

Word of Darkness 2.0

Mage the Ascension

Core Crisis

--Synopsis--

Core Crisis est un scénario original d'introduction à l'univers de Mage, pour ce qu'il se passe quelques années après la destruction officiel du monde tel que proposé par Withe Wolf publishing dans le supplément **ASCENSION**. Les joueurs sont un groupe de future mage opposés à une menace sournoise et insidieuse et incompréhensible que vous pouvez aisément développer en campagne: la destruction de l'univers de jeu tel que présenté, pour une renaissance dans laquelle eux tiennent le premier rôle. Qui n'a jamais rêvé un jour de sauver le monde en lui transmettant des valeurs morales. Car plus le scénario avance plus ce sont les valeur des joueurs qui feront la différence.

Au court de ce scénario nombre de thématique traditionnels tel que mise en avant par Withe Wolf son exploré tel, l'origine des mages et de la magye, l'affrontement méta-physique entre Technocratie et tradition, modernité sans valeurs morales, moralité sans assise scientifique. Dans ce scénario c'est à la fois la voie médiane et les valeurs morales les plus nobles qui doivent triompher. En temps que conteur, il vous a été conseillé de toujours valoriser les valeurs morales les plus nobles, car comme le disent si bien les auteurs de Withe-Wolf, personne ne joue de Maraudeurs ou de Néphandy, cela n'a pas de sens.

A proprement parler, ce scénario aux scènes et descriptions musclées se déroule principalement en ville de New-York, entre le 31 décembre 2012, et le 1^{er} Janvier 2013 autant qu'à Ascunsiòn (Vice-Royauté du Pérou) le 31 décembre 1606, et les jours qui suivent jusqu'à la découverte d'El Dorado.

Au début, les joueurs incarnent une équipe de pompier aéroporté envoyés en catastrophe pour sauver le président des Etats-Unis en ville de New York après une catastrophe sans précédant ni explication ayant littéralement souillée le Bronx. Ce sont des dormeurs, un peu particulier, sur le point de s'éveiller avec un historique avatar très puissant (minimum 4)... Le soucis pour eux va être de choisir leur camp, et le future, ou présent qui convient à donner à notre monde.

Ils seront approchés tour à tour approchés par les 4 factions qui tenterons de les gagner à leur cause via: Le CCR – Core Crisis Room (technocratie), Dr. Harrison Sloan ou le concept endormi et divin; Gaïa (Tradition), l'Agent Spécial Gavin Sorensen (Nephandus), Ester Corazon de Quiroga (Maraudeuse cousine de l'évêque Vasco de Quiroga, le prêtre le plus important de la vice Royauté du Pérou en fin du 16^{ème} siècle), chacune de ses personnes essaiera d'influencer le cœur des joueurs. Une nouvelle donne inattendue surviendra durant cette histoire: Gaïa, l'entité conceptuelle et divine représentant la terre maintes fois décrite dans les différent livre et supplément du jeu, sera accessible aux joueurs. Si les joueurs décident de suivre Gaïa, ou plutôt le rêve de Gaïa (ils pourront logiquement devenir onirologue).

Ce scénario est constitué de 4 actes :

Acte I : Emergon !!! (chaos control reaction, rescue mission, hard time)

Acte II : Awakening !!! (CCR mindset, Alone in the dark, Conspiracy)

Acte III : Duty Call !!! (The 'fugees' Camp, Priority)

Acte IV : The choice !!! (Rush hour, The Begining, El Dorado)

--Gestion des scènes--

L'enquête proposée sur les fondement de l'univers de Mage, quoique mouvementée est modulaire dès que les joueurs s'éveillent.

La plus grosse partie de l'enquête se passe dans un New York plus catastrophique que possible, 2h00 d'introduction, et d'action conduisant les joueurs Au près du Président de

États-Unis (ils choisiront l'identité du président en fonction de ce qu'ils s'attendent à trouver (Mes joueurs avaient choisi Barack Obama en 2008))

2h00 Pour le second acte qui va les terrifier dans le second acte.

3h00 Pour recréer le monde et finir le 3^{ème} acte.

Ajoutez 4h00 pour la quatrième partie qui comporte comme tous bon scénario de Mage une fin demandant au joueurs d'effectuer un choix Philosophique, qui n'est pas toujours évident.

Acte I

--Chaos Control Reaction (introduction)--

Les joueurs ont été réveillés par une alerte catastrophe environnemental, dans le site d'entraînement et d'opération de la Brigade Aéroportée du Feu à Pinewood NY (localisation fictive dans l'état de New-York), à 60 km au ouest-nord-ouest de la grande pomme, ils ont été embarqué en urgence dans un des nombreux hélicoptères décollant du tarmac, pour un sauvetage d'urgence en ville, alors que des morceau de roc parfois en fusion pleuvent sur le tarmac, décrivez leur le tumulte des appareil atteint en vol ou décollage, les manœuvres e leur propre appareil pour atteindre un horizon stable de vol. Comme l'animation qui se joue au sol ou tous est s'en dessus dessous.

Conseil d'interprétation: Si vous compté jouer sur le rythme pour augmenter la tentions, faite jouer une courte scène de vie de pompier avant celle-ci, comme un entraînement au parachutage. Un fête entre collègue, un souvenir d'un moment de détente passé entre collègue lors d'une permission.

Puis faites leur vivre l'alerte mobilisant en catastrophe leur bases, faite leur jeter un dé dix pour voir quel équipement spéciale, ils parviennent à récupérer pour cette mission tant la désorganisation règne au vu de ce qui les attend au dehors de leur base. Il est très important que les joueurs comprennent que ceux qu'ils vont sauver n'ont d'autre espoir qu'eux, ils sont l'espoir de ceux qui souffrent, que mettre un pied devant l'autre sera déjà une forme d'héroïsme.

Décrivez l'horreur, de voir l'immense volute de fumée s'élevant du Bronx, de voir qu'hier il y avait de la place pour les chamaillerie, et qu'en ce jour difficile il n'y a que des victime de l'inconnu et qu'eux pourront faire la différence, en faisant attention et en se concentrant.

Liste des objet spéciaux: **1-2** Pistolet d'alarme, **4** Balise d'approche (permet d'aider à l'atterrissage ou hélitreuillage de blessé), **3** Réserve d'Oxygène ignifugée (Pack de bonbonne d'oxygène liquide résistante à des chaleur allant 800 à 1000°, idéale lorsque le feu vous entour et que vous devez recharger vos propres réserve d'oxygène, ce pack est normalement déposé par l'hélicoptère et nécessite 4 homme pour être déplacé), **5-6** Radio multifréquences plus antenne de communication (portée 10 Km), **7** Pack Ballons Sondes et équipement météorologiques embarqué (prévoir la direction du feu en temps réel vous sauvera la vie), **8-9** MedPack Supply (Un supplément d'équipement médical permet de soigner 10 personne en plus de l'équipement de base des joueurs) **10** Drone aérien de reconnaissance (permet de voir des zone trop dangereuse pour l'exploration humaine).

Le briefing en vol (il est plus qu'incomplet) : *Une catastrophe sans précédent est survenu à New York, et a touché les grandes villes de la côte est. Aucune information n'a été communiquée par SAC (Stratégique Air Command), concernant une attaque aérienne. Le pays est placé sous la loi martiale, et l'état d'alerte maximal de type nucléaire à été prononcé (Defcon 2). Les communications à onde courte, et micro-ondes sont fortement brouillées. Les communications par ligne terrestre sont saturées, les communications par fréquences d'urgences, sont encore opérationnelles. Le responsable de la mission est L'agent Spéciale Sorensen de la NSA et le Colonel Mannlet officier de l'US air force détaché auprès du Pentagone.*

Objectif de mission : *Sauver le président !*

Conseil d'interprétation: *Décrivez un les joueurs comme présent au milieu d'un essaim amalgamé d'hélicoptère de police, ambulancier de pompier et même des appareil civiles réaffecté, face à un un énorme nuage sombre qui devient plus qu'opaque au niveau du Bronx. Ne lisez pas les infoamration de Briefing, mais prenez le temps d'ajouter des descriptions concernant les difficulté du pilote à maintenir un assiette convenable avec son appareil, les grésillement de radio. Donnez des indication sur la flottille d'hélicoptère, le fait que personne ne s'y sent comme un héros et c'est normal seul un fou n'aurait pas peur face à ce qu'il voit.*

Le Bronx est dans l'opacité d'un nuage dont personne ne saurait dire ce que c'est en dehors du résultat d'une tempête de grande violence.

Indiquez leur que les radio grésillent et que ce qu'il entendent est difficilement audible.

New YorkKKKkk 23h56, mission aéroportée de sauvetage du FDNY!!!!!!!

[Communication Radio]: Ici Sorensen, me recevez vous?

[Communication Radion (pinewood)]: Les Gars [...] Nous somme sans nouvelle de la liberté [...], disparut [...] depuis 19 min. [...] Elle est coincée dans la zone des vestiaires du Madison Square Garden... [...] Sorensen est [...] suivez bien ses [...].

[...] N'avons aucune idée de ce qui vous attend où de ce que vous trouverez en bas, l'orientation des vents est au mieux chaotique, [...] les foyers d'activité sont très mouvant, vous devrez vous fier à votre expérience. [...] Désolé on peu difficilement faire mieux ici. [...] Soyez prudent, pas de risque inutile ! [...] Je vous transmets toutes les informations à notre disposition sur cet édifice ! Vérifiez bien l'étanchéité de vos combinaisons toute le 3 min, [...] ce n'est pas votre première sortie, je compte sur vous, nous comptons tous sur vous !

Restez concentré, ne vous laissez pas distraire, quoiqu'il puisse se passer, le pays est entre vos mains!

[Pilote]: Zone de sauvetage point 0, atteint!

[Copilote]: Largage des câbles effectué!

[Enseigne de bord]: Merde pour la caserne 201! Sautez les gars! Go! Go! Go!

--The ressure mission--

Le but de cette scène est de gérer le système de jeu, et d'expliquer comment gérer, le personnage et prendre en main les règles de base du jeu. Les joueurs doivent se frayer un chemin jusqu'au Madison Square Garden depuis leur zone de largage.

N'oubliez pas de leur faire faire quelques jets pour leur faire sentir quelque présence peu rassurante.

Exploit: Si un joueur obtient 4+ succès lors d'un test de repérage, sur une de ses actions il a l'impression qu'une sorte d'interface informatique se superpose à sa vision.

Conseil d'interprétation: Une fois au sol prenez enfin le temps de calmer le rythme de jeu, profitez-en pour raconter comment les joueurs se sentent moins tendus à mesure qu'une partie de l'adrénaline quitte leur corps, qu'ils ont l'impression de manquer d'équilibre. Racontez-leur comment ils se déplacent avec précaution et calme au milieu d'une zone de gravats et de débris de verre, qu'une mince volute noire de fumée recouvre. Expliquez leur qu'au moment où ils repèrent la zone de largage pendant qu'ils répètent les mouvements mille fois répétés en entraînement pour créer un périmètre d'accueil blessé, il constant soudain à quel point ils sont en dehors de la réalité.

Il n'y a personne autour d'eux, pas un bruit en dehors de celui d'une meute de rats en fuite qui les attaque muets par la peur d'un plus grand danger.

Combat: une horde de rats en fuite.

Horde de rat: Dex 3, For 3, Defense 1

Conseil d'interprétation: La radio semble comme brouillée, les rues sont abandonnées, les véhicules retournés les uns sur les autres, les conduites d'eau et de gaz éventrées et toujours aucune information sur la nature du sinistre. Voilà le décor qui les accueille et où commence vraiment le scénario. Faites leur sentir qu'il se passe quelque chose dans les égouts en leur demandant des jets de dextérité sporadiques pour simuler la perte d'équilibre, comme si des mini-secousses assaillaient la ville.

Effondrement d'une série d'immeubles, scène de cascade des joueurs: Lorsque les joueurs sont proches de Madison Square Garden, ils trouvent une voiture dans un pickup, en état de marche, s'ils l'emploient, gare aux cascades.

Conseil d'interprétation: Dans ce Manhattan qui ne demande qu'à s'effondrer sur la tête des joueurs, faites leur accomplir quelques exploits physiques et mentaux en évitant des pans de mur, des immeubles, ou des véhicules qu'une position instable menace de tomber, s'effondrer, s'écrouler près ou sur eux. Demandez-leur de faire des jets pour essayer de repérer les zones d'instabilité structurelles afin d'améliorer leur chance de survie.

Mais quoiqu'il arrive faites en sorte qu'il ne leur arrive rien de trop grave.

Lorsque les joueurs sont proches de Madison Square Garden, il neige, ou plutôt, il semble y avoir pas mal de poussière provenant du Bronx. Des milliers de cadavres carbonisés, jonchent le sol, jusqu'à Time Square...

-- Hard Time--

Lorsqu'il pénètre dans le Maddisen Square Garden, le vitrage de vers que pouvait contenir le bâtiment à volé en éclat, autant dire qu'il a du littéralement découpé nombre de passant au dehors et charcuté ceux qui étaient à l'intérieur.

Les joueurs n'ont pas le temps de se perdre dans le spectacle macabre, que des coups de feu sont échangés avec des armes automatiques. Il est impossible de localiser la provenance des tirs, ils semblent venir de partout, au dehors on dirait que des hommes avec d'étrange tenu militaire convergent vers le bâtiment ou Maddisen Square Garden.

Conseil d'interprétation: Les joueurs ne sont pas des combattants mais des sauveteurs, faite en sorte qu'il aient toujours une chance d'éviter le combat par une cascade, par l'emploi d'objet de l'environnement ou de leur équipement, pour détourner les tirs ou mieux neutraliser leurs adversaires. Rappelez-vous que vos joueurs vont s'éveiller à la Magye dans ce scénario il n'est donc pas anormal qu'il aient une chance insolente.

Soldat engagé par Pharmacorp

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

Armure IV, Défense 2 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 7,

Santé : 8, Volonté : 6

Compétence : combat 4, Connaissance 1, Social 1, Cascade 1.

Armes : Colt Acp.45 (dégât 3 – sécurité biométrique), Sig-Sauer P-690 – modèle pistolet mitrailleur (dégât 4 – sécurité biométrique)

Conseil d'interprétation: Faite bien remarquer au joueurs qu'ils ne sont pas très attentif au chemin qu'il prennent pour échapper à étrange combattant présent dans l'édifice meurtrie par les récents événement.

Après un moment à se perdre, les joueurs trouvent leur président... Une fois ceci fait, le président leur demande au joueurs de protéger et aider sa famille à sortir du Maddisen Square Garden, pendant que lui et les derniers agents du Secret Service encore en vie feront ce qu'ils peuvent pour éliminer le groupe de terroriste qui menacent la vie de tous ceux qui sont présent dans le Maddisen Square Garden.

Conseil d'interprétation : Pendant que les joueurs s'occupent de la santé de la famille du président, décrivez leur les échange de coup de feu, les cris de ceux qui s'opposent et souffrent avant que le président et un dernier garde du corps ne les rejoigne à moitié soulagé à moitié inquiet un arme à la main.

Ils accèdent rapidement à une sortie de service peu connu du Stade, lorsqu'il s'aventurent dehors, le président en état de choc s'écrit:

[Président]: **Ils se sont foutus de moi! Jamais ... jamais ... je ne leur pardonnerai!**

Avant que les joueurs essaient de faire quoique ce soit, un bruit assourdissant leur cause d'horrible souffrance au tympan. Plusieurs A-A 10 survolent la zone larguant leur bombe... Dans un fracas infernal et un déluge de feu... A l'endroit où quelques minutes auparavant ils se trouvaient avec le Président

Conseil d'interprétation: Faites comprendre aux joueurs que le Président et sa famille sont en état de choc, que le dernier garde du corps encore en vie du président n'est pas en meilleurs état et encore moins le président. Il va de soit qu'ils comprendront que quelqu'un veut atteindre le président de la pire façon qui soit, et que ce sont eux avec leurs compétences de sauveteurs, leur jugeote qui peuvent faire la différence. S'ils veulent continuer à progresser ils doivent s'assurer de l'état mental et physique de ceux qu'ils tentent de sauver.

Puis une fois ceci fait racontez leur comment ils tombent dans les pommes comme sous l'effet de drogues.

Acte II

--Core Crisis ROOM Mind Set (Les joueurs se sont éveillés) –

Les joueurs se retrouvent dans une salle High Tech aseptisé en suspension au dessus du sol, des machines flottent autour d'eux projetant des lasers sur leur corps, plus précisément sur leurs terminaisons nerveuses.

Une femme en blouse blanche, semble chercher avec un assistant à les réveiller. Les joueurs voient le centre / labos, de manière flou, et entendent des paroles qui résonnent dans leur tête au lieu de leur oreilles.

[Scientifique]: Est-ce que vous m'entendez?

[Assistant]: Docteur, leurs signes vitaux ne sont pas endommagés.

[Dr. Ryan]: Vous allez mieux soldats?

Une porte automatique s'ouvre une personne en costume spatial noire désigné, botte noire, chaussure noire, lunette noire.

C'est l'agent Markinson, "le coordinateur de la mission" dira le Dr Ryan, il s'enquiert auprès du Dr. Evelyn Ryan de l'état de santé des joueurs. Une dispute s'ensuit entre le Dr. Ryan qui souhaite des examens plus poussés et Markinson qui rappelle au docteur en quoi la mission est prioritaire. Tous les joueurs sont connectés au digital Web en permanence et l'interface visuelle simulée par "leur implant optique", ressemble à quelque chose de vue.

Markinson est un Upper Men In Black, il est responsable de la protection et du commandement, de l'antenne de recherche indépendante de DSCHMC II (Dyson Sphere Common Haven Military Common II) L'une des trois bases accueillant la vie tel que l'homme l'a connu il y a plus de 600 ans.

Cette sphère de Dyson est un modèle de type militaire.

C'est le dernier modèle actif de ce type depuis la chute en 2012, lorsque les DEVIANTS (Reality Deviants terme utilisé par la technocratie pour parler des mage d'autre obédience), ont utilisé le passage de la comète Solaris, pour bombarder les USA, conduisant à une escalade nucléaire les nations terrestres.

Depuis plus de 600 ans, la Dyson Sphere présente effectuée des recherches sur le voyage dans le temps, en évitant les fléaux mortels, qui résultent des voyages dans le passé.

Cependant durant les premières heures qui précèdent le bombardement de 2012, le fléau s'est tellement effondré qu'il permet l'envoi d'agent ou de militaire de l'union, presque sans danger, même s'il faut dire que c'est aussi précisément cet événement qui est responsable de la perte de la Terre et de l'influence de l'union sur la réalité consensuelle.

Le Dr. Ryan essaiera d'inviter les joueurs à croire, qu'ils sont des agents de la technocratie, en les persuadant d'assumer leurs anciennes identités, apparemment perdu dans la synchronisation temporelle (terme désignant le transfert de conscience entre deux localisations temporellement séparées).

La seule vérité, est que les joueurs vivent un conditionnement fait avec la psyché pour les gagner à la cause de l'union. Ils n'ont pas quitté New York, et se sont évanouis. Les agents sous les ordres de Markinson en profitent peut-être pour contrôler leur corps à quelques fins que vous pouvez trouver utiles de ressortir lors d'une campagne future.

Cette scène est une scène déroutante et ne doit pas excéder 25 min

Conseil d'interprétation: Autant les technomanciens de ce futur plus qu'effrayant ou la Terre n'existe plus que les joueurs ignorent la réalité. La vision qu'on les technomanciens de leur passé est doctrinaire et basée sur des renseignements erronés que les joueurs ne manqueront pas de découvrir.

Les joueurs se rendorment et se relèvent dans un New-York moins rassurant.

--Alone into The Dark--

Sorensen qui est maintenant seul puisqu'il s'est nourri de ceux qui étaient au Chaos Control Room, va conduire les joueurs dans un piège: celui de Pharmacorp. Les joueurs pourront voir les agents de Pharmacorp ramasser les cadavres, et remarquerons qu'ils sont anormaux.

Le rendez-vous d'évacuation aura lieu dans un dépôt de Pharmacorp, le président se réveillera et sera peut-être enchanté d'aller près du point de rendez-vous, à croire qu'il a un bon sixième sens.

Conseil d'interprétation: La journée à avancée, la nuit se profile, les rue sont peu sur, les bâtiment inquiétant et peut-être dangereux pour certain, car il pourrait s'affaisser. Les cadavre sont de plus en plus rare et dehors de la poussière, de la fumée, de sirène lointaine se faisant de plus en plus lointaine, et de quelques rats s'aventurant hors des égout il n'y a pas grand choses. Pour arrancer le tous les radios sont brouillées.

Les joueurs doivent progresser dans ce décor, qui a mesure qu'approche la nuit se fait de plus en plus oppressant, faite leur croire qu'il sont suivis, avec ce qu'ils ont vécu comme les Président et sa famille, sans compter qu'il se sont légèrement éveillé, il y a des chance que les personnages de vos joueurs soient un peu angoissé, ce qui serait au mieux normal après ce qu'ils ont vécu.

Si les joueurs ne vont pas au rendez-vous regardez **l'Acte III : 'Fugees' Camp**

"Zombies" Soldat de Pharmacorp

For 6, Dex , Vig 4, Pre 2, Man 2, Cal 3, Int 0, Ast 2, Rés 3.

Armure IV, Défense 2 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 7,

Santé : 9, Volonté : 6

Compétence : combat 4, Connaissance 1, Social 1, Cascade 1.

Armes : Colt Acp.45 (dégât 3 – sécurité biométrique), Sig-Sauer P-690 – modèle pistolet mitrailleur (dégât 4 – sécurité biométrique).

Spécial : régénère 1 dégât tous les 3 tours, mange uniquement de la viande humaine. Les soldats zombies sont commandés grâce à un jeu d'implants neuraux

Dark Houd (chien sombre)

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

Armure (Peau dure) II, Défense 2 Initiative 6, Taille 4, Vitesse 7,

Santé : 9, Volonté : 6

Spécial : Peut lancer une sorte d'intimidation magique par l'entremise de son regard lumineux (Man + Intimidation vs défense normal du joueurs = calme), chaque succès retire un dé pour toute action physique pendant un tour.

Compétence : combat 4, Pister 3, Social 1, Cascade 1.

Conseil d'interprétation: La zone de rendez-vous ressemble à un campement médical d'allure militaire aux blason de Pharmacop, remplis de zombies et d'autre horrible surprise. Les joueurs peuvent éviter le

campement, ou tester leur pouvoir. Prenez-soin de leur permettre de saisir qu'il n'y a aucun hasard dans ce piège, la manifestation de leur pouvoir contre leur pire ennemi prend une assise naturelle. A eux de voir ce qu'ils veulent faire de ce camp, toutefois ils devraient avoir la possibilité de mettre un terme à l'existence de ce campement avec leurs pouvoirs.

Au vu de l'état physique et mental de du président ou de sa famille voir du dernier garde du corps encore en vie, ne les considérez pas comme témoins générant du paradoxe.

Le Dépôt : Outre les nombreux corps humains accrochés à des crochets de boucher et visiblement préparés pour servir de nourriture, comme dans une grande chambre froide.

On peut y trouver un poste de communication radio, gardé par les ZS (Zombie Soldat). Le radio est active et Hannibal Lerner un employé de Pharmacorp, est responsable de son fonctionnement.

S'ils agissent de façon à comprendre ce que fait Lerner, les joueurs remarqueront qu'ils écoutent et retransmettent les communications de sauveteurs, présents en ville. S'ils essaient de comprendre l'action de l'employé humain de Pharmacorp, ils remarqueront, qu'ils participent à une vaste opération de guerre électronique, dirigée contre toute la côte est des États-Unis.

Le salle des communications : En plus de Lerner, Ce trouve un poste de transmission à onde courte certainement amplifiée par une antenne voisine, Les codes de transmission de Lerner. Le numéro de téléphone directe du CCR (Core Control Room), un post-it collé sur une photo avec le nom suivant: Sorensen. Un autre post-it collé sur une autre photo : Harrison Sloan et un carnet de téléphone.

Un caisson pressurisé, vidé de son contenu et un laptop complète son équipement.

Hannibal Lerner

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

Armure IV, Défense 2 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 7,

Santé : 7, Volonté : 5

Compétence : combat 4, Connaissance 1, Social 1, Informatique 4, Guerre électronique 4.

Armes : Colt 1911 (dégât 3 – un chargeur).

Apparemment, d'après son activité récente, outre le fait de participer à une attaque contre la ville de New York, il sera possible de deviner qu'il cherche soit Sorensen soit l'homme nommé Sloan.

Les joueurs tentent d'appeler Soressen: - L'appel n'abouti pas... -

Les joueurs tentent d'appeler Harry Sloan : [Harrison Sloan]: Je vous attendais, dirigez vous vers Greenwich village, faites vite! Je ne pourrai pas vous cacher éternellement des agents de Pharmacorp! Je vous rappelle!!!!

Situation de stress: Des bruits de botte convergent en direction de l'endroit où se trouvent les joueurs, un éternuement emplit la salle. Le déplacement semble être de nature militaire au vu du type de déplacement.

Dès que les joueurs quittent le hangar, ou s'ils combattent les soldats de Pharmacorp à l'aide de leur Magye, ils sont poursuivis, par les Zombies Soldat, leur Sombre chien, et un Mystérieux Personnage pourtant l'équipement de combat Pharmacorp sous une parquât de la NSA... (Soressen)

Greenwich village : En arrivant près de l'ancien quartier de étudiant et des artistes, les joueurs peuvent apercevoir un croiseur de l'US Navy et ses destroyers de soutien bombarder la zone. Les poursuivants ne sont ralentis, par les bombardements, Le joueurs peuvent entendre la voix lointaine de Soressen crier:

[Soressen] : Incoming!

Impossible de la localisé précisément...

Les joueurs doivent à présent ne pas se faire prendre dans une zone de bombardement.

Calme + Sport pour éviter d'être au mauvais endroit au mauvais moment... (Les joueurs ont **-1dé à leur groupement**, apparemment leur vision est troublée par des problèmes d'affichage, des fenêtres "matricielle se superposent à leur réalité, en plus du bombardement.

Une image de Markinson et son équipe "de médecin" se formera sur l'une des fenêtres, et tentera de communiquer avec les joueurs:

[Markinson] : Major !!!.... Kkkrrrr (brouillage)...KKkr

Que faite vous dans cette partie de la ville ! Vous... (Friture)... Sont insortable...

Vos hommes... Pas... Ici !

Vous modifiez le continuum espace temps ! Vous allez engendrer ... Paradoxe !

(Friture)... Ce lieu immédiatement !

[Dr.Ryan] : Nos informations concernant l'époque indique que la zone est irradié ! Vous devez immédiatement la quitter ! Les risques de contaminations mortelles sont...

[Markinson] : Partez de là ! Il y a un dépôt de la F.E.M.A au Nord Est... à 0.3 miles... (Friture)... ...qu'il n'est pas... (Perte de communication, et disparition de l'affichage matricielle)

Modification de la réalité : Si les joueurs croient ce que leur disent le Core Crisis Room dû à la vision de la technocratie, alors, la zone est en effet irradié et eux sont désormais des

agents de l'Union. Ils trouveront des Tenus NBC, dans un Building indiqué par leur "chef" et pourrons avoir une liaison clair avec le CCR, en permanence.

S'ils s'y refusent, alors le CCR, et l'Union ne seront plus qu'un délire.

Pas modification: Les bateaux cessent leur tir, Les joueurs peuvent se rendre dans Greenwich village. Sans être ennuyé, jusqu'au seul immeuble en état de les recevoir, peu endommager.

--Conspiracy--

-Gaïa and the Dr.Sloan-

Si les joueurs souhaitent se rendre dans la planque du Dr. Sloan, alors l'environnement commence à devenir irréel. Les montres et horloges vont à reculons, le décor semble virer au rêve, de la verdure apparaît comme si de l'eau s'échappait de crevasses et porosité du sol, formant un étrange chemin accueillant et guidant les joueurs.

Une fois dans la planque, qui contient une sorte de sphère constituée d'eau vivifiante, d'où des gouttes défiant la gravité, coulent surréalistement dans toutes les directions opposées à la sphère sans se croiser dans leur course, à la manière des rayons de soleil sur un vecteur spatial.

La pièce elle-même est sphérique et ne semble pas reconnaître l'existence de la gravité. Intuitivement les joueurs reconnaissent la présence de Gaïa, l'âme meurtrie de la planète et sa complainte onirique.

Les factions Maraudeurs et Technocratie ne peuvent plus être contactées dès lors que les joueurs entrent en contact avec Gaïa et son représentant humain le Dr.Sloan.

Les joueurs ont une vision désespérante du futur proche où le président qu'il protège semble déclencher la 3^{ème} guerre mondiale guidé par la peur. Ils peuvent juste voir le président réaliser son erreur que trop tardivement et Sorensen jubiler...

Une fois la vision terminée, les joueurs se lèvent dans la planque la sphère n'est plus présente, en revanche Sloan leur fait face.

[Sloan]: Votre cauchemar touche à sa fin, l'esprit mère de la planète vous a élu parmi ceux qui conte les rêves (onirologue). Qu'importe ce qui fut, ceci n'est pas le monde, ni la réalité, mais un prisme déformant, une réalité stérile qui connaît sa fin. Gaïa est la seule vérité, dans le rêve.

Avec votre concours, peut-être tous évoluerons et entendrons les battements du cœur de l'esprit-mère. Il nous appartiendra alors de bâtir un monde sans voile de mensonge, mystère, ou peur.

Je suis Harrison Sloan... Votre guide aussi longtemps que vous le souhaitez.

Harrison expliquera aux joueurs que leurs visions, surtout les plus originales comme celle de la mère ou celle du CCR du futur... Ne sont qu'une facette d'une réalité complexe dans laquelle tous pénètrent, mais peuvent trouver leur voie.

Ensuite il leur demandera quel rêve la déesse leur a transmis car ce rêve est très important pour elle. (Poser la carte du Tarot de Mage Diable, pour rappeler qui est l'instigateur de l'horreur).

-3rd world war (Fort Hamilton – Jersey City)-

Plus les joueurs se rapproche de Fort Hamilton plus la réalité augmentée devient clair, leur arrivée avec le président est couverte par des avions de chasse de l'USS Reagan. Des Marines les accueilleront aux abords de la base.

Une fois à l'intérieur, ils seront invités à se reposer un peu, ils se retrouveront dans le CCR, fasse à l'agent Markinson et du Dr. Ryan et de sa charmante assistante.

[Markinson]: Vous avez sauvé le président des Etats-Unis Excellent! Vous êtes certainement nos meilleurs agents de tous les temps, dommage que je ne puisse que vous rencontrer que d'ici quelques décennies pour parler de vos exploits...

Soyez assurés que le contrôle et tous les agents de l'Union comme les habitants de la terre vous en doivent... une...

[Dr. Ryan]: Agent Markinson, Laissez ces personnes se reposer ils ont besoin...

[Voix impersonnelle]: Attention! Attention! La colonie se prépare pour un saut aux coordonnées de sécurité. Tout le personnel est prié de se préparer pour le saut.

Engagement de la procédure de saut dans 10 min.

Début du compte à rebours.

[Markinson branchant son micro]: Poste de Navigation Ici l'agent Markinson, Niveau de sécurité V, que se passe-t-il, pourquoi la sphère doit-elle sauter aux coordonnées de sécurité?

Apparemment la mission des joueurs ne semble pas finie, en effet, quelqu'un modifie le passé. Malgré le sauvetage du président des États-Unis. Rien n'a changé le monde est détruit dans quelques heures, temporellement.

Le Dr. Ryan s'oppose à tous renvois de ses hommes pour une mission non préparée, avec des chances de survie quasi nulles, aucune information, et un processus de voyage considéré comme dangereux pour la santé.

Markinson ignore les recommandations du médecin. Il ordonne aux joueurs de se préparer pour un voyage de plus. Ryan s'y oppose avec véhémence, ce qui conduit Markinson à paralyser Ryan d'un coup de sonno-inducteur et demandé à ce qu'elle soit mis au secret pour trahison envers l'Union à l'IA du laboratoire, tous en maintenant le départ des joueurs.

Avant de partir Markinson ordonne aux joueurs de trouver la source qui empêche l'exécution du plan au plus vite. Il les exhorte à être extrêmement prudent, car l'Agent Sorensen a lui aussi subi pas mal de revers dans cette séquence du plan.

Si les joueurs lui disent avoir vu Sorensen, leur ordonne la chose suivante:

[Markinson] : Annulez-le! Il aurait du finir sa mission depuis plus d'une heure Temporisynchrone.

Vous trouverez nos agents dans la base, d'Hamilton. Ils ne savent pas que nous avons percé le mystère posé par le fléau et pouvons voyager sous condition à leur époque.

Le mot de pass d'urgence de l'époque est: **L'union fait la force !** Ils sauront que vous êtes important pour eux.

Attention ! Les déviants ont aussi des agents à eux sur place, ne leur révélez pas les raison de votre présence, ni de votre provenance.

La Faction Tradition n'est plus accessible

The Presidential Call to Arms

Si les joueurs sont du côté des traditions, ils subodoreront comme le président à l'instigation de Sloan, que les USA vivent en ce moment un coup d'état.

Le seul moyen de permettre à la nation de se relever, consiste à appeler les loyalistes à manifester pour la démocratie.

Pour ce faire le président compte faire un appel au peuple depuis une radio.

Aux joueurs d'amener sain et sauf, le président jusqu'à un bâtiment radio capable d'émettre à longue distance. En assurant sa sécurité. Chemin faisant ils rencontrent **Ester Corazon de Quiroga**, qui les conduira bien plus loin qu'ils ne le veulent.

Si les joueurs ont rejoint l'Union, Ils doivent trouver aux plus vite des agents de l'union dans la base d'Hamilton. Apparemment la sécurité est alertée par l'intrusion d'un terroriste (déviant) dans la base.

Comment trouver des agents de l'Union dans une base militaire? Repérer les sources d'énergie anormales? Traquer les anomalies? Scanner les psychés des membres de la base et dégager les schémas non conformes. Chercher des objets non naturels dans la base et leurs propriétaires.

Lorsque les joueurs pensent avoir trouvé les agents, et se mettent en route pour les contacter... Ils rencontrent au détour d'un couloir: **Ester Corazon de Quiroga** (Maraudeuse cousine de l'évêque Vasco de Quiroga, le prêtre le plus important de la Vice-Royauté à du Pérou en fin du 17^{ème} siècle).

Elle est habillée en noble dame espagnole du 17^{ème} siècle. Lorsque les joueurs la rejoignent, elle est en train d'exécuter le dernier membre vivant de l'union, en dehors d'eux sur place...

Ester Corazon de Quiroga

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

Armure IV, Défense 3 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 7,

Santé : 7, Volonté : 7

Compétence : combat 4, Connaissance 4 (16^{ème} siècle espagnole ???), Social 3 (Noblesse espagnol du 16^{ème} siècle), Arme feu 3 (Arquebuse), Equitation 2

Armes : Arquebuse (dégât 3 – une charge / ?).

Atout : Langue - Anglais 2, Espagnol 4, Français 2, Espagnol renaissant 5, Anglais renaissant 3, Français renaissant 4, Latin d'église 3.

Equipement : lettre d'introduction du Vice Roi du Pérou, Lettre de Change revêtu du sceau de la couronne d'Espagne, Sac contenant nécessaire discret de maquillage et des toilettes prisées, éventail Japonais offert comme présent par un capitaine aventureux.

Avantages

Sphère: Correspondance 5, Entropie 2, Temps 5

Entéléchie: 8

Quintessence 15

Paradoxe: 1

Paradoxe Permanent: 5

Effet préféré: Voyage, Voyage (coûte son existence au lanceur).

Acte III: Duty Call!

--Fugees'--

Sorensen qui est maintenant seul puisqu'il s'est nourris de ceux qui étaient au Chaos Control Room, a essayé de conduire les joueurs dans un piège : celui de Pharmacorp. Si les joueurs ont renoncé à tomber dans son piège alors il faut entamer cet acte.

Si les joueurs décide d'aller au rendez-vous de Sorensen, allez à **l'Acte III : 'Fugees' Camp**

Les joueurs en essayant de se frayer un chemin dans une zone fortement éprouvée, par ce qui semble être des combats urbains. Peuvent remarquer un blessé de l'US Navy Seal gravement touché. Sur les vêtements du soldat est inscrit: **Josh Randal**, ce dernier est demi conscient. Sur un jet d'**Intelligence + médecine (min 2 succès)**, Il est aisé de voir qu'il souffre d'une hémorragie causé par un tir de balle proche de l'artère fémorale. Il ne survive pas longtemps sans assistance.

Dex+Médecine (min 3 succès), pour retarder (d'une scène environs) les effets de l'hémorragie et pouvoir transporter le blessé.

Astuce + Science (min 4 succès), pour employé créer "un cocktail de réveil " (une drogue mêlée à de l'adrénaline)...

Si Randal est soigné convenablement et peu parler il dira qu'il fait parti d'un commando à la recherche du président... Deux autres groupes comme le siens ont été envoyés par le Pentagone à la rescousse du président : Seal team 9, 10 and 11, sont les noms des groupe envoyé sur place.

Le soldat demandera aux joueurs s'ils peuvent se rendre en direction de d'Hamilton Military Base. Il leur demandera de prendre sur le sergent Evans les cartes dont ils ont besoins.

Si Randal ne peut parler ou est mort : les joueurs trouverons des note manuscrites sur cadavre du lieutenant Waldron et des cartes papier celui du Sgt.

Les notes écrite précise la chose suivent : **"La liberté est magnifique à admirer par temps de brume depuis Hamilton, pourvu qu'elle nous revienne vite !"**

Les joueurs peuvent récupérer le matériel suivant en état de marche sur les soldats : 2 Sig Sauer P-562 (Pistolet Mitrailleur – Chargeur 30 +1 – Portée 22 / 44 / 88), 3 Gilet par balle + 2 Casque (IV), 1 Colt 45 Acp (Pistolet – Chargeur 7 +1 – Portée 5 / 10 / 15).

Que les joueurs fassent mine d'aller en direction du Brooklyn Bridge, ou d'un hôpital pour soigner le soldat Randal, ils entendront des cris de douleurs, en s'approchant de la zone des cris, ils arriveront aux abords d'une sorte de camp de fortune mis en place par Pharmacorp. Apparemment, il semble que des survivants y soient entassés comme du bétail. Sorensen semble discuter avec un responsable du camp, tandis que certains habitants de New-York sont exécuter sommairement, d'autres un petit nombre sont placé dans une étrange machine comportant des composants organique synthétique (Le Caul nephandy).

Si les joueurs décident de sauver ceux les civils, se débrouillera pour ne pas se trouver sur leur route.

"Zombies" Soldat de Pharmacorp

For 6, Dex , Vig 4, Pre 2, Man 2, Cal 3, Int 0, Ast 2, Rés 3.

Armure IV, Défense 2 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 7,

Santé : 9, Volonté : 6

Compétence : combat 4, Connaissance 1, Social 1, Cascade 1.

Armes : Colt Acp.45 (dégât 3 – sécurité biométrique), Sig-Sauer P-562 – modèle pistolet mitrailleur (dégât 4 – sécurité biométrique).

Spécial : régénère 1 dégât tous les 3 tours, mange uniquement de la viande humaine. Les soldats zombies sont commandés grâce à un jeu d'implants neuraux

Dark Houd (chien sombre)

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

Armure (Peau dure) II, Défense 2 Initiative 6, Taille 4, Vitesse 7,

Santé : 9, Volonté : 6

Spécial : Peut lancer une sorte d'intimidation magique par l'entremise de son regard lumineux (Man + Intimidation vs défense normal du joueurs = calme), chaque succès retire un dé pour toute action physique pendant un tour.

Si les joueurs décident de ne pas mettre fin aux exactions de Pharmacorp dans le camp : la faction Tradition n'est plus accessible.

--Priority--

En cas de succès du sauvetage, les joueurs doivent prendre une cruciale décision, partir du camp et abandonner certain blessé intransportable ou demeurer sur place et attendre du secours.

Le CCR contactera les joueurs, par le biais de Neuronet, qui semble être capable de fonctionner même à travers une connexion atemporelle. Markinson insistera pour que les joueurs se rendent à fort Bradley.

[Markinson] : Selon les rapports que nous avons sur votre segment temporelle, il se peut que la zone vous vous trouviez soit irradiée. Les vents ne vous protégerons plus des résidus contaminés de poussière.

[Dr. Ryan] : Nous ignorions tout de cette information avant votre arrivée dans le camp des réfugié. Votre santé et le succès de la mission sont grandement compromis si vous resté.

[Markinson] : Les responsables des archives semblent avoir ignoré un fait historique, ils seront punis pour ce manquement, mais votre priorité, consiste à vous protéger de radiation ! Fort Hamilton est votre seule chance de succès !

Les civils demanderons à être sauver, ils sont 144 car ils ne veulent pas mourir. Les joueurs constateront rapidement, que les plus de 20% des civils sont intransportables les laisser sur place, sans soin signera leur arrêt de mort, les transporter aussi.

Le président demandera aux joueurs d'être ramenés à Fort Hamilton, au plus vite pour remettre le pays en ordre.

En acceptant d'aller à Hamilton Military base, **la faction Tradition devient inaccessible** aux joueurs, de plus ils tomberont dans une embuscade tendu par des Soldat de Pharmacorp, ou ils sont censés ne pas avoir une seule chance, une étrange Hidalga leur viendra en aide. Utilisant ses pouvoirs pour les sauver, enfin ses prières... détournées à regret par des démons impies Aztèques (Sa folie).

Elle expliquera au joueurs que sont aide est prédestinée et prophétique. En acceptant de la suivre, elle leur propose de leur montrer la vérité sur ce monde qu'ils cherchent depuis si longtemps et la vrai raison de leur présence à ce moment et pourquoi tout semble si irréal. Si les joueurs acceptent cette initiation, elle leur explique qu'en réalité ce ne sont pas des pompiers ou des magiciens vivant en 2012, mais des avatars servant à la projection de joueurs de jeu de rôle dans l'imaginaire. Puis elle leur proposera de se libérer de cet emprise, en la laissant accomplir la fin d'un rituelle qu'elle a préparé à cette effet.

Si les joueurs acceptent, la faction Technocratie n'est plus accessible (Les joueurs sont désormais considéré comme indépendant (ils ne sont pas maraudeurs, mais au mieux Orphelin).

Quiétude du marauder

--Dites aux joueurs que la partie est finie et que tous s'arrête là.--

C'est "la fin en que de poisson". Il faut alors les inviter à vous rendre leur feuille de personnage. Quoiqu'ils fassent, il faut les inviter à imaginer, qu'ils semblent flotter comme dans une sorte de brume qui s'estompe. Ils s'imaginent être dans une position assise, et confortable. **Quoique qu'ils ressentent encore un peu les tensions accumulées pour leurs actes de bravoure, ils semblent surpris d'occuper de nouveau corps dans...**

--Décrire le lieu où se passent actuellement la partie, ou plus simplement décrivez un objet se trouvant derrière chaque personne dans la pièce, et précisez que tous portent leur attention vers vous. Et décrivez-vous tel que vous êtes...

Ester Corazon de Quiroga: (Cher Mj, vous êtes Ester, vous pensez et vivez comme une noble espagnol du 17^{ème} siècle d'Ascension au Paraguay. Vous êtes en terre païennes, ou la protection de l'église est faible, et vous avez enfin trouvé la vérité sur votre monde: il n'existe pas! Tout n'est qu'illusion. Regardez vos joueurs, et commencé à parler comme si Ester était arrivé à entrer dans votre corps, ou vous a possédé:

[Ester Corazon de Quiroga] :

Etes-vous des anges ?

Suis-je au paradis ?

Ou sommes-nous ? Est-ce ceci l'ascension ?

Précisé aux joueurs discrètement que la partie n'est pas finie, mais qu'elle se passe en pure roleplay. Cela devrait les surprendre, mais après tout nous sommes dans la quiétude d'une maraudeuse.

Une fois que les joueurs auront compris ce qu'ils se passent vous pouvez leur révéler entre pas mal de délire conçu par Ester, la vérité sur ce qui se passe à New-York : **Le paradigme consensuelle, subit un gros changement, et les joueurs en sont la clé** - les choix qu'ils font et ont déjà fait valider le paradigme à venir – **Il est possible de les envoyer à la source de ce changement, mais le prix à payer pour cette action est lourd.**

La suite se passe au 17^{ème} siècle à Asunción, Vice Royauté du Pérou dans le chapitre

Si les joueurs restent sur place, ils commenceront à entendre comme un murmure féminin dans leur esprit, maternel et mélodieux. Ils se sentiront libérer du poids de leurs angoisses. Les Faction Maraudeur, Technocratie ne sont plus accessibles.

Alors qu'ils soignent les civils et sont aidé par le président des États-Unis et sa famille en cela, les joueurs voient arriver un homme à pied. Ils se présentent comme étant le docteur Harrison Sloan, un praticien d'un hôpital assez proche. Il proposera son aide pour acheminer sur place les civils, tous en précisant que l'hôpital est peu endommagé, et qu'il dispose d'un hélicoptère sur le toit fonctionnel. Ce qui est vrai Harrison vient d'en créer un, et a oublié d'y ajouter un hélicoptère...

Pendant que l'évacuation se prépare, les joueurs peuvent fouiller le camp pour comprendre qu'elle est sa fonction.

Le camp comprends des cuves de conservation corporelle (cuve de clonage), du matériel, pour fabriquer des nano virus. Il se trouve des schémas de conception nano-virus, visant à créer des rétrovirus.

Important : une Security Briefcase avec des documents portant le sigle de Pentex.ICS. Ces documents semblent indiquer que Pharmacorp est une couverture permettant à Pentex de profiter de la situation. Selon toute vraisemblance, Pentex était au courant de la catastrophe New-Yorkaise, et avait de longue date préparé cette opération.

Les derniers documents présentent la conception d'une sorte de labyrinthe en spirale comparable à un solénoïde, et une coiffe qui semble devoir être déchirée.

Si l'on demande ce qu'il se passe au camp, au vu de toutes ces choses Harrison dira un seul mot: corruption.

Une fois dans l'hôpital qui au dehors semble avoir subi des dégâts, les joueurs seront comme le président de voir qu'il est parfaitement intact, et fonctionnel, à l'intérieur. Harrison demandera aux joueurs de le suivre, dans une pièce plus calme.

Au moment où les joueurs entreront dans cette pièce, ils auront une vision désespérante du futur proche, où le président qu'il protège semble déclencher la 3^{ème} guerre mondiale guidé par la peur. Ils peuvent juste voir le président réaliser son erreur que trop tardivement et Sorensen jubiler...

Une fois la vision terminée, se retrouve dans un salon du personnel avec Sloan qui est allé leur chercher quelque boisson.

[Sloan]: Votre cauchemar touche à sa fin, l'esprit mère de la planète vous a élu parmi ceux qui conte les rêves (onirologue). Qu'importe ce qui fut, ceci n'est pas le monde, ni la réalité, mais un prisme déformant, par lequel une réalité stérile connaît sa fin. Gaïa est la seule vérité, dans le rêve.

Avec votre concours, peut-être tous évoluerons et entendrons les battements du cœur de l'esprit-mère. Il nous appartiendra alors de bâtir un monde sans voile de mensonge, mystère, ou peur.

Je vous attendais, et suis heureux que vous ayez fait les bons choix jusqu'ici.

Harrison expliquera aux joueurs que leurs visions, surtout les plus originales comme celle de la mère ou celle du CCR du futur... Ne sont qu'une facette d'une réalité complexe dans laquelle tous pénètrent, mais où peu trouvent leur voie.

Ils vont leur demander s'ils sont prêts à aller à l'origine du mal qui accable le monde pour en comprendre le problème? Si les joueurs acceptent il leur fera ses adieu, en disant qu'il craint hélas que le prix de leur voyage, lui coût énormément...

Harrison Sloan envoie les joueurs à Asunción en 1606 !

Acte IV : The choice !!!

--Rush hour--

Asunciòn, Paraguay 31 Decembre 1606 (une comète passe), les joueurs se réveillent dans une maison de la périphérie. Leur hôte est un marchand de canne à sucre espagnol répondant du nom d'Esteban Jimenez.

Le marchand paraîtra peu surpris d'avoir chez lui des hôtes aussi bizarre. Ils préciseront aux joueurs que d'autre sont déjà passé avec des armures sombres comme vous, je crains que vous ne soyez pas seul à venir ici.

Lorsque les joueurs, irons sur la terrasse du marchand, ils pourront voir une comète, passer (c'est la comète de Halley). D'imposants bâtiments coloniaux espagnole tous neuf, leur confirmerons qu'ils ne sont pas à la grande pomme.

Les joueurs remarqueront que la ville est agitée comme par une sorte de menace divine. Des feux nombreux sont allumés, et une fumée pestilentielle provient de la ville. Il s'agit il le découvrira vite de bûcher de "la Senta Hermandad".

Les Guaranis, le peuple d'indien locale, semble observé un deuil plus important que la perte de leur territoire, de leur proche.

"La fin du temps est arrivée, le démon aux masques divins ont amené la déchéance avec eux." On précisera à ceux qui s'intéressent aux histoires des guaranis qu'il existe un autel reculé, sur les hauteurs boisées surplombant la ville. Cet hôtel raconte le cauchemarde rampant (Ver) et ses actions.

Si les joueurs se renseignent auprès d'Esteban sur ce qu'il se passe, il leur dira ceci:

[Esteban Jimenez] : **Doña Ester Corazon**, a été arrêtée par l'inquisiteur, pour sorcellerie et blasphème. Il ajoutera que les nombreux indiens qui la suivaient ont déjà été exécutés. Un hollandais je crois, qui s'appel Sorensen, se faisant accompagner d'un groupe de personne peu recommandable a tenté hier soir de la délivrer de ses tourmentes. Doña Ester Corazon voit le futur, et le passé. Ce qu'elle dit survient toujours, ou a toujours été ignoré, pauvre demoiselle quel supplice terrible le malin lui inflige.

Nous somme sur des terres païenne, le hollandais et ses complices indiens sont des mécréants au service de la bête. (Il faut voir dans ces propos les propos d'Esteban la pensée d'un individu du 17^{ème} siècle, ignorant toute forme de tolérance).

Estéban ne connaît pas le nom du hollandais. Mais pense que si l'on cherche un hollandais à Asunción, on devrait pouvoir le trouver, tant il doit être rare de rencontrer des Hollandais dans cette partie du Nouveau Monde.

Quant aux Indiens, ils sont à ces yeux aussi insaisissable que l'air qui parcourt la forêt.

Si les joueurs vont en ville chercher un hollandais, ils apprendront vite des Espagnols, qu'une Mr. Sorensen demeurait en ville à l'invitation du gouverneur du Rio de la Plata et du Paraguay, **Hernando Arias de Saavedra**.

On pouvait le trouver dans le palais du gouverneur dont il était l'hôte, avant d'enlever Doña Ester Corazon.

Doña Ester Corazon n'est plus en prison, d'ailleurs sa prison de fortune construite en toute hâte n'est plus surveillée, toutefois un couple aux attitudes étrange et à l'espagnol approximative semble employer quantité d'instrument mécanique pour faire des mesures.

L'homme, semble demander au Dr. Ryan ce qu'elle pense de la vengeance dans le continuum étheré, et la femme lui répondre que jamais de ça vie elle n'avait vu de pareil gauchissement méta-spatial à un certain. Les deux conviennent "qu'un Mage" d'une faction adverse et plusieurs esprits malin métamorphosés ont pu écarter les barreaux de la cellule où était retenu Doña Ester Corazon.

Note d'interprétation: Il est important ici comme tous au long de la partie de ce scénario se situant dans un passé mythique comme mystique, de ne pas presser les joueurs comme cela fut le cas durant la première partie. Il faut leur laisser le loisir d'enquêter, de chercher de comprendre ce qui leur permettra de donner au scénario son côté épique. N'oubliez pas qu'ils partent à la recherche d'El Dorado, ce n'est pas une quête aventureuse mais philosophique qui s'entreprind au travers de leur aventure et l'intérêt principal de Mage.

Rencontrer le Dr. Ryan Jeune à l'époque de l'Ordre de Raison où le monde n'était pas défendu par les traditions, mais par l'Ordre de Raison à pour but de permettre aux joueurs de comprendre qu'ils peuvent sauver leur monde, mieux qu'ils peuvent peut-être diminuer concrètement la souffrance des New-yorkais. Le futur n'est pas écrit, toutefois découvrir ce que cherche Sorensen en 1606 pourra leur offrir une chance de réussir leur objectif.

A cette époque Ryan comme son acolyte sont aussi puissants que les joueurs, de même l'attitude de l'Ingénieur en Aérodynamique serait encore moins hostile que celle qu'elle tiendrait en 2012. Percevant grâce à son capteur éthéral la présence des joueurs elle choisira une attitude défensive, voire coopérative si les joueurs ne la blessent pas en la capturant.

Ryan est venu à Ascension en dirigeable (il est possible de l'emprunter mais sans aide de la sphère correspondante il ne vole pas, car le paradigme de l'époque en refusait tous

simplement la possibilité). Son collègue a constaté l'émergence d'une importante vergence dans l'espace éthéré autour d'Asuncion, on l'a envoyé étudier et confirmer le phénomène.

Elle a vu l'arrivée du Hollandais il y a 6 mois et l'ouverture d'un portail temporelle depuis le futur ce qui est selon elle IMPOSSIBLE.

Si les joueurs lui apprennent qu'eux aussi viennent du futur, elle les regardera comme de fascinant sujet d'étude et eux auront gagné un allié, plus qu'étrange. Avec le dirigeable du Dr. Rayan il leur sera possible de pister Sorensen et son équipage maléfique dans la jungle, toutefois ce ne fera pas sans quelques soucis techniques et problème de ravitaillement.

...

Si les joueurs choisissent de se renseigner auprès des Guaranis plutôt que de suivre la trace de l'expédition menée par Sorensen, on leur apprendra qu'il existe non loin d'Asunción un abri, domaine des esprits de l'ancien temps.

Les Guaranis pensent que les réponses cherchées par les joueurs se trouvent et mettront les joueurs en garde contre ceux qui accompagnent le hollandais, en leur disant qu'il n'ont de vivant que l'apparence et que leur corps cache métal et froideur inhumaine.

Une fois dans l'abri

Il faut au moins deux jours de marche dans forêt amazonienne pour arriver au fameux abri juste en dehors de la ville.

Rappelez aux joueurs qu'employer la Magye peut aider bien d'autre à les découvrir. À l'intérieur il n'y a rien, ou du moins il n'y a rien pour ceux qui ne savent comment regarder.

Seul un Guarani peut révéler ce qui demeure caché aux yeux des étrangers par un voile si mystérieux que même les onirologues ne peuvent le percer avec leur Magye de l'esprit.

Ainsi si vos joueurs se sont mal comportés avec les Guaranis ils seront quittes de quelques menus excuses. S'ils ont employé la violence ils comprendront pourquoi leur monde est à l'agonie.

Ainsi s'il se montre honorable avec les Guaranis, c'est dans un silence quasi surréaliste que l'un d'eux se présentera à eux, ne parlant qu'à l'aide de la psyché à leurs esprits. Ils leur expliqueront que jadis son peuple gardait la cité dorée ou le secret des immortels est gardé en attendant leur retour.

Lorsque celui-ci aura terminé de leur parler du secret de son peuple, il leur dira cette dernière chose: Bon retour dans votre cité puissante Immortels, à ces mots une lumière dorée pénétrera dans l'abri, attirant le regard des joueurs sur un tas d'humus d'où semblera pousser un paysage onirique dominé en son centre par une cité dorée tel qu'aurait pu la découvrir Candide dans l'œuvre voltairienne éponyme.

Puis à mesure que la lumière s'écarte dévoilant un océan de verdure les joueurs peuvent lire une carte vivante et onirique qui conduit à la cité où tous seront joués.

El Dorado

Après nombre de péripétie et retournement de situation tel qu'un jungle peut en offrir, au détour d'un lisière surplombant une colline, dominant plusieurs dodeline peut naturelle un visage doré représentant Viracocha semble avoir été épargné par la végétation. Il est l'un des éléments qui permet de savoir que les joueurs se trouvent bien à El Dorado.

Lorsqu'elle regarde en direction de ce qui devrait être le Téocalli central de la cité, un lueurs dorée s'élève de la base au cour de la structure sous l'effet d'un paroles de Sorensen, que l'écho transporte. Alors la nature se vide de ses oiseau qui fuient le danger, comme les animaux qui encore caché par la végétation accourent au loin. A la lumière dorée se mêle bien vite tremblement du sol. Alors que la terre et la végétation qui recouvrait ce qui semblait être de prime abord un Téocalli par la forme et qui se révèle être une pyramide de style inconnue, composée d'ornement au proportion cyclopéenne, apparaît ou l'effet d'une très ancienne forme de Magye lamine les effet du temps pour révéler la pyramide.

Conseil d'interprétation : C'est El Dorado, il faut en mettre plein les yeux au joueurs, leur décrire un lieu qui inspire leur plus beau rêve, car on ne peut attendre moins d'une aussi mythique cité.

Raconté comment la ville commence à renaître sous l'effet d'un sort ancien dont les paroles de Sorensen on libéré le effet. A mesure que s'étend la lumière dorée, qui découvre la ville comme en grattant une toile de maître on révèle l'ouvre original. La ville semble attaché à des pont en liane juché au sole qui commence à revivre u court instant avant de se nombre lorsqu'elle décolle littéralement du sol.

Conseil d'interprétation: inutile de brusqué les joueurs en les précipitant vers un trésors de l'esprit ou en leur opposant un combat face à des mauvais esprit car le combat ici consiste à résoudre une énigme millénaire (Enfin elle l'est dans le scénario).

Vos joueurs ont connu bien des événement difficile en souhaitant juste aider leur prochain, c'est le moment de mettre à l'épreuve la réalité des résolutions de leur personnage. Toutes vos descriptions, toutes vos question, comme les énigmes qui leur sont posé, doivent clairement leur indiquer ce qui est en jeu: le future de leur monde.

Lorsque les joueurs parviennent au Téocalli après vous avoir inondé de questions logiques et bien venues auquel vous devez répondre avec concision et honnête, Il rencontre Doña Ester Corazon alors que lentement la ville se déplace vers Ascension avec majesté, alors qu'une flotte lointaine de dirigeable semble venir à la rencontre de la citée avec la lenteur propre à ce type d'engin.

L'Ester de 1606 est une femme meurtrie par des semaines de souffrance, tous ce dont elle a besoin c'est d'une main secourable d'une personne pour lui donner du temps, le temps pour elle de trouver la force en elle pour ne pas sombrer dans la quiétude. Si les joueurs prennent le temps malgré le qui semble être une course au trésors, de l'aider à se retrouver ne le leur dite pas mais **il leur sera impossible d'échouer la résolution de l'énigme**, car l'Ester qu'ils auront sauvée, fera son possible pour les aider dans le future au moment de la résolution de l'énigme.

Au sommet du Téocalli il n'y a pas de temple sacrificielle, car Viraccocha le dieu du Soleil, accueil pas d sacrifice, il est immortels et n'a aucun besoin de s'assurer par le sacrifice son lendemain.

Il y a un plan d'eau luminescent aussi cristallin qu'il soit possible à de l'eau d'être. Quatre chemin se rejoigne depuis les arrêtes ou arrivent les escalier de la pyramide, jusqu'à une île artificiel aussi dorée que le reste de la vielle et le temple. L'île représente un soleil et Viracocha. Au moment ou les joueurs parviennent au sommet de la Pyramide sur l'une des chemin conduisant d'un bord au centre de la pyramide, d' autres version d'eux (membre d'une faction qu'ils se sont aliéné en dehors des nephandy) arrivent tous aussi surpris, de constater l'existence de leurs alter-ego.

Passé le moment de stupeur, les différents groupes seront surpris de voir arriver un Qu'au centre de la Pyramide les attends Sorensen et ses esprit malveillants, qui ne sont autre que des version perversies et consumée de haine de ce qu'aucun des groupes de joueurs présent n'aurait aimé devenir.

Sorensen leur recommande d'user d'une violence au sommet du Teocalli, car il sont désormais dans la maison des Immortels, il leur dira que les dieux jugent leur actes. Que ceux qui triompheront de l'énigme des dieux seront maître d'El Dora et de ses secret, en d'autre terme des Immortels eux aussi.

Conseil d'interprétation: Nombre d'affrontement finaux entre Mage se résous par l'adresse mental et la sagesse. Les Mage sont potentiellement des dieux en puissance qui peuvent littéralement refaire le monde dans leur salon, contrairement aux autre jeux de la gamme qui opposent des créature pathétiquement accrochée à leur capacité inhumain, c'est souvent par leur humanité que les Mage triomphes des plus horribles adversaires.

Un adversaire comme Sorensen qui remonte le temps, serait un ennemi mortelle pour des personnages qui se sont éveillé quelque joueurs auparavant, et pourtant comme le veux la grande tradition de ce jeu les pouvoir magyque ne sont rien si le Mage qui les emploie à la tête vide.

Par ailleurs vos joueurs auront eut leur quota de mauvaise rencontre et de stress lié au combat, alors que résoudre ensemble une énigme sanctionné par des dieux, aura plus d'intérêt à leur yeux. Toutefois noté que quoiqu'il arrive vous les aiderez comme vous l'avez plus d'une fois fait pour trouver la réponse en aiguillant leur réflexion sur ce qu'il cherche, car il n'y a rien de plus énervant que contempler un décor fantastique et passer plusieurs heures à se torturer les méninges à chercher une solution qui devient parce que vous tardez trop à la trouver un tue l'ambiance, car que serait Mage en dehors de l'ambiance?

Lorsque les joueurs se sentent près à affronter Sorensen il leur explique comment déroule l'énigme, un fois l'énigme invoquée une série d'objet offre un aperçu de la solution et un passage vers le royaume des Immortels. Ensuite il précisera que ceux qui feront le mauvais choix lui appartiendront. Les joueurs comprennent en réalité que le remord lié à l'échec est tel que ceux qui échouent se croient obligé d'expié leur faute en servant Sorensen et ses maître infamants.

Ainsi les mauvais esprits qui accompagnent Sorensen sont l'expression du pire des futures possibles

Lorsque l'énigme est évoquée par Sorensen, Apparaissent une statue par joueurs (personnage présent) qui leur ressemble étrangement, ainsi que celle du président des USA que les joueurs ont laissés en venant. Des textes sont inscrit dans un anglais proche du SMS. Déchiffable avec quelques efforts sur un Stèle qui leur fait face à tous

Le texte averti d'éléments future et présent pour les personnages joueurs, alors qu'il ne donne pas de représentation précise des moyens visant à retourner dans le présent, et les dangers qui les y attendent.

--The new Beginning--

Les joueurs peuvent faire ce qu'ils veulent aussi longtemps qu'ils ne lisent pas la stèle, mais dès lors qu'ils lisent l'inscription sur la stèle une partie du voile de l'histoire est levée, et un décors se superpose oniriquement autour des joueurs avec pour seul élément réel le président des Etat-Unis d'Amérique.

Il s'adresse aux joueurs comme s'ils le connaissaient bien, apparemment le président est dans le Bureau Oval.

Conseil d'interprétation: Tous est irréal le président, El Dorado, le beureau Oval, ce Scénario pour les joueurs qui savent qu'il sont à deux doigt de réussir une sorte de miracle. La lecture des SMS sur la Stèle à du mettre les joueurs sur la piste de ce qu'il se passe, toutefois il est de comprendre ce qu'il faut faire, aiguillez les joueurs en leur faisant comprendre qu'il doivent conseiller le président sur la conduite à mener vis-à-vis de ce qu'ils ont lu sur la stèle et que rien ne presse. Mage est un jeu qui demande plus souvent qu'autre chose de prendre le temps de réfléchir, il n'est pas rare que les joueurs s'improvisent Mj et agissent par eux-même au vu de leur capacité pour justifier par des jets de dés que les joueurs rapporte au conteur pour vérifier des détails technique ou chercher un renseignement pour les aider. Il n'est pas rare pour un conteur de Mage de préparer du thé ou du Café pour les joueurs pendant qu'il cogitent ensemble à la résolution d'un problème. Il faut encourager ce genre de dynamique, et l'intérêt que peuvent retirer les joueurs de prendre du temps pour eux afin de réfléchir à la forme que prendra leur acte, effet magique et leur décisions philosophiques c'est très important, c'est même l'essence de ce jeu, le seul ou le maître de jeu est plus que conseillé par les auteurs à créer une ambiance détendu propice à la réflexion et la résolution de problème par émulation et concertation.

Joué le président sur un ton et une énergie neutre en voulant indiqué qu'il doit prendre une décision qui ne lui plaît pas et ne souhaite pas le montrer. Servez de cookies ou du thé pour vous aidé à avoir cette neutralité de ton.

Vous êtes au bord d'une guerre avec une autre nation en l'occurrence la fédération de Russie parce que les pistes d'enquêtes suivis par vos services d'enquêtes tendent à rendre responsable une nation (qui au demeurant n'a rien à voir avec ce qui est arrivé à New-York).

Exposez au Joueurs vos questionnement comme s'il était des conseils techniques à qui vous faites part de quelque doutes sur la fiabilité des services de l'état, en expliquant que vous avez manqué de peu un attentat mortel que seul une personne bien introduite aurait pu organisée.

Ensuite passe en revue chaque point discuté par la stèle avec les joueurs et demandez leur de vous fournir une solution pour éviter le pire et sauver des vies. Très vite les joueurs comprendront qu'ils peuvent changer le destin de la planète en prodiguant de bon conseil sur ce qu'il convient de faire. Lorsque vous estimerez qu'il auront offerts au Président les

conseils dont il a besoin pour agir il leur montrera les SmS échangés avec son directeur de Cabinet qui correspondent à ceux de la Stèle. Ensuite prenez soin de décrire le Président activant l'interphone devant l'entier de son Cabinet appelant Moscou, puis comme un fondu enchaîné décrivez le regard tendu des secrétaires ayant reçu l'instruction de ne pas déranger le cabinet présidentielle, voir les conseillers et conseillères de la Maison blanche sortir heureuse d'avoir pu éviter la fin du monde, décrivez leur le président au téléphone demander que soit recherché l'Agent Sorensen et ses amis pour haute Trahison.

L'intervention d'Ester Corazon, alors que les joueurs auront compris qu'ils occupent les pensées des conseillers du Président des Etats-Unis Ester occupe celle de l'Ambassadeur de la Fédération de Russie, qui peut les aider à rattraper leur erreur en fournissant un sujet pour ramener le président à chercher une solution pacifique à la compréhension de la destruction du Bronx.

Puis ensuite annoncez aux joueurs qu'ils ont réussi et fait l'Ascension s'ils ont consenti à aider Ester Corazon.

Les différents mails présentent une manière d'aborder l'inexplicable, toutefois le 4^{ème} ne devrait pas être pris en compte, car ce qu'il implique peut avoir de grave incidence si le président venait à le considérer, car chaque SmS représente à la fois une réalité ou va s'ancrer le(la) président(e), mais également son humeur, le 4^{ème} SMS, est un piège que des joueurs attentifs sauront déjouer, s'ils n'y parviennent pas, faites leur quelque remarque en jouant Ester, ou simplement en leur posant quelques questions bien senties.

-La stèle-

- SMS 1 : Monsieur le président de Russie, les USA n'ont pas l'intention de faire des menaces de représailles nucléaire. Nous vous prions de croire que le récent séisme qui a frappé New York, s'il a bouleversé nos cœurs, n'a pas infléchi notre volonté d'améliorer nos relations avec votre pays. Aussi vous priai-je de croire que noter alerte nucléaire est une regrettable erreur.
- SMS 2 : Monsieur le président de Russie, les USA n'ont pas l'intention de faire des menaces de représailles nucléaire. Nous vous prions de croire que le récent coup d'état survenu à la faveur d'une frappe nucléaire domestique en sous sol, ayant durement touché New York, n'a pas infléchi nos résolutions.
Justice sera faite à la lueur d'une enquête profonde pour déterminer les responsabilités de cet acte barbare.
- SMS 3 : Monsieur le président de Russie, nous vous suggérons de redescendre d'un niveau alerte votre arsenal nucléaire, ce que nous feront également. Sachez que nous somme résolu, que dans le cas contraire, nous sommes résolu prouver notre détermination. Nous ne suspectons personne concernant un possible attentat terroriste avec des matériaux fissible.
- SMS 4 : Monsieur le président de Russie, les USA, reconnaissent avoir potentiellement avoir subit la collision d'élément d'origine non-terrienne. Nous demandons à la Fédération de Russie, de nous prêter assistance et coopérer à la défense Terrienne commune.
- SMS 4 (partie 2) : Notre Armée est passée en état d'alerte maximum suite au début d'un foyer d'invasion dans la ville de New-York. Le gouvernement a été évacué à Houston Texas.
- SMS 4 (partie 3) : Le Lt. Générale Deveraux, a reçu mon autorisation pour vous transmettre les informations dont nous disposons en personne. Nous pensons coordonner une frappe nucléaire mondiale sur la comète, croisant la terre, en vue d'éviter une invasion au sol en 2031, ou dans les mois à venir.
Sans quoi le mode de vie que tous nous connaissons disparaîtra !