

MAGE - PARTIE 1 - 24/06

Un groupe de jeunes mages vient de se former :
Le Bureau Magique d'Investigation

Alors qu'ils découvrent leurs nouveaux pouvoirs, leur chemin croise un mage puissant et renommé, qui semble avoir sombré dans la paranoïa suite à la perte de ses amis.

Les jeunes mages se retrouvent avec un artefact entre les mains, qui ne les rassure pas trop.

Quelle destinée les attend ?

Nautile (Repié), disciple de Vie
Jun (Clem), disciple de Psyché
Gympie (Mélo), disciple de Prime
Flim (Thamos), disciple de Temps

Lexique :

- Atlantide : selon la mythologie, c'est la 1ère cité des mages
- Cabale : groupement de Mage
- Consilium : corps politique d'une région
- Sanctuaire : refuge des Mages, là où ils pratiquent leur art de la magie

CHAPITRE 1

ACTE 1 : HOSPITALITÉ

Vendredi 9 Octobre 2020, 11h00
Quincy, Massachusetts, États-Unis

LE CONSILIU

Le leader de la Cabale, Nautile, est au Consilium.

C'est à cet endroit que se déroulent les discussions politiques et juridiques, ainsi que l'intronisation des nouveaux mages.

Il apprend qu'une nouvelle Cabale vient d'arriver dans la région.

Ce sont des Egyptiens et ... Nautile les a un peu insulté dans sa démarche de premier contact.

Une certaine tension politique semble s'être installée.

GAWAIN

Un homme arrive au Sanctuaire de la Cabale, vêtu d'habits délabrés et couvert de blessures.

Il se nomme Gawain, maître de second degré et membre de la Cabale "Les chercheurs".

Ce dernier demande le Droit d'Hospitalité, l'un des 5 Grands Droits des traditions Atlantes.

Le droit indique : "Ceux qui demandent l'hospitalité doivent l'obtenir."

Dans ses possessions, il montre un artefact mystérieux, dont il compte partager ses connaissances en échange de l'hospitalité de la Cabale.

HÔTES ET INVITÉ

Après avoir été invité, bien accueilli et traité avec le plus grand respect, les jeunes mages ont posés de multiples questions au maître.

Nautile a soigné avec sa maîtrise de l'arcane de Vie le grand mage, afin de le remettre d'aplomb.

Gawain révéla qu'il est poursuivi par 2 mages, sans savoir de qui il s'agit ni quels sont leurs objectifs, et que cela fait bientôt 8 mois qu'il est en cavale.

Au bout de 2 jours, les questions trop "personnelles" semblent déranger le grand mage, surtout concernant la mort récente de ses amis.

Le mage ne souhaitant plus participer à ce jeu de question/réponse, il s'est alors enfermé dans sa chambre.

Le lendemain matin, aucune trace de lui, il est parti loin des jeunes mages grâce à un sort qui utilise plusieurs portails de téléportation, rendant impossible pour eux de le tracer.

Cependant, à la surprise de Jun, qui fut le plus hospitalier avec Gawain, ce dernier lui laisse un paquet sur son bureau, qui contenait le fameux artefact.

L'HISTOIRE RACONTÉE PAR GAWAIN

Gawain, explique de son point de vue, l'histoire telle qu'elle est pour lui.

Les maîtres mages ne peuvent écarter les rideaux du temps assez loin afin de voir ce qui s'est vraiment passé.

Les ordres magiques ont une mythologie au sujet de leur commencement, la légende d'une civilisation déchue : l'Atlantide.

Les mortels souffraient au caprice de monstres, chassés par des esprits, pourchassés par des revenants.

Vinrent des rêves, certains mortels rêvaient d'une île, une terre isolée.

Une flèche s'élevait du centre de l'île, pointant l'étoile polaire.

Il sembla aux rêveurs que c'était l'axe du monde, la perche sur laquelle la cuvette du ciel tournait.

L'île les avait appelé, les contraignant, cherchant de nouveaux habitants.

Guidés par les Rêveurs, de petits groupes de mortels traversèrent les mers depuis différents continents, suivant toutes les visions qui leur étaient données en rêve.

L'île leur envoya de nouvelles visions, et leur montra comment apprendre à maîtriser un aspect extraordinaire d'eux-mêmes dont leur esprit endormi avait été privé.

Ils commencèrent à pratiquer la technique du hesychia, la "paix" ou l'"incubation", durant laquelle ils se retriraient dans de sombres cavernes et leur corps entraient dans un profond sommeil tandis que leur esprit voyageait vers de lointains royaumes astraux au-delà de la compréhension des autres mortels.

Beaucoup échouèrent, renvoyés dans leur corps en peine, incapables à nouveau de séjournier plus loin dans le rêve.

Mais certains réussirent.

Ceux-ci retournèrent avec leur âme illuminée, éclairée par un feu céleste.

Ils pouvaient voir dans les Royaumes Invisibles et toucher les engrenages secrets de la Création, les principes et substances dont tout était conçu.

Par la sympathie que leur âme voyageuse partageait maintenant avec les Royaumes Supernal, et les connaissances qui glanèrent en étudiant les réalités visibles et invisibles, ils pouvaient appeler sur terre les voies du paradis, les principes supérieurs qui gouvernent les réalités inférieures de matière et d'esprit.

Ils rendirent leur pensées réelles, imagination devenu matière et chair.

Ils avaient découvert la magie.

L'ANNEAU



Cet artefact se révèle être lié à un ancien mythe, celui de la "Reine Détrônée".

Les jeunes mages trouveront le poème complet lié à cette légende sur Google :

Par Sa grâce, Elle laissa cet Anneau
Afin que nous puissions trouver la Vérité que
nous cherchons.
Elle laissa cette Robe de nuit mystique
Afin que nous puissions demeurer hors de leur
vue.
Ce Sceptre brandi. Elle laissa pour tous
Pour repousser Leurs appels lointains.
Elle nous laissa cette Couronne d'âmes
Pour tourner Leurs esclaves vers nos propres
objectifs.
Par Sa grâce Elle laissa ce dernier;
Un Trône dont le siège nous laissera passer.
-- les Dons de la Reine Détrônée

Jun, par son courage et son audace, activa l'artefact afin d'en savoir plus sur ses effets.

Il expérimenta de nouvelles sensations uniques, basées sur des distorsions d'espace, surtout autour de ses compagnons.

A un autre moment, il entendu son père, à un autre moment, il l'a même vu de ses propres yeux.

Semblant être dangereux pour l'âme de son utilisateur, Jun mis en garde ses camarades.

CONCLUSION

Qui sait quelle utilité cet artefact pourrait avoir...

Quelles répercussions vont avoir la tension avec la nouvelle Cabale voisine ?

Les jeunes mages vont-ils retrouver le maître Gawain ?

Flim va-t-il pouvoir manger ses coquillettes au beurre ?

Les jeunes mages auront-ils appris à cacher leur identité auprès des inconnus ?

Vont-ils retrouver les 5 artefacts du poème ?

ROUTINES SUPPLÉMENTAIRES

Ces routines sont disponibles pour avoir demandé à Gawain s'il pouvait vous enseigner certains de ses sorts.

Vous pouvez tous en acheter, quelque soit votre ordre (c'est l'avantage).

DESTIN

INTERCONNEXIONS (RANG 1)

- Jet : Inelligence + Investigation + Destin
- Description : Détecte les liens entre des objets, des gens, des lieux, ...
- Durée : Concentration

LA VISION DE LA SIBYLLE (RANG 1)

- Jet : Astuce + Occulte + Destin
- Description : Vision du mage
- Durée : Scène

VIE

PULSATION DE LA VIE (RANG 1)

- Jet : Astuce + (Médecine ou Science) + Vie
- Description : Vision du mage, détecte les énergies vitales magiques
- Durée : Scène

PRIME

VISION CÉLESTE (RANG 1)

- Jet : Astuce + Occulte + Prime
- Description : Vision du mage, détecte tout ce qui est lié à la magie
- Durée : Scène

ESPACE

OMNIVISION (RANG 1)

- Jet : Astuce + Calme + Espace
- Description : Perçoit à 360°
- Durée : Scène

INTOUCHABLE (RANG 2)

- Jet : Astuce + occulte + Espace
- Coût : 1 mana optionnel, pour faire durer 24h
- Description : Donne {Espace} armure
- Durée : Scène

TELEPORTATION (RANG 4)

- Jet : Intelligence + Occulte + Espace
- Coût : 1 mana & VULGAIRE
- Description : Téléportation, plus l'endroit est connu, plus c'est facile
- Durée : Instantané

TEMPS

TOURBILLONS TEMPORELS (RANG 1)

- Jet : Astuce + Investigation + Temps
- Description : Vision du mage, détecte les influences de temps aux alentours
- Durée : Scène

APERÇU DE L'AVENIR (RANG 2)

- Jet : Résolution + Investigation + Temps
- Coût : 1 mana
- Description : Permet d'entrevoir la résolution d'une action personnelle dans un futur proche
- Durée : Instantané

ACCÉLÉRATION (RANG 3)

- Jet : Vigueur + Athlétisme + Temps
- Coût : VULGAIRE
- Description : Boost tes capacités de vitesse et d'actions. Donne un malus de {Temps} à tes attaquants, ajoute {Temps} initiative, multiplie ta vitesse par {Temps}
- Durée : Scène