

Nowhere City

Nowhere City est un scénario mettant vos mages au prises vos joueurs avec une ville à laquelle il doivent offrir des solutions. Le titre du scénario Nowhere city suggère que vous pouvez placer votre petite ville là où vous le désirez aux États-Unis lieu où se passe le scénario. Pour anecdote le nom d' a été choisi par mes joueurs, d'ailleurs un bon conseil laissez toujours vos joueurs nommer les lieux qu'il apprécient cela crée une meilleure ambiance autour d'une table de jeu.

(Ascroft City est tiré du nom d'un vieux jeu vidéo de licencié par Withe-Wolf: Hunter's Redeemer).

est une cité particulière qui a subi de plein fouet le choc économique consécutif à la crise économique endémique du début du XXI^e siècle. Ainsi, c'est un juge qui au début de la partie dirige de facto la ville, parce que le conseil municipal est trop endetté. Aucun fond du budget géré par le conseil municipal ne peut être alloué quelque activité que ce soit sans l'assentiment du Juge, toutefois le juge ne peut lui-même prendre de décision exécutive, car ce faisant il violerait nombre de constitutionnelles fédérales et d'état. L'une étant la séparation stricte des pouvoirs.

Pour simplifier les choses le juge a un pouvoir consultatif étendu avec droit de veto mais ne peut rien initier ni même représenter qui que ce soit. Quand au conseil municipal, qui ne peut demeurer dans la mairie tant qu'il n'aura pas remboursé certain emprunt, se réunit dans d'autre bâtiment, tous ses actes, interventions, prises de position sont sujettes à caution, du Juge **Rendall Walsh**.

Le maire **Harvey Sandberg** fait de la résistance passive, entendu qu'il est prêt à entreprendre tout ce qu'il lui est possible pour ramener la démocratie dans toute son intégrité selon lui quoi qu'il advienne. Le conseil municipal est lui plus prudent avec le juge et ce qu'il reste d'habitants en ville.

Avant la crise comptait un peu plus de 48'000 Habitants, désormais elle en compte environ 4'000 pour la plus grande part soit des jeunes ou des personnes âgées. Les plus actifs furent les premiers à partir comme les entreprises.

Vous l'avez compris dans ce scénario vos joueurs se transforment en bienfaiteurs d'une petite ville. Le scénario est aisément transposable à Mage l'Éveil pour ceux qui préfèrent Mage l'Ascension ce scénario est pour vous. **Bonne lecture bon amusement.**

L'antagoniste principal de ce scénario sont les conséquences néfastes de "de mauvaises pratiques financières" sur une population. Un tel scénario est aisément transposable à des villes de plus grande taille de plusieurs millions d'habitants, à des villes de tous les continents, car le but de vos joueurs est de ramener l'espoir et la confiance dans leur prochain pour relancer l'économie.

Les joueurs ont toutes les latitudes pour s'investir dans une ville où tout ne se passe pas normalement, là où de mystérieux secrets sont cachés et pourraient en partie expliquer ce qui ne va pas.

Contenu

Introduction

Les secrets de la ville

La fondation des Joueurs

Nowhere City (panorama de la ville)

L'université d'Ashcroft

La périphérie de la ville et ses esprits

Scénario d'introduction: Wellcome to Nowhere City.

Second Scénario : Dream's Pandemia

(possibilité 4) Inception (interroger Vand)

Conclusion

Les secrets de la ville

Il y a quelques secrets que vous devez connaître sur avant de jouer avec vos joueurs dans ce cadre scénaristique. La ville habite une communauté de créature diverse toute plus dangereuses les unes que les autres, ces créatures sont pour certaines responsables de l'état de la ville, d'autres sont responsables de la stagnation de la ville et certaines des nouveaux périples, quelques unes n'ont aucun rapport avec les événements de la ville.

Le plus grand secret de la ville et la raison de la venue des joueurs: Une node de très grande puissance dont leur fondation umbrale a besoin pour survivre à la destruction. Ce node n'est pas juste un node Ordinaire, c'est une Numinae, une fontaine magique, dont le breuvage doit avoir des propriétés qui ne demandent qu'à être découvertes. Bref si les joueurs parvenaient à trouver ce node de légende il pourrait le raccorder aux réseaux de nodes dont les fondations umbrales des traditions ont besoin pour exister.

Le node appartient en réalité à une tribu de Loup Garou qui en a fait son Caern il y a quelques années, après que les fondations umbrales ont été séparées de leur point d'entrée terrestre. Il ne sera pas évident de le reprendre une fois sa localisation découverte.

Le second secret d'importance vient en réalité des perturbations paradigmatiques que subira de plus en plus la ville, car Gaïa s'éveille mais cela n'est pas évident à saisir au début que toutes les bizarreries paradigmatiques proviennent de la déesse. Si l'on pouvait considérer que la déesse était dans le coma, alors ces bizarreries sont l'expression d'un réveil synaptique et ou d'un EGG qui ne serait plus plat.

Ce secret doit être distillé avec parcimonie entre les scénarios, de sorte que la déesse qui provoque ce genre de "bizarrerie" puisse les provoquer à divers endroits sans que la Technocratie n'intervienne avec sa vision d'un monde Unifié... et ne rendorment la déesse par erreur ou manque de compréhension.

Le troisième secret, qui n'en est à peine un, un second node légendaire existe et est exploité pour maintenir le labyrinthe de quelques Néphandi. Ces derniers cherchent le même node que les joueurs, mais pour de moins avouables raisons. Par chance ces Néphandi sont aussi doués magiquement que les joueurs, ce qui donne une chance sérieuse aux joueurs de remporter la partie. (Un conseil agissez avec sagesse et assurez-vous que vos joueurs ont plus de chance que les Néphandi pour réaliser leur rêve, car ne l'oubliez jamais : Les Néphandi ont tous une sombre destinée qui pointe le nez lorsque vos joueurs agissent pour le bien des autres en les affrontant, et puis personnellement j'ai une préférence marquée pour les happy ends, pas vous) ?

La ville comporte aussi ses maraudeurs qui sont ici pour une raison qu'eux même pensent à saisir: Détruire le labyrinthe, Le Shérif et le Juge qui passeront tous le temps pour des dormeurs, mais sont en réalité des maraudeurs qui tant que les conditions ne sont pas réunies ne révèlent pas leur nature chaotique.

Il n'y a pas un seul technomancien en ville en début d'histoire, partez du principe que plus vos joueurs seront maladroit avec leur effets magique, plus ils seront nombreux à venir étudier cette ville, d'abord discrètement voir même furtivement, puis plus visiblement, avant qu'une fois tous les renseignements sur la ville et ses acteurs soient en leur possession, qu'une stratégie soit élaborée pour ramener la ville à la **normal**, ne soit pris en compte.

La fondation des joueurs

Les joueurs sont tous membre de la même fondation Umbrales à savoir que ce sont des réfugiés umbrales, qui ont une chance de pouvoir revenir sur terre alors que faibli la tempête d'avatar.

Grâce aux membres des traditions restés sur Terre, les réfugiés umbraux des fondations des traditions peuvent en toute discrétion tenter de revenir sur terre. Parce qu'elles sont plus à l'aise avec l'Umbral et son paradigme multiple que la technocratie, c'est en toute logique à elles que reviennent le privilège de revenir sur Terre en premier.

La fondation des Joueurs à ne pouvant générer qu'un seul portail sans danger pour le voyageur, a donc convenu avec ces alliés terrestres de faire passer l'arrivée de ses volontaires (ceux qui vont devoir chercher des rodes pour alimenter le royaume umbral de leur fondation).

L'idée consiste donc à faire croire à un faux crash d'avion. Il implique une préparation minutieuse, de fausse identité à la pelle et un zeste de malchance (Magye) pour un appareil volant officieusement à vide.

Ainsi lorsque les joueurs passeront le portail assurez-vous de leur permettre de saisir ce qu'implique un faux vrai site de crash au milieu de la Saskatchewan. Par chance pour les joueurs la première communauté urbaine n'est qu'à une semaine de marche bien orienté. Par malchance le plan pour être proche de la perfection comprenait une tempête importante avec des rafales de vent de plusieurs dizaines de miles et du blizzard, ceci afin que le crash paraisse plus que normal.

La tempête elle... c'est une autre histoire.

Une semaine de survie s'oppose au plan de vos joueurs de rejoindre au plus vite la ville d'Ashcroft (dans le lieu où vous avez décidé de la placer sur terre. Vous l'avez saisi arriver en ville peut-être en soi un scénario en soi. Par ailleurs parce qu'ils ont passé 10 années dans l'umbral, vos joueurs ont accumulé 10pts de paradoxe représentant chaque année passée dans un monde avec un paradigme différent du notre.

Les joueurs comme tous les autres membres de leur fondation suivent une femme nommée Marianne de Baldor, Ancienne haute figure du Culte de l'Extase une des rares personnes capable de coordonner les pensées et l'implication des individus les plus chaotiques vers un objectif commun, sans pour autant contraindre leur liberté. Tous au long des scénarios rattachés à Nowhere City, Marianne de Baldor est le contact avec les hautes instances des traditions qu'on les joueurs.

C'est non sans plaisir que les joueurs partent à la recherche du node de Nowhere City (pour ceux qui ont suivis mes scénarios).

Survie dans le "grand" nord

La semaine de survie en Saskatchewan est aisément gérable par vos soins, je vous laisse placé les souci d'une tel aventure, rencontre avec des loups, visite de caverne ou hiverne un ours, construction d'igloo, rationnement, récolte de graine. Avec 10 Pts de paradoxe, les joueurs opteront certainement pour traverser cette épreuve sans recourt à la Magye ce qui en soit n'est pas une mauvaise idée.

Récompensez leur effort d'un point de volonté et faite leur retirer un points de Paradoxe de ceux que vous leur aviez attribué en début de partie.

Cette parti de survie quasi-arctique permettra aux joueurs de se familiariser avec le système de jeu sans magye.

Voyage en territoire urbanisé

À partir du moment où vos joueurs rejoignent la civilisation soyez très attentifs à ce qu'ils font surtout lorsqu'il s'adonnent à la magye, moins il sont discret et plus il auront de chance de faire de mauvaises rencontre avec les agents de la technocratie. Pour éviter la technocratie, vos joueurs devront éviter les lieux ou elles traditionnellement présente: Aéroports, université technique, laboratoires et industrie de pointe. Voyager en gérant les ressource de voyage est un scénario en soi.

Le prix des chambre d'hôtel, du trajet en car, ou en train, le transport fluviale ou maritime, la randonnée dans l'inconnu peuvent si vous prenez soins d'en noter les détails donner de l'intérêt au scénario.

Vos joueurs pourront observer le fonctionnement des règles d'historique.

Nowhere City (panorama de la ville)

Parler de Nowhere City revient à faire la liste des problème irréels et impossible qui touche une ville de petite importance, à la périphérie du monde comme du monde des ténèbres. Ici il n'y a pas de club ou se sustente des vampires choisissant leur proie parmi les plus nanti. Il n'y a pas non-plus de bande de loup-garou ayant envi de casser du mort-vivant (pour la simple raison qu'Ashcroft serait trop petite pour entretenir plus d'une dizaine de vampire "discrètement"). D'ailleurs les loup garou ont bien plus important à faire que de courir après le vampire.

Il n'y a pas de fantôme tragiquement déprimé par une mort violente, ni d'esprit si maléfique et ancien qu'on aurait du envoyé les plus résolu membre du chœur céleste. No Nowehre city, c'est juste une petite ville comme les autre avec ses problèmes certes un peu particulier du à la crise économique.

Les soucis de Nowhere City proviennent de ce que l'on croit devoir y amener, d'un autre côté Nowhere City à ses petits secrets suffisant pour attirer vampire, loup garou, mage, et tous ce que vous voudrez.

Panorama de la ville

Le bureau du Shérif, Caserne de Pompier, la Bibliothèque municipale (la dernière encore ouverte), L'église, La mairie (fermée pour cause budgétaire), Le Palais de justice, Les commerces, les lieux d'accueil (Hôtel, Bed & Breakfast, Motel), Les entreprise publiques (Poste, Voirie), Lieux culturelles (Pour la plupart clôt), L'université (fermée pour cause

bugétaire), Le campus (Fermé pour cause budgétaire), Entreprise privée (Absente).

Le Bureau du Shérif

Lorsque l'on vient à Nowhere City la première personne que l'on rencontre est le Shérif **Horace Phelman**, un homme d'expérience attaché à sa ville et ses habitants, plutôt enclin à chercher le contact avec les nouveau arrivants dans l'espoir que l'un d'eux soit la femme ou l'homme qui relancera l'économie de la ville. Actuellement le Shérif se trouve également être le directeur de la seule banque de la ville encore ouverte et gère assez bien sa double casquette.

Autrefois le bureau du shérif employait jusqu'à 700 agent pour s'occuper d'une ville plutôt paisible avec trois bâtiment réparti dans trois quartiers important de la ville. Désormais un seul de ces bureau est ouvert et seul une 60^{ème} de suppléant du shérif y travaillent encore.

Les problème de sécurité sont devenu tous autre de ce qu'ils furent, aujourd'hui le personnel du bureau du shérif se sont transformé en gardien de propriété ide. Ils veillent à ce que le vandalisme, le pillage ou d'autre fait du genre n'aient pas lieu, tous en sachant que ce sont d'ancien concitoyen qu'il arrêtent.

Ces pensées malmène tous les suppléants chaque jour un peu plus, même le shérif s'invente des prétexte pour ne pas avoir à intervenir lorsqu'il le peut pour éviter que son travail ne se transforme en supplice pour autrui.

La caserne des pompier

La Caserne 282, est le plus vielle Caserne de la ville elle emploie quelques 57 pompier en état d'alerte quasi permanente vu le manque plus criant de personnel. Souvent il doivent demander l'aide des suppléant du shérif pour gérer leur opération. Chaque sorti consiste le plupart du temps à éviter qu'un départ de feu n'embrase le parc immobilier vide de la ville, pire les conduites d'eaux et de gaze sont leur plus grand soucis car les trouver sans moyen autre que leur capacité de raisonnement rends leur vie impossible.

La ville est envahis par endroit d'eau causé par des conduite défectueuses non localisée.

La bibliothèque municipale

Depuis que la Mairie est fermée pour cause budgétaire, la bibliothèque municipale fait office de lieu de réunion lorsque vient l'heure de fermer. Elle est également le refuge de toute les personne ayant besoin de divertissement.

Le temple / église

Autant le dire tous de suite c'est une des lieu les plus fréquenté et les plus actifs de la ville, son infatigable exégète, fait son possible pour essayer de soulager chaque jour la souffrance de ses ouailles.

Les édifices fermés pour raison budgétaires:

La ville est endettes et a vu sa mairie, Son université (nouvellement construite), comme le campus bâti pour accueillir les élève de la région être fermée le temps que la ville rembourse ses emprunts.

Entreprise privée (Pour la plupart absente)

Toutes les entreprises privées de la ville ne sont pas pour autant absentes, par exemple le **Darcy's** le dernier café restaurant de la ville tenu par Brenda Darcy, fait de la résistance. C'est ici que l'on socialise en semaine et parfois le Week-end.

Ma delivry, propriété de l'oncle Ma, c'est la seule entreprise qui est réellement bénéficiaire. Toutefois cette entreprise ne livre rien en ville et conserve le secret le plus absolu sur ses activités d'import export. Hors si l'oncle Ma fait donner dans le recècle d'œuvre d'art et se satisfait très bien de payer des impôts et de soutenir par des œuvres de charité la ville, son activité est illégale, malgré toute sa sympathique bonhomie.

Long's le seul vrai restaurant de la ville est chinois et s'accommode très bien de l'existence du **Darcy's**, car les deux édifices sont partenaires et se soutiennent l'un l'autre face à la crise qui touche la ville. Mr. Long est un commerçant avec le cœur sur la main, cela se ressent dans sa cuisine quasi familiale. Il dirige la chambre de commerce de la ville et s'emploie à redresser / aider les commerces de la ville à repartir avec l'aide de sa famille et des ses associés. Autant dire qu'il verra d'un très bon œil toute personne qui comme lui veut relancer l'activité économique de la ville.

L'Université d'Ashcroft

L'université d'Ashcroft est on peu le dire la seule curiosité de la ville. Ashcroft est proche de plusieurs petites villes qui lui ressemble, pour répondre au besoin de proximité de la région ou est présente la ville d'Ashcroft, une petite université à été ouverte. Le terme petite est tous désigné, car pour ce qui concerne les science appliqués tel que la physique et la chimie, seule quelque étudiant peuvent y suivre des cours car avant les soucis de taille qui ont touché Nowhere City, l'université ne pouvait s'offrir un grand département de recherche. Donc elle a limité l'accès au cursus de sciences appliqué que sont la chimie et la physique par un concours d'entrée.

Pour ce qui est des autres facultés de l'université, elle n'avait pas rencontré avant la crise les même soucis de financement que ceux de de physique e de chimie.

Toutefois avec la crise l'université à fermée ses portes ne parvenant pas à équilibrer son budget alors qu'elle était en période de consolidation après avoir ouvert pendant seulement un exercice fiscale.

Le Campus

L'université d'Ashcroft dispose d'un campus tous à fait tolérable pour sa taille, comprenant une quinzaines de bâtiment pouvant accueillir facilement 2000 étudiant avec un certain confort. Ce qui aurait du surprendre d'ailleurs les visiteurs si e campus n'avait pas lui aussi été fermé pour permettre à la ville de rembourser ses emprunts.

La périphérie de la ville

La périphérie de la ville donne d'abord sur une zone agricole, qui l'entour comme une ceinture fermière, puis on arrive au espace naturelle avant de rencontrer l'une des zone agricole d'une autre ville proche.

La périphérie normal n'a rien qui ne soit sujet à controverse.

La périphérie Umbrale

La périphérie umbrale elle grouille d'activité spirituelle. Nombre d'esprit plutôt mauvais agglomère dans la ville de Nowhere City. Les souffrances et mauvaise pensée qui s'y entretiennent les attirent comme des mouches. Ces esprit ont heureusement peu de capacité à manipuler l'environnement non-umbral en dehors de se nourrir de la souffrance humaine.

Efeeling Sombre Commun

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

Scénario d'introduction: Wellcome to Nowhere City

Vos joueurs ont échappé au grand Nord Canadien, voyagé dans un train spécial Mariachis et sont arrivés à Nowhere city? Alors commence vraiment le scénario.

La ville de Nowhere city manque cruellement d'investissement. Vos joueurs peuvent-ils faire la différence veulent-ils faire la différence ? Ils le veulent sinon ils ne seraient pas présents. Afin de rechercher un node légendaire en toute quiétude, il faut parfois et c'est le cas ici se fondre dans le décor.

Pour ce faire rien de tel que de se trouver une activité, toute entreprise est la bienvenue, car l'on manque de tout.

L'intrigue principale réside dans le fait de s'établir en ville sans attirer l'attention sur soi. Vous pouvez ajouter des rencontres insolites avec les divers personnages de la ville comme le Tagger fou, un homme qui tag comme d'autres de ses camarades à défaut de pouvoir travailler ou étudier pour se former.

Fort McDougal (Sur la frontière avec la confédération Creek)

Rien de tel qu'un bon vieux rêve pour commencer un scénario, ou lui donner quelque consistance épique. Il est bien sûr entendu que ce rêve ne prédit pas le futur mais offre quelques informations qui seront utiles aux joueurs.

Racontez aux joueurs qu'ils font face habillé d'une tunique rouge à un fort des États-Unis, au son du tambour pendant que charge leur allié Creek, eux s'engagent en rang en direction du fort. La bataille bat son plein lorsqu'un dirigeable vient d'écraser au beau milieu du champ de bataille.

Alors qu'il rompent les rangs pour observer ce qu'il s'est produit, les joueurs découvrent parmi les débris du dirigeable une fontaine. Cette fontaine n'a rien d'anodin de même que son image tire les personnages des joueurs de leur sommeil.

Le quartier d'Erasmus Height (quartier Imaginaire)

Avec 3 habitant (squatteurs) actif aucune commodité publique ou privée n'est de loin pas fonctionnel.

Bien qu'il soit paradoxalement le moins viable des quartier, car il n'y a rien d'intéressant à piller en dehors de l'université ce quartier n'attire pas foule, idéal pour u mage des tradition qui cherche à s'installer. L'université comme le reste des bâtiment du quartier peut faire l'objet d'une acquisition auprès du bureau du juge.

Pour trouver le node il vaut mieux avoir dans ses relations nombre d'habitant de la ville qu'autre chose.

Ce n'est que lorsque les joueurs seront installé que commence leur périple, un tag fait par le tagger fou, qui comporte une signature magique comparable à celle d'un individu sur le point de s'éveiller risque d'intriguer vos joueurs.

La faible signature magyque: [Matière ●, prime ●, (temps ●●, Correspondance ● ou ●●)] permet d'apprendre beaucoup sur la fonction du tag (à savoir aucune). En revanche le concepteur des tag dont le côté dynamique de la signature n'échappera pas à l'attention des joueurs pourrait mettre en danger leur mission si par quelques prodige involontaire il attirait la technocratie.

La signature du "Solitaire" permet sans forcément recourir à une investigation magyque de trouver l'auteur des tags. Si le "Solitaire" dispose d'un don inouï pour échapper à l'attention des gens et une prédisposition respectable pour la correspondance, il ne s'agit pas pour autant d'arcane. Aussi les joueurs peuvent-ils comme nombre d'amateur de son art suivre la piste des tags laissé par le solitaire et le trouver sur un skate parc entretenu et conçu par ses usagers dont le "Solitaire".

Pour gagner la confiance du Solitaire il faut accepter de faire une course face à lui sur le Skate parc, que la course soit gagnée ou non, il écouterà ceux qui auront eut le courage de s'élancer sur le parcours de patinage de vitesse comprenant quelques cascades.

Si les joueurs manœuvrent bien il auront trouvé un allié pour les traditions. Par ailleurs le scénario d'introduction n'est pas long et s'arrête à peu près quand vous décidé les joueurs installé.

Second Scénario: Dream's Pandemia

Synopsie:

Les rêves ont toujours eut une importance élevée à Mage que ce soit l'Éveil ou l'Ascension. Ce scénario plonge les joueurs dans une enquête Haletante sur la folie, alors qu'une machination d'importance touche leur ville.

L'un des Nephandi présent en ville a commis été victime d'un contre-coup pernicieux du paradoxe alors qu'il tentait d'influencer les rêves de **Brenda Darcy**. Depuis lors Brenda partage ses rêves avec ceux qu'elle touche.

Le problème vient de ce que ces rêves se matérialise en pleine journée et plus encore sont parfois si réaliste que ceux qui en subissent l'effet peuvent en souffrir comme s'il s'agissait de la réalité. Les personnes touchée par Brenda transmette elles aussi les rêves de Brenda lorsque qu'elle sont jugée ayant un pronostic lourd.

Il y a quantité de manière de sauvegarder la ville et ses habitants: tous est question d'enquête et de méthode.

Les joueurs pourront au court du scénario comprendre ce qu'il se passe au fur et à mesure que les rêves / cauchemars de Brenda deviennent de plus en plus présent pour les habitant de la ville, voir eux-même s'ils sont touché par Brenda.

Pour mettre fin au calvaire de Brenda et des autres habitant de la ville, les joueurs ont plusieurs solutions possible à moins qu'ils ne créent la leur.

(Possibilité 1) Trouver le responsable du contre-coup du paradoxe et le mettre hors d'état de nuire (en gros l'empêcher d'utiliser sa Magye le temps que le contre-coup du paradoxe s'estompe).

(possibilité 2) Découvrir le vecteur de transmission des rêves / cauchemars éveillé et mettre "Brenda en quarantaine", et trouver un moyen de soigner les victimes touché involontairement par son subconscient, en voyageant dans les rêve et la psyché de Brenda.

(possibilité 3) Entreprendre une quête Umbrale pour solidifier la périphérie de l'ensemble de la ville avec efficacité en s'arrangeant avec les araignée du Motif

Possibilité 4) Vos joueurs ont une idée à eux, suivez les en mixant les autre possibilité pour répondre à leur besoin. Ils peuvent vouloir tenter toutes les possibilités à la suite, ne soyez pas si surpris et relevez le défis^^.

(Possibilité 1) Trouver le responsable du contre-coup du paradoxe

Brenda souffre et fait souffrir involontairement autrui parce que le contre-coup du paradoxe d'un Nephandus l'a atteint. Chaque personne qu'elle touche ou toute personne ayant un pronostique de blessure chimérique lourde transmet les illusions.

Pendant ce Temps le Nephandus responsable de ses souffrances, Vand Blaym continue sa vie en toute quiétude inconscient des dégâts causés par son effet de psyché, et peu regardant sur la vie d'un dormeuse.

Il continue ses expérimentations psychiques, avec d'autres personnes pour générer un Desmene (Royaume personnel dans le monde des rêves). Grâce à un tel royaume il pourrait voir l'emplacement où il se trouve pour le concevoir obtenir la vision de rêve qu'ont les joueurs concernant le Node légendaire.

Le lien paradoxale, pour exploiter le lien qui s'est formé entre Brenda et Vand les joueurs se rendront compte qu'il transite par un royaume du paradoxe. S'y rendre et y résoudre l'énigme qui libère Brenda de ses souffrances est une solution, voir (Royaume du paradoxe) nécessite un effet Esprit ●●●●, Correspondance ●●●● pour un groupe de joueurs, ou Esprit ●●● Correspondance ●●● pour un joueur se déplaçant seul. Ce sera pour les joueurs l'occasion de rencontrer l'un des rares spécialistes de ces deux sphères vivant pas loin de Nowhere City....

Éléments d'enquête normaux:

Il est possible de retrouver Vand et le mettre hors d'état de nuire en relevant les témoignages des personnes qui ont vu un inconnu visiter Brenda durant la nuit. Toutefois la piste s'arrête à la description de l'individu: Un homme portant une redingote noire, que d'habitude l'on rencontre vers le 1013 un squat rempli de gothiques...

Les témoins seront unanimes sur l'impression de malaise qu'ils ont eue en rencontrant cet homme.

N'entre pas au 1013 qui veut, encore moins les nouveaux arrivants. En fait de squat c'est une boîte underground à l'ambiance peu accueillante pour les joueurs et les habitants de la ville. Tous y est réuni pour vous amener à vous demander pourquoi vous êtes là ? Même la musique qui y passe questionne votre jugement intérieure vous pousse à vous demander si ceux que vous côtoyez dans cette boîte quelque soit l'heure sont vraiment humains ?

Les murs de cette boîte ont quelque chose de troublant, l'agencement architectural est au mieux désagréable. Aux joueurs de convaincre les habitués de leur parler de l'homme à la redingote noire.

Une bien difficile quête, quand les susmentionnés habitués cherchent à ajouter à votre désarroi.

Si vos joueurs parviennent à les amener à converser, les habitués leur réveilleront que Vand tel qu'il se fait appeler vend de la drogue. Cela donne une mauvaise image de l'établissement qu'est le 1013, et nuit à la communauté gothique de Nowhere city. Bref selon les gens qui viennent régulièrement au 1013, **le Shérif Phelman sait où trouver Vand...**

(possibilité 2) Découvrir le vecteur de transmission des rêves / cauchemars éveillé et mettre "Brenda en quarantaine"

Les joueurs peuvent choisir de juguler la pandémie en enfermant les victimes dans un lieu où elles pourraient tenter de les soigner ce qui en soi n'est pas une mauvaise idée. En effet, moins Brenda et les prisonniers de ses rêves seront en contact avec d'autres malheureux, moins sera grande la difficulté des joueurs.

Lorsque les joueurs interrogeront les victimes d'illusion onirique, ils se rendront compte que toutes rêvent du même rêve, ou vivent la même illusion au même moment. Seul en revanche Brenda arrive à relier les illusions oniriques à ses souvenirs. Il sera difficile pour les pratiquants de psyché de prendre conscience que c'est un contre-coup du paradoxe qui est à l'origine des rêves pandémiques de Brenda. Visiter le royaume de rêve (psy ●●●●, esprit ●●●), visiter le rêve dans la psyché de Brenda (psy●●●) révélera comme quelques-quoique dans son subconscient. Elle a été victime de suggestion mentale et n'est pas la seule en ville (mais cela est une autre affaire). Il sera possible aux joueurs de découvrir le visage de l'auteur et son aura.

Avec l'aura sombre du mage responsable des ennuis de Brenda il est possible de retrouver Vand. Car sa signature magique est très présente au 1013. Aller faire un tour dans ce squat ne serait pas une mauvaise idée en dehors du fait que l'ambiance est un peu particulière.

(possibilité 3) Entreprendre une quête Umbrale pour solidifier la périphérie de l'ensemble de la ville

Les joueurs peuvent choisir de passer de l'autre côté ou non pour accomplir cette quête. Une fois qu'ils y sont ou non, ce qu'ils ont à faire consiste à solidifier la périphérie de la ville (esprit ● (faire un maximum de succès possible)) ... Avant d'entreprendre une telle action mieux vaudrait avoir l'aide d'esprit comme les araignées du motif, qui ne seraient que trop heureuses d'accomplir un tel acte.

Toutefois quelque soit le côté où ils tentent ce prodige rituel, tous les esprits qui ne sont pas des araignées du motif leur tomberont dessus. Il est clair qu'accomplir les différents rituels pour boucher les passages vers la réalité consensuelle sont plus faciles à entreprendre hors de l'umbra que dedans, car le nombre de créatures capables de se manifester est plus faible dans le côté réel de la réalité. Toutefois en fermant tous les lieux où le goulet est faible, les joueurs risquent ni plus ni moins que de rendre Gaïa, une chose qu'ils ignorent mais qui aura son poids plus tard dans la campagne. Toutefois pour offrir aux joueurs une chance de comprendre que les lieux quasiment ouverts sur l'Umbrala hors de la ville ont un côté étonnamment majestueux histoire qu'ils doutent voir abandonner l'idée de fermer complètement tous les espaces qui donnent sur l'Umbrala. (Vous pourriez subtilement insister en leur rappelant que fermer les espaces qui donnent sur l'Umbrala est plutôt une tactique prisée de la technocratie et un acte auquel les traditions détesteraient s'adonner...

Vand Blaym

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

Armure I, Défense 2 Initiative 7, Taille 5, Vitesse 9,
Santé : 7, Volonté : 6

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

Atout : Avatar 3, Jiu-jitsu 1.

Équipement : redingote noire, smartphone, sacoche de médecin (contenant des produit illicites),
ordonnance

Avantages

Sphère: Correspondance 2, Entropie 3, Psyché 3, temps 3,

Entéléchie: 5

Quintessence 3

Paradoxe: 0

Effet préféré: Attaque mental (vous endort)

Les joueurs peuvent aussi envisager de déconnecter Brenda des rêve pendant un certain temps. L'idée est bonne et fonctionnel, mais à terme peu tuer Brenda et ne règle pas le problème mais permet de gagner du temps, car un sommeil sans rêve est littéralement un coma artificiel. Certes pour une journée voir deux cela peut aider mais au delà... il y a peu de chance.

Les esprit pourraient se montrer loquace à qui sait leur parler et indiquer à vos joueur soi qui a selon eux engendré la pandémie (Brenda avec l'aide d'un inconnu), ou pourront dire qui a provoqué Brenda (Vand), voir pourront dire au joueur que le shérif Phelman sait ou trouver le responsable des maux qui malmèment les habitant de la ville avec des rêves.

Esprits en colère

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

Araignée du motif basique

Essence 3, Rage 2, Gnose 3 Pouvoir 15, Charme: Paralyser, Solidifier (le goulet), sens de airêts.

Accompagner le Shérif

Si les joueurs demandent après Vand au Shérif, ce dernier refusera de les conduire à lui. Il n'aime pas Vand, à cause du trafic auquel il se livre et pour lequel il n'a pas encore réussi à l'arrêter.

Il se contera de dire aux joueurs avec mécontentement qu'il peuvent le trouver au 1013 tous les soirs, ne manquant pas de leur faire comprendre au passage son dégoût pour le dealer qu'il espère mettre derrière les barreaux le plus vite possible.

Royaume du paradoxe

Pour se rendre dans le royaume du paradoxe qui s'est formé en même temps que Brenda a eut la malchance de partager ses rêves et cauchemar avec d'autre il faut étudier la périphérie autour de Brenda pour constater qu'elle est relié à un accès vers un royaume paradoxale.

Le royaume paradoxale de Vand ressemble à un dédale de pièces aux proportions étranges, comme si l'on avait jeté perspective et point de fuite à la poubelle. Les esprits du paradoxe qui y vivent sont peu rassurants et nombreux entre eux sont franchement agressifs. Il ressemble à des humanoïdes dont la chair a été distordue.

Esprits déments du paradoxe

Essence 4, Rage 4, Gnose 3, Pouvoir 15, Charme: Matérialisation, Transformation (forme de combat (+1 dégât aggravé)).

Il va de soit quelque chose ne va pas avec le paradoxe, qu'une fois sauvée, il faudra découvrir ce qui a perturbé avec tant de force la réalité de Brenda. Toutes ces pièces ont un sens, il s'agit d'une transfiguration des souvenirs de Brenda et de Vand mélangés lorsque Vand s'est amusé avec son esprit.

Apparemment Brenda s'est s'en être rendu compte éveillé au moins un bref instant et a contré le sort de Vand. C'est en réalité elle qui a lancé l'effet de psyché dont elle est victime.

Pour le comprendre il faut envisager les pièces et leur agencement comme un motif plus vaste vu depuis un point en hauteur, auquel les joueurs ne peuvent accéder, car les pièces ne donnent que sur d'autres pièces, il n'y a pas d'environnement extérieur.

Des jets conjugués **d'Intelligence + Science (mathématique)**, avec **Intelligence ou dextérité + érudition** selon que les personnages des joueurs font un plan ou imaginent la forme de pièce le permettront de saisir, percevoir, appréhender la forme externe du royaume s'il en avait une: "C'est une sorte d'arbre fruitier stylisé, (heureusement que les joueurs ont un formulaire de table mathématique et élément chimique toujours sur eux". Pour établir la forme du motif, il faut obtenir dans les différents jets attendus au moins 4 succès.

Avec une bonne mémoire (mémoire eidétique) le nombre de succès attendu peut être baissé de 1.

Une fois l'algorithme qui permet d'établir la forme d'un arbre revenu en tête du personnage, le joueur aura une idée précise de la forme des pièces qu'il parcourt. Une fois qu'il ont compris la forme de l'arbre il ne leur reste qu'à visiter une salle présente dans un fruit de l'arbre pour sortir de ce royaume du paradoxe et mettre un terme au calvaire de Brenda.

L'action des rêves, il faudra une semaine pour que les rêves / cauchemars de Brenda envahissent les esprits de tous les habitants de la ville y compris les joueurs. L'effet de propagation par le contact de Brenda est assez exponentiel car en dehors de quelques individus tous le monde fréquente son établissement durant la semaine.

Propagation de l'illusion:

Le premier jour seul 14 individus sont atteints d'illusion réaliste.

Ils sont 43 le second

127 le troisième,

397 le quatrième

906 le cinquième

1127 le sixième

1912 le septième si les joueurs laissent la situation se déteindre.

...

Ils sont 3 blessés le premier jour

27 Blessés le second

117 Blessés le troisième

222 Blessés le quatrième et des 35 hospitalisations le quatrième jour,

613 Blessés le quatrième et 126 hospitalisations avec un pronostic lourd.

993 Blessés le sixième et 458 hospitalisations avec 18 pronostic lourd.

Rien ne va plus... le 7ème jour

(possibilité 4) Inception (interroger Vand)

(un rappel des règles de gestion de l'Inceptio se trouve dans **Mage l'Ascension en WoD 2.0**)

Si vos joueurs parviennent à assommer / appréhender Vand vivant, ils pourraient vouloir recourir à l'Inception pour l'inviter à coopérer avec eux. Cela introduirait pour vous un mini scénario dans le scénario, une sorte de cerise sur le gâteau.

Cette partie du scénario vous propose de d'aller jusqu'au SEUIL de la psyché de Vand. Qui dispose de 6 niveau de conscience.

L'on ne va pas décrire chaque niveau comme un liste de personnage et de monstre. Ce ne serait pas Mage. Nous nous décriront l'ensemble des paysages comme un série d'images anodines, ces paysage mentaux aideront vos descriptions d'un monde au mieux improbable.

Vand a pour paysage mental des lieux sombre ou ses méfait son impossible à contrer. Il se plaît ainsi dans ses rêves à entreprendre le pire, d'un club huppé, à une usine sombre ou trône son mentor, Vand n'a de rêve que de sombres visions distordues du monde. Pour le vaincre il faut gagner sa confiance dans ces décors un peu contraignant, car le club est au mieux normal sauf et que le plafond est au sol. L'usine est remplie de suie, les vitres sont assombries par la suie, on ne peut voir le dehors.

Quand au SEUIL il ressemble au lieu de travail de Brenda, ou la psyché de Vand peut se glisser pour l'employer tel un réceptacle à **paradoxe**. Vand révélera dans le SEUIL qu'il s'intéresse à Brenda, car elle est la clé vivante qui le reliera au Node. Elle porte la marque du Node en question tous ce qu'il faut pour parvenir jusqu'au node consistait en un rite à peine évocable à perpétrer contre elle.

Il faut prendre les pensées de VAND avec suspicion, mais il est possible qu'il dise la vérité concernant Brenda.

Dans son rêve Vand est plus proche d'être lui-même, il n'est pas ce dealer qui vend du LSD à ses clients à des prix défiant toutes concurrence, ce n'est pas cet homme secret qu'une aura malsaine entoure, c'est à la fois un être sensible qui s'ignore et s'oblige à arpenter une voie qui ne le conduira nul part. Il est possible d'apprendre qu'il a des contacts avec un Ahriman de Nephandy.

Vand est certainement le moins dangereux de ce groupe, toutefois si par malheur il devait comprendre que les traditions prévoient d'investir la ville, alors que lui-même l'avait choisi pour prospérer, certain que ni les traditions, ni la technocratie n'y avait de présence il préviendrait ses alliés ce qui aurait des conséquences néfastes pour les joueurs comme les traditions.

La plongée dans son esprit devrait révéler cet aspect de ses activités.

Ce qu'il est important lorsque vous découvrirez la plongée dans la psyché d'une personne c'est avant-tout de décrire des décors, des impressions et des personnages irréels. Ne vous refusez aucune description, le plus incroyable seront vos descriptions le plus ressemblant sera votre décor.

Il est important pour que vos description soit grandiose d'improviser les décors et les situations lorsque vous faites jouer une inception. Vous serez plus proche d'une désinscription de rêve avec toutes les anomalies et détails illogiques que comporte un rêve. Votre scénario paraîtra à ce moment là parfaitement logique...

Conclusion

Quel que soit les choix effectués par les joueurs tout au long de ces scénarios, ils devraient contacter Marianne de Baldor, qui apprenant ce qu'il est arrivé aux joueurs leur enverra une personne pour veiller sur eux et sur leur mission, car Les Néphandis ne sont pas des adversaires ordinaires.

Vos joueurs auront entamé au cours des deux premiers scénarios, ce qui fera de leurs actions, de leurs choix et de leurs attitudes le visage de la ville où ils se sont installés.