

# Pi

Ce scénario met en scène une intrigue mathématique qui fera certainement changer le paradigme de vos parties.

**Ce que vous devez partager avec vos joueurs avant le scénario:** Pi est un nombre irrationnel; ce faisant il est non-périodique et non finie. C'est aussi un nombre transcendant: il n'est pas la racine d'un polynôme. Sa formulation courante est 3,14, toutefois dans des domaines réclamant plus de précision comme la physique, ou les mathématiques on admettra que l'expression de ce nombre soit: 3,141 592 654 .

Faite en sorte que vos joueurs comprennent très clairement chacune des propriétés de Pi, avant de faire jouer le scénario.

**Ce que vous devez vous rappeler:** ce scénario s'inscrit dans la grande tradition des scénarios de la guerre d'ascension ou l'enjeu est ni plus ni moins que le paradigme de réalité consensuel. Ce scénario mêle à la fois enquête mathématique, action, science-fiction, fantastique et ésotérisme, les ingrédients parfaits pour plusieurs séances de Mage l'Ascension. Il demandera toutefois un peu de travail pour être adapté à Mage l'Éveil, tous particulièrement lorsqu'il s'agira d'adapter la Technocratie.

# Table des matière

Introduction,	3
<b>Helen</b>	<b>5</b>
Rencontre imprévue	5
La planque	5
<b>SLOTH</b>	<b>8</b>
Manhattan MCZ	9
<b>Le Cathaginois</b>	<b>13</b>
Les joueurs refusent l'aide du Carthaginois	15
Les joueurs acceptent l'aide du Cartaginois	16
Bibliographie (fictive)	17

# Introduction

Helen Foster est une jeune mathématicienne de génie qui est sur le point de s'éveiller, de même qu'elle risque au travers de ses recherches de changer la face du monde à un niveau tel que la science tel que nous la connaissons, ou les croyances ésotériques pourraient se transcender. Helen a eut une idée pour définir une périodicité au nombre Pi en considérant la séquence de décimal de Pi comme une série aléatoire paramétrable.

Elle tente de prouver que sa séquence aléatoire, peu générer les décimales de pi sur commande à chaque tirage. *(Autant le dire tous de suite cette approche d'une périodicité de Pi est au mieux de la science-fiction ou du fantastique selon votre approche paradigmatique).*

Ses travaux ne lui ont pas encore attiré l'attention de la technocratie ou même des traditions pour la simple raison qu'elle n'a parlée à personne de ses recherches. Plutôt perfectionniste, Helen attend de pouvoir démontrer qu'au moins son induction est vérifiable.

En employant un espace *Martel de St-Armand* - Heller - Zhu (Mathématicien fictif) pour répondre à un devoir de mathématique appliqué, elle s'est rendu compte qu'il était possible de définir une périodicité à Pi.

Si *Martel de St-Armand* et Zhu sont bien connus des traditions pour leur approche peu conventionnelle des nombres irrationnels, Heller et *Martel de St-Armand* sont admis dans les exercices proposés aux futurs agents extraordinaires de la Technocratie.

Étudiante dans une petite faculté Helen n'aurait jamais pu accéder à des publications de ces mathématiciens. Hors quelqu'un s'est chargé de jouer la Lame du Fou auprès d'elle, et elle attend un retour sur investissement plus que rentable.

Propriétaire de manuscrits et d'édition originale comprenant les travaux des trois mathématiciens étudiés par Helen, **Gedeon Vain** entend bien triompher des traditions et de la technocratie, en ramenant l'âge mythique avec perte et fracas, en s'assurant que Pi devienne un nombre périodique.

Au surplus le fait qu'Helen soit membre de l'Arcanum n'aide en rien.

Par ailleurs, il est important de retenir que ce que beaucoup ignorent c'est la durée et la réalité de l'âge mythique, même le marauder Gedeon Vain sait en réalité peu de chose sur le monde qu'il veut voir recréé. Et pour cause! L'ordre de raison, puis plus tard la technocratie ont réécrit l'histoire afin qu'il ne reste aucune trace de l'âge mythique comme d'une magie réelle et fonctionnelle.

Même l'ordre d'Hermès a conservé à grand peine le souvenir de cette époque volontairement oubliée de l'histoire. Les siècles d'affrontement interfactieux qui ont jalonné la guerre d'ascension ont réussi à rendre l'âge mythique aussi mystérieux qu'une vague chimère. Un retour à cette période effacée de l'histoire est impossible. Même les traditions conviennent du fait que l'âge mythique ne peut être restauré dans son intégralité, seul un marauder peut vouloir un retour immédiat à l'âge mythique.

Tous commence quand les joueurs une entendent parler d'Helen. Si vous avez joué la campagne de Nowhere city, que vos joueurs ont survécu à la campagne en réussissant à sauver Concordia, faite de l'université de Nowhere city le cadre de départ de ce scénario.

Helen ayant trouvé un moyen d'exprimer une périodicité à Pi, elle souhaite confronter ses idées avec la communauté des mathématiciens en commençant par ses professeurs. Ceux-ci surpris et subjugués par le génie qui se dégage de ses travaux lui recommandent de partager ses travaux via Darxyv le site d'échange d'information mathématique.

Pour la technocratie l'âge mythique n'a jamais existé et pour cause, elle a purgé ses propres archives de tout ce qui est lié à cette époque lors de sa création au début du 20<sup>ème</sup> siècle. En dehors de quelques membres hauts places d'aucun ignorent que l'histoire humaine est bien plus étendue qu'on le pense.

Avec la découverte d'une périodicité à pi c'est le paradigme consensuel qui se joue.

# Helen

Un étudiant passionné par le sujet d'étude d'Helen présent à l'université de Nowhere City, ou d'une autre université selon votre campagne met les joueurs au courant de l'existence d'un article sur la périodicité de Pi qui sort de l'ordinaire.

A l'énoncé de l'abstrait de l'article, les joueurs comprennent que son auteur est manifestement sur le point de s'éveiller.

Autant le thème de l'article que son auteur ont l'attention de vos joueurs, car les bénéfices ou les soucis liés à la découverte d'une périodicité à Pi sont trop important pour être ignorés, ce qu'ils ignorent alors c'est l'appartenance d'Helen à l'Arcanum.

Helen habite un petit appartement dans la ville de votre campagne, elle oscille entre ses études et un travail chez un commerçant local. Helen est considérée par son entourage comme plutôt studieuse et discrète autant qu'appréciée dans son travail. La jeune étudiante travail beaucoup ces temps-ci à réunir les moyens d'entamer un voyage jusqu'en Europe afin de pouvoir consulter les travaux de Martel de St-Armand dont apparemment il ne reste qu'un exemplaire original recensé de ses travaux.

## Rencontre imprévue

Lorsque vos joueurs arrivent chez Helen celle-ci suis deux mystérieux hommes en noire en direction d'une Lincoln noire. Au joueurs de choisir l'attitude qui convint le mieux pour aborder cette situation:

**La confrontation:** Nul doute que vos joueurs auront le dessus sur les deux hommes en noirs, toutefois les conséquence de cette attaque leur vaudront le soudain intérêt de la technocratie, qui n'hésitera pas à employer les moyens les plus approprié pour retrouver et Helen et les joueurs.

**La filature:** Vos joueurs savent que la confrontation directe avec des hommes en noirs peut se solder par de terrible conséquence, notamment s'ils ont un téléphone sur eux. Ils décident de Ofiler les hommes en noirs, ce ne sera pas facile mais tous à fait envisageable. Bien que des hommes en noirs en opération soit aux aguets, il ne sont pas infaillible. Un filature se jouant comme suit : astuce + conduite + Manœuvrabilité du véhicule (poursuivant), contre Astuce + Calme + équipement (cible), devrait vous permettre de savoir si vos joueurs ont réussi à suivre les homme en noire.

**L'enquête mystique:** Vos joueurs souhaitent pister les hommes en noire ou Helen par magye, voir enquêter sur ce qu'il s'est produit avant leur arrivée dans l'appartement d'Helen, c'est une très bonne idée. Helen a accepté de suivre les hommes en noirs qui ont brandit devant elle des badges conformes de la NSA.

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

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

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

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

**Atout :** Eidolon (avatar) 3, Merveille 2, taekwondo 3.

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

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

### **Avantages**

(Sagesse 5)

Sphère: Correspondance 3, Psyché 3,

Illumination \ Gnose : 3

Quintessence \ Mana : 3

Paradoxe: 0

Effet préféré: Attaque mental (vous endort).

## La planque

Les deux hommes en noirs qui accompagnent Helen ont réservé une chambre dans un motel, d'où ils comptent interroger en douceur Helen. Tous au long de l'interrogatoire ils utilisent une caméra à scan rétinien pour connaître le ressenti d'Helen, leur question ont pour but de vérifier si Helen entretient des relations avec les traditions.

Au fur et à mesure qu'ils interrogent Helen, ceux-ci se rassurent croyant lié à aucune faction de déviante.

Si vos joueurs souhaitent intervenir c'est attendant le moment où les deux agents de la technocratie sont le plus rassuré qu'ils y parviendront, car ceux-ci se montreront moins aux aguets.

Il est important que dans cette scène vous jouiez sur la peur de l'inconnu, la technocratie reste un adversaire incompréhensible dont les motivations transcendantes et les actes sont difficilement reliés. Vos joueurs ont toute latitude pour récupérer Helen, toutefois plus les moyens qu'ils engageront seront normaux, comprenez le moins magique possible, plus ils auront de chance d'être assimilés à des dormeurs par la technocratie ce qui pourrait leur être utile par la suite.

Si vous devez décrire le motel décrivez-le comme discret éloigné d'au moins un kilomètre de toute habitation. Il a l'avantage d'être peu fréquenté ce qui n'aura pas échappé aux agents du NWO ou au joueur. Le motel est un bâtiment rectangulaire comprenant deux niveaux, pour 48 chambres (24 par niveau / étage). Il est gardé par un gardien qui ne pose aucune question sur les activités qui surviennent au motel tant que les clients ne détruisent pas le mobilier ou l'immobilier du lieu.

Il y a toujours au moins une dizaine de chambres occupées par toute sorte de personnes avec toute sorte de motivations, pouvant devenir témoins des effets de magie vulgaire violents.

Dépendant de la manière avec laquelle les joueurs entreront en contact avec Helen celle-ci les craindra, s'en méfiera ou leur fera confiance. Il est important que vous gardiez à l'esprit que pour elle, les deux hommes en noir qui l'accompagnaient étaient des agents de la NSA. Ses recherches ayant du potentiel aux yeux des USA, elle trouve normal que deux agents de la NSA souhaitent la conduire en Virginie, afin qu'elle puisse les informer de la nature de ses travaux. En tant que membre de l'Arcanum elle croit savoir ce qu'elle doit garder secret et ce qu'elle peut divulguer aux autorités pour ne pas apparaître comme réfractaire à toute coopération.

Une fois que vos joueurs parviennent à gagner la confiance d'Helen, s'ils y parviennent, notez qu'Helen est naïve ce qui devrait les aider, ils apprendront que le seul exemplaire original des travaux de Zhu T'ien Tcha en dehors de Chine est conservé par la **New York Historical Society**.

Cette œuvre est un cadeau personnel offert par l'impératrice Douaïrièrè Manchou à la fin du 19<sup>ème</sup> siècle à l'ambassadeur William Taylor des États-Unis, pour améliorer sa connaissance de la culture chinoise qu'il brûlait d'approfondir. Ce dernier fit don de sa collection privée de documents à la société historique de New York peu de temps avant sa mort.

## Sophie Lana Oriana Thyresis Hasting (Aka. S.L.O.T.H)

Autant le dire de suite, si la société historique de New-York est ouverte, il n'est pas aisé d'obtenir le droit de consulté le manuscrit de Zhu T'ien Tcha.

**Deux raison s'oppose à une consultation**, la première est une question purement technique le manuscrit est très ancien, sa consultation ne peut se faire qu'avec le concours d'un spécialiste de l'entretien des manuscrits historiques afin d'éviter qu'il se détériore, la seconde provient de ce que cette charmante société est liée à la Tour d'Ivoire une méthodologie du NWO.

Bien que les joueurs ignorent que la tour d'ivoire est présente si près de Central Park est une chose, toutefois les systèmes de sécurité à la pointe de la technologie et le personnel de sécurité surentraîne de l'ancienne institution pourrait dissuader les joueurs d'agir en force. Non pas qu'il n'aurait pas le dessus sur tout cette sécurité électronique, mais les conséquences accompagnant la pénétration d'un tel bâtiment à l'aide de la magie conduiront rapidement la technocratie à rechercher les joueurs.

**Faite leur rencontrer Sophie Lana Oriane Thyresis Hasting par hasard** au moment où ces derniers comprennent qu'investir la société historique de New York par la force ou la ruse est voué à l'échec à terme.

Sophie / SLOTH est une vraie fée un peu particulière qui dispose de plusieurs univers de poche (royaume arcadiens) dont elle est l'immortel créatrice. Dans ces univers elle est comparable à une déesse. La Fée proposera au joueurs son aide en leur promettant de les conduire discrètement au manuscrit qu'il cherche, mieux elle leur dira savoir où se trouve une version restaurée qui ne demande qu'à être consultée.

Sophie / SLOTH dit la vérité lorsqu'elle se prétend capable de conduire les pjs et leur protégée à une version du livre en parfait état. C'est d'ailleurs une version non corrigée par les serviteurs de la tour d'ivoire, rien que pour cette raison le livre est intéressant à récupérer. Ce que Sophie ne dit pas, c'est que le livre est contenu dans un des royaumes qu'elle contrôle...

Sophie / SLOTH ne cachera pas au joueur qu'elle est une fée si elle pense que cela peut lui être utile pour convaincre les pjs d'accepter qu'elle les transporte au livre.

SLOTH est une fée qui aime les créatures non féeriques et apprécie les étudier, celles qu'elle préfère le plus étudier sont les mages, attirer de nouveaux jouets dans son univers de poche / royaume féérique est l'activité qu'elle aime le plus.

Si les joueurs acceptent de suivre le plan de Sophie / SLOTH, ils se retrouvent plongés dans le sommeil avant de s'éveiller dans près d'un Central Park calciné par un feu ancien. Les immeubles de la ville sont par endroit effondrés et de la cendre recouvre le sol. Des impacts de tirs d'armes militaires anciens semblent indiquer que ce Manhattan cauchemardesque a souffert d'une bataille employant des armes modernes.

## Manhattan Contingence Zone – MCZ

Vous trouverez une description du Borough caché par le dôme chimérique derrière lequel se dresse l'inconnu dans l'aide de jeu: Reborn York 2014 à cette adresse:

[http://www.scenariortheque.org/Document/info\\_doc.php?id\\_doc=7692](http://www.scenariortheque.org/Document/info_doc.php?id_doc=7692)

Le dôme chimérique cache l'extérieure de la ville à ceux qui sont dans la MCZ, le monde extérieur à l'air flou, et les sons qui parviennent de la ville silhouète semblent aussi lointin que le bruissement des vagues au sommet d'une montagne cotière.

Le Burrough aurait du être peuplée mais quelque chose de sinistre à eut lieu ici de sorte que plus personne ne semble en vie.

La ville semble plongé dans une léthargie calcifiée.

Léthargie que seul Gedeon Vain brisera lors qu'après quelques instants d'errance dans un lieu fuit par la vie, vos joueurs décideront qu'il sera temps de rencontrer une quelconque forme d'animation.

Gedeon ayant besoin des joueurs pour parvenir a ses fins fera tous son possible pour gagner la confiance des joueurs quitte à renier pour un temps ses conceptions folles concernant le retour à l'âge mythique.

Gedeon est venu par ses propres moyens dans la MCZ, il connait un moyen de la quitter et de retourner dans la réalité consensuel. Bien entendu moyen n'est pas simple à mettre en oeuvre.

Si Gedeon connait une methode simple pour quitter la MCZ à l'aide d'un portail, quitter le royaume de poche de SLOTH est une autre affaire, de surcroit lorsque vos joueurs sont censés récupérer un vieux livre de mathematique dans l'appartement de SLOTH...

Ainsi avant de quitter la MCZ les joueurs doivent se risquer dans le havre le moins engageant de la zone. L'appartement de SLOTH est gardé part quelques-unes des plus dangeureuses créatures qu'un mage puisse vouloir rencontrer. Tapis au au coeur de Manhattan, pl'appartement de SLOTH a ceci de particulier qu'il vous fait entendre le mouvement mécanique des rouages d'une montre, d'un chronomètre, d'un horloge. Ces cliquetis interminables vous invite à reconsidérer toute idée de s'approcher de son logis, qui serait assez fou pour visiter le repair d'une Fée dans son royaume de poche, peu braver l'avertissement sonore.

L'appartement de SLOTH est protégé par 4 gardien que Gedeon ne manquera pas d'informer les joueurs. Ils sont vicieux redoutable et ne connaisse qu'une motivation: S'assurer que personne n'entre dans l'appartement.



---

## Métamorphéus

---

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

Armure 1\0, Défense 3 Initiative 6, Taille 5, Vitesse 12,  
Santé : 8, Volonté : 5

**Compétence** : investigation ●●●, Sport ●●●, Bagarre ●●●, Intimidation●●●●, Persuasion ●●, Mêlée ●●●●.

**Atout** : Esquive main nue (●), Esquive arme blanche (●), Harvest ●●●●

**Équipement** :

**Pactes** : *Allégeance envers Sloth \ Paraisse (Vrai Fée du mouvement mécanique)*

### Avantages

Contrat:

Dream ●●●●●

(Pathfinder) ●, (Forcing Dream) ●● (Bastion) ●●●, (Contrôle feu) ●●●,

Mirror ●●●

(Riddle-Kith) ●, Skinmask ●●.

Glamour 20 / 7

Wyrd ●●●●● ●●

Une fois débarrassé des quatre gardiens les joueurs peuvent accéder à un coffre qui s'ouvre dès qu'une personne capable de réciter Pi jusqu'à la 27<sup>ème</sup> décimale. Sur le coffre est inscrit: **Récite Pi jusqu'à la 27<sup>ème</sup> décimal et tu gagnera le prix.**

Si les joueurs sont accompagné par Helen, ce sera une jeux d'enfant pour elle de réciter Pi jusqu'à la 27<sup>ème</sup> décimale, sinon, il pourront effectuer un jet d'**Intelligence + Science (mathématique)** pour réciter convenablement Pi jusqu'à la 27<sup>ème</sup> décimale.

Une fois le coffre ouvert, ils obtiennent le livre: **Dialogue sur les principes de convection ostensible de Zhu T'ien Tcha (Annoté et traduit par feu l'ambassadeur Taylor).** Le livre dont les joueurs ont pris possession provient du monde des rêve, dont il a été tiré pour satisfaire quelque ambitieux projet d'une fée au motivation des moins accessibles.

---

## Dialogue sur les principes de convection ostensible de Zhu T'ien Tcha

Token •

---

Action: Reflex

Mien: Le livre permet une fois activé à tous lecteur de comprendre les annotation de Taylor dans sa langue natale et de saisir un des traité les plus complexe qui soit dans la langue du Zhou.

Contre-coup: Le lecteur ne peu plus lire pendant quelques heures.

Activation: Jet de Wyrd pour un Changelin, pour un mage jet de Prime •, Esprit • (Mage l'éveil: Prime • Esprit ••).

Une fois le livre entre les mains des joueurs **Gedeon Vain** proposera d'aller rencontrer le Carthaginois, selon lui le **Cartaginois** non seulement peut renseigner sur le livre, mais est le seul à savoir comment quitter l'univers de poche de SLOTH.

Pour ce faire encore faut-il éviter les patrouille du Ghost Hound Unit, comme la détection des serviteur de SLOTH et tous autre ennemis possible de Reborn York.

Pour ce qui est du Ghost Hound Unit et de son fonctionnement reportez-vous à sa description dans le document Reborn York. Grâce à ses pouvoir de correspondance Gedeon peut transporter les joueurs au dehors du dome chimérique qui cache la MCZ.

## Le Carthaginois

**Ce que vous gardez pour vous:** Le Carthaginois est immortelle et c'est un très vieux changelin prisonnier du Royaume de SLOTH, qui a des objectifs et des attentes peu commune.

Sa captivité à commencé à l'époque où Didon acquis pour son peuple des terres en Afrique du Nord à l'aide d'une peau de bête. Le Carthaginois est plus vieux que le traité que possède les joueurs. Il est le seul à savoir que nombres de dormeurs, d'éveillé et d'autre créature sont captif dans leur rêve du royaume de SLOTH, et ceux en dehors de toute conception de temps. Certain rêveur peuvent vivre une vie de captivité dans leur rêve et être habitant pendant cette période qui ne dure que le temps d'un sommeil de l'univers marginal de SLOTH.

Le Carthaginois est au courant qu'en dehors de quelques privilégié ou malheureux (les changelins), les habitants du royaume sont des rêveur captif d'une nuit dont il ne se rappelleront probablement rien. Les changelin eux sont présent physiquement dans ce royaume, et à leur grand étonnement les joueurs également sans pour autant avoir subit les désagrément inhérent à un tel voyage.

Pour le Carthaginois et sa petite court d'habitué du rêve, les joueurs et Gedeon sont la curiosité du moment. Lorsque vous jouez ce personnage qu'est le Carthaginois ayez ces pensée en tête. Vous cherché à consolider votre avantage sur les joueurs tous en profitant de leur connaissance, et de tous ce qu'ils pourraient vous permettre de découvrir sur SLOTH.

Le Carthaginois tien un club à la périphérie de "Rotten Island" près du Brooklyn Brige. Long Island est devenu à Reborn York un cloaque où pullule les syndicats du crime. Parce qu'elle sont trop occupées par la MCZ ou la reconstruction de la ville, les autorité on délaissé Long Island, que des compagnie privée de sécurité se sont efforcée de maintenir à Flots pour ce qui est des zones corporatives uniquement.

**Ce que vous les joueurs découvrent:** On trouve le Carthaginois à **Didon's Club**, une boîte huppée que les riches et moins riche en mal d'aventure fréquentent. Dans ce lieu où les syndicats du crimes n'ont n'a pas encore étendu leur main, l'on trouve de tous mais surtout des choses, des personnes ou des expériences particulières.

D'allure grassouillet prisant les vêtements amples et fins, le Carthaginois pourrait par sa bonhomie apparente passer pour une sorte d'oracle moderne, mais l'image s'arrête là. C'est un homme d'affaire qui a pour commerce le passage entre le Royaume de SLOTH et la réalité consensuelle.

Si le Carthaginois ne cache pas son intérêt pour les joueurs qui sortent du lot habituelle de rencontre qu'il se doit d'accueillir dans son établissement. Ce dernier ne fait aucun mystère du fait qu'il attend des joueurs plus que des demandes polies pour les aider.

Le Carthaginois n'a aucune raison de les aider à quitter le royaume de SLOTH, ou à les aider de quelque manière que ce soit.

Le Carthaginois acceptera d'aider les joueurs s'ils leur laissent en dépôt leur allié Gedeon. Il sera intraitable assurant au joueurs qu'il ne fera aucun mal à Gedeon, mieux il pourra même l'aider. Gedeon refusera de servir de consigne d'échange pour les joueurs. Toutefois faites bien comprendre au joueurs, les enjeux qui tournent autour de la découverte d'un Pi rationnel, rappelez-leur qu'au besoin ils peuvent toujours revenir sauver Gedeon, Il est important que vos joueurs comprennent que le Carthaginois sera intraitable.

## Les joueurs refusent l'aide du Carthaginois

Il se trouvera toujours des joueurs avec le cœur sur la main pour tenter l'impossible (sauver leur adversaire). Il est possible que vos joueurs aient l'idée d'employer un effet de Psyché ●●● Esprit ●●●●, pour quitter le monde des rêves. D'autre plus conscient de la réalité de l'univers de poche de SLOTH préféreront employé un effet Esprit ●●●●●, Correspondance ●●●● pour littéralement changer d'univers.

Si vos joueurs ont un plan, une autre idée original pour quitter le royaume de SLOTH n'ayez pas peur de les suivre. Assurez vous de leur dire quoi qu'il fassent que Gedeon sécurisent le livre et Helen pendant qu'ils s'occupent de l'aider à quitter l'Univers de poche de SLOTH.

Vos joueurs tomberont de très haut quand il constateront que leur plan à marché, mais que Gedeon en a profité pour fuir avec Helen et les livres qu'il était supposé protéger. Si vos joueurs refusent à Gedeon de transporter le livre, ce dernier s'enfuira avec Helen.

Assurez-vous que cette trahison puisse servir de motivation à de futur scénario tous en félicitant vos joueurs pour leur attitude chevaleresque.

Terminé le scénario sur cette défaite tous en annonçant au joueurs que l'article d'Helen est en leur possession. Expliquez leur que sans ses documents de travail et une copie de son article Helen en aura pour des semaines à terminer ses travaux. De plus elle n'est pas la seul mathématicienne capable de compléter la démonstration d'un modèle de calcul de Pi qui soit rationnel, ceci afin que vos joueurs considèrent avoir obtenu une victoire marginale avant d'entamer le prochain scénario: **Sulina's Symposium**.

## Les joueurs acceptent l'aide du Carthaginois

Il n'est jamais aisé d'abandonner quelqu'un, quand bien cette personne vous a sauvé, ou a fait mine de le faire.

Pourtant c'est ce que demande le Carthaginois, qui cache aux joueurs le fait que Gedeon non seulement peut venir dans le royaume de Sloth à loisir, mais est un adversaire des joueurs.

Ce royaume a ses lois et fonctionnement propre qu'il n'est pas aisé de comprendre.

Gedeon proposera à vos joueurs de le suivre dans l'arrière salle une fois qu'il aura obtenu la parole des joueurs de lui abandonner Gedeon. Il demandera aux joueurs comme à Helen de s'étendre sur des tapis préparés à leur besoin, puis les conduira à se calmer pour se reposer car franchir la barrière qui sépare les univers se fait par le rêve selon le Carthaginois.

Les joueurs tomberont de fatigue et seront réveillés par un cri d'horreurs, lorsqu'ils se réveilleront ils seront toujours dans le club du Carthaginois, ce dernier étendu mort à leur côté, alors que des sirènes de police se font entendre. Ce n'est qu'une fois en dehors de Didon's Club que vos joueurs remarqueront qu'ils sont à New York et non Reborn-York, qu'Helen et le livre qu'ils sont allés chercher dans le royaume de SLOTH ont disparu.

Ils devront fuir avec le sentiment d'avoir échoué, rappelez leur qu'ils ont obtenu une victoire marginale car l'article d'Helen est leur possession. Expliquez leur que sans ses documents de travail et une copie de son article Helen en aura pour des semaines à terminer ses travaux. De plus elle n'est pas la seule mathématicienne capable de compléter la démonstration d'un modèle de calcul de Pi qui soit rationnel, donnez-leur rendez-vous pour le prochain scénario:

**Sulina's Symposium.**

# Bibliographie (fictive)

*Édouard-Ambroise Martel de St-Armand, Projection topologique des espaces infini limité, 1890,*

*Zhu T'ien Tcha, Dialogue sur les principes de convection ostensible 6<sup>ème</sup> siècle avant J-C,*

*Adrian Heller, Théorie des champs unifiés aléatoires, 1968*