

# Concordia

*Toute ressemblance avec des personnages, lieux ou situations existantes, ayant existé 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 et mage l'Éveil sont des jeu de fiction, et les scénario mis en ligne par les joueur ont pareil vocation à l'irréalité.*

**Ce scénario est la suite de Rise of Muscogee confederacy**

Introduction	page	3
Concordia	page	4
L'attaque des ingénieurs du vide	page	6
<b>Le projet des Euthanatos</b>	<b>page</b>	<b>7</b>
Déplacer le Node	page	10
<b>Certaines voix dissonantes</b>	<b>page</b>	<b>11</b>
Le Darcy's	page	12
Les sous-sols de l'Université	page	13
Édification	page	13
<b>Créer un nouveau node</b>	<b>page</b>	<b>17</b>
Lorentz maître de Prime	page	18
POGROM	page	18
Rituel	page	20
<b>Contacteur l'Oracle</b>	<b>page</b>	<b>21</b>
Guérison	page	22
Epiphanie	page	22
<b>Le 6<sup>e</sup> Oracle</b>	<b>page</b>	<b>24</b>
Cassandra	page	26
Epilogue	page	27

## Introduction

**Il est désormais clair pour les personnages joueurs, qu'ils ne pourront utiliser "la fontaine de jouvence", pour alimenter Concordia en quintessence.** Les répercussions de ce problème vont au delà de l'univers où se trouve Concordia. Le plus grand royaume umbral des traditions va chuter sans un apport important de quintessence, le phénomène est si important qu'il pourrait modifier l'équilibre tours de gardes de l'univers alternatif.

Les membres de toutes les traditions sont à la fois inquiet de ce que la disparition de Concordia pourrait provoquer comme désastre, tant dans leur univers que celui qui vient d'être découvert par les joueurs. La situation est si grave que le conseil des traditions en personne a demandé à rencontrer les joueurs pour trouver une solution devant garantir le maintien de Concordia.

**Ce scénario est jouable également pour les joueurs de Mage l'éveil,** dont les Voies ont appris par l'action de quelques uns de leurs membres l'existence d'un univers alternatif, dans lequel l'équivalent des voies est mis à mal par une faction quasi monolithique dont la magie s'apparente à la science. L'inquiétude des agents des voix comme celle de leur aînés, les oracles va croissante. Car quelque chose dans l'autre univers provoque un terrible chaos dans les marches.

Ce scénario présente pour défis de choisir une description peu confortable qui s'offre aux traditions. Influencer le choix parmi les options peu agréables qui s'offre au conseil des traditions de sauver ou non Concordia.

Vous l'aurez devinez chacun de ces sujets de discussions du début de partie dans la salle du conseil des traditions, peut-être une fin en soit pour une mini campagne mage de 10 scénario. Mage l'Ascension est un jeu où les joueurs ont le pouvoir de tous modifier tant ils sont libre, Mage l'éveil est un peu moins libre, mais il est possible à des joueurs astucieux et des maître du jeu bienveillant de donner un côté épique et libre à leur partie, le scénario Concordia clôt cette série de scénario concernant Nowhere city.

Il n'y a que 4 fin possible proposée, libre au joueurs d'inventer une 5ème que vous devrez improviser.

Ce scénario décrit chacune des fins possibles comme des mini scénario à part entière. Le choix de raconter autant de fin possible vient de ce que vos joueurs ont peut-être une préférence pour des scénario orienté action, ou au contraire enquête mystique, voir vous forcent à chaque fois à partir en improvisation tant il sont imaginatif, 4 mini scénario, 4 fins possible, 4 factions existant à Mage l'Ascension et une 5ème fin spécial pour les joueurs de Mage l'éveil: **Le 6<sup>ème</sup> Oracle.**

Bonne amusement.

## Concordia

La plus grande fondation des traditions, qui abrite le fameux conseil des traditions est en ébullition, les nouvelles parvenant de la terre sont très mauvaises et les options pour régler les soucis liés à ces informations se réduisent chaque instant un peu plus.

Le conseil des traditions, la plus haute autorité des traditions voit son siège plus que jamais menacé, Concordia n'en a plus que pour quelques semaines à exister si elle ne reçoit pas de la quintessence rapidement. Dans le second royaume, des perturbations ont lieu sans que personne ne puisse y faire quoique ce soit, toute ont pour origine "la disparition programmée" de Concordia.

Concordia représente le summum de la réussite des traditions, ses bibliothèques et ses habitants sont l'âme des traditions, ils professent et conservent les enseignements des traditions qui ont été protégées à Concordia depuis le départ des Falaises des bûmes (Mistridge) à l'horizon au 12<sup>ème</sup> siècle.

Sans Concordia les traditions ne sont plus les traditions, car c'est la seule fondation qui a reçu la visite des oracles à travers les siècles, elle est la flamme d'espoir dans sur le chemin de l'ascension tel qu'envisager par les traditions.

Les personnages joueurs sont des réfugiés de Concordia, plus que d'autres traditionalistes ils sont menacés. En dehors de prendre de mauvaises décisions il n'y a que peu d'espoir.

Le scénario commence dans l'anti-chambre de la salle du conseil de traditions. **Mariana de Balador** est aux côtés de joueurs leur expliquant la situation à Concordia; qui dans un mois standard verra la fondation se désagréger faute d'une source de quintessence suffisante. Les joueurs ne sont pas venus seuls, tous leurs alliés sont là pour les supporter. Marianna précisera aux joueurs que le conseil un groupe d'environ 900 individus leur sera peut-être hostile au vu de l'échec inhérent à la nature même de leur mission.

S'arrêtant face au battant de deux immenses portes ouvrant sur le conseil Marianna rappelle aux personnages joueurs les consignes de politesses lorsque l'on s'adresse au conseil qui s'appliquent en dehors de Concordia également; ***Respect ceux dont la connaissance te précède - Honore tes dettes à ton tuteur, La parole d'un Mage est son honneur; ne romps pas un vœu – La volonté des oracles doit toujours être obéie, Ne trahis pas ta cabale ou ta Fondation – Ne conspire pas avec les ennemis de l'Ascension, Protège les dormeurs, ils sont ignorants de ce qu'ils font - Soit subtil dans ton art, ne laisse pas les dormeurs savoir ce que tu es*** (Livre de base mage l'ascension édition 1, 2, Guide of the traditions: Page 167, 168).

Marianna fait du mieux qu'elle peut pour donner confiance aux personnages joueurs, afin qu'ils puissent avec les moyens à leur disposition affronter le conseil des traditions sans crainte. Avant que ne s'ouvrent les portes de la salle du conseil d'où provient une lumière éclatante Marianna réaffirmera sa confiance dans les actes des joueurs et leur demandera de croire en eux quelque soient les critiques qu'on leur fit.

**Les portes s'ouvrent:** elle donnent sur une salle circulaire baignée d'une lueur cristalline éclatante, le siège du conseil des traditions est parcouru de cristaux et de nuages donnant au total une impression d'horizon infini.

Les joueurs ont à peine le temps d'accompagner les joueurs au centre que les critiques fusent. Le conseil paraît divisé sur tous, ses membres paniqués et attristés, lorsque l'on observe cela on ne peut s'empêcher de se demander si la technocratie ne connaît pas le même sort?

Après que les derniers reproches ne se fassent, un énorme silence provient des représentants Akashite qui par leur calme apaise le début des débats.

Concordia va disparaître si rien n'est tenté, tous s'entendent sur ce point. Tous ou presque reconnaissent qu'il n'est pas possible de puiser dans la source de quintessence découverte par les joueurs à Nowhere City, car les conséquences d'une erreur dans un approvisionnement depuis Nowhere City seraient cataclysmiques pour la tapisserie elle-même.

Quelle solution reste-t-il donc pour sauver Concordia?

**Le projet des Euthanatos:** Pour les Euthanatos il y a une solution qui soit possible mais demeure difficile à faire accepter; La technocratie a placé les traditions dans l'état où elle se trouve, il propose d'attaquer le surgénérateur mana de Seattle et de le conserver à tous prix pour sauver Concordia. Selon eux en agissant avec célérité et force, le chaos sera tel que la réaction de la technocratie ne pourra reprendre ce node ainsi que la ville.

L'entier des traditions sauf les Euthanatos y aient opposé car si le plan fonctionnera il comporte trop de pertes et de sacrifice à concéder.

**Certaines voix dissonantes** les moins écoutées proposent tout simplement de puiser dans la source de quintessence découverte à Nowhere City, car perdre Concordia est inacceptable, la route vers l'ascension serait bouchée si la fondation disparaissait. À peine ces paroles prononcées se taise qu'une volée de bois en règle des Onirologues se fait entendre. Pour eux le fait qu'il soit possible de contacter les rêves de Gaïa depuis Nowhere City interdit toute initiative du genre puiser dans la source de Nowhere City.

Mais n'interdit pas de trouver une alternative inattendue.

**Créer un nouveau Node:** À partir du périapte de légende découvert par les personnages joueurs à Nowhere City il serait possible de créer un node suffisamment puissant pour supporter les besoins en quintessence de Concordia, le soucis réside dans ce que ce périapte est également une merveille qui peut permettre de contacter un oracle. Se priver des conseils d'un oracle dans un moment aussi critique est impensable.

**Contacteur l'Oracle:** Activer le périapte pour contacter Cassandra est une option envisagée le soucis c'est que personne ne sait vraiment comment activer la merveille qui permet de voyager jusqu'à son royaume de poche. Le nombre d'inconnu est trop grand pour risquer une prise de contact, et que peut faire un oracle du temps pour sauver Concordia? Ces pouvoirs et où sont-ils si grand qu'elle puisse agir pour sauver la Fondation des traditions?

## L'attaque des Ingénieurs du vide

Cette scène est le point de départ de tous le scénario. Alors que le conseil s'enlise dans des débats de plus en plus stériles, une énorme flotte des Ingénieur du vide vient bombarder Concordia qui n'avait plus subit d'attaque de la technocratie (Ordre de Raison) depuis le 17<sup>ème</sup> siècle, dans la fondation umbrale c'est la panique, la défense s'organise avec peine pendant que la flotte adverse fait de lourd dégâts au structures.

Alors que la situation échappe à tous contrôle, Marianna de Balador prendra en main son groupe de Protéger et le emmènera près d'un portail de colocalisation. Elle les conviera à le franchir en leur disant ces mots si vos mages sont membres des traditions: **"Vous êtes désormais le conseil des traditions, que vos décisions soient aussi sages que celles qui ont été prises jusqu'à ce jour!"** Une fois ces paroles prononcée elle refermera le portail afin de protéger les personnages joueurs et leur allié.

S'ils sont membres des ordres elle leur dira: **"Puissiez-vous sauvez les deux mondes en trouvant l'oracle. "**

Se retrouvant seul dans les bois proches de Nowhere City les personnages joueurs reprennent leur esprit et doivent faire un choix: Un des sujet discuté par le conseil des traditions, que ce soit de suivre **les voix dissonantes, le projet des euthanatos, créer un nouveau node**, ou de **contacter l'oracle** (pour les joueurs de mage l'éveil il est conseillé de tenter de **contacter l'oracle** pour entamer leur fin spécial): **le 6<sup>ème</sup> oracle.**

En sortant de la forêt vos joueur devraient avoir pris leur décision.

## Le projet des Euthanatos.

Vos joueurs ont vu l'attaque d'une flotte de la technocratie sur Concordia et ont envie de lui rendre la monnaie de sa pièce, rien de telle que de lui ravir le surgénérateur mana de Seattle.

Au milieu des années 90' La technocratie a construit une sorte de générateur de recherche appelé projet Ark, le but de ce projet officiel consistait à chercher des sources de courant alternatif. En vérité le but consistait à s'accaparer un puissant node et augmenté son pouvoir en réussissant à obtenir le suffrage de la population de la ville pour un réacteur à fusion fonctionnel. Grâce à travail de sape des traditions, ce réacteur n'a jamais vu le jour officiellement, il est à l'étude. En réalité sa construction a été reporté de quelques années, alors qu'il subissait plus d'une tentative de sabotage, les travaux ont pu être terminés en 2006.

Depuis lors si ce node générant plus de mana qu'il ne devrait fonctionner il fonctionne bien en dessous de ce qui était prévu, en grande partie à cause des traditions.

Bref s'emparer de ce node pourrait régler pour un temps les problèmes d'alimentation de Concordia. Toutefois une telle entreprise ne se fera pas paisiblement. Le node est plus que protégé suite aux nombreux accidents, soucis techniques, manifestation pétition en tous genres et même des remarques négatives provenant de la part du géant informatique de Redmond.

Disons-le clairement si vos joueurs choisissent de prendre le surgénérateur mana de Seattle se fera par la force. Que ce soit en rusant avec la sécurité, ou simplement par un assaut classique sur le générateur en pensant à s'assurer que la police soit trop occupée par une manifestation monstrueuse contre la pollution en ville, pour courir après "une manifestation" bruyante sur un site industriel officiellement non-utilisé.

Si vos personnages joueurs décident d'aller à Seattle ils ont fait le choix le plus pragmatique, techniquement s'ils réussissent à s'emparer du site du surgénérateur mana, ils gagnent sur bien des tableaux, reste à voir si ce sera au prix de lourds sacrifices, ou de ruse peu coûteuse en vie.

Avant de tirer des plans sur la comète, les joueurs doivent gagner l'aide de leurs homologues de Seattle. Bien que le but consiste à s'emparer d'un node appartenant à la technocratie, vos joueurs ne jouent pas à Shadowrun. Sans l'aide des mages locaux ils n'ont aucune chance de réussir quoi que ce soit à Seattle.

Les mages de Seattle ne traînent pas dans des bars louche à attendre leur prochains contrats, ce sont des individus avec une vie, des croyances, des résolutions peut-être pacifiste; on en fera pas des soldats, ou des agitateurs pour la cause.

Seattle est un repaire d'Adeptes du virtuel occupés à étendre auprès du public l'accès à la matrice et par ce biais à la magie. Le moyen le plus sûr pour entrer en contact avec eux consiste à chercher du côté des projets de développement de logiciels en licence libre du moment, dont le but est à peine caché (libérer les esprits du géant de Redmond). Pour mener une telle enquête plusieurs **jet d'Intelligence + Informatique** et **Entregent + présence** selon la situation seront nécessaires afin de trouver un nom, un visage et une localisation, voir un numéro de téléphone auto-attribué par son créateur et futur contact.

Vous pouvez entre les jets raconter comment les joueurs vont de déception en déception et y passe au min une semaine (heureusement que leur interlocuteurs veulent bien les laisser approcher d'eux).

A l'arrivé les personnages obtiendront le nom d'un club le **Wayward Home**, un ancien club fréquenté par les pilote d'essais de Boeing dans les années soixante, un heure **22h30** et un un pseudonyme **Hovercraft**. Hovercraft est un informaticien travaillant pour une entreprise de développement software quelconque le jour et la nuit il joue non sans plaisir les portier pour ses amis éveillés. Hovercraft parlera peut et ne perdra pas de temps à faire la connaissance des joueurs, il les conduira dans une arrière salle comportant un équipement branché à la matrice. Une fois connecté à la matrice dans un double de l'arrière chambre du **Wayward Home**. Les joueur rencontreront **Zeev Zoolander**, le leader de ce que compte comme mage la communauté des adepte du virtuel et leur alliés, qui au demeurant pourra les mettre en contact avec des Euthanatos présent en ville pour les même raison que les joueurs.

Disons le de suite Zeev connaît parfaitement le réacteur Ark, ou surgénérateur mana, il est responsable de plus d'une défaillance technique sur le node empêchant la récolte de quintessence pendant des période excédant le mois, sinon peut-importe le nombre d'Euthanatos impliqué dans les projets des joueurs, hors de question pour Zeev et ses alliés locaux de se lancer dans une opération de style guérilla urbaine.

En 6 ans depuis qu'il s'intéresse à ce node il n'a jamais été inquiété lui ou ses alliés par la technocratie, parce qu'il est le meilleur pour ce qui est de planifier des opération de sabotage informatique et électronique. Lorsque les joueurs lui expliqueront vouloir s'emparer du réacteur il sera peu enjoué même si c'est pour le bien de Concordia, pour la quête de l'ascension et d'autre but élevé. L'art et la manière compte et pour Zeev, l'art et la manière aura beaucoup de peine à permettre une accaparement en force du réacteur Ark, sans perte d'un côté ou de l'autre. En revanche transporter et cacher le node est envisageable. Zeev est formel, entrer dans les locaux du réacteur Ark est aisé, en sortir faisable, survivre plus d'une journée en occupant la place au mieux un suicide...

Le réacteur Ark et son surgénérateur peuvent être déplacé, mais pour réussir un tel coup il faut plus que de la chance: Un miracle.

(Le réacteur est surveillé par 10 agents du nouvel ordre mondial (Men in black), une armature d'Itération-x, 4 drones, Zeev connaît leur nombre et la fonction de chaque défenseur du réacteur, il craint le plus les conter-mesure de surveillance électronique et informatique qui pourrait permettre d'être suivi par les satellites de la technocratie.

Le système de surveillance satellite relié à 4 Hit Marks (C.H.A.S.S.E.U.R) présent dans la chambre du réacteur, il est impossible de ruser avec les Hit Marks, sauf si les joueurs dispose d'effet de magye adapté à la situation. Ruser avec un satellite c'est autre chose, le meilleur conseil que vous pourriez offrir au joueurs est qu'une illusion d'optique certes de grande taille pourrait déjouer un temps la surveillance satellite.

Sinon, reste le bon vieux piratage classique de satellite au travers de la matrice, voir pour ceux de vos jouers qui peuvent se téléporter et téléporter leur environnement (Correspondance 4 Matière 1 \ Espace ●●● \ Matière ●●●)



---

## Géomid incarné dans un unité cybernétique (Drone)

---

Volonté 5, Rage 4, Gnose 4, Essence 13 \ Pouvoir 5, finesse 4, résistance 3; Charme \ Bénédiction : Communication, Interface, ouverture, grémilin (destruction des objet électroniques), foudre (peut électrocuter par contact un individu)  
**Armure 4/4, initiative 5, défense 3, vitesse 16**

---

## Hommes en noire (Men in Black) – NWO, Operative (s)

---

**For 3, Dex 3, Vig 3, Pre 2, Man 4, Cal 3, Int 4, Ast 4, Rés 5.**

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

**Compétence** : combat 3, Science (chimie), Intuition 3, arme à feu 3, Connaissance de la rue 2, Entre-gent 4 (première impression), Méditation 2, Mêlée 3, conduite 2, Discrétion 5, Investigation 3, Intimidation 3, Persuasion 2, Occulte 1, Subterfuge 3.

**Atout** : Eidolon (avatar) 3, Merveil, taekwondo 3.

**Équipement** : Black Suit, dark shoes, mirror shades, black hat... Taser

Armes :	Taser	dégât 4 C	portée	2/4/6	Dard	2
	Pistolet	dégât 2	portée	18/36/72	Charger	17 +1

### **Avantages**

Sagesse 5

Sphère: Correspondance 3, Psyché 3,

Illumination \ Gnose : 3

Quintessence \ Mana : 3

Paradoxe: 0

Effet préféré: Attaque mental (vous endort).

---

## Armature (Cyborg Humain) – Iteration-X, Bio mechanics

---

**For 3 (+2), Dex 2 (+3), Vig 4, Pre 2, Man 1, Cal 5, Int 4, Ast 5, Rés 5.**

Armure 4/4, Défense 2(+3) Initiative 10, Taille 5, Vitesse 10(+5).

Santé : 8, Volonté : 8

**Compétence :** combat 3, Science (applied science) 2, Informatique 4, arme à feu 4, Connaissance de la rue 2, Entre-gent 4 (première impression), Méditation 2, Mêlée 3, conduite 2, Discrétion 1, Investigation 3, Intimidation 4, Persuasion 4, Subterfuge 1.

**Atout :** Enhancement 5 (Élévation corporels), Eidolon (avatar) 4, Merveil, taekwondo 3, Espagnol 3, Mandarin 3.

**Équipement :** Ipad, combat HUD google. sac à dos avec vêtement de rechange

Armes : Pistolet Lourd      dégât 3      portée 18/36/72      Charger 7 +1

### **Avantages**

Sagesse 5

Sphère: Vie 3, Matière 4, prime 2.

Enlightment (Illumination)\ Gnose: 5

Quintessence 3

Paradoxe: 0

Effet préféré: Engloutissement par le sol (rend le sol malléable de sorte que vos jambe s'y enfonce, puis solidifie le sol de sorte à empêcher sa cible de fuir).

## **Déplacer le node**

Vos joueurs tente la plus raisonnable des actions pragmatiques qui est aussi la moins coûteuse en vie, déplacer le node référé comme surgénérateur Mana, ou réacteur Ark. Deux choses sont primordiales pour y parvenir, le premier il faut pouvoir déjouer la surveillance satellite de la technocratie d'une façon ou d'une autre et pouvoir transporter le node.

Zeev et ses alliés feront remarquer au joueurs que si les satellites de la Technocratie parviennent à suivre leur mouvement, il ne faudra pas longtemps avant qu'une réaction musclée ne mette fin à la tentative de vol.

conseil: Laissez le soin à vos joueurs d'inventer les plans les plus complexes ou les plus farfelus, ce qui compte c'est qu'ils s'amuse à inventer un plan plus ou moins complexe que la technocratie n'aurait pu prévoir. Et la technocratie c'est vous! Vos plan son simple, efficace, à la mesure d'un mastodonte très lent à réagir, mais lorsqu'il le fait rien ne peut arrêter sa course. Les meilleurs

tactique contre vous consiste en l'astuce, la rapidité, et un zeste de chaos pour que vous ne sachiez ou concentrer votre force.

Le plan des joueur marchera s'ils évitent de penser comme des mastodonte. D'ailleurs n'hésitez pas à leur rappeler qui est du bon côté monolithique de l'écran et du mastodonte...

Une fois le node à l'abris, vos joueurs pourront retourner à Concordia et recevoir leur récompenses :

○ *Si tous c'est passé avec le moins de sacrifice possible, les joueurs seront invité à prendre une place parmi le conseil des tradition. D'ailleurs, quel conseil serait assez fou pour refuser une place à des héros qui ont subtilisé un node au nez et à la barbe de la technocratie dans une de ses places fortes, avec le minimum de perte?*

○ *Si vos joueurs ont au contraire du recourir à de nombreux sacrifice pour parvenir à déplacer le node ou tenter d'autre stratégie, il y a fort à parier que le conseil des traditions sera trop occupé à gérer la subsistance de Concordia, pour perdre son temps avec des incapables.*

## Certaines voix dissonantes

Les joueurs décide de trouver une solution de rechange à la source présente à Nowhere City, en ne quittant pas leur ville. Comment faire?

Lorsque l'on mène un investigation qu'elle soit mystique ou non, il faut reprendre tous les éléments que l'on connaît et réfléchir au pistes et alternatives possible leur diront les deux Brenda.

L'une des deux Brenda a un lien avec la source et donc par extension Gaïa, Gaïa n'est plus dans le coma, mais ne s'est pas pour autant réveillé. Il pourrait se passer des siècle avant qu'elle ne se reveil. Les Onirologues n'ont donnés aucune indication concernant ce qu'il fallait faire de la source, cela cache une énigme en soit ce qui est le propre de cette tradition.

Brenda a prise une décision, elle souhaite comprendre ce qu'il lui arrive pourquoi elle est au centre de nombres des affaires des personnages joueurs, aussi leur demande-t-elle de se servir d'elle si jamais pour comprendre ce qu'il se passe à Nowhere City. Quand à Altère Brenda elle a pu changer de côté pour deux raison, les barrière ente les monde sont à nouveau "fluctuante", pour ne pas dire en évanescence, la seconde, parce que selon elle le lien qui l'unie à son altère-ego a une résonance dans son univers, et pour en comprendre la nature elle venue l'étudier à Nowhere City.

Pour Evan et ses amis étudier Brenda va demandé soit un environnement propice à l'étude (les sous-sols de l'université), soit au Darcy's ou sont arrivé pas mal d'accident. Comprendre ce qu'est Brenda et ce qu'elle vie est une tâche ardu, les joueurs ne peuvent se permettre d'être dérangé pendant leur observations.

**Choisir le Darcy's** pour observer Brenda c'est prendre le risque d'une perturbation environnemental, mais en aucune façon Brenda ne saurait se dévoilée mieux qu'au Darcy's. **Choisir les sous-sols de l'université** c'est prendre le risque de nuire à l'expression des ce qui se joue en Brenda.

## Le darcy's

Bien entendu les joueurs prendront soin à ne pas être dérangé par les client en inventant un subterfuge qui puisse éloigner les clients, si le shérif Phelman est toujours lui-même, il est possible qu'il aide les joueurs à avoir la paix sans même comprendre pourquoi.

Au Darcy's Breda se sent en sécurité, même si le fait de rencontrer fait de converser avec son altère ego d'un autre univers la surprend encore. Les joueurs devront essayer de créer les conditions idéales pour que s'exprime ce qui se trouve en Brenda. Inutile de dire que cela demandera du temps et un zeste de psychologie.

Pour que cela marche, Brenda doit se retrouver dans un calme absolu. Afin qu'elle rencontre la partie d'elle-même en connexion avec Gaïa.

Une fois connectée avec Gaïa l'essence de Brenda changera, elle ne sera plus elle même, son corps son esprit et même son essence représenteront une facette de Gaïa, un avatar totem incarnée sur terre. En réalité un part d'elle l'a toujours été, une part de Brenda s'est toujours trouvée en porte à faux avec sa vie de serveuse, quelque chose qui demandait un calme absolu.

Brenda ou Dame Phoenix don le corps recouvert d'un ramage enflammé sait désormais comment aidé les joueurs alors qu'elle découvre sont lien avec Gaïa. Pour un mage la transformation de Brenda peut s'apparenter à une avancée élevée sur le chemin de l'ascension, car Dame Phoenix se réalise pleinement en acceptant sa part humaine et sa part spirituelle. Brenda racontera au joueurs qu'elle est la dernière ancienne et la première nouvelle née, la première d'une nouvelle ère ou la Déesse va se réveiller. Elle est celle qui défie les hiver, qui porte l'espoir sous ses ailes.

En temps qu'avatar totem elle peut aider les mages à trouve un node d'un genre particulier. Les avatar totems sont des êtres de Légende, La dame des feuillus peut alimenter avec son essence propre Concordia à la condition que celle-ci accepte de l'aider à réveiller la Mère.

L'essence d'un esprit imprègne jusqu'à leur pensées les individus, accepter l'aide Dame Phoenix n'est pas sans conséquence, pour s'en rendre compte demandez un jet d'**Intelligence + occulte** ou **Intelligence + Cosmologie** au personnages joueurs.

L'aide est d'autant plus complexe que l'avatar totem doit disposer son essence dans un lieu précis pour l'employer comme un node.

Rendant l'avatar totem vulnérable le temps d'édifier son Caern.

## les sous-sols de l'université

Avec l'aide d'Evan et des étudiants de l'université acquis à la cause de joueurs il est possible de créer les conditions artificielles pour réveiller ce qui est caché en Brenda. Pour cela Evan proposera d'immerger Brenda à Nowhwehre City et de faire de même à Everywhere City avec Altère-Brenda comptant sur la résonance multiverselle pour accentuer les effets relaxant de l'immersion.

Une fois en relaxation il appartiendra aux personnages joueurs de guider la conscience des deux Brenda pour que Brenda réveille ce qui dort en elle. Le plus simple consiste à demander à Altère Brenda de repenser à son éveil, ce qui devrait créer par résonance l'effet souhaité: le réveil de Brenda.

Si une femme à la chevelure faites de plumes enflammée apparaît du côté de Nowhere City, Altère Brenda sombre dans l'inconscience dans les sous-sol de l'université d'Everywhere City. L'expérience endommage des deux côté tous l'appareillage mis en fonction pour réveiller Brenda.

Dame Phoenix (Brenda), demandera à savoir pourquoi elle a été réveillée avant l'heure. **Un jet d'Intelligence + Occulte ou Intelligence + Cosmology** minimum 4 succès apprendra aux joueurs que le souvenir de la personnalité de Brenda a accusée d'un choc et se prend pour une incarnation passée : Dame Phoenix.

Profitez en pour jouer un peu sur cette personnalité inattendu que la précédente incarnation de Dame Phoenix, si les joueurs cherchent à retrouver Brenda alors accordez leur de la retrouver, si au contraire il préfèrent en apprendre plus sur la dernière incarnation de Dame Phoenix accordez leur d'avoir pour alliée un Avatar Totem décalé, qui se prends pour ce qu'il fut et non ce qu'il est.

## Édification

Édifier un Caern n'est pas sans risque, en effet cette version spirituel du Node présuppose pendant l'édification un moment de faiblesse ou des esprits et minions peut bénéfique peuvent attaquer s'emparer du site d'édification.

Avant de laisser Dame Phoenix procéder à son rituel d'édification, il vaut mieux trouver un lieu autre que le Darcy's voir Nowhere City, Car attirer des créature plutôt maléfiques dans le lieu ou Gaïa a fait son premier pas vers le réveil est plein de jugeote.

Défendre un site d'édification est plus que difficile pour qui ignore ce qui peut lui tomber dessus. L'événement est rare et conduit toute sorte de créatures à tenter de s'emparer du site pour en pervertir l'essence spirituelle. Si Dame Phoenix venait à succomber à la corruption bien des choses serait compromises.

C'est pourquoi les défenses du site doivent être solides diverse et bien âpreté face à tous danger. Si Dame Phoenix intègre la personnalité de Brenda, celle-ci pourra décrire avec précision les danger auxquels les joueurs doivent s'attendre: Vampire plus que corrompu [**membre du Sabbat ou pire infernaliste**), **Nephandy (bien entendu il y a toujours un nephandus au moins pour être attiré par le rituel, peut-être même avait-il connaissance de ce rituel bien avant que ceux qui l'accomplissent le fassent), esprits et peut-être change formes corrompus**].

Des bulles de non espace, des barrière en titane, des zone si solidifier du goulet que l'on reste collé

en s'en approchant, des zone ou le temps n'a pas court, des zones à gravité inversé voir sans gravité.

Laissé vos joueurs faire preuve de créativité en matière de défense, car le seul adversaire qui pourrait véritablement inquiéter une troupe de mage; ce sont d'autres mages.

Les combats entre mages sont subtils, mortels et rapidement joué.

---

### Flaiels (Esprits de corruption)

---

Volonté 6, Rage 2, Gnose 6, Essence 14 \ Pouvoir 6, finesse 2, résistance 3; Charme \ Bénédiction : Corruption, Possession, touché flétrissant, initiative 6, défense 2, vitesse 12

---

### Théromorphe(s) (esprit lourdement corrompu)

---

Volonté 6, Rage 10, Gnose 6, Essence 14 \ Pouvoir 6, finesse 10, résistance 10; Charme \ Bénédiction : Sens des Airts, Matérialisation, Se reformer, Têrreur, Corruption, Entropie matériel (peut modifier les matériaux à vue selon son bon plaisir), initiative 8, défense 5, vitesse 16.

*Ce théromorphe est une créature perverse qui n'a gardé de son équivalent du Permien que le cri et encore peut-on en douter. Sa capacité à générer des membres supplémentaire artificiel souvent protéger par une membrane chitineuse, sa présence génère un tel chaos que même la réalité semble se distendre et ployer autour de sa forme.*

---

### Vampire du Sabbat manipulé par le ver

---

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

**For** 5, **Dex** 4, **Vig** 3, **Pre** 3, **Man** 3, **Cal** 4, **Int** 5, **Ast** 5, **Rés** 3.

Armure 1\2, Défense 4 Initiative 9, Taille 5, Vitesse 14,  
Santé : 8, Volonté : 7

**Compétence** : Occulte ●●●●, investigation ●●, Baggare ●●●●, Arme à feu ●●●●, Sport ●●●●, conduite ●●●, Intimidation ●●●●, Persuasion ●●●●, subterfuge ●●.

**Atout** Esquive arme blanche (●) , Style Kick Boxing (●●●), Status Clan (●●), Abris ●●●●.

**Équipement** : ...Veste Kevlar,

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

### Avantages

**Étreint(e):** 1853

**Humanité:** 2

**Blood Potency:** ●●●●●

**Vitae** 15 \ vitae par tour 3

**Discipline(s)** : **Celerity** ●●●, **Vigor**●●●, **Majesté** ●●●●, **Dominate** ●●● (Daeva quelconque)\  
Celérité 3, Endurance 3, Présence ●●●●●, Domination (Ventrue-Antitribu)  
quelconque).

---

## *Nephandus quelconque*

---

**For 4, Dex 4, Vig 2, Pre 2, Man 4, Cal 4, Int 4, Ast 3, Rés 5.**

Armure 2\3, Défense 3 Initiative 7, Taille 5, Vitesse 13,  
Santé : 7, Volonté : 9

**Compétence** : Érudition 4, Occulte 5 (maléfice), investigation 3, Bagarre 2, Sport 3, conduite 2, Arme à feu 3, Entre-gent 4, Persuasion 4, Subterfuge 4, Intimidation 4.

**Atout** : Demon 5

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

### **Avantages**

Qlippoth: Correspondance 4, Entropie 4, Psyché 3.

Descent \ Gnose : 8

Quintessence \ Mana : 10

Paradoxe: 3

effet préféré: **Destruction nerveuse Entropie ●●●●, Psyché ●●●**, le, la, Néphandus cible à la fois les motifs psychique, comme le réseau cerveau qu'il tente de détruire, provoquant douleur et perte de capacité physique. L'attaque est si violente qu'elle peut envoyé la cible dans le coma en un effet. Succès = dégâts aggravés.

Avec l'aide de la correspondance le Nephandus peut attaquer une cible qu'il ne voit pas.

Il vous revient de choisir le nombre et la puissance des assaillants. Tous au long du rite Dame Phoenix aura besoin d'être protégée de tous danger car le rite demande toute son attention et ses pouvoirs. Les personnages joueurs doivent donc s'assurer que rien ne puisse l'atteindre que ce soit dans la réalité consensuelle, ou de l'autre côté.

**Si vos joueurs échouent;** non seulement Concordia disparaît mais un avatar Totem est au mieux détruit ou pire corrompu il devient un allié formidable pour les créatures qui recherchent la destruction de toute forme d'existence. Vous pouvez toujours faire intervenir des alliés que les joueurs n'ont pas contactés comme Cassandra pour donner une chance à des personnages joueurs dépassé par les événements de reprendre l'avantage.

Vous pourrez faire jouer toute une campagne permettant de rattraper en partie les erreurs des joueurs et ressortir de temps à autre le Phoenix corrompu, afin que peut-être ils puissent le purifier.

**Les joueurs réussissent;** Concordia est sauvée, les alliés et amis de Gaïa comptent un avatar totem de plus et non des moindre Dame Phoenix en personne parmi leur rang. Ce puissant avatar totem de l'espoir augure un future des plus positifs pour le monde. Vos joueurs ont participé à l'édification d'un Caern, site spirituel sacré, ce qui est un événement rare de surcroît en ce début de second millénaire. Soyez prodigal dans les récompense car ce n'est pas tous les jour que cela arrive.

Altère Brenda rentrera chez elle pour vivre une épiphanie comme elle n'en a jamais vécue il se pourrait bien qu'elle adopte une synthèse des Voies Anarchique et du chemin de l'Ascension, faisant d'elle une singularité et un allié précieux dans l'univers de mage l'éveil.

Parce qu'ils ont réussi l'impossible les joueurs reçoivent le titre de Gardien du Phenix de la part du Conseil des traditions conscient du potentiel d'une alliance avec Dame Phoenix. Peut-être une nouvelle campagne décrira-t-elle le future de cette alliance.

## Créer un nouveau node

*"Tant qu'il y aura au moins un périapte, l'on pourra créer des nodes."* dixit les maître de la sphère de prime, créer un node est certainement l'une des tâche les plus ardu que puisse entreprendre un Mage et sa cabal. Outre maîtriser la sphère de prime il faut à ce mage pas mal de chance (comprenez de succès au jet de de dés) pour y parvenir.

Créer un node à partir d'un périapte, d'un motif à très forte résonance, voir d'un caern demande de réunir le plus grand possible d'éléments et ressource devant faciliter le succès de l'entreprise. Créer un node demande gentiment 20 succès par niveau de node, ainsi un node de niveau 5 demande rien de moins que 100 succès.

Sauver Concordia demande de créer un Node de légende (niveau ●●●●●), ce qui demandera de réunir dans un lieu donnée au nez et à la barbe de la technocratie et autres factions, les ressources, éléments et possible individus. Si chaque individu impliqué volontairement dans un rituel compte comme un succès automatique, autant faire un concert de musique au profit de Concordia...

Par ressource il faut entendre qu'un périapte, un lieu ou objet saturé de résonance ont un potentiel qui peut offrir un nombre de succès limité au jet des joueurs, mais en pratique créer un Node est un rituelle qui demande de déplacer de un nombre important d'individu dans un lieu, pour y tenir le dit rituel.

Chaque mage participant au rituel offre un 3 succès automatique, chaque dormeur en offre un 1 s'il participe volontairement au rituel et croient à l'efficacité des ses effets. Le soucis des personnages joueurs ne sera pas de réaliser le rituel, car avec un peu d'imagination ils pourront trouver celles et ceux qui pourraient soutenir un tel rituel. Le plus dure consiste à ne pas trop attirer l'attention.

Réunir 120 personne pour un concert privé de musique est parfaitement normal, logique, et peu



même servir de coïncidence à la magye des joueurs.

Il est très important que les participant du rituel ne soit pas interrompu par quelques action que ce soit. C'est pourquoi les rituels de cette importance sont souvent bien cachés, par des bulles de non-espace, ou caché au milieu d'événements de plus grande taille tel un festival de musique.

Le rôle des joueurs consistera à organiser le rituel, et s'assurer que rien ne le perturbe. Le meneur du rituel n'a pas obligatoirement besoin d'être un joueur.

## **Lorentz, Maître de prime.**

Janice Lorentz est dans les environs de Bay Ville une des villes proche la meilleur candidate pour conduire le rituel. Hermétique jusqu'au bout des ongles elles n'en reste pas moins un ritualiste de très haut vol.

Si convaincre Maître Lorentz de l'importance du rituelle est aisé la contacter le sera moins. Les joueurs ont entendu parlé de cette femme une fois où l'autre **(un jet d'Intelligence + Entregent confirmera ce souvenir récent)**, Lorentz s'est établie à Bay ville pour étudier les fluctuations de l'écoulement de la quintessence autour de Nowhere City et ses voisine.

Elle réside sur un bateau dans la marina de la cité portuaire, le Saramancha.

Lorsque les personnage joueurs arriveront à la marina ils trouveront une Lincoln noire arrêtée près de l'entrée de la marina, ce qui est mauvais signe habituellement. En particulier lorsque des hommes en noire emploient de l'équipement non-conventionnel pour déloger une alliée potentielle **(Voir la page 9 pour caractéristique d'Homme en noire Lambda)**.

À vos joueurs de réagir rapidement à la tentative de kidnapping des MIBs avant qu'ils n'appellent des renforts. A vous de voir le nombre de MIB présent sur place selon la difficulté que vous souhaitez donner à cette scène.

Une fois débarrassée des MIB, Janice prendra la barre de son navire et sans perdre un instant demandera aux joueur de monter à bord de son bateau, elle leur donnera les instructions à suivre pour faire avancer son navire, profitant de l'aide des joueurs pour fuir.

Un fois au large loin de Bay Ville, elle lancera un effet de correspondance pour disparaître de la vue des gens, ce qui aura également pour effet de soulever le navire hors de l'eau. Une fois ces précautions prise elle demandera au joueurs de lui expliquer leur motivations.

## **POGROM**

Dans cette scène la technocratie emploie ces dispendieux moyens de rétorsions pour retrouver les joueurs et leur nouvelle alliée. Traqué par satellite, poursuivis par des agents capable de se téléporter, et quelques C.H.A.S.S.E.U.R.s. Le but étant de faire payer au prix fort l'aide apportée par Janice Lorentz. Lancez une traque que vos joueur n'oublieront pas, digne d'ennemi d'état. Chaque caméra, chaque téléphone est un espion qui peut permettre la localisation de joueurs.

Les forces de l'ordre reçoivent des avis de recherche d'agences fédérales cherchant des fugitifs de

haut-vol, transformant tous ce qui porte un uniforme en allié potentiel de la technocratie. Pour peu que vos joueurs soit physiquement identifié grâce aux logiciels extrêmement évolués de reconnaissance faciales de la technocratie, leur compte bancaires sont saisi, leur vie est épluchée en détail pour trouver les failles psychologique à employer pour les raisonner.

Bref une scène de cavale est toujours très intéressante surtout lorsque vous prenez en note les décisions des joueurs, qui peuvent vous permettre d'estimer quel chance ils ont d'être rattraper par la technocratie.

La technocratie peut aisément éliminer qui elle veut, or ce n'est pas le but d'une scène de POGROM, le but consiste de jouer une scène de cavale face à Big Brother, et de trouver le moyen d'y échapper. Aux même titre que THX – 1138 échappe à la police parce que le coût de sa capture excède le budgets alloué à son niveau de crime, la technocratie arrête le POGROM lorsque vous estime que les moyens mis en œuvre pour trouver les joueurs excèdent leur actes.

Par exemple si les joueurs n'ont pas recouru à la magie dans le combat avec MIB pour sauver Janice Lorentz, il va de soit que la technocratie les considérera comme des dormeurs et n'emploiera que des mesures propre à stopper un groupe de dormeur, suivi d'un mage. S'il ont fait feu de tous bois et employé leur pouvoir avec autant de discrétion qu'un chaman dans un conseil d'administration de P&G, il va de soit que la technocratie sera tenté d'employer des moyens spectaculaire pour arrêter les joueurs et leur alliée, quand bien elle pourrait choisir de les éliminer tous simplement.

---

### Hit Mark V (C.H.A.S.S.E.U.R) – Iteration-X, Bio mechanics

---

**For 4, Dex 2, Vig 5, Pre 1, Man 1, Cal 2, Int 2, Ast 2, Rés 3.**

Armure 4/4, Défense 2 Initiative 5, Taille 5, Vitesse 10(+5).

Santé : 10, Volonté 5:

**Compétence : TOUTE LES COMPÉTENCES PHYSIQUES 3**, Discrétion 2, Méditation 1, Combat 3, **TOUTE LES COMPÉTENCES MENTALES 3**, Cosmologie 1, Occulte 1.

**Atout** : Boxe Anglaise ●●●, Géant ●●●●

**Équipement** : En fonction de la mission

Armes : Fusil d'Assaut      dégât    4      portée    137/274/548    Charger 200 + 1  
          Griffe Rétractile    dégât    1L

### **Avantages**

Revêtement premium; **-2 dés de Magie** à tous effet magique lancé directement contre lui

## Rituel

Quand bien l'un des joueurs peut-être celui qui règle le rituel, il peut se produire nombre de chose qui peuvent perturber une création de node: une attaque imprévue certes simpliste mais envisageable, un contre-sort, une perturbation de la procédure par un ou plusieurs agitateurs. Ce qui importe dans un grand rituel c'est l'ambiance, car si vos joueur vous ont recréer Woodstock à l'identique, la conduite du rituel, le jet de dés auront peu d'importance en revanche vos descriptions du grand moment, de l'apothéose du rituel auront un impact le récit.

Aussi profitez de cette scène pour vous faire plaisir ne lésiné pas sur les description les plus incroyables, les plus rocambolesques les plus improbables. Vos joueurs n'en attendent pas moins, mettez de côté toute logique et laissez vous guider par votre seul plaisir de la rhétorique, de la poésie ou de l'efficacité narrative.

Ils ont voulu du grandiose il ont mérité le meilleurs de votre imagination.

## Contacter l'Oracle

Vos joueurs décident de demander conseil à Cassandra, comme lors de leur première rencontre les joueurs essaient de trouver un moyen d'activer le périapte avant que Cassandra leur accord l'accès à son royaume personnel.

Cette fois-ci l'oracle accueillera le joueurs dès leur arrivée dans sa version du Triasse.

Cassandra sait que les joueurs viennent pour trouver de l'aide pour sauver Concordia. En temps qu'oracle elle ne peut laisser la fondation disparaître sans réagir car cela compliquerait grandement la progression de ceux qui cherche l'ascension.

D'un autre côté avant que concordia n'existe il y a bien eut des individus capable de faire l'ascension dont elle, donc son action sera limité au conseil.

Cassandra dira au joueurs qu'il existe un moyen d'alimenter Concordia en quintessence, la radiance umbral, un lieu ou pulse l'énergie de Gaïa peut permettre pour peut que l'on détourne une partie de son courant pendant un court instant de créer un node.

Les accès à la Radiance sont rare et détourner une parti du courant de quintessence qui s'y trouve revient à détourner une partie du courant des chutes victoria, une prouesse peu aisée.

Il y a un accès à Nowhere City, si les joueurs parviennent à en détourner le courant, ils pourront disposer d'un node. Détourner un précipice umbrale est de loin très difficile **Esprit ●●●●, Prime ●●●●, Correspondance ●●.**

La Radiance a ceci de merveilleux qu'elle rechargent aux maximum la quintessence des mages et élimine toute trace de paradoxe des motifs du mage qui s'y aventurent, comme de leur tass, merveilles et ou périaptés. Le mage est dans ces lieu plus puissant qu'il ne l'est jamais (Les jet de sphère de prime se font avec une difficulté -2) ce qui est bien le soucis.

Lorsque le mage qui l'ancre l'inti-chambre du cœur de la radiance, à moins d'une volonté incroyablement exercée (jet de volonté minimum 5 succès ou jet de calme + méditation minimum 5 succès pour quitter l'Ancre) ou à moins de faire l'ascension le mage est prisonnier d'une paix intérieur qu'il ne saurait de lui-même troubler. Il n'est pas rare que l'ancre soit la dernière demeure du Mage.

Si vos joueurs réussissent à quitter l'ancre pour pénétrer dans le flux, ou le cœur de la radiance, l'environnement saturé de quintessence est tel que les personnages joueurs voient leur paradoxe disparaître, de leur motif, tass, periaptés, merveilles. Dans la radiance l'on peu sentir les pulsation du cœur de la planète, l'on peut ressentir l'écoulement de la quintessence tel un flux sanguin inonder la planète. Ici la magye de l'esprit comme celle du prime sont plus que coincidental.

Abreuver un lieu de quintessence jusqu'à le transformer en node est aisé, toutefois le temps des mage est compté, car à mesure qu'il reste dans le flux, les mage accèdent à leur moi spirituel, trop s'y attarder peut rendre la nature spirituelle du mage permanente et mettre un terme à la part mortel du mage.

Une fois le node créer et les mage sorti de la Radiance, il leur faudra de nombreuses heures de soins et de méditation auprès de toute personne ayant de connaissance en psyché et prime pour que le mage ne vire pas maraudeur.

## Guérison

Les mages ont certes sauvé Concordia, mais ont certainement vécu un déséquilibre au niveau de leur motif. Une tel expérience les à peut-être conduit à la quiétude ou tous du moins au bord de la folie, car tous ce bien être vécu dans la Radiance, soudainement terminé aura provoqué une accoutumance.

Pour se libérer définitivement de l'emprise d'une maîtrise de soi non-controlée et maturer l'expérience de la Radiance, demander un jet de méditation + calme difficulté 20 succès, en jet continue. Chaque jet = une heure de méditation.  
Méditer dans l'eau diminue la difficulté de -1 aux jets.

Tenter l'expérience mystique de la radiance n'est pas donné à tous le mage et ne laisse pas les personnages joueurs indifférents, si vos joueurs ont réussi en cinq jets successifs à maturer l'expérience de la radiance, octroyez leur un point d'avatar supplémentaire. Par ailleurs l'expérience de sentir les pulsation de planète est tel, qu'elle offre une épiphanie à vos joueurs, ainsi ces dernier gagnent un point supplémentaire d'entéléchie, que je vous recommande de faire jouer.

## Épiphanie

Il n'est rien de plus dure que de jouer une épiphanie de groupe, et pourtant c'est ce à quoi les joueurs doivent s'attendre, car leur avatar ont beaucoup appris lors du passage dans le flux, c'est en faisant leur épiphanie que les joueurs pourront faire le lien entre ces éléments mystérieusement inconscient.

Faire joueur une épiphanie c'est un peu comme préparer une présentation académique sous LSD, non pas que ce soit impossible, mais plutôt que ce soit tellement simple ou facile que l'on se demande si l'on a réellement absorbé des drogues.

Qui dit épiphanie dit compréhensions instantané et profonde d'une part de soi en lien avec l'objet de notre réalisation personnel. En d'autre terme l'un des éléments du scénario doit être le fil conducteur des épreuves et des visions de votre groupe de personnages joueurs.

La pulsation de la planète a eut un effet sur les personnages joueurs, au travers elle ils doivent comprendre qu'elle est leur place dans la tapisserie, et que route suivre en fonction de leur essence.

**Un avatar à l'essence questif**, se demandera qu'elle est son lien avec la pulsation de la planète, est-il un élément, un constituant, ou simple consommateur de la quintessence. Si le personnage joueurs ayant ce type d'essence entreprends de répondre à cette question et qu'il aboutit à la réponse: qu'il est éléments, constituant et consommateurs de la pulsation planétaire, et qu'il peut la ressentir pour autant qu'il étudie la sphère de prime accordé lui le succès à la première épreuve de l'épiphanie.

**Un avatar à l'essence Motival**, se demande quel est sa place dans la pulsation, si l'un de vos personnages joueurs vous déclare qu'il est un résonateur par lequel passe et s'écoule la pulsation, accordez-lui le succès à la première épreuve.

**Un avatar à l'essence primordial ne se questionne pas, il est:** il est celui qui peut toucher la mère, la planète et Gaïa en touchant ce qui constitue le sol. Si l'un de vos personnages joueurs ayant cette essence parvient à ce type de conclusion accordez-lui le succès à la première épreuve de l'épiphanie.

**Un avatar à l'essence dynamique**, comprends que la pulsation est à la fois flux et reflux, création et destruction, chaos infini. L'essence même de cette avatar le conduit à pousser le personnage joueurs dans la bonne direction et accorde automatiquement à celui qui a un avatar dynamique le succès à la première épreuve.

**Une âme éveillée**, peut expérimenter l'épiphanie en ayant des visions du monde qu'elle visite. Si vos joueurs sont accompagnés par des mages d'un autre univers ces derniers peuvent découvrir l'épiphanie Magyque, et voir leur motif magique modifié. Leur nom inscrit dans un tour mystérieuse hors des deux univers, hors d'atteinte des mages, qui représente l'Ascension. La vie de ces Mage ne sera plus jamais la même comme ne le sera leur pratique de la magye.

La seconde épreuve est celle qui oppose généralement le personnage joueurs à son avatar, comme il s'agit d'une épiphanie commune, la seconde épreuve consiste en une vision commune. Décrivez leur comme un bruit assourdissant qui les conduit à s'écrouler au sol. Une fois ceci fait, dites leur qu'ils sont tirés de la léthargie par un bref bruit strident. Il entendent alors comme un battement de cœur lointain, lent au son léger. Leur propre voix impersonnel leur dit se réveiller avant de mourir. Mais les personnages joueurs ont mal, et ne se sentent pas capable de bouger le moindre muscle, alors que la voix semble leur crier lointainement de se réveiller.

Demandez un jet de volonté aux joueurs **minimum 4 succès**, chaque succès en moins que 4 = un point de dégât aggravé, lorsque les joueurs se réveillent, ils supposent avoir subi une arythmie cardiaque.

La troisième et dernière épreuve est la plus simple alors qu'ils entendent les pulsations de la planète s'évanouir à moins de disposer de la sphère de prime niveau ●, ils retrouvent face à la Radiance avec le choix d'y retourner ou de suivre un chemin au bout duquel ils perçoivent une silhouette qui leur ressemble de loin.

Si vos joueurs choisissent la silhouette ils réussissent l'épiphanie (pour autant qu'ils aient réussis les précédentes épreuves), s'ils choisissent de retourner à la radiance, soit vers leur passé ils échouent pour cette fois l'épiphanie.

## Le 6ème Oracle

Ce 5<sup>e</sup> mini-scénario ajouter concerne plus les joueurs de Mage l'Éveil que ceux de Mage l'Ascension. La disparition de Concordia dans l'univers de Mage l'Ascension à une conséquence malheureuse par effet de résonance dans l'univers de Mage l'Éveil, la disparition d'une ourde de garde dans l'Aether qui pose de gros soucis aux obrimos.

En réalité l'Aether ne disparaîtra pas, mais cela personne en le sait en dehors de Cassandra, qui a vécu et revécue ce moment quantité de fois. La tour risque juse de connaître une modification de nature, une anomalie rare qui en générera pas d'effet négatif, car ceux-ci surviennent par effet de résonance à concordia.

L'Arcanum et l'Ascension se ressemblent mais en s'accordent pas faicllement. Si la pratique des arcanes rappelle celles de la magye, cela s'arrête aux effets magiques. Les Voies n'ont que faire de l'ascension, et les Traditions ne comprendrait pas que l'on puisse renoncer à l'ascension pour quelque motif que ce soit.

Les Arcana dépend des 5 oracles qui en sont pas "invisible" comme ceux des traditions, leur action même si elles revêtent un caractère éthéré, sont concrète alors que les oracles des traditions préféreront mourrir que d'interferer avec leur ancien camarade moins évolué (Bien que parfois ils s'accordent pour donner quelques conseil à leur succésseurs).

Cassandra a visité les réalités certes illusoires de plus d'un univers, ses pouvoir et sa conception du monde sont au mieux peu consistants tant elle vie une existence éloigné des contingences des mages des univers qu'elle a visité, visite et visitera.

En temps qu'oracle sur le chemin de l'ascension elle causerait de grands troubles et schismes si elle venait à enseigner son savoir à des mages suivant la route de l'arcanum. Et pourtant c'est ce qu'elle entend faire non pour diviser, mais pour amener l'équilibre entre les univers, équilibre mis à mal par les mages de tous bord de tous les univers.

Quel sont les conséquences et répercussions d'un effet magyque \ arcanique \ ou autre dans des univers hors d'atteinte de la conscience du Mage? Beaucoup d'archimage ont sur leur univers un pouvoir défiant toute imagination et pourtant quasiment aucun n'a conscience des effets de résonance qu'ils produisent dans d'autres univers. Avec d'autres oracle suivant un chemin d'évolution spirituel proche de l'ascension, Cassandra a acquise conscience du multivers et saisi l'importance de ses effets non pas dans quelques univers donnés mais dans tous ceux qu'elle connaît et avec les siècle ils sont nombreux.

C'est peut-être cela le chemin de l'ascension, ou pas...

Bref il y a beaucoup de chance que les Obrimos aient envoyé une délégation à Everywhere-city, pour passer dans l'univers de Concordia et exposer leur soucis. Pour les traditions et leur conseil apprendre qu'il existe une seconde Gaïa, est en soit la confirmation de l'espoir de triompher un jour à partager ses enseignement, car de la découverte d'une seconde Gaïa (Un univers Parallèle ou la terre existe aussi) confirme plusieurs théories et pensées ancienne offrant l'espoir de générer un paradigme traditionaliste avec celui dominé par la technocratie.

Donnez à vos joueurs l'impression réel qu'ils sont reçu avec les égards de héros surtout s'ils sont membre du conseil libre, Des gardien du voile seront assez mal reçu tant il rappelle une faction avec laquelle les traditions sont en lutte. L'histoire leur savoir culturel ont beaucoup plus d'intérêt que les Arcana pour les mages de l'univers de l'Ascension.

Aussi posé à vos joueurs des questions bateau pour savoir ce qu'ils pensent savent sur des sujet basique : Que sont les voies, pourquoi n'y a-t-il pas plus de 5 oracles et tant d'exarques?

En revanche le conseil comme ses membres ignore comment aidé les personnages joueurs à protéger leur tour, si ce n'est en sauvant Concordia.

Si vos joueurs avaient la mauvaise idée de vouloir jouer ce scénario avec des Selestis, il découvrirait que les mages des tradition comme leur homologues savent repérer ceux qui ont une aura malfaisante: **Esprit ●● Entropie ●● (sentir le ver)**, il est rare que cette routine soit jetée sur des mages car elle constitue une insulte suprême, toutefois sur des mages provenant d'un autre univers qui ignorent le sens et la portée de et effet, il faudrait être stupide pour ne pas le lancer avant d'introduire vos joueurs auprès du conseil des traditions.

La seule raison pour laquelle cette routine ne serait pas lancé serait le vœux d'un oracle, plus que capable d'affronter la menace posée par des Selestis. A vous de voir si Cassandra a envie de rencontrer l'équivalent de Nephandus?

Ce ne sera pas de gaieté de cœur, que le conseil des tradition acceptera de laisser des mages venant d'un autre univers activer le périapte pour parler avec une Oracle, alors qu'il se désespère de trouver une solution à son problème.

Cependant à défaut d'autre solution le conseil acceptera sous la condition que les joueurs soient accompagné par ses représentant de les laisser approcher le périapte, peut-être parce que le destin des joueurs semble relié au périapte.



## Cassandra le Phoenix Flamboyant

Comme pour d'autres inconnus qui ont peut-être employé le périapte pour essayer d'activer son passage, ce sera pendant qu'il s'essaieront à contacter le Phoenix enflammé que ceux-ci seront accueilli dans son royaume. Autant le dire tous de suite l'Oracle en sait long sur eux, leur mission et leur raison de la contacter, de même qu'elle sait qu'il est bon d'utiliser un nom d'emprunt reflétant sa nature propre.

Elle résumera les deniers scénario en avec des terme comme; un contact a été initié involontairement par "tel groupe", il en a résulté la découvert d'une univers alternatif pour ce groupe.

Le destin de Concordia semble avoir un effet par résonance sur la tour de garde des obrimos, mais pas uniquement dans cette univers qui loin de voir la tour de garde être détruite en modifie la nature.

Pour Phoenix Flamboyant il est hors de question que le processus aille à son terme, pour ce faire elle donnera aux joueurs les renseignement dont il ont besoin pour empêcher la modification de la tour de garde des Obrimos. Si vous deviez laisser des Selestis approcher Phoenix Flamboyant, l'oracles le dira qu'elle ne parle pas à ceux qui ont renoncé à le t'i bonne ange, qu'ils peuvent s'en retourner dans leur ombre ourdir quelque mauvais dessein. Aucun Selestis ne serait assez fous pour affronter un oracle dans son propre royaume de surcroît quand il se trouve dans un autre univers...

Pour les joueurs qui ont choisi une autre orientation, Phoenix Flamboyant paraîtra amical et amusée. Amusée de rencontrer des visiteurs venu de loin dans son royaume. A la contempler, il semble qu'il n'y ait aucune urgence ni problème.

Elle proposera à ses invité de l'accompagner à Everywhere City, pour remettre les chose en place, que les mages proviennent tous de l'Univers de Mage l'éveil ou non.

Arrivé à Everywhere City, les personnages joueurs remarquent la présence des Gardiens du Voile venu en masse pour mettre un terme au accès libre au mondes astrales, voir d'autre lieu. L'oracle invitera ceux qui l'accompagne à éviter le combat à tous pris présentant que les forces adverses sont trop forte pour ses protéger et ne souhaitant pas révéler son existence aux exarque.

Demandez des jet de **discrétion + Intelligence – l'astuce** du plus alerte des Gdv, insistez sur la discrétion car le combat tournerait en leur défaveur.

Une fois hors de la ville, les personnages joueurs pourront enfin connaître les plans de Phoenix Flamboyant. Celle-ci leur dira qu'elle n'en a aucun de particulier que sa seul présence dans l'univers de l'éveil suffit à réguler la résonance avec son univers d'origine. Le soucis c'est que les exarques le remarqueront elle doit donc trouver des lieu retiré ou se cacher de leur attention. Aux Pjs de voir s'il décident de suivre Phoenix Flamboyant ou de la laisser se débrouiller. Bien que cette fin un peu tirée par le cheveux puisse sembler insatisfaisante elle répond parfaitement au côté indéfinissable des oracles.

D'ailleurs, si les plans des oracles était connus des mages débutants, alors il y aurait un nombre impressionnant d'oracle et d'exarques... Avant de partir Cassandra confiera au joueurs qu'ils oublieront jusqu'à son existence une fois qu'elle les aura quittée, elle les invite à éviter Everywhere City pour quelques temps, tant les gardien du voile y seront présent en force et difficilement délogeable.

Si les personnages joueurs lui demande, Phoenix Flamboyant leur dira qu'elle a visitée bien des lieu, porté bien des noms, fréquentée bien des individus, et que son nom dans cette univers est inscrit dans une tour qui n'a ni nom, ni lien avec les autres tour de garde. Puis elle s'en ira sans mot dire.

## Épilogue

Concordia conclut la fin de la série de scénario sur la ville de Nowhere City \ Everywhere City. Il n'est pas encore certain qu'une campagne supplémentaire sera jouée reprenant les éléments de celle-ci.

Plusieurs éléments de cette campagne restent dans l'ombre comme le lien entre les deux Brenda, le lien entre les Gardiens du voile et la source, ou encore le désintérêt de la technocratie pour cette affaire. Ceci permet au différent MJ, Mage l'Ascension \ Mage l'éveil de personnaliser le scénario et lui donner la teinte qui vous plaît.

Cassandra \ Phoenix Flamboyant est le personnage mystérieux de la campagne et doit le rester. Elle a fait l'ascension cela ne fait aucun doute, sans quoi nombre des prouesses qu'elle entreprendrait seraient impossibles plus puissantes de magie, de deux univers. Ses motivations comme ses réactions nous sont au mieux étrangères, quand bien elle est dans le vrai lorsqu'elle dit vouloir équilibrer les résonances entre les univers. Cette oracle du temps agit réellement pour le bien de beaucoup, sauf qu'il ne doit pas être évident d'entreprendre sa quête et ou de la partager.

Il est à espérer que les scénarios **Mage** vous ont plu et ont stimulé votre imagination. À bientôt qui sait pour de nouvelles aventures dans un monde fait de Magie et d'Arcanum.

Quand au scénario plus orienté sur l'univers de Mage l'Ascension espérons qu'ils vous auront offert un moment agréable de liberté magique. Qui sait peut-être en viendra-t-il d'autres à la frontière de Mage l'Éveil.

**FIN**