

Rise of the Muscogee Confederacy

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 d'Irréalité

Rise of the Muscogee Confederacy

Introduction	page	3
La fontaine de jouvence	page	4
La foret aux esprits	page	6
Le rite de purification	page	8
Epilogue	page	9

Introduction

Si les technomancien \ Gardien du Voile n'ont pas trouvé les personnages joueurs lors de leur venue c'est parce que ceux-ci n'y étaient pas. En effet pendant que les technomancien et les Gardien du Voile sauvaient le monde en refermant des singularités, vos personnages joueurs découvraient la nature et le secret du Node légendaire qu'il cherche depuis qu'ils sont arrivés à Nowhere city: La fontaine de jouvence.

Plus qu'un Node c'est un concept vivant, heureusement inconscient.

Contrairement à tous les scénarios classiques qui racontent comment les personnages joueurs trouvent les trésors, ce scénario raconte ce que les personnages joueurs font lorsqu'ils ont trouvé le trésor. La difficulté principale de ce scénario consiste à raconter ce qui survient après la découverte du node.

Le recours au flash back et flash forward devrait aider vos personnages à se sortir de ce scénario pas comme les autres.

Voici comment les personnages joueurs ont vécu leurs aventures avant d'hypothétiquement trouver la fontaine de jouvence.

Ils ont obtenu grâce à l'entremise de Mariana de Baldor l'aide de Nanakukanti une vieille connaissance chaman dont la filiation remonte jusqu'à la confédération Muscogee.

L'extraordinaire savoir de cette chaman Onirologue comme ses capacités magiques ont permis d'aller vers le royaume reflet des esprits-ancêtres Muskogee. Les Muskogee se sont choisis les joueurs pour champion dans une course où des Nephandy \ Selestis les ont devancés.

Ils ont réussi à rattraper leur retard, et interrompre le rituel impie de leurs ennemis avant qu'il n'accèdent à l'Arbre de connaissance. Ensuite ils se sont effondrés car ne pouvant contourner une réalité dans laquelle ils n'étaient pas préparés à évoluer.

Les anges les ont déplacés dans une partie plus que naturelle du royaume reflet de la confédération Muscogee pour les étudier et savoir s'il était digne de ce qu'ils ont appris. L'un des anges se fait passer pour Venacio, un vieux guide érudit qui devait avoir conduit l'équipée adverse des joueurs et qui aurait eut la sagesse de se distancier de ses acolytes.

(Tous les combats sont imaginaires en ce sens qu'ils sont soit des souvenirs soit des visions de ce qui n'est jamais arrivé, vous pouvez choisir de donner des dégâts chimériques, ou jouer les scènes de combat avec réalisme et dire une fois la scène terminée que tout ceci ne s'est passé que dans l'esprit des joueurs).

La fontaine de jouvence

Bien qu'ils n'ont aucune idée de comment ils sont arrivés là, vos personnages joueurs savent qu'ils ont fait face à la fontaine de jouvence ou tous du moins le croient-ils. (Que ce soit des Mage de l'éveil ou de l'ascension ils sont certain d'une chose il en faut pas toucher, ni goûter de ce qui provient de la fontaine).

En fait de fontaine ils ont approché un arbre gigantesque par la taille de son tronc et la hauteur de sa canopée.

Leurs souvenir de cette instant est embrouillé, lorsqu'ils regardent aux allants-tours ils sont dans une grotte karstique. Leur vêtement et leur sac en peau on subit plus d'une mésaventure, Nanakukanti leur guide muscogee semble être en meilleur forme qu'eux. Apparemment les joueurs ont vécu une aventure des plus qu'épiques, toutefois en dehors d'avoir retrouver le visage de leur 20 ans selon leur guide, qui elle aussi a retrouvée son visage de 20 ans, les joueurs ne savent pas qui sont les personne qui sont au sol apparemment sans connaissance.

"Ils ont mangé trop de sève"

Lâchera Venacio, un viel érudit hispanophone, qui dira avoir accompagné les antagoniste qu'on combattus les joueurs, et avoir par sagesse renoncé à goûter ce qui provenait de l'arbre.

"Quienen no tiene un corazon puro, no debera se interesatar al arbol de la ciencia" (Qui n'a pas le cœur pur en devra pas s'intéresser à l'arbre de la connaissance) s'exclamera Venacio.

A partir de ce renseignement les personnages joueurs devront extrapoler leur retour à Nowhere city. Or il est clair qu'il en sont pas dans leur monde, l'arcane \ la sphère esprit ● le leur fera remarquer dès le premier succès obtenu sur un jet de sagesse \ entéléchie obtenu. Les joueurs sont dans un royaume umbral \ dans une marche des plus éthérée.

Cette marche \ ce royaume ressemble à s'y méprendre au territoire de la confédération Muscogee (parfois appelée creek). Seul sont absent les envahissants voisin s de cette civilisation aujourd'hui disparue. Il est à noté toutefois, que de ce vaste territoire ils n'en voient qu'une salle karstique pour le moment.

En regardant autour d'eux les personnages joueurs perçoivent les limites de la grotte sans ouverture vers une autre lieu. Sont-ils piégé? Je jet de science (géologie) un succès révélera que la grotte est une cavité naturelle comme il s'en forment dans les sol karstique.

(Du sol karstique Wikipédia dit: [Le karst](#) est une structure géomorphologique résultant de l'érosion hydrochimique et hydraulique de formations de roches carbonatées, principalement de formations calcaires).

De là les joueurs pourront déterminer qu'il y a une sortie en suivant les traces de l'écoulement de l'eau provoquant l'érosion des roches. Ils sauront aussi qu'il faut se montrer prudent dans un tel lieu, car par endroit l'érosion peut-être tel que la roche peut-être est friable donc accidentée. Toutefois avant d'entamer un périple comme le leur il leur serait bon de déterminer comment il en sont arrivé là.

Flashback n°1: le reflet de Cahokia

Alors qu'ils ont compris enfin la nature du Node présent entre Nowhere City et Everywhere city, les joueurs demande à Nanakukanti une chaman onirologue de les aider à retrouver le node avec sa magye. La connaissancelle chaman reçoit les émissaires de Marianne de Baldor avec sympathie leur disant avoir attendu ce moment de longue date.

Ne perdant pas de temps en palabre inutile elle les conduit au pays du souvenir de ses ancêtre, pour retrouver la route qui conduit à la fontaine de jouvence. Espace ●●●●, Esprit ●●●● \ Correspondance ●●●● Esprit ●●●●.

Dans le royaume des reflets il se trouve le reflet de la civilisation Muscogee à son apogée, c'est au milieu de Cahokia la ville la plus importante que vos personnages joueurs se retrouvent projeté. Alors qu'ils arrivent dans la maison d'un chaman, celui-ci demande à sa descendance pourquoi venir visiter les ancêtres?

La même question posée au joueurs, à savoir quel raison amène des étrangers visiter le royaume des ancêtres: *Attention s'ils mentent aux esprits ancêtres ils sont renvoyé de ce royaume, car le mensonge n'est pas acceptable dans ce royaume reflet (enchaînez avec le scénario suivant: Concordia).*

Une fois qu'il connaît la vérité le chaman plaindra les personnages joueurs, leur disant que leur quête n'est de loin pas la plus évidente. Il ajoutera que de sombre être essayent avec des moyens imprononçable de trouver la fontaine qui redonne jeunesse et vigueur. Il exhortera les joueurs à prendre garde au pouvoir de la fontaine; *"il peut soigné, anoblir embellir, mais il peut aussi disposer de toute connaissance..."*

Puis il invitera les personnages joueurs à prendre congé de lui après un dernier avertissement; "le flot de la connaissance ne s'écoule pas de la même manière près de la fontaine qu'il ne s'écoule d'où vous venez, quoiqu'il vous arrive ou que vous fassiez, écoutez votre cœur, notre peuple vous soutient..."

Les joueurs se retrouveront face à un siphon au fond d'un court d'eau seul sortie possible. Emprunter le siphon comporte deux soucis: l'hypothermie car l'eau est froide et l'apnée. Pour survivre à la plongée il faut si les joueurs tentent l'épreuve sans magye **réussir; 4 jet de vigueur + résolution -2 dès (du au condition de plongée)** et obtenir un totale de 10 succès. Un nombre de succès inférieur à 10 se transforme en noyade et produit une somme équivalente de dégâts contondant.

Alors qu'ils ont bien avancé dans leur périple faite leur goûter à un flash forward :

Flash forward n°1: moment de calme

les joueurs sont hors des grottes se prélassant au soleil et séchant leur vêtement, un soleil printanier proche de l'équinoxe les accueille. Prenez calmement le temps de décrire leur péripétie invitée les personnages joueurs à profiter du calme réparateur tous en jouant sur les mots et allégorie de sorte à leur faire craindre la situation qu'ils ont quittée et qui pourrait ne pas avoir trouver une heureuse conclusion.

Puis décrivez ce qu'a vécu la chaman et ses remerciement au joueurs, sans eux elle aurait difficilement traversé le siphon. Elle s'excusera de n'avoir pu ouvrir de portail depuis la grotte car quelque chose de particulier dans cette grotte l'en empêchait d'y pratiquer sa magie. Quand à Venacio il pestera contre tous le monde disant que la nage dans le siphon était une mauvaise idée.

Puis revenez à la scène dans le siphon. Demandez deux je de **résolution + vigueur difficulté minimum 4 succès, la différence avec la difficulté = point de dégât contondant**. Si l'un des joueur excède la limite de sa santé, il s'évanouit et se noie.

Un jet d'**Intelligence + Médecine difficulté 4 succès** sera requis pour ranimer les victimes de noyade.

Vous pouvez retirer des dès de malus aux jet de résolution plus vigueur si vous pensez que les joueurs doivent sauver la chaman et d'autres personnes.

La forêt aux esprits.

Une fois hors des grottes, les joueurs font face à la forêt aux esprits, une forêt parcourue de feu follet de jour comme de nuit, dont la canopée est si opaque qu'une ombre résiduelle accueille le regard de ceux qui entreprennent de la traverser.

Nanakukanti invitera les joueurs à traverser la forêt en n'utilisant aucune forme de magie ou de science en signe de respect pour les esprits, car selon elle, si les esprits sont contents ils seront de précieux alliés quand viendra une difficulté qu'ils leur appartiendra de régler.

Faite faire des **jet de repérages (Ast + Calme difficulté deux succès)** entre deux descriptions pour éviter de trébucher parmi les ravines, ou arriver sur le territoire d'un esprit. Les personnages joueurs cheminent dans une forêt où certains arbres sont des esprits et leurs fruits de futures esprits. Ici règne un calme quasi absolu quasi méditatif.

Profitez-en pour lancer un flash forward.

Flash Forword n°2 Wendigo

Les joueurs se retrouvent au milieu d'une tempête, Nanakukanti n'est plus avec eux, il ne voient rien à plus de 3 mètres. Le seul abris semble être un rocher de 1m50 de Haut. Faite leur faire un jet de vigueur + survie contre le froid, car la tempête est frigorifique, minimum un succès.

C'est alors qu'ils aperçoivent un spectre de givre le responsable de la tempête, puis reviennent à la situation qui précédait cette rencontre.

Flash Back n°2 L'Arbre de connaissance

Les joueurs se retrouvent face à l'entrée d'une grotte, bouchée par un cristal géant, entre eux et l'entrée un groupe de Nephandy et un spectre de givre luttant ensemble, lorsqu'il s'apprêtent à déchaîner leur magie, le sol tremble une voie impersonnel impose le calme au deux groupes et propose que chacun s'en retourne d'où ils viennent. Bien entendu les nephandy \ selestis et leur pions se nourrissent de l'arbre autant qu'ils peuvent. Seul le spectre de givre et Venacio évitent de se nourrir de l'arbre.

Les nephandy \ selestis tombent au sol sous l'effet de des pouvoir du spectre de glace

Puis ramené les joueurs face à leur destin, le spectre de givre leur fait face, il est là pour prendre leur connaissance, toutefois il est possible lui faire prendre conscience qu'il a tort d'agir ainsi. Le spectre n'a rien contre les joueurs, il sera facile de le lui faire remarquer, quand à sa nature propre elle peut s'exprimer en provoquant le froid sans chercher à faire su mal à une créature particulier. Alors **Wendigo** s'en ira propager l'hiver.

Quand aux joueur qui ne sont pas équipé pour affronter cette tempête hivernale imprévue, il devront élaborer des stratégie contre le froid ou subir **1 dégât contondant de l'heure**. Ils pourront y résister en faisant **un jet de vigueur difficulté 2 succès min**.

Une fois hors de la forêt les joueur emprunteront un chemin qui les conduira à Cohakia. Cette fois-ci la Chaman sera capable de les ramener à leur souhait chez eux. Tous du moins le croiront-ils.

Avant de les ramener elle leur proposera un rite de purification que les joueurs auraient tort de refuser. Le rites dure toutefois une semaine et offre des visions.

Rite de purification

Il est rare qu'un onirologue vous propose un tel rite surtout après une rencontre avec Wendigo, toutefois il est vrai que le rite offre des vision proche du rêve auxquels les personnages sont sensibles.

A partir du 4ème jours les soins prodigué par l'homme médecine porteront leur fruit, les personnages joueurs sont libéré des pensées qui les empêche de connaître le rêve éveillé et commencent à avoir des visions:

Vision 1

La première vision concerne les deux Brenda, les joueurs se retrouvent une nouvelle fois au Darcy's, sauf qu'il n'y a qu'eux et le deux Brenda qui conversent ensemble. Il est impossible de leur parler et ou de les toucher. Les deux Brenda semble vouloir agir pour que leur deux univers aillent pour le mieux. Toutefois Altère-Brenda se désolé de savoir son altère-ego non-éveillée. Quand à Brenda elle est d'accord de faire ce qu'il faut pour le bien de ceux qu'elle aime. Sinon il est possible de constater que les deux Brenda son inquiète quand la connaissance des personnages joueurs, en effet, cela fait quelques jours qu'ils ont disparus.

Pour interpréter cette scène prenez le temps de laisser vos joueurs appréhender l'environnement de la vision. Laissez-les vérifier hors du Darcy's qu'il n'y a rien et que la vision se limite à l'intérieur du Darcy's. Prenez le temps de répondre à toute le questions de vos joueurs, en orientant parfois les sujets pour éviter qu'ils ne se perdent dans vos descriptions ou leur idée de cette scène.

Une fois la vision 1 terminée faites un courte pose et reprenez votre description depuis le lieu dans lequel les joueurs font le rite de purification

Vision 2

Les joueurs sont près de l'entrée d'une grotte, ils entraperçoivent Venacio et ses ancien camarades, ceux-ci perpétuent un rite peu exprimable avant de pénétrer dans la grotte dans laquelle se sont retrouvé les joueurs.

Il est possible de perturber le rite avec le recours de la prime ●●, ou Prime ●● entropie ●●\ prime ●● Mort ●●, ou destin ●●. Au delà de 6+ succès considérez que les participant au rituel impie affronte le paradoxe en plus de voir leur rituel échouer.

En réussissant à interrompre le rituel les joueurs ont conscience d'avoir réussi à empêcher leur antagoniste à atteindre l'accès à la "fontaine de jouvence".

Les joueurs peuvent également choisir d'attaquer leurs antagonistes en attaquant ceux qui effectuent le rituel.

Nephandy \ Selestis

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

Armure I, Défense 2 Initiative 8, Taille 5, Vitesse 9,
Santé : 7, Volonté : 7

Compétence nephandy: combat 3, Science 2, médecine 1, Entre-gent 4 (première impression),
Persuasion 2, Subterfuge 4.

Compétence Selestis: combat ●●, Science ●●●, Entre-gent ●●●● (première impression),
Persuasion ●●●, Subterfuge ●●●.

Atout Nephandy: Avatar 3, Jiu-jitsu 3.

Atout Selestis: Héritage ●●●●,

Équipement : smartphone, sac de voyage, matériel de rituel, glacière

Avantages

Qlippoth : entropie 4, Esprit 3, Correspondance3,

Arcane : Mort ●●●●, Esprit ●●●, Espace ●●●.

Entéléchie : 6

Sagesse : ●●● ●●●

Quintessence 3

Mana: ●●●●

Paradoxe: 0

Effet préféré: Arythmie Cardiaque.

(le combat n'occasionne que des dégâts chimériques, car une vision ne peut tuer, vous n'êtes pas obligé de le répéter d'emblée aux joueurs que le personnage ne risque pas grands choses dans ce combats)...

Vision n°3

Les joueurs ont une discussion avec Evan Farnsworth et le père Vincenzo \ le révérend Castaglione à l'université de Nowhere City, concernant la nature réel d'une fontaine de jouvence et les raisons qu'il y a à protéger un tel trésors de toute déprédations.

De plus il crains que toute tentative pour entrer en contact avec ce lieu mythique se solde par la mort de ceux qui y ont accédé. Il pense le lieu gardé par des êtres qu'il est bon de ne pas courroucer.

Pour le père Vincezo et son altère-ego, la fontaine de jouvence est l'arbre de connaissance, aussi considère-t-il que cette arbre est plus que sévèrement gardé. Pour lui la nature de la quête réside dans la connaissance de l'existence de l'arbre de connaissance plutôt que son exploitation, il ira jusqu'à dire que les tradition peuvent se passer de l'arbre de connaissance comme node, il est trop précieux pour être atteint par la main des être humains.

Epilogue

Une fois ces trois vision contée prenez le temps de présenter Venacio et Nanakukanti sous leur vrai nature, décrivez comme il vous plaît un ange et introduisez alors la mission véritable de l'ange. Ils ont suivi les joueurs qui ont protégé le secret de l'arbre de connaissance. La seconde visions correspond à leur actes passé, or les chérubins qui gardent l'arbre ont été sensibles aux efforts des personnages joueurs et ont imaginez une série d'épreuves pour vérifier leur sincérité, avant de les ramener sur terre.

Si vos joueurs ont selon vous bien réagis à chaque épreuves faites en les gardien d'un grand secret, car ils sont digne de savoir que l'arbre de connaissance existe réellement. Certes ils n'ont pas rajeuni c'était une illusion, mais ils ont beaucoup appris intérieurement. **Offrez leur un point de sagesse \ entéléchie pour la réussite de cette épiphanie.** Quand au reflet spirituel des Muskogee, il changera de nature pour s'élever, les esprit des Muskogee remercieront les joueurs pour avoir respecter leur peuple et par la sagesse, comme leur acte de l'accomplissement de leurs actes de les avoir aidé à s'élever à d'autre niveau de conscience.

Pour les traditions leur est grave car sans le node légendaire de Nowhere City, Concordia est perdu, la plus grande fondation des tradition où siège son fameux conseil ne pourra être maintenu active. Les connaissances contenu dans ses bibliothèques, ses différentes ressources, comme les habitant qui s'y trouve seront en dangers.

L'événement est de taille multiversel, car la chute de Concordia pourrait avoir des répercussion par résonance sur les marches du second univers récemment découvert. Le prochain scénario Concordia mettra vos joueurs au prises avec de choix peu évidant, autant que face au résultat de leur quête.