Darcies'	page	4
Le père Vincenzo \ Révérend Castiglione	page	6
Secretly !	page	7
Secretly 2 !	page	10
Absolution !	Page	12
Résonance.	Page	15
Page pour les Fan de Mage l'Ascention.	page	16

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 confronte les joueurs à une menace vampirique à la fois musclée et dangeureuse, à la fois sinieuse et discrète, ces vampire sont sous la coupe psychique du Groupe de Nephandus \ Mastigos qui joue une de leur carte maîtresse. C'est également l'occasion de voir aboutir le projet estudiantin de l'université de Nowhere City, un programme de cryptage \ décriptage quasi-conscient qui pourrait se jouer des pare feu d'état chinois.

Dans le même temps la ville de Nowhere City est en train de repartir économiquement, à espérer que les personnages joueurs n'y sois pas étranger. Le conseil municipal envisage de revenir à l'Hôtel de ville dans les semaines qui suivront ce scénarion. ***Si vos joueurs ont favorisé par leur actes l'essor nouveau de la ville, alors faite leur rencontré Mr. Long.***

Le but de ce scénario consiste une fois de plus à protéger la ville de Nowhere City de sombre menaces, sans costume sombre et ou batmobile, quoique... (De nombreux clin d'oeil à la série Fringe sont placèà ça et là tous au long de ce document histoire d'agréments le scénario de quelques amusants rebondissement).

...

Nous sommes une semaine avant la vision futuresque de personnage joueurs. Ne leur rappelez pas la dernière scène qu'ils ont vécu, laissez-les s'en rappeler sans l'aide de l'atout **mémoire édétique**. Ce sera à eux d'agir en fonction.

Evan Farnsworth souhaitera que les personnages joueurs l'aide à diffuser son programme, autant dire que ses prouesses informatiques pourrait en faire un excellent candidat pour les Adeptes du Virtuels (de mage l'ascension) ou Obrimos de (Mage l'éveil), voire les Gardiens du Voile en fonction de votre chronique.

Aux joueurs de voir comment l'idée à trouvée sa voie, de disposer de son programme anti pare-feu non-copiable, non-lisible, non-réutilisable. En plus de Ma Bao qui devrait être allié avec les personnages de vos joueurs dans ce scénario s'ils ont bien réussi les précédant, veiller sur Evan sera des plus difficile voir impossible et pourtant il le faudra, car il y a des chance que la technocratie (Mage l'Ascension) \ le camp adverse (Mage l'éveil) puisse être impliqué dans ce scénario à cause des remous connus en ville.

Long Bei, est un homme d'affaire averti autant que philanthrope, il a bien compris que les personnages joueurs sont certainement à l'origine du renouveau économique de la ville et compte bien leur demander de l'aide au vu des soucis qu'il connaît. Sa femme à de la famille en chine qui vit dans la dissidence, Bei se demande si les joueurs auraient les moyens d'expatrier la famille de sa femme. (Si les joueurs acceptent de l'aider rajoutez une scène de votre cru en fin de partie ou vos joueurs vont libérer la famille de la femme de Mr. Long).

C'est ce que l'on appel un quête optionnelle.

Une coterie de Ventru & gangrel, du cercle des couronne, ont une goule en ville appartenant à l'un des membres de de la coterie. Elle a pour mission que de rapporter ce qu'il se passe en ville. Si les joueurs parviennent à la trouver et à la convaincre de coopérer avec eux, ils pourront obtenir l'aide de la coterie de vampire liée au convenant du cercle des couronnes.

Une coterie de vampire de la camarilla composé de gangrel, ventrue et surtout toréador dispose d'une goule en ville, si les joueurs veulent tenter de s'allier avec eux pour lutter contre les vampires membre de VII présent en ville, alors il leur sera conseiller de bien traiter la goule de la camarilla, une fois celle-ci découverte.

Une alliance avec des vampires pour se débarrasser de agents de VII, lors d'une alliance contre nature des plus étranges, a un prix, à savoir que les personnages joueurs devront tolérer la présence d'un vampire et de quelques goule dans leur ville... Ou pas... Après-tout, un bon vampire fait toujours une excellente chaise de Jardin.

A aucun moment le mot VII devra être prononcé par vos soins, car VII n'existe pas c'est une coïncidence si l'histoire humaine est remplie du nombre 7.

Friday Next

Vos joueurs se réveillent près de la Méditative, rien à changé depuis leur départ, il est la même heure et une seconde supplémentaire. Ils ont eut une étrange vision et au moins l'une d'entre eux se souvient qu'une chose importante est sensée se passer cette semaine, de même qu'il se rappelle du prêtre catholique présent au Darcy's 7 jours après le réveil des personnages joueurs dans ce scénario.

Apparemment quelque chose s'est produit durant la semaine qui les conduira à se rendre au Darcy's 7 jours plus tard. C'est avec ces éléments que les personnages joueurs doivent procéder à leur enquête.

Il on a peine le temps de se remettre de leurs émotions et de leur fatigue que leur présence est sollicitée par Evan, en effet l'élève vient de terminer un prodigieux assemblage de donnée qui ont générer un algorithme savant.

En clair Evan est sur le point de générer une IV (intelligence Virtuelle (clin d'œil oblige à Mass Effect)) de poche l'une des première chose qu'effectue (les) adepte du Virtuel \ (certains) Obrimos membre du Conseil Libre lors de leur éveil ou pendant leur période d'apprentissage de la magie.

Pour bon nombre de raison il est bon d'inviter Evan et ses amis, mais surtout Evan à ne pas employer son IV, car cela pourrait attirer sur lui et ses amis la désagréable attention de dangereux Gardien du Voile \ Technomanciens. Néanmoins cette IV pourra être utile au personnages joueurs s'il voulait entrer dans un lieu dont le système de sécurité est géré informatiquement.

Géomid Matricielle Stockable (Intelligence Virtuel) d'Evan

Essence 4, Rage 4, Gnose 4, Pouvoir 20, Charme: Matérialisation, Communication, Interface, ouverture, grémiline (destruction des objet électroniques).

L'IV d'Evan peut-être stockée sur n'importe quel support informatique: smatphone, tablett pc, laptop....

Une fois Evan acquis au avertissement des personnages joueurs, ceux-ci peuvent se consacrer à l'étude de leur vision. Apparemment ils seront au Darcy's dans sept jours pour y trouver Brenda et un prêtre catholique qu'ils connaissent.

The Darcies'

Il y a plus d'un univers, plus d'un paradigme et plus d'un Mage, le voyageur qui les visite doit prendre garde à ne point s'y perdre. Cassandra, Oracle du temps.

Vos personnages joueurs finiront par vouloir se rendre au Darcy's le plus tôt sera le mieux, car lorsqu'ils arriveront dans le restaurant dites leurs qu'ils ont comme une impression de déjà vu, le niveau • de la sphère \ arcane de temps leur indiquera qu'il y a bien une perturbation temporelle, le niveau • de la sphère de correspondance \ l'arcane d'espace leur indiquera une perturbation majeure de la localisation, et le niveau • de la sphère \ arcane d'esprit leur indiquera une perturbation gigantesque de la coquille des rêve et du goulet.

Alors que la Brenda qu'il connaissent est brune, celle qu'ils rencontreront à les cheveux châains ondulé et semble capable elle de pratiquer la magye. Elle les saluera comme de vieux amis avec qui elle a connu plus d'une péripétie.

Elle leur demandera ce qu'il comptent enfin faire contre les agent de VII?

Il est important d'être à l'écoute des réponses des joueurs et de leurs questions. Car cette scène doit les aider à se faire une idée de ce qui les attend dans leur propre monde. S'il paraissent perdu ou à côté de leur pompe Brenda emploiera sa psyché pour sonder l'esprit de l'un des joueurs, lui refuser l'accès de ses pensées lui fera croire que les joueurs sont sous la coupe de VII. Sa réaction sera de se cacher derrière le comptoirs et de les canarder avec son Taser ajusté par ses routines d'espace.

Altère-Brenda Darcy (*Mastigos*)

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

Armure 2\3, Défense 3 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 10,
Santé : 7, Volonté : 7

Compétence : Érudition •••, Science (chimie) ••, investigation •••, médecine •, Baggare •, Sport •, conduite •, Arme à feu ••, Entre-gent •••, Persuasion ••, Subterfuge •••.

Atout : Avatar •••, Jiu-jitsu •.

Équipement : Montre, Gilet par balle léger, protège cou...

Avantages

Arcane: Espace ••••, Prime•, Psyché •••.

Sagesse: 7

Gnose : 6

Mana: 3

effet préféré: Attaque mental (vous endort).

Les joueurs réagisse promptement et se propose de l'aider tous en usant de leur innuendo, à savoir mélange de subterfuge de persuasion pour inviter l'autre à confier ce que les joueurs ignorent.

S'il y arrive elle leur demandera après leur avoir expliquée que la ville est au main d'un goupe de Vampire appelé VII, que nombre d'habitant sons tous au mieux des goules trop heureuse de servir leur sombre et inconnus maître nocturne.

Chose importante, elle comme Vincent le jeune pasteur nouvellement arrivé en ville ignorent tous de ce à quoi ressemblent un membre de VII, les renseignements à disposition de Brenda elle les a tiré de la psychés d'une des habitant de la ville. Elle précisera que les communication avec l'extérieur de la ville sont coupée.

Ne laissez pas le temps au joueurs de soufflez demandez leur ce qu'ils font. Si l'un deux à l'idée de dire je regarde le calendrier il constateront qu'il sont bien présent au Darcy le même jours qui prévaut à leur arrivée. S'il posent la question le président des états-unis est bien le même que chez eux, toutefois New-York est méconnaissable pour qui jette un œil au photo sur les murs.

Lorsqu'il reviennent dans leur monde comme surpris par un flash, Brenda face à eux leur demande s'il préfère un café noire ou écrémé. En questionnant Brenda sur les précédant instant, elle répondra qu'elle n'avait jamais vu les personnages joueurs si emprunté, on aurait-dit qu'il se copierait au milieu d'une fiction à gros budget tant il sont resté ébahis par le décor.

Parler de VII à Brenda ou au autre clients du Darcy's n'amène aucune information particulière. Demander après le Vincent, non plus, du moins au Darcy's. Une fois hors du café restaurant c'est autre chose, il pourront voir un prêtre catholique et le shérif deviser ensemble. Apparemment le père Vincenzo, vient en ville "au secours des catholique qui s'y trouvent" et au réconfort de ceux qui pourrait chercher auprès de son église la paix. Au shérif de conclure que d'avoir plus d'un temple \ église est toujours gage de tranquillité, pour les villes comme Nowhere City. Quand au père Vincenzo, il souhaitera avoir rendez-vous avec les joueurs, leur disant avoir eut un message de Marianne une amie Commune.

Le père Vincenzo \ révérend Castiglione

Répondre au rendez-vous du père Vincenzo pose quelque soucis, car la successions de flash entre les monde peut et devrait désorienter les joueurs lors de la discussion.

L'un comme l'autre ont été adressé aux joueurs par leur contact auprès des Traditions \ Ordres < Voies \ Héritage. Les deux homonymes multiversels ont en commun de détester et chasser les mages néphandy et dans une moindre mesure les vampire, contre lesquels ils ont des méthode de soin efficace. Car ces deux prêtre considère le vampirisme comme un pêché et une maladie et les deux peuvent être soignée \ absout.

Toutefois passer d'une perception à une autre peu être très difficile à gérer. L'église du père Vincenzo respire le calme et la sérénité, la paroisse est tous aussi calme, pour peu que l'on y prenne garde l'on peut s'y retrouver à s'assoupir tant il est aisé d'y trouver le repos de l'âme. Le temple du révérend Castiglione est assaillis par des goules, il est le dernier bastion d'une ville qui subit un rituel vampirique que personne ne veut voir terminé.

Et pourtant tous deux tiennent étonnamment le même discours. Pour aller jusqu'au bout du discours tenu par le révérend Castiglione, il faut enchaîner les jet de volonté ou se retrouver projeté en dehors de la perception extralucide. Les joueurs peuvent profiter de leur présence dans le temple du révérend pour noter les informations qui leur manquent. Comme qui sont le première goule infectée, comment s'est produit la création massive de goule, quel est le but de VII.

Les créature de la nuit sont une menace pour tous les être vivants, non pas qu'elle soient toute maudite, mais plutôt qu'elle se fourvoient sur une route qui n'a aucune finalité. Un chemin sans fin de souffrance. Lorsque l'on fait face à de tel créature, il n'existe que deux possibilités: leur offrir si elles y consentent le salut de l'âme, ou la destruction, car c'est ainsi qu'hélas ceux qui n'appartiennent pas au monde des créature de la nuit sont amené à agir: violence ou communication.

Quelque soit le choix de vos joueur, il doivent réussir un jet de volonté difficulté 4 succès pour agir de l'autre côté tous au long su scénario.

Secretly !

Si les personnages joueurs décident de se battre contre la menace insidieuse qui touche leur ville, il se retrouve projeté dans le monde du révérend Castaglione. Alors que la ville est livrée au goule essentiellement et aux quelques vampires qui ont décidés de ne pas jouer la danse macabre. Toutefois il est important que les joueurs soient attentif à ne pas aider des Mastigos à la sagesse pervertie (équivalent Néphandus) dans ce qui semble être un rituel réclamant un massacre.

Le plan de Mastigos pervertis pour trouver dans leur univers un Node légendaire est simple, peu subtil et horrible. En s'opposant frontalement à eux les joueurs équilibre les deux monde, sans qu'il en aient conscience. Chose importante dans l'autre univers il ne sont pas présent à Everywhere City l'équivalent de leur ville.

Goule (VII)

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

Armure 2\3, Défense 1 Initiative 4, Taille 5, Vitesse 13,
Santé : 9, Volonté : 5

Compétence : investigation ●●●, médecine ●, Baggare ●●●, Sport ●●●, conduite ●●, Arme à feu ●●●, Intimidation ●●●, Persuasion ●.

Atout Esquive arme blanche (●), Guérison rapide (●●●●), Santé de fer (●●●●), Style de combat boxe (●●)

Équipement : ...Gilet par balle,

Armes: [Masse (metal)] \ Batte de base-ball en aluminium dégâts 3c taille 2 coût ●
Gros Pistolet dégâts 3 portée 28\56\112
chargeur 7 + 1

Avantages

Vitae : 3 vitae \ 1 pt de sang

Ghamut Leaf, (Maison de Grigorivitch) agent dévoyé de VII

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

Armure 1\2, Défense 3 Initiative 9, Taille 5, Vitesse 11,
Santé : 8, Volonté : 7

Compétence : Occulte ●●●, Science ●●●● (archéologie), investigation ●●●, médecine ●, Baggare ●●●, Sport ●●●, conduite ●●, Arme à feu ●●, entregent ●●, Intimidation ●●●, Persuasion ●●, subterfuge ●●●● (baratin).

Atout Esquive arme blanche (●), Style de combat boxe (●●), Status Clan (●●), latin ●●●●, Hiéroglyphes ●●●, Écriture Cunéiforme ●●●●

Équipement : ...Veste Kevlar,

Armes: [Masse (en metal)] \ Batte de base-ball en aluminium dégâts 3c taille 2 coût ●
Gros Pistolet dégâts 3 portée 28\56\112
chargeur 7 + 1

Avantages

Étreint(e): 1827

Humanité: 3

Blood Potency: ●●●●●

Vitae 15 \ vitae par tour 3

Discipline(s) : **Auspex ●●, Obfuscate ●, Nightmare ●●●●, Dominate ●●●** (Grigorivitch)\
Auspex 4, Obfuscate 5, Fantasy 2, Dominate 3 (lasombra)

Le but de Ghamut consiste à transformer Everywhere city en une ville fantôme baignée dans le sang de ses habitants. Ainsi grâce à son aide, les Mastigos qui cherchent le node légendaire qui s'y trouve, pourront aisément le découvrir à l'aide de leur magie.

Une telle horreur aura une répercussion par résonance dans l'univers des joueurs, il n'est pas impossible que l'umbra et la périphérie accueillent des esprits aussi coléreux que dévoyés. Le Shérif Phelman révélera sa vraie Nature de Maraudeur et chassera tous ce qui lui semble selon sa folie être un danger pour Nowhere City.

En s'opposant à Ghamut et à ses goules les personnages joueurs agissent par résonance sur deux univers voir plus. Bien que n'ayant pas appris Telos car leur univers n'a pas connu de destruction nécessitant de connaître le destin du monde, ou ne possédant pas l'arcane de destinée de leur homologues moins libre de leur magie d'un autre univers, ils peuvent saisir désormais pourquoi un des oracles du temps de leur monde les a contactés.

Il peuvent aller voir l'exégète nouvellement arrivé dans leur ville pour lui dire que "**Le phénix renaît une fois encore de ses cendres**" comme si ce message avait toujours été celui qu'il savait devoir remettre à un allié du Chœur Céleste.

Ainsi dans l'univers de vos joueurs, un phénix a pris la place du sphinx des traditions, il fera certainement connaître ses attentes au moment venu.

Secretly 2 !

Les personnage joueurs ne sont pas obligé de combattre seul une menace qui leur est en grande partie étrangère, "bien que transformer des vampires en chaise de jardin ne doit pas leur être si étranger que cela."

Le révérend Castaglione et altère-Brenda sont les meilleur allié possible; en temps que membre du Chœur Céleste on en peut trouver meilleur chasseur de vampire. Peut-être parce ses connaissances d'adepte du prime en font un excellent agent de l'harmonie sur le terrain.

Sinon pour les joueurs capable d'affronter une rencontre avec des prédateurs à visage humain Il y a toujours moyen de s'allier avec des vampire non-membre de VII. Les vampires de l'univers adjacent à celui des joueurs ne ressemblent à rien à ce que les joueurs connaissent, si tenté qu'ils connaissent des vampires dans leur monde.

La rencontre ne pourra que s'effectuer dans une grand ville, et pourrait échoir sur une impasse, un polit refus, voir pire une confrontation magyque.

Yann Malone, Ventrue (Catharian)

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

Armure 1\2, Défense 3 Initiative 8, Taille 5, Vitesse 11,
Santé : 8, Volonté : 7

Compétence : Occulte ••••, Science •••• (archéologie), investigation •••, médecine •, conduite ••, entrentent ••••, Persuasion •••, subterfuge •••• (baratin).

Atout Esquive arme blanche (•), Esquive min nue (•), Status Clan (••), latin ••••, Hiéroglyphes •••, Écriture Cunéiforme ••••, Allié ••••, Refuge •••••, Ressource •••••.

Équipement : Vêtement renforcé intelligent, smartphone.

Avantages

Étreint(e): 1798

Humanité: 7

Blood Potency: ••

Vitae 15 \ vitae par tour 3

Discipline(s) : Resilience \endurance •••, Dominate ••••, Auspex •••••, Majesty \ Presence •••

Rechercher un vampire devrait pas poser trop de soucis à des joueurs créatifs et motivé;
Entretien avec un vampire Mort •, Espace •• \ Correspondance ••, Entropie •. Discuter avec lui le convaincre d'aider à éviter qu'une ville tombe sous la coupe d'un groupe de dangereux individus au motivations les plus sombre oui.

Yann Malone est un vampire à l'ancienne qui a vu plus d'un de ces congénère mourir par manque de prudence ou de suffisance. Contrairement à nombre des membres de son clan il a choisi de conserver un profil bas et discret. Il a fait de sa non-vie un monument de discrétion et d'efficacité. Contrairement à d'autres, il maîtrise son être à la perfection ce qui lui permet d'approcher les humain avec moins de crainte et d'appréhension que d'autre d'entrer en frénésie. Se nourrir sur des animaux facilite de beaucoup sa vie de vampire.

Yann se contentera une fois qu'il aura compris les personnages joueurs de les aider à trouver le vampire qui réside à Everywhere City.

Au joueurs de d'affronter la menace.

Si vos joueurs décide de capturer Ghamut pour l'interroger, il devront avoir le prudence de s'assurer qu'il ne puisse utiliser ses pouvoirs de discipline sur eux. Interroger un vampire relève toujours de l'exercice impossible, car s'il est conscient il peut employé ses pouvoirs. Interroger un vampire en torpeur est semblable. Il n'existe qu'une seul façon d'interroger un vampire sans risque, extraire son âme meurtrie de son corps et la projeter dans l'umbra haute, puis l'interroger à distance avec l'aide de la psyché de la correspondance \ espace et de l'esprit ce qui n'est pas un mince affaire...

Laissez le soin à vos joueurs d'envisager et de mettre en place la méthode d'interrogatoire qu'ils préfèrent puis agissez en fonction de ce que le vampire ferai s'il croyait avoir une chance de pouvoir fuir.

Absolution !

"Ce qui existe dans un autre univers lui appartient et ne nous correspond en rien !"

En d'autre terme, vos joueurs préfère ne pas affronter une horde de goule décérébrés, des centaine d'habitant d'une ville qu'il ne connaissent pas qui ont la malchance de vivre un enfer. Qui sommes nous pour leur donner tord ?

Toutefois refuser de s'investir dans les affaires d'un autre univers, ne signifie pas pour autant qu'il n'y a rien à faire. Apparemment si vos joueurs le remarque, il y a un phénomène de résonance entre les univers qu'ils fréquentent. Ils sont au cœur de ce phénomène. En comprendre le fonctionnement pourrait le permettre de sauver les deux côté de l'univers. En clair vos personnage s'apprêtent à effectuer leur premier rituel de Meta-Magye et changer les règles même de la Magye.

"Qui suis-je pour interférer avec l'œuvre de Dieu? Un de ses agents, car je n'interfère pas avec son œuvre je m'y inscrit?"

En provoquant dans une réalité un phénomène semblable à celui d'une autre, les personnage joueurs peuvent créer une résonance entre les univers, supprimant les barrières qui les éloignent. Mieux il peuvent manipuler le paradoxe de l'autre réalité, en s'assurant que de leur côté le événement manipulé ait l'air d'être semblable et synchrone avec ceux de l'autre univers.

Le plus simple consiste à demander aux habitant s de la ville d'agir comme si on tentait de les massacrer tous au long de la semaine, de trouver des vampire d'accord de faire semblant de chasser des humains, et de munir tous les habitant d'innombrable poche de jus de tomate. Ainsi d'une certaine manière la réalité du côté des joueurs parce qu'elle est heureuse annule nombre d'effet de l'autre côté. Le massacre pourrait devenir un simple Grandeur Nature de plusieurs millier de personne, ou mieux un production théâtrale.

Inutile de dire que pour y parvenir vos joueurs devront faire preuve d'une imagination débordante et d'une capacité d'abstraction hors norme. D'un autre côté n'est-ce pas ce que cherchent ceux qui jouent à Mage ?

Manipuler les règles qui régissent la magye plutôt que la réalité elle même sera certainement un sujet de discussion que vos joueurs se plairont à développer. Car en s'assurant que la réalité consensuelle se conforme par résonance avec un celle d'un autre univers, et cela par jeu théâtrale autant appeler cela un trait de génie, qu'il vous sera agréable de partager avec eux. Tous cela ne peut se produire que si parmi les acteur l'un est le double du vampire. Les joueurs devront entreprendre d'identifier dans l'autre univers Ghamut Leaf grâce à leur volonté. Trouver un vampire dans un univers inconnu peu avoir des répercussions sur son propre univers. De surcroit si dans son propre univers Yann Malone n'existe pas, car n'ayant jamais été étreint. Il faut aussi qu'il réussissent à amener leur double et ceux de leur alliés dans le lieu ou eux même vont pratiquer leur magye.

Un rituel magyque sera plus que nécessaire pour obtenir l'effet de résonance souhaité.

Sans l'aide du Révérend Castaglione et de son homologue le père Vincenzo, qui par chance sont tous deux mage et intéressé par les mêmes orientations de vie à leur façon il sera très difficile de gérer un effet de résonance multiverselle.

Échouer un tel rituel transformera la cabale des personnages joueurs en Nomic plus qu'heureux de se joindre au shérif Phelman lorsque celui-ci révélera son appartenance aux maraudeurs.

Père Vincenzo (Chœur Céleste) \ Révérend Vincenzo Castaglione (Obrimos)

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

For ••, Dex ••, Vig ••, Pre ••••, Man ••, Cal •••, Int ••••, Ast ••••, Rés ••••.

Armure 2\3, Défense 3 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 10,
Santé : 7, Volonté : 7

Compétence (père vincenzo):

Érudition 5 (Théologie, Histoire médiévale, histoire des religions), Science 2, investigation 4, médecine 1, Baggare 1, Sport 3, conduite 1, Entre-gent 2, Persuasion 3, Subterfuge 2, intimidation 2

Compétence (révérend vincenzo):

Érudition ••••• (Théologie, Histoire médiévale, histoire des religions), Science ••, investigation ••••, médecine ••, Baggare ••, Sport •••, conduite •, Entre-gent •••, Persuasion ••, Subterfuge ••, intimidation •.

Atout : Avatar ((3) •••), Boxe anglaise (universitaire) ((2) ••), ressource ((3) •••), Arcane 2, Status (••) \ Influence 2.

Équipement (père vincenzo): Bible œcuménique, thermos de café, soutane modifiée (kevlar) \ veste kevlar, le dernier numéro du times.

Équipement (révérend vincenzo): Bible œcuménique, thermos de café, soutane modifiée (kevlar) \ veste kevlar, le dernier numéro du monde diplomatique.

Avantages

Sphère (Père vincenzo): Correspondance 4, Prime 1, Psyché 4,
Arcane (Révérend Castaglione): Espace ••••, Prime••••, Psyché •••.

(Sagesse: ••••••)

Entéléchie 6 \ Gnose ••••••

Quintessence: ••• Mana: •••

effet préféré: Attaque mental, endort la cible en douceur (psyché ••).

Pour que le rituel fonctionne les joueurs devront convaincre un vampire de leur univers de jouer le rôle de Ghamut

Le rituel est assez libre dans le sens qu'en dehors de quelques oracles, peu connaissent la valeur et l'intérêt d'un tel rituel encore moins comment exécuter celui-ci, aussi soyez indulgent avec vos joueurs et leurs idées concernant la manière et l'art de procéder à un tel rituel.

Pour ma part je procède de sorte à savoir si oui ou non les différents éléments du rituel sont en charge par les joueurs. J'écris une liste d'éléments qui doivent être remplis, si c'est le cas le rituel fonctionne. Pas besoin de jet de Magye, car le fait de s'assurer que les éléments qui composent le rituel étant réunis il ne peut échouer. Par ailleurs la Meta-Magye ne lutte pas contre la réalité, elle fabrique la manière dont la Magye se pratique, on ne va donc pas jeter des dés pour ce qui n'est qu'une série d'événements fortuits certes ritualisés, sinon ce sont tous les opéras qui passent à la trappe de votre univers de jeu.

Éléments du rituel

- Les habitants de la ville sont tous en position avec une idée de ce qu'ils doivent faire pour le bien du rituel (inutile pour autant qu'il sache réellement pourquoi il veut accomplir ce qu'il est en train de faire).*
- Un vampire a accepté de jouer le rôle de Ghamut afin de s'assurer que le rituel atteigne le vampire dans l'autre univers.*
- Le père Vincenzo et le révérend Castaglione ont accepté tous deux d'aider les joueurs à protéger les habitants de la ville. C'est de leur synchronicité que peut naître l'effet du rituel.*

Convaincre un vampire de prendre la place de Ghamut ne sera pas évident, les vampires qui pratiquent la mascarade sont beaucoup plus discrets que leurs homologues de l'autre univers, en revanche tel n'est pas le cas de ceux qui suivent des voies plus dévoyées que celle de l'humanité. Ghamut a une personnalité qui s'accorderait mieux avec quelques priscus du Sabbat, voire certains des plus dépravés membres de la camarilla.

Trouver un vampire qui soit capable de jouer la comédie avec suffisamment de réalisme pour reprendre le rôle de Ghamut dans notre univers est tout aussi peu évident mais pas impossible.

Résonance

Vos joueurs ont réussi le rituel: Les habitants des deux univers se retrouvent tous à côté de "leur double", pendant quelque instant Nowhere City et Everywhere City, devient Another City, les habitants des deux côtés peuvent goûter à la félicité d'avoir été épargné des pire fléaux, projeté par l'Ahriman de Nephandus du côté des personnages Joueurs, et d'un groupe pervertie de Mage dans l'autre univers.

"Le Phénix renaît de ses cendres" lâchera le père Vincenzo face à ce moment de calme et de bonheur fragile retrouvé. "Retrouvons-nous dimanche après le service religieux" dirons les deux exégètes naturellement en pleine synchronicité.

Les joueurs en sauvant leur ville dans au moins deux univers différents auront réussi un coup de génie, soyez attentif toutefois à noter les débordements magyque, car il serait difficile après un tel succès que les habitants de leur ville les regardent de la même manière, ou que que la Technocratie ne visitent Nowhere City.

Vos joueurs ont anéanti la menace vampirique: Que dire si ce n'est : victoire ! Une victoire amplement mérité qui attirera certainement les foudres et la terreur des Gardiens du Voile, mais dont eux seront épargné aux vu de leur présence dans un autre univers.

"Le Phénix renaît de ses cendres" lâchera le révérend Castaglione face à ce moment de calme et de bonheur fragile retrouvé. "Retrouvons-nous dimanche après le service religieux" dirons les deux exégètes naturellement en pleine synchronicité.

Les joueurs en sauvant leur ville dans au moins deux univers différents auront réussi un coup de génie, soyez attentif toutefois à noter les débordements magyque, ainsi vous saurez ce à quoi Altère Brenda et le révérend Castaglione doivent faire face à Everywhere City.

D'un manière ou d'un autre les personnages joueurs devront trouver un moyen de faire en sorte que la population de Nowhere \ Everywhere city ne dévoile pas les événements extraordinaire qui s'y sont produit à des étrangers. Tout en sachant pertinemment qu'il y a des chances.

FIN

Page pour les Fan de Mage l'Ascension

Pourquoi créer une chronique mélangeant les univers de Mage l'Ascension et de Mage l'éveil? Parce que ce deux univers ont de grande similarité, comme de grande différence, que le thème d'univers parallèle à la frange trouve tous son sens dans les deux éditions complète, et puis parce que sans magye que serait notre monde?

(Pour ceux qui se demandent encore s'ils peuvent profiter d'un monde tiré de l'univers de Mage l'Ascension plutôt que de celui de l'Éveil, Une édition Mage l'Ascension anniversaire comparable à l'édition anniversaire de Vampire la Mascarade est en préparation chez White-Wolf, en bref vous en jouant les scénario de la campagne de scénario lié à VII vous avez juste pris de l'avance sur les autres jeux).

Avis au amateurs, vous aurez comme pour vampire le choix de mélanger les univers à votre gréer, et surtout de pratiquer la magye en toute libertés tel que perçu au travers de mage l'ascension(pas d'interminable liste de routines à apprendre).

Pour ceux qui douteraient du retour aux affaires de mage l'ascension, je vous invite à lire ce commentaire de Phil Brucato (monsieur mage l'ascension) sur le site officielle de White-Wolf :

<http://forums.white-wolf.com>

Un pur délice...