

Irréalité

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 joueur ont pareil vocation à l'irréalité.

Ce scénario est la suite de VII

Contenu

<i>Introduction</i>	<i>page 3</i>
<i>Darcy's (the)</i>	<i>page 6</i>
<i>Rencontre</i>	<i>page 7</i>
<i>Songe (le)</i>	<i>page 8</i>
<i>Neutralisateur (les)</i>	<i>page 12</i>

L'univers est au moins double (dual)... Peut-être existe-t-il un multivers. Les personnages joueurs ont découvert dans le précédent scénario VII, qu'ils sont au cœur d'une investigation magique, qui prend non seulement un tournant inattendue, mais qui gagne en profondeur.

De quelque réalités que fusse leur ancienne conception cosmologiques, en rencontrant Cassandra, puis en affrontant une menace provenant d'un autre univers ils ont de toute façon élargis leur horizons.

Tous n'est qu'irréalité, la seule vérité réside dans leur cœur. Peut-être est-ce avec celui-ci qu'ils parviendront à découvrir ce qu'il cherche: Un noeud duquel ils peuvent supposer nombre de choses mais en savent rien. Irréalité donne enfin une chance de savoir quel est le but de tous, ce qu'ils recherchent.

Ce scénario met en scène La Technocratie \ Les Gardiens du Voile de manière originale, en effet, faites jouer à vos joueurs leurs futures antagonistes. Considérez, que d'une manière ou d'une autre la ville de Nowhere City \ Everywhere City a attiré l'attention de l'un de ces deux groupes dans leur univers respectif.

Les joueurs jouent un groupe d'enquêteur de niveau inférieure de la faction / Ordre auquel il appartient pour le scénario, à eux de trouver quelque chose concernant la ville ou pas. Leur responsable attend d'eux qu'ils découvrent si oui ou non il y a bien des passages umbraux ouverts dans la proximité de la ville, et souhaitent qu'ils les referment.

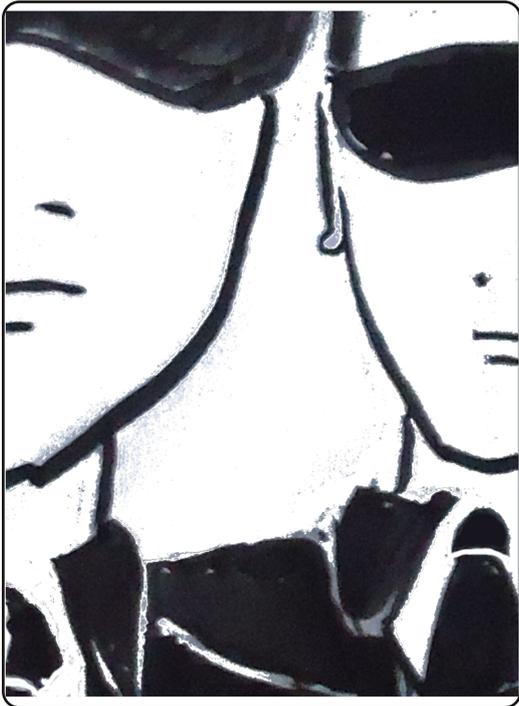
L'antagoniste principal en dehors du Shériff est l'autre groupe d'investigation dans l'univers alternatif.

Ainsi Technomancien et Gardiens du Voile se retrouvent opposés.

Il est à noter qu'il y ait de forte chance pour que le shériff Phelman de l'un des deux univers révèle son identité de maraudeur \ mage solitaire (dément), face aux technomanciens ou aux gardiens du voile.

Ndj:

Ndj: Tous au long de ce scénario les joueurs jouent des antagonistes à leur propre personnage, toutefois je vous conseil pour éviter tous soucis de créer et faire incarner des personnages de la technocratie et ou des gardien du voile selon vos envies. Une fois le scénario fini, les personnages joueurs habituelles seront de retour de chine avec la famille de Mr. Long, considéreront avoir eut une vision de l'enquête menée par les antagonistes. Assurez vous que l'un des joueurs ait accès à la science dimensionnel en remplacement d'une de ses autres sphères pour ce scénario.



En essayant de clore les brèches de ce qu'il pensent être une anomalie les Technomanciens \ Gardiens du voile selon votre univers de jeux de prédilection, qu'il est possible de se rendre aisément dans l'autre pour autant qu'ils soient présent à Nowhere City \ Evrywhere City. Une tel découverte les placera dans une situation inédite les conduisant à faire des choix difficile. Une fois ce scénario conclu, les joueurs apprendront quel Node de légende se trouve à Nowhere City, les vision de leur personnage joueurs habituel serviront de base à leur tentative pour accéder au Node.

Dans ce scénario les joueurs assument des identités d'agent du FBI, Service Secret, Fema, US Air Force, etc leur mission consiste à comprendre pourquoi les Satellites Manas de leur faction / ordre se sont affolés il y a peu près d'Evrywhere City \ Nowhere City. Les supérieurs des joueurs pensent au vu des rapports de situations des satellites mana que vérifier sur le terrain ce qui est une anomalie de l'appareil est une perte de temps.

Confié l'affaire à un amalgame \ groupe d'agent légèrement à moyennement expérimenté est la meilleur décision possible statistiquement parlant. S'il y a une chose à laquelle les Gardiens du Voile \ La technocratie sont peu enclin à faire c'est user de moyen disproportionnés dans leurs enquêtes.

Un groupe discret, polit, quelconque, obtient plus de succès que le gros appareillages dont ces organisation sont capable de mettre sur pied pour s'assurer de la pérennité de leur objectifs.

Ainsi vos joueurs jouent des agents non-existant d'une agence non-existante apparenté à des agences fédérales américaine. Accordé leur l'historique Law enforcement à 3 tous au long de le partie en leur rappelant qu'en cas d'enquête méticuleuse il apparaîtra que les joueurs n'ont jamais travaillé pour le service d'état pour lequel ils sont supposé travailler.

The Darcy's

"Seul un fou attaquerait son double."

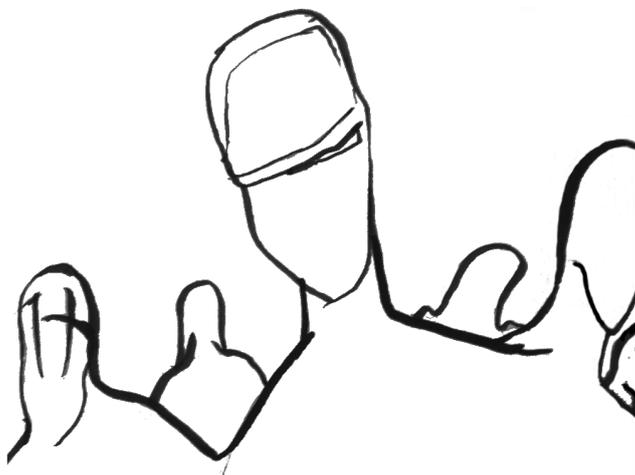
Une fois client on y revient toujours, or pour les membres de l'Union c'est une première fois. Un fois dans le café il trouve une Brenda \ Altère Brenda très familière avec eux, ce qui a le dont de les surprendre.

Brenda sera plus que sympathique avec ces individus étranges qu'elle semble apprécier malgré elle. Mais cela n'ira pas plus loin, car si elle partage le souvenir d'avoir passé une nuit avec l'un des des nouveaux venus, elle n'a aucune envie de s'y adonner lorsqu'elle rencontre celui dont le souvenir l'étreint. L'étrangeté du souvenir la choque plus qu'il ne pourrait lui plaire, quand bien celui qu'elle rencontre peu lui plaire.

En ce qui concerne le Darcy's les scanners \ équipements arcanotechnologiques des joueurs s'affolent révélant une faille vers l'umbra \ monde des ombres tel qu'il est possible de passer de l'autre côté sans avec peu d'effort. Au moment où il se rend compte de cela, faite leur faire un jet de volonté difficulté 1 succès, en cas de réussite il se retrouvent eux dans l'autre univers, avec deux Brenda sur les bras et leur double d'un autre univers...

Cette scène devrait surprendre plus d'un joueurs même habitué avec les scénario de Nowhere City. Deux solution sont possible à cette confrontation : soit elle se termine en combat, soit elle se termine en discussion \ alliance de circonstance.

A l'issu du combat, il vous faudra improviser la suite du scénario sans la présence des doubles des joueurs.



Déjà-vu !

Lorsque les personnages joueurs arrivent en ville il ont une impression de déjà vu dérangement. Il savent des choses sur la ville sur les personnes qui y habitent sur certains bâtiment qu'il n'ont jamais vu.

Déjà-vu !

Lorsque les personnages joueurs arrivent en ville il ont une impression de déjà vu dérangement. Il savent des choses sur la ville sur les personnes qui y habitent sur certains bâtiment qu'il n'ont jamais vu.

Ils ont comme des réminiscences d'un rêve étrange que l'on ne peut vivre qu'éveillé, Ils se rappellent se faisant tiré de dessus par le Shérif de la ville, ou encore l'un deux se rappelle d'avoir passer une nuit avec Brenda, alors qu'il n'ont encore parlé à personne (tous au long de ce scénario des souvenir de réalité non établie auront lieu les réminiscence devraient aider vos joueurs à découvrir quel est la nature du rêve).

Pourquoi fallu-t-il que des techies \ gardien soient doué des capacité suffisantes pour comprendre et saisir ce qu'est le Node présent en ville, peut-être parce que c'est ainsi leur destiné ou peut-être la main d'une voir plusieurs oracles est cachée derrière.

Les personnages joueurs réagiront comme il leur plaît avec Brenda ou Horace, ce qui compte c'est qu'une fois en ville il ne seront plus eux-même pour longtemps. Le simple fait de vivre des déjà-vu devrait les inviter à demander un briefing avec entretien psychologique.

Toutefois faites leur remarquer qu'il ressentent le besoin de découvrir par eux-même ce qui leur inspire ces déjà-vu.

Les joueurs refusent la confrontation et discutent avec leurs doubles, pour apprendre qu'ils sont présent en ville pour la même raison; les perturbations de de la tapisserie \ réalité. Lorsque les doubles des joueurs comprennent qu'ils ont le même but quelque soit leur univers, ils pourront agir avec plus d'aisance.

En cas de confrontation partez du fait que les altères-ego sont plus faible magiquement que les personnages de vos joueurs, en revanche il sont plus compétant.

Rencontre

Les personnages joueurs ont éliminé leur double, les voilà seul face aux conséquences de leur choix. La ville est en danger car des portails qui s'ouvrent sur l'échelle ou la tapisserie peuvent avoir de sérieuses conséquences, sur les deux villes. La matérialisation d'esprit plus ou moins dangereux, ou pire l'apparition d'un vortex paradoxal serait grave pour la ville mais peut-être par extension à bien d'autres individus et habitations. Qui dit que le vortex s'arrêtera à la ville ou il est apparu?

A ce niveau de la partie en dehors de la surprise, les joueurs pourront déduire que leur mission est particulièrement difficile étant donné les enjeux, et la difficulté de trouver un modèle logique qui permette de comprendre et assimiler le phénomène avec méthodologie s'ils sont technomanciens, pour les gardiens du voile le problème vient de l'inconnu, une réalité manifestement plus malmenée par des magiciens capables de prodiges qui leur sont inconnus.

Comment relier les phénomènes cosmologiques à d'autres éléments qu'une rencontre ayant mal tourné?

Ce sera Altère Brenda qui si elle est encore en vie pourra aider, précisant qu'elle a remarqué ces derniers temps de son côté du multivers d'étranges cristaux, ou plutôt des larmes solidifiées qui chutaient près de lieux où se produisaient des choses étranges.

(Altère Brenda refusera de coopérer avec des Gardiens du voile... Toutefois consciente du danger qui règne en ville elle évitera d'engager le combat avec des GdV).

Si Altère Brenda est morte sur **un jet d'Astuce + Calme, 1 succès** les joueurs remarqueront disposés sur le lieu où ils sont arrivés, quelques petits cristaux, en forme de larme.

Ces cristaux semblent avoir comme une pulsation si faible qu'elle passerait pour l'impression d'avoir un tremblement naturel de la main provoqué par le rythme cardiaque. Mais en réalité une étude du cristal à l'aide de la sphère ● \ arcane de prime ●, d'un des cristaux révélera qu'il s'agit d'un periapt, en trouver est rare en trouver plus d'un est miraculeux, en trouver plusieurs suggère qu'il y a en ville plus d'un node, ou au moins un node puissant.

C'est lorsqu'il voudront prévenir leur supérieur que les personnages joueurs comprendront qu'ils auront quelques difficultés à y parvenir, perdu qu'ils sont dans un autre univers... Si vos joueurs n'ont pas accès à la sphère de prime, ils peuvent demander l'aide à Altère-Brenda Darcy afin qu'en contactant ses alliés elle trouve ce que sont les cristaux.

Si Brenda est morte ou refuse d'aider les joueurs, ils peuvent essayer de déduire que leur arrivée dans un autre univers peut avoir eu pour conséquence l'apparition d'une des larmes. **Sur un jet d'Intelligence ou Astuce + Occulte difficulté (1 succès)**, les personnages joueurs comprennent le lien entre leur arrivée et la présence de larme figées dans le lieu où ils apparaissent.

Les joueurs n'ont pas éliminé leur alter-ego

Il n'est rien de plus troublant que de converser avec son alter ego, l'on se sent si proche de lui et pourtant si éloigné. Vos joueurs aimeront savoir comment leur personnage ressent la relation qu'il noue avec lui-même en quelque sorte : dites leur que leur personnage oscille entre amour filiale et répulsion bon tin.

Les alter-ego des joueurs pourront renseigner les joueurs sur ce qu'ils ont appris: une brèche dans la réalité provoque désordre et problèmes. Apparemment des individus venus clairement d'un autre univers ont profité des perturbations pour visiter le côté opposé à celui duquel sont issus vos joueurs.

Peut-être sont-ils responsables des perturbations.

Si Altère-Brenda est en vie elle ne cherchera pas à demeurer avec des Aliens alliés aux Gardiens du Voile, aux joueurs de voir comment il réagisse face à elle en fonction des déjà vu.

Les alter-ego se doutent que les larmes au sol aux pieds des joueurs ont une certaine valeur et le leur feront remarquer, avant de les examiner. Si les joueurs ne peuvent employer la sphère ● \ arcane de prime ● pour découvrir l'origine magique des larmes, alors leur alter-ego le pourront.



Le songe

La ville ou plutôt les deux villes ont une âme, un esprit incarne cette âme il n'est pas rare d'en voir à qui échoit ce rôle, celui de cette ville est un peu particulier. Cette âme attire les personnes les moins attendues.

Telle est le cas de Wendi Graham, qui s'arrête en ville, suite à une panne moteur. Alors que vos joueur peine à comprendre comment réagir quelque soit l'univers ou il se trouve voilà une femme à la frêle santé qui tombe sur une orbe à peine quelques minutes après avoir laissé son véhicule au garage.

Elle ira droit vers les joueurs pour leur demander à eux et eux seul s'ils ont trouvé eux aussi une larme? S'ils la suivent alors Wendi employera ses contrat de Rêve, pour amener les joueurs où il faut. La réalité ne sera pas vraiment la même. Dite à vos joueur qu'il ont l'impression en la suivant que le monde n'a jamais été aussi beau, chatoyant si la rencontre avec Wendi se fait de jour ou au contraire sombre et mystérieux si elle se fait de nuit.

Si les joueurs n'ont pas éliminer leur alter-ego, ceux-ci subiront le même traitement. Wendi indiquera au joueurs que les larme ne manquent pas en ville et que d'étrange créature semble provenir d'une sorte de rêve profond en ville.

En fait de créature, il s'agit d'esprit primordiaux générés par le Songe de Gaïa.

Wendi Graham (Elemental \ Airtouched \ Fleeting Winter) "Clockwork Faerie"

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

Armure 1\0, Défense 3 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 10,
Santé : 6, Volonté : 8

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

Atout : Winter mantle ****, Winter court goodwill **, Harvest **

Équipement : Sac à dos, Camping car, téléphone satellite.

Avantages

Contrat:

Dream *****

Elements ***** :

(Snow Control) ** (Ice calling) *** (Earth calling)**** (Foundation of wind) *****

Glamour 14/5

Wyrd*****

Wendi n'est présente que dans l'univers de Mage l'Eveil, elle est correspond resonancement par le Shérif Phelman dans l'univers de Mage l'ascension est une création rebelle d'un Sloth.



Les joueur coopèrent avec Wendi qu'importe qu'elle soit susceptible en particulier pour un technomancien de représenter une menace insidieuse... Wendi leur dira que quelque chose dort profondément et la ville est le lieu de son rêve ou son cauchemar.

Les orbes ne signalisent pas l'accès à un autre univers, mais sont des fragment solidifié de ces rêves. Wendi ajoutera être purement incapable de déterminer qui rêve et quel est son rêve. Toutefois il est certain que tous ceux qui sont présent en ville ont un lien avec ce rêve et le ou la dormeuse.

Comment agir sur un rêve de nature mystique sera la question que se poseront les joueurs, pour Wendi il n'y a qu'une façon, il faut réveiller le dormeur. Le tous consiste à comprendre ce qu'exprime son rêve. (Même une true Fae ne peut perturber avec autant d'aplomb la réalité. La créature qui rêve n'est autre que Gaïa. Son rêve peut aiguiller les personnages joueurs sur le node présent en ville.

Malheureusement les esprit primordiaux engendré par le rêve on une propension pour certain violente à semer le chaos dans les deux réalité, ce qui pose deux problème aux joueurs: S'occuper des esprits et comprendre la nature du rêve de Gaïa pour anticiper le devenir des univers mis en relation par son rêve.

Les joueurs ont éliminé Wendi, Il reste à prier pour qu'il aient les bonnes sphères pour comprendre ce que son les esprits primordiaux, pourquoi certain sèment le chaos. Mieux encore arriver à saisir que le songe de Gaïa elle-même est à l'œuvre, que comprendre sa portée conduit à saisir ce qui perturbe les deux univers.

Esprits primordial Chaotique

Essence 8, Rage 6, Gnose 8, Pouvoir 40, Charme: Matérialisation, Engloutir , paralyser, Créer energie pure (Plasma), Accélère croissance, engendrer vie.

Esprits primordial Sociable

Essence 8, Rage 6, Gnose 8, Pouvoir 40, Charme: Matérialisation, Engloutir , paralyser, Créer energie pure (Plasma), Accélère croissance, engendrer vie, conversation télépathique

Tous ce chaos réveillera le Shériff Phelman et sa personnalité de maraudeur fera surface, il sera distant, peu coopératif, anxieux et attaquera les technomancien dans leur propre univers si ces dernier agissent avec lui comme des agents de la technocratie. Les gardien du Voile n'ont rien à craindre du Shériff.



Interroger parlementer avec les esprits primordiaux plus ou moins sociable permet de comprendre qu'il réside en ville une Monade solidifiée, que les pratiquants de magie d'au moins un univers nomment node. Ce lieu objet est la question que nombre se posent concernant la mort. Seul celles ou ceux qui comprennent la mort sans la désiré pour eux ou autrui son digne de comprendre et trouver le node.

Pour accéder à ce renseignement, les personnages joueurs doivent:

- S'assurer que les esprits chaotiques ne soient plus une menace pour quiconque.
- Attirer l'attention des esprits primordiaux sociable

**Shériff Phelman (Marraudeur
présent uniquement dans
l'univers de Mage l'ascension)**

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

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

Compétence :

Érudition 1, Science 2, investigation
4, médecine 1, Baggare 2, Melée 3,
Sport 3, conduite 1, Entre-gent 2,
Persuasion 3, Subterfuge 2,
intimidation 2

Atout : Avatar 1, Boxe anglaise 2,
ressource 2, Influence 2.

Équipement: Tonfa, thermos de
café, menottes, Lampe torche, étui
à cigare plein (peut servir à détecter
les sécurités photoélectriques).

Avantages

Sphère : Correspondance 4,
Entropie 3, Temps 4

Entéléchie 6

Quintessence: ••

effet préféré: Désarmer;
Correspondance ••, Entropie ••, et
le shériff tient dans ses main votre
armement \ (Destin •• Espace ••) et
pas de chance pour la cible...

Pour mettre hors d'état de nuire un esprit chaotique plus d'une possibilité sont possible, l'endormir, le combattre physiquement (qui à cuire), l'emprisonner, le renvoyer à son origine par bannissement.

Une fois la ville plus calme les personnages joueurs qui ont éliminé toutes les personnes magiquement \ arcaniquement actives qu'ils ont rencontrés voient naître un vortex dans l'un des étang proche de la ville apparemment éliminer autant de monde a eut un effet sur le rêve de celle ou celui qui dort... Ou pas. Il ser temps our vos joueurs de rassembler le peu d'information à leur disposition pour combler le vortex.

- L'une des méthodes les plus simples consiste à utiliser la résonance des larmes cristallisés pour générer un champ archarchique \ magique capable d'annuler le motif énergétique du vortex. (Ce qui est une formalité pour un gardien du vile, mais une action rudement complexe paradigiquement parlant pour un technomancien).

Si les personnages joueurs ont fait équipe avec tous les personnages rencontrer il pourront étudier avec facilité les propriété des larme, qui semblent être un neutralisateur d'effet néfaste. De même qu'ils pourront rapidement comprendre que disposer à des endroit précis de la ville, il est possible de neutraliser les effet négatifs du rêve de l'entité inconnue.

Les Neutralisateurs

Bien que Wendi puisse détester cette idée, que le Shérif Phelman puisse ne pas comprendre ce qui le pousse à la même conclusion que Wendi sans avoir de lien avec elle (il existe en temps que maraudeur dans un univers où elle n'est pas présente), il faut neutraliser les brèches dans la tapisserie \ toile.

Sans quoi des horreurs venue d'Arcadie, de l'umbra profonde ou d'autre univers pourraient faire plus de dégât qu'un vortex.

Ce qui est rendu plus difficile par le fait que des créatures redoutée on franchis des deux côté les limites qui les conservaient captives d'un lieu éloigné de celui des hommes. Fermer les passages entre les mondes tombe bien c'est la spécialité des personnages joueurs quelque soit leur univers. D'ailleurs ils n'ont pas besoin d'être présent dans leur univers pour fermer une brèche, si une brèche est fermé d'un coté elle l'est pas résonance cosmologique de l'autre.

Pour réussir à neutraliser les brèches, il faudra aux joueurs :

- Amplifier le les pulsations des larmes en leur possession grâce au booster de leur cru (laissez les personnages joueur être aussi créatif et inventif que possible quand à l'appareil techno-magique \ ou a l'objet archano-technologique, ce sont ces invention et cette créativité qui font le succès de Mage).
- Face à une horde d'esprit primordiaux et d'autre créatures de toute sorte, les joueurs devront disposer les neutralisateurs près des brèches. Si les personnages joueurs ont évité d'attaquer leur alter-ego et ou Wendi ils pourront répartir les neutralisateurs en plusieurs groupes et gagner du temps.
- Une fois les neutralisateurs disposez près des brèches il ne restera plus qu'à les activer pour refermer les brèche en une fois.

Les brèches se trouvent l'une dans une usine désaffecté de la zone industriel moribonde de la ville, une autre dans un parc à l'abandon, une autre encore dans un quartier résidentiel à l'abandon, une autre aussi dans l'ancienne piscine du conté, et la dernière dans le Gymnase de l'université.

Chacun de ces lieu comprend quelques antagonistes, qu'il faut soit éviter soit combattre, soit ruser.

Epheeling Sombre Commun

Essence 3, Rage 2, Gnose 2, Pouvoir 10, Charme: Alimentation, Mauvaise Pioche (aide à déformer la vision du monde en une vision sombre et pessimiste)

Esprits en colère

Essence 6, Rage 5, Gnose 4, Pouvoir 20, Charme: Matérialisation, Engloutir / Enflamer/, paralyser.

Serviteur Elemental (fée à la personnalité et physique remanié par une vraie fée)

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

Armure 1\0, Défense 3 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 12, Santé : 8, Volonté : 5

Compétence : investigation •••, Sport ••, Bagarre ••, Intimidation••••, Persuasion ••, Mêlée ••••.

Atout : Esquive main nue (•), Esquive arme blanche (•), Harvest ••••

Équipement :

Pactes : Allégeance envers Sloth \ Paraisse (Vrai Fée du mouvement mécanique)

Avantages

Contrat:

Éléments ••••• ••••• ••••• ••:

(Appel de la neige) •••• ,

(Fondation de l'eau) •••••

(Fondation primal de glace) •••••,

(Contrôle feu) •••

Glamour 20 / 7

Wyrd ••••• ••

Épilogue

En neutralisant les faille entre les univers les personnages joueurs retarde quelque chose d'important le réveil progressif de Gaïa.

Dans le même temps il sauvent la vie de nombre d'habitant à qui il faudra quelque soit les univers réhabiliter la mémoire (effacer les souvenir gênants).

Il y a bien un node en ville, connecté aux songe de Gaïa. La notion est importante, car entre Gaïa dans un coma profond et Gaïa endormis les deux univers font face à un changent profond de réalité tôt ou tard. Ce node n'est pas forcément un objet ou un lieu terrestre, sans quoi il aurait été trouvé.

Le node est apparemment présent dans les deux univers, ou est connecté à deux univers, peut-être est-il entre les deux. Cette dernière information n'est connu que de vous cher MJ, car il vous appartiendra dans le prochain scénario : Rise of the Muscogee Confederacy.