

# MAGE - PARTIE 2 - 02/07

Les jeunes mages viennent d'acquérir un artefact, dont les effets ne sont pas encore très compréhensibles.

Ils ont devant eux quelques pistes pour trouver d'autres artefacts.

Vont-ils arriver à se débrouiller ?

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

Lexique :

- Rituel : action d'une durée indéterminée, visant à réussir une tâche magique complexe

## CHAPITRE 1

### ACTE 2 : MACHINATIONS

*Lundi 12 Octobre 2020  
Quincy, Massachusetts, États-Unis*

#### UN PEU DE REPOS ?

Pendant 2 semaines, les jeunes mages effectuent des recherches, sur Gawain, sa Cabale, ainsi que sur le mythe de la Reine Détrônée.

Nautile arrive à trouver le numéro de téléphone d'un ancien membre de la Cabale de Gawain, peut être pourra-t-il avoir d'autres informations grâce à lui.

Gawain était fondateur d'une Cabale nomade, qui fini par s'installer en Angleterre au fil des années.

Jun et Gympie ne trouvent pas d'informations sur le mythe, mais trouvent des ouvrages et sources d'informations sur la mythologie Grecque qui pourraient s'avérer utile plus tard.

**Méta : l'atout de Bibliothèque sur ce sujet coûtera 1 XP de moins.**

Jun profitera aussi pour aller voir la Cabale voisine, dans le but d'arranger les relations avec eux suite aux insultes de Nautile.

#### VOLS EN SÉRIES

Ces derniers jours, quelques habitants de Quincy ont été cambriolés.

Etrangement, certains vols ont eu lieu dans le voisinage du Sanctuaire.

En investiguant, les jeunes mages ont découverts que ces vols ont été réalisés grâce à la magie.

L'arcane d'Espace qui a été utilisé comme portail pour s'échapper, ainsi que l'arcane de Forces pour désactiver les caméras de sécurité.

Malheureusement, ces vols ont un impact direct sur le Sanctuaire ainsi que la Fontaine de mana, à la grande surprise des jeunes mages.

Lorsque des problèmes liés à la magie arrivent autour d'un Sanctuaire, ce dernier s'affaiblit et la Fontaine de Mana se tarie.

C'est pour cela que le travail d'une Cabale est de régler ces soucis, mais les jeunes mages n'étaient pas au courant des contreparties...

**Méta : vous ne savez pas non plus ce qu'il se passe lorsqu'on lance un sort en face d'un humain.**

#### A LA RECHERCHE DES MALFRATS

Jun essaye alors de tracer le portail des malfaiteurs pour savoir où ils se cachent, cependant ses capacités semblent insuffisantes pour le faire rapidement.

**Méta : demander à Nautile des infos sur les Rituels**

Jun décide alors d'utiliser l'artefact, en espérant "en savoir plus" sur les traces du sort de portail.

A sa grande surprise, il perçoit de grandes distorsions spatiales et est capable de tracer sa magie.

En remontant la piste, les jeunes mages arrivent dans le territoire de la Cabale voisine.

Tout cela mène à un bâtiment, qui semble vide, mais qui émane de magie.

En face de la structure, Nautile remarque une étrange pièce de monnaie par terre, qui n'est clairement pas américaine, et décide de la prendre.

#### PÉGIÉS !

Dès que Nautile touche l'objet, qui est un "penny", qui ne semblait pas magique, un sort de Forces s'active et un son fort émane : "FEU !".

De plus, un deuxième sort, toujours de l'arcane de Forces, redirige un rayon de lumière vers le bâtiment.

Nautile esquivé avec brio ce rayon, lui permettant d'atteindre une fenêtre du bâtiment, activant une explosion.



Peu de temps après l'explosion, l'un des passants se met à pointer du doigt les jeunes mages.

La tête de cet homme restera gravé dans la mémoire de Nautile, peut-être est-ce une personne importante ?



## ACTE 3 : ENNUIS POLITIQUE

*Lundi 26 Octobre 2020*

*Quincy, Massachusetts, États-Unis*

Les jeunes mages sont désignés comme terroristes pendant que les passants fuient.

Ils repartent chez eux rapidement en voiture, pendant que Jun, qui est sous le sort "Incognito", contacte la Cabale d'Égyptiens.

Il écoute aussi les dépositions des passants à la police, qui décrivent "parfaitement" le physique de Nautile et Gympie.

Jun perçoit grâce à sa vision de mage Prime que les passants ont été manipulés mentalement. — De plus, grâce à son contact dans la police, celui-ci arrive à obtenir l'enregistrement des caméras, qui semblent avoir été trafiquées car on y voit Nautile avec une mitraillette en train de tirer sur le bâtiment.

## PROUVER SON INNOCENCE

Le Consilium envoie une Sentinelle au Sanctuaire des jeunes mages, qui leur indique qu'ils ont 24h pour éclaircir la situation et venir se défendre contre les accusations qui leurs sont portés.

La Cabale possède plusieurs éléments pour leur défense :

- le penny enchanté
- le fait que les passants ont été manipulés par Psyché
- une relation apaisée avec les Égyptiens
- le fait d'avoir contacté directement le Consilium

Les jeunes mages continuent d'investiguer, sans trouver plus d'éléments.

## SUR LA ROUTE

Pendant qu'ils sont en route pour le Consilium, la Cabale est alertée par son système de sécurité.

Des intrus sont en train de s'introduire dans leur Sanctuaire, sûrement à la recherche de l'artefact...

## CONCLUSION

Que va-t-il arriver à Winston, qui est au Sanctuaire ?

Les personnages vont-ils défendre leur Sanctuaire ?

Quelles seront les réactions du Consilium ?

Que signifie les effets de l'artefact, qui s'intensifient autour de certaines personnes ?

## MÉTA : IDÉES D'ÉVOLUTION

- contact Mysterium
- contact Police (rang 2)
- Temps 2 : vérifier ce qu'il s'est passé "temporellement"
- Forces 3 : se rendre invisible
- Forces 4 : rendre quelqu'un invisible
- Psyché 4 : rendre quelqu'un incognito