

Helen Foster

--{Vous avez un message}--

Mon nom est Hellen Foster, je crois avoir découverte quelque chose d'important lorsque j'ai trouvée une rationalité à Pi.

J'ignore où je me trouve, ou ce qu'il va advenir, ou encore pourquoi je suis suivie, toutefois je suis certaine que si vous recevez ce message, alors il n'est pas trop tard pour que les choses rentent dans l'ordre.

(Les joueurs commence leur partie avec ce message sur leur smartphone)

Introduction

Ce scénario complète la trilogie des scénarii concernant Pi, qu'importe la fin du second scénario qui aura vu le paradigme des mathématiques malmené. Dans ce scénario il est question de mettre un terme à la menace présentée par Gedeon Vain et ses conceptions dangereuses sur le retour à l'âge mythique.

Gedeon est comme la vraie Helen Foster présent en Corée pour partager ses conclusions sur les travaux du symposium avec la planète au travers d'Internet.

Il compte partager ses données en employant une satellite de communication de sorte que toute personne disposant d'un accès au réseau puisse lire les données concernant Pi rationnel.

Bien qu'il soit dérangé Gedeon poursuit un but difficile à saisir: Il a compris que la découverte de Pi rationnel permettait à celles et ceux qui comprendrait les principes sous-jacents à la démonstration d'un Pi rationnel les conduirait à la découverte de la dixième sphère.

Avec elle et par elle il compte ramener le monde à l'âge mythique. Si Gedeon a échoué à partager sa connaissance d'un Pi rationnel avec la communauté des mathématiciens, il se résous à un projet plus ambitieux: Diffuser les travaux d'Helen Foster dans leur intégralité. Pour ce faire il peut toujours compter sur les ressources de Draft Synergy dont le propriétaire et CEO se suicide depuis la Dream Tower de Séoul en construction diffusé sur Youtube Dailymotion et bien d'autres réseaux de diffusion internet, repris également par les média classique dans un accès de démence, laissant pour seul héritier son nouvelle allié Gedeon.

Ajouté la réapparition de la vraie Helen Foster et d'un mystérieux maître du temps qui ne cesse de diffuser le future des événements à survenir à Séoul en cette fin d'automne 2013, ou encore l'implication des plus prometteur étudiant (disciples) de l'université d'Ashcroft et le mythique concert de la star asiatique **Elvis Rockabyly**, vous obtenez une conclusions suffisamment Rock'n Roll et allumée pour donner du rêve et des souvenir grandioses à vos joueurs.

Table of content

| | |
|------------------------------------|-----------|
| Introduction | 2 |
| The Dream Tower incidendant | 4 |
| Séoul un jour... | 5 |
| Bocamba – 8 | 5 |
| 보현봉 Le Pique Bohyun | 6 |
| Rork | 7 |
| Custody | 12 |
| Indication précisuse | 13 |
| Séoul Toujours... | 14 |

The Dream Tower incident

La Dream Tower est un gratte-ciel en construction au cœur du Dream Hub, un quartier où stationnaient par le passé les troupes militaires américaines. À leur départ un impressionnant projet urbanistique a été mis en place.

Pinacle de superlatif, la Dream Tower est l'affirmation en toute démesure du succès du rêve voulu par la technocratie. Financée par le syndicat, conçue par les agents d'Itération-X, surveillée par les systèmes de détection et les agents de sécurité manipulés par le NWO, la Dream Tower est le site Feng Shui de la technocratie.

Une ancre technomancienne profonde dans un monde menacé par la déviance paradigmatique.

Il n'échappera à personne que sa mise en service en 2016 a pour but de protéger la terre contre les apocalypses voulus par nombres de déviants paradigmatique.

La tour est reliée à plus de nodes qu'un mage n'aurait aimé pouvoir disposer, sans compter des millions de dormeurs qui appellent de leur vœux sa construction, inutile de dire que la partie de GO que joue Gedeon a pris une tournure céleste à Séoul.

Tous commence avec un événement mineur qui remplit parfaitement les desseins d'un Fuseki (début de partie) divin, le suicide quasi ritualisé d'un homme d'affaire occidentale depuis le sommet de la Dream Tower.

Assurez-vous que vos joueurs comprennent en lisant, regardant les faits-divers que ce suicide n'a rien de banal et qu'il est relié d'une certaine manière à leurs affaires.

Pour ce faire présentez **Brian Westhouse, le CEO de Draft Synergy** comme celui qui a financé en grande partie le Symposium de Sulina, ensuite expliquez leur que sa mort au sommet de la tour n'a rien d'un hasard.

Si vos joueurs cherchent à se renseigner sur Draft Synergy, expliquez leur qu'il s'agit d'une compagnie spécialisée dans l'application de travaux mathématiques au domaine des sciences appliquées. Faites leur savoir qu'après le Fiasco de Sulina qui a envoyé plus d'un participant en consultation, la compagnie a opéré plusieurs investissements à travers le monde. Elle prépare une grosse opération mais tout le monde ignore ce que vont donner ces investissements.

Une fois que vos joueurs auront investigué le prédigère de Draft Synergy faites intervenir **Evan Farnsworth et ses amis**, qui auront une vidéo des plus intéressantes postée sur le ou les réseaux de diffusion internet:

Cela montre un jeune femme qui semble sortir d'un sorte de portail lumineux dans une station de métro sous le Dream Hub, proche du site de construction de la Dream Tower. La vidéo semble être une vidéo de sécurité, dont l'heure indique que l'apparition a eu lieu au moment du décès filmé par les télévisions sud-coréennes de Brian Westhouse.

La jeune femme ressemble à s'y méprendre à **Helen Foster**, les commentaires sur la vidéo émettent l'idée qu'un film fantastique surfant sur l'actualité macabre récente est sur le point de sortir.

La vidéo est postée par le pseudonyme **Rork**.

Si vos joueurs ne font pas leur valise pour Séoul afin de visiter la station Bocamba-8 du Dream Hub, dans les minutes qui suivent vos descriptions médiatiques, jouez le scénario avec le jeu Feng Shui (^^).

Séoul un jour...

Allez en Corée du Sud n'est pas difficile pour autant que vous y alliez pour faire du tourisme, car la 3^{ème} plus grande agglomération urbaine de la planète après Mexico et Tokyo, en plus de comporter un des plus importants Centres d'affaires de la planète elle est le creuset d'arcanes pourtant très accueillantes qui surprennent toujours les être non-ordinaire peut avertie.

Lorsque vos joueurs hébété par la frénétique capital de Corée sud débarquent, faites leur remarquer les pubs pour le méga concert donné par le King d'Asie, **Elvis Rockabilly**. Impossible de manquer le show qui sera le premier diffusé en réalité augmentée sur le net et le turf de Séoul par Run Com une compagnie de production Norvégien-Coréenne.

Du douanier au taxi, ou à l'agent de trafic ou encore la préposée aux informations touristiques, tous le monde est allumé pressé et joyeux de vivre un moment unique dans l'histoire humaine. Enchaînez vos descriptions d'articles dans plus de 187 langues différentes sur le concert du siècle et la personnalité mythique du King d'Asie qui en rappelle un autre. N'oubliez pas d'indiquer que ce que la planète compte de Rockabilly sera là.
(Vous avez dit: Le syndicat est derrière cet événement? Pourquoi ne serait-ce pas également les adeptes du virtuel et le culte de l'extase)?

Le concert est un événement qui semble s'inscrire dans l'inconscient collectif local qui modifie le comportement et l'attitude des dormeurs qui sont au mieux excités, électrisés par le concert à venir, tous publics ou tranche d'âge confondus.

Bocamba – 8

La station est toute neuve, on peut y trouver des pubs pour la sortie du prochain jeu de Ragnar Tørnquist, des pubs pour le concert d'Elvis Rockabilly, des distributeurs de boissons Bingo, des ouvriers harassés par de longues journées dévolues à la construction du Dream Hub attendant leur rame, sans oublier les curieux venus vérifier si oui ou non la vidéo de Rork est un canular ou autre chose et **une cabine téléphonique**.

Il n'y a plus de trace magique de quelque sorte que ce soit (Les Dragons de Métal / la technocratie, ont fait le ménage), il n'y a d'ailleurs rien de spécial d'autre à voir. Une fois que vos joueurs auront fouillé la station et que la foule qui se trouve sera partie, un mannequin portant un tailleur gris, très chic, approprié aux situations sociales approchera les joueurs pour leur parler.

Se présentant comme **l'agent Kim de la sécurité intérieure de Corée du Sud**. Que les joueurs la croient ou non, qu'il devinent ou non qu'il ont affaire à un membre de la technocratie, elle expliquera aux joueurs que ses supérieurs leur font une faveur rare: Partir sans délais de Séoul et éviter les ennuis, ou faire face au moment venu aux conséquences de leurs actes. Puis avec l'assurance froide d'une personne entraînée à affronter les pires situations elle les quittera.

Une fois l'agent Kim parti, ce qui semble être la chose la moins normale présente à Bocamba-8: une cabine téléphonique sonnera.

Une fois le téléphone décroché, une personne se présentant comme **Rork** invitera les joueurs à visiter 보현봉 **Le Pique Bohyun**, elle précisera que l'agent Kim et ses collègues s'y rendent par la voie des airs pour tenter de cueillir Gedeon Vain et ses alliés. Selon Rork il est impératif que les joueurs devance Kim, qui se rend sur place par la voie des airs avec un groupe tactique.

보현봉 **Le Pique Bohyun**

Cet montagne présente au nord de Séoul est un lieu touristique assez fréquenté ou l'air est vivifiant. Beaucoup d'habitants de la ville qu'il surplombe y vont en promenade pour se revivifier.

Caché au milieu de ce cadre paisible, un campement de télémétrie aide les alliés de Gedeon à prendre des mesures télémétriques tant spatiales que terrestres.

Mercenaires engagés par Gedeon

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

Armure III, Défense 2 Initiative 5, Taille 5, Vitesse 11,
Santé: 8, Volonté: 6

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

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

Si les joueurs sont assez rapides: pour intercepter les mercenaires engagées par Gedeon il pourront trouver le matériel de télémétrie et déterminer au moins quel est la zone observée au sol: **Dream Hub**.

Il trouveront également des documents sur un homme à la chevelure blanche (Rork) ainsi que des directives le concernant. Les directives concernant Rork visent à sa capture dans le temple **Jogyesa / 조계사** au cœur du Séoul historique. Il y a aussi des documents radiophoniques concernant Helen Foster et un message enregistré:

*Mon nom est Hellen Foster, je crois avoir découverte quelque chose d'important lorsque j'ai trouvée une rationalité à Pi.
J'ignore où je me trouve, ou ce qu'il va advenir, ou encore pourquoi je suis suivie, toutefois je suis certaine que si vous recevez ce message, alors il n'est pas trop tard pour que les choses rentent dans l'ordre.*

Gardez-le pour vous: Le camp d'observation sur 보현봉 le Pique Bohyun sert de poste de télémétrie pour une diversion à grande échelle de Gedeon qui intervient lorsque les joueurs quittent le camp.

Si les joueurs sont trop lents: Le camp est attaqué par les agents du NWO et est rapidement capturé. Le souci provient de ce que tous les documents et indices pouvant orienter les pjs sont ou seront en possession de la technocratie. Cela pourrait radicalement changer la progression des joueurs.

Inutile de dire que la technocratie se mettra à rechercher Rork autant qu'Helen. Le meilleur moyen pour les joueurs de rencontrer Rork consistera dans ce cas à suivre d'une façon ou d'une autre l'agent Kim dans ses déplacements en espérant qu'elle les conduise à Rork ou Helen, voir aux deux.

Rork

Quelque soit la situation après que les joueurs se soit rendu au 보현봉 pique Bohyun, une série de missile de croisière (non armée, mais cela tous le monde l'ignore) arrive en provenance du Nord. Alors que les missiles foncent droit sur le Dream Hub et sont abattu en vol juste avant d'atteindre leurs objectif par un phénomène énergétique.

Un fois la description de la destruction des missiles passée, annoncez à vos joueurs qu'il reçoivent un message de la part de leurs étudiants qui les invitent à regarder des vidéo posté par différents témoins sur le site de diffusion de vote choix.

Sur les vidéos, l'on voit un homme à la chevelure blanche agiter les bras et faire sortir de son corps des effluves d'énergie qui vont à la rencontre des missiles et les détruisent. L'image fait le tour des réseau de diffusion internet dans les minutes qui suivent. Rork est l'individu qui a lancé l'effet magique "spectaculaire" qui a détruit les missiles, toutefois le nombre de témoins incroyablement élevé qui ont assisté incrédule à son effet du à internet l'on brutalement blessé au travers du paradoxe qu'il a gagné.

Une course contre la montre s'engage sans que les joueurs en aient conscience pour retrouver Rork. Elle oppose les joueurs autant à l'agent Kim et ses collègues, qu'au hommes de main de Gedeon Vain.

Il est important qu'au yeux des joueurs Rork apparaisse comme celui qui peut lever le voile de mystère qui entour les projets de Gedeon.

Cependant gardez à l'esprit qu'autant l'attaque des missiles sur Séoul, autant que la recherche de Rork sont des diversions savamment orchestrées par Gedeon, ce dont Rork ne doute à aucun moment.

Pour retrouver Rork il faut se rendre dans le lieu ou ce dernier à lancé son effet: le carrefour surplombant la station Bocamba-8. Au sol se trouve dessiné à la craie blanche un oiseau ailes déployées dans une posture de défiance en direction du Nord. Au sud de la Marque se trouve la Dream Tower à quelque centaines de mètres de la marque.

Un jet d'occulte + astuce permet de déterminer que la marque faite à la craie, présente au sol, est un foci diriger contre la direction d'où provenait es missiles. En clair Rork protégeait la Dream Tower.

De la à aller fouiller le chantier de la Dream Tower pour trouver Rork il n'y a qu'un pas à franchir.

Les joueurs arrive les premiers: Les pjs ont fait de bonne déductions, et se sont rendu promptement sur le chantier la Dream Trower, au risque de compromettre leur sécurité. Demandez leur un jet d'Astuce + Calme pour retrouvés dans Rork parmi les différents matériaux de chantier (Les pjs peuvent tenter d'employer la correspondance à leur risque et péril pour localiser Rork, étant donné le contre-coup récent du paradoxe sur Rork près de la station Bocamba-8, il est impossible de lancer un effet coincidental dans la région).

Rork est au sol gravement blessé, le motif remplis de paradoxe, il semble avoir subit d'importantes brûlures sur le corps dans son intégralité. Il peut être soigner uniquement par la médecine.

Si vos joueurs emmène Rork dans un hôpital ou font appel à des secours classique, il y a une chance que l'Agent Kim et ses collègues les retrouvent. A vous de voir à quel point la technocratie à infiltrée la société civil et étatique sud-coréene.

En cas de seconde confrontation avec l'agent Kim, celle-ci se montrera moins conciliante que lors de leur première rencontre. Elle exigera des joueur qu'il se rende dans un lieu de détention spécialisé dans la capture de déviant... (voir le chapitre **Custody**).

Les joueurs ont trop tardé: Ils ont pris trop de précautions, n'ont pas fait les bonnes déductions, ou pire ont perdu du temps à faire des choses inutiles... Dans tous les cas il ne peuvent que constater leur échec.

Rork a été emmené sous leur yeux ou pire encore il n'y a personne sur le chantier de la Dream Tower. Si vos joueurs assistent à la capture de Rork par L'Agent Kim, il peuvent décider de s'interposer et affronter ses collègues du Shockwave.

Cyborg(s)

For 3 (+5), Dex 3, Vig 4, Pre 2, Man 1, Cal 3, Int 2, Ast 3, Rés 2.

Armure IV, Défense 3, Initiative 6, Taille 5, Vitesse 16,

Santé : 9, Volonté : 5

Compétence : Conscience 1, Bagarre 3, Sport 3, Conduite 2, Arme à feu 4, Arme Blanche 3, Sécurité 3, Technologie 2.

Informatique 2, Investigation 1, Linguistique 1, science 2.

Intimidation 3.

Armes : Pistolet dégât 2 portée 18/36/72 Charger 17 +1

Fusil d'assaut dégât 4 portée 137/274/548 Charger 42 +1

Avantages

Historique: Allié 1, Amélioration 5, Mentor 2, Ressource 2, Appareil 4.

Paradoxe: 5 (permanents)

Amélioration: Amélioration musculaire (+5 à la force).

Appareil: Primal Force Shied Emitter (PFSE) un bracelet émetteur qui arrête 4 pts de dégât magyque directement effectué sur le cyborg. N'arrête pas les dégât indirecte comme les chutes de nécropole, tir d'arme à feu, manœuvre de combat à main nue ou armée...

Note: les cyborgs présenté ici sont des citoyen extraordinaires ou sorcier limité selon les standard des membre des tradition, ils savent utiliser avec une redoutable précision le matériel de science éclairée.

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, Entregent 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).

Hit Mark V (C.H.A.S.S.E.U.R) – Iteration-X, Bio mechanics

For 4, Dex 2, Vig 5, Pre 1, Man 1, Cal 2, Int 2, Ast 2, Rés 3.

Armure 4/4, Défense 2 Initiative 5, Taille 5, Vitesse 10(+5).

Santé : 10, Volonté 5:

Compétence : TOUTE LES COMPÉTENCES PHYSIQUES 3, Discrétion 2, Méditation 1, Combat 3, **TOUTE LES COMPÉTENCES MENTALES 3**, Cosmologie 1, Occulte 1.

Atout : Boxe Anglaise ●●●, Géant ●●●●

Équipement : En fonction de la mission

Armes : Fusil d'Assaut dégât 4 portée 137/274/548 Charger 200 + 1
 Griffes Rétractiles dégât 1L

Avantages

Revêtement premium; -2 dés de Magie à tous effet magique lancé directement contre lui

Si vos joueurs ont la bonne idée de suivre le convoi hélicoptère qui conduit Rork à son lieu de détention, après quelques jet de filatures approprié, enchaînez avec le chapitre **Custody**.

Si vos joueurs sont vraiment arrivés trop tard: faites leur saisir qu'il y a eu de l'activité sur le chantier, que Rork aurait pu être sauvé mais que cela est désormais presque impossible.

Si vos joueurs ont la bonne idée d'interroger les passants et ouvriers de chantier qui ont assisté à l'arrivée et au départ du convoi hélicoptère, ils peuvent essayer de retracer le trajet aérien suivi par le convoi de trois hélicoptères noirs, qui pour une fois à cause de l'effet vulgaire avec énormément de témoins ont attiré l'attention malgré le silence de leur retard, ou plutôt à cause de ce silence...

Une fois que vos joueurs ont réussi à remonter la trace des hélicoptères de la technocratie,

Custody

Si vous êtes parvenu à ce chapitre c'est que soit les pjs sont détenu par la technocratie, soit les joueurs sont libres et ont localisé ou est retenu Rork. Dans les deux cas la sécurité du lieu d'emprisonnement ou se joue cette sène est sévère et les options des joueurs limitées.

Ce chapitre livre les information dont vous avez besoin pour décrire une scène de détention.

Premièrement, les cellules de détention de la technocratie sont prévu pour annuler les pouvoir de ceux qui s'y trouvent (en terme de jeux retirez 6 dés d'entéléchie aux joueurs, s'il s'agit de créatures du monde des ténèbres retirez leur 6 dés à leur capacité magique, cela est du à l'emploi d'un effet de force primal niveau 2). Les cellules ressemblent à des caisson d'isolation atmosphérique depuis l'extérieur.

Chaque cellule à un système d'ouverture commandé par une console comportant un digicode pour activer ou désactiver l'accès. Les codes d'activation et de désactivation sont deux série différente de nombre. De même que la pression atmosphérique interne peut être contrôlé par code.

(Des caméra de sécurité permettent de surveiller la salle des cellules. Information utile, elles couvrent tous les angles).

Deuxièmement, Rork ne sera pas dans la meilleurs des formes qui soit pour s'échapper des cellules sophistiquée de la technocratie (Il a accumulé 20 Pts de paradoxe et il ne lui reste plus que 2 pts de santé sur 7).

Transporter Rork demandera de fabriquer / trouver de quoi le transporter, car la magye ne peu soigner son motif tant qu'il n'aura pas évacué une bonne partie du paradoxe qu'il a accumulé.

Troisièmement le centre de détention de la technocratie est bien gardé. Les C.H.A.S.S.E.U.R (Hit Mark V) qui y patrouillent sont assez nombreux pour rendre toute tentative d'évasion / infiltration impossible, de surcroît qu'en l'un des modèle en service dispose d'un générateur d'invisibilité (**Appareil (Merveille) VI: module générateur d'invisibilité** – Retire 5 dès au nombre de dés employé pour l'observer sans magye ou avec l'aide de la sphère de force, les autres perception magyques ne sont pas affecté).

Laissez une chance à vos joueurs de pouvoir saisir qu'il peuvent avoir affaire à un C.H.A.S.S.E.U.R (Hit Mark V) invisible, alors et seulement alors qu'il se déplacent dans le bâtiment de détention, pour fuir, ou libérer Rork, si possible pas avant.

Le C.H.A.S.S.E.U.R (Hit Mark V) invisible est programmer pour arrêter / assommer / surprendre les adversaires de la technocratie, par chance pour vos joueurs il n'entreprind pas d'action définitive pouvant causer la mort cible à capturer.

Procédure interrogation: A vous de voir si les collègues de l'agent Kim et elle peuvent interroger les joueurs, si ces dernier ont été capturés. Si vos joueurs ont été capturé par Le C.H.A.S.S.E.U.R (Hit Mark V) invisible, il serait bon que vos joueurs soient interrogés.

Qu'ils coopèrent ou non leur volonté sera testé progressivement pour simuler les méthodes d'interrogation éclairée (magyque) . (Chaque jet de volonté raté retire un dés pour le jet suivant).

Tous personnage joueurs qui tombe à 0 en volonté se met à table et raconte la vérité sur tous ce qui le concerne lui et Helen Foster.

Procédure de surveillance: Vos joueurs n'étant pas assez chanceux pour échapper à la détention, il sont équipé de traceurs subdermaux (isotopes radioactif), pour surveiller à leur insu leur mouvement.

Après avoir décrits qu'il finisse par trouver le sommeil, ils seront réveiller par L'agent Kim dans un lieu neutre, celle-ci leur dira avec nonchalance qu'une dernière chance de retourner chez eux leur est offerte. C'est bien entendu un demi-mensonge, car dès ce moment et jusqu'à qu'ils en prennent conscience, les joueurs sont suivi par les différents instruments de surveillance de la technocratie satellite orbitaux inclus.

Notez bien où vont vos joueurs et à qui il parlent, car ce sont désormais des agents involontaires des différents réseaux de surveillance de la technocratie. Vos joueurs verront se détraque nombre d'appareil électronique très sensible lorsqu'ils en seront proche, ce sera leur seul chance de deviner qu'ils ont été implanté.

Indication précieuse

Cette scène commence au moment où vous estimez vos joueurs à l'abri de la technocratie et ou des alliés de Vain. (Si vos joueurs portent un traceur partez du principe que cette scène commence quand la surveillance de la technocratie vous semble paraître plus relâchée).

Rork révélera ce qu'il pense savoir du plan de Vain tout en expliquant son implication avec lui.

Il y a plusieurs années Rork et Vain étaient alliés et travaillaient à trouver un moyen de permettre à chacun de s'éveiller par lui-même suivant une méthode simple. Rork ignorait que Vain avait tant changé avant que ce dernier ne l'enlève pour l'employer à des fins qu'il préférera garder pour lui.

Lorsque Rork a pu échapper à Vain, il piège celui-ci dans l'univers cauchemardesque de Sloth en s'alliant avec la fée qui semblait plus qu'intéressée par étudier Gedeon. Rork. Il ne tire aucune fierté de ce qu'il a fait et le fera remarquer.

Il pensait que Vain ne serait plus un danger pour l'humanité et s'apprêtait à reprendre contact avec ses anciens alliés et amis quand les joueurs ont par "hasard" libéré Vain de sa prison.

Rork a suivi le déplacement de Vain et a compris qu'au travers de Draft Synergy et de son CEO attiré par les promesses de pouvoir, Vain a conçu un système de transmission capable d'émettre sur tous les spectres de fréquences d'émission connus. Pendant qu'il essayait d'accéder aux travaux d'Helen pour les transmettre au grand public Vain a pu achever la construction de son **Omnitransmetteur**.

La réapparition de la vraie Helen Foster au travers d'un portail à Séoul n'était pas prévue, encore moins que Vain finisse par la retrouver après quelques jours de recherche.

Les deux seules choses que Rork ignore c'est la raison de la présence d'Helen à Séoul, de même qu'il ignore si Vain a accès à la version corrigée et complétée des travaux de recherche d'Helen.

Rork conclura en s'excusant auprès des joueurs pour n'être qu'une distraction voulue par Gedeon. Il précisera que Gedeon joue et déjoue les pièges car il a une conscience très aiguë du futur, mais au lieu d'accepter l'évolution, il veut lui imposer son empreinte. Ce qui en fait un maraudeur dangereux.

Séoul toujours...

Il y a plusieurs moyen de conclue cette histoire, de surcroît quand bien vos joueurs n'auront pas leur propres idées sur la question, Nous allons dans les scènes qui suivent nous efforcer de décrire quelques-unes des fins possibles.

Tous d'abord, il est important de décrire l'ambiance à vos joueurs, car les exactions de Gedeon on réussi à réchauffer la crise qui existe entre les deux Corée, qui se renvois chacune la responsabilité des tirs de missile dans un but pernicieux difficile à saisir pour le commun des mortels.

Les tentions entre les deux corées leur attirent l'attention des média internationaux, malgré les moyens engagés par la technocratie pour diminuer l'importance de la **Crises des missiles Coréens**. Inutile de dire que tous cela est une part du plan de Gedeon avec les réseaux de communication internationaux de communication ouvert en direction des deux Corée, son plan visant à transmettre sur toutes les fréquences accessibles de la planète, les travaux sur Pi en sa possession est plus que facilité et donc presque coïncidental.

Le but de joueurs au travers des conclusions proposées consiste à comprendre par quel moyen Gedeon met en œuvre sa machination et par là trouver un moyen de la contrer.

L'une des moyen les plus simples consiste à localiser Gedeon et le contraindre à abandonner ses projets. Localiser Gedon demande un nombre de succès élevé sur un jet d'entéléchie lié à une recherche avec l'aide de sphères appropriées (Correspondance, Entropie, Temps), l'autre consiste à rechercher les transmetteurs ayant des chances de servir les desseins de Gedeon.

Étant donné les ambition de Gedeon, les joueurs devront chercher un transpondeur (amplificateur designal). Pour diffuser à la planète entière Gédéon à besoin d'un émetteur capable de transmettre sur de grandes zone géographique.

Les transpondeurs orbitaux répertorier ou non sont dur à cacher, par conséquent il sera aisé au joueurs de localiser par élimination le transpondeur employé par Gedeon (Celui ayant la sécurité la moins élevé): Le transpondeur de Korean National Network (Chaine de télévision fictive), parce qu'il transmet à une flotte de satellite autour de la planète et dont Draft Synergy est un des récents actionnaires en fait un parfait candidat.

Quand à ce qu'il convient de faire pour limiter éviter la diffusion cela va du piratage de la chaîne, à l'assaut armé avec perte et fracas, voir à la destruction physique des satellites de communication de KNN...

Les caractéristiques de Gedeon et des ses sbires sont fournis pour le cas où vos joueurs choisissent l'assaut frontal. Les caractéristiques du transpondeur orbital et des satellite de KNN sont fournis pour le cas où vos joueurs choisissent de pirater la subtilité.

Gedeon Vain

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

Armure 3\3, Défense 3 Initiative 7, Taille 5, Vitesse 13,
Santé : 7, Volonté : 9

Compétence : Érudition 4, Occulte 3 (Géomancie), investigation 3, Bagarre 2, Sport 3, conduite 2,
Arme à feu 3, Entre-gent 4, Persuasion 4, Subterfuge 4, Intimidation 4.

Atout : Avatar 3

Équipement : Montre, Bouclier de correspondance (armure "magyque"), smartphone...

Avantages

Spheres: Correspondance 5, Entropie 2, Psyché 3, Temps 4.

Quintessence \ Gnose : 7

Quintessence \ Mana : 6

Paradoxe permanent: 1

effet préféré: Redistribution Correspondance ●●●●, entropie ●●, Gedeon redistribue un lieu donné selon son bon plaisir, en se positionnant dans une position avantageuse et ses adversaire dans un position désavantageuse. Confère un malus de – 1 par deux succès aux jet de tirs des adversaire, et +1 dés par deux succès au jet d'entéléchie de Gedeon.

Vos joueurs jouent la carte du divertissement, si vous avez la chance d'avoir des joueurs originaux peut-être ceux-ci vous feront-il remarquer que le fait de disposer d'une information ne vous contraint pas de la consulter.

En gros un divertissement, une information plus importante ou séduisante peut vous faire oublier de consulter une obscure documentation mathématique. Pour y parvenir vos joueurs pourront diffuser à coup de bot sur les réseaux sociaux le concert mythique (rehaussé de magie) d'Elvis Rockabilly, ou un reportage cryptique sur les jeux de hasard et les gains continus de la banque au détriment des joueurs, voir une vidéo insolite d'une personne (qui se sacrifie) effectuer une prouesse magique.

Qu'importera l'information véhiculée par vos joueurs ce qui compte est sa diffusion.

Pirater les satellites de KNN, une affaire difficile. Vos joueurs ont deux choix pirater les satellites à l'aide de programme classique de piratage, ou plonger dans la toile numérique physiquement (s'il en ont la capacité ou le matériel spécifique de connexion).

Si vos joueurs emploient une méthode de piratage classique, demandez leur des succès élevé minimum 3 sur leurs jets pour passer le pare-feu des satellites, et les contrôler.

En revanche s'il décide de faire le grand saut dans l'univers virtuel qu'est la toile numérique, faite leur affronter physiquement les programmes de défense des satellites. Référez-vous au géomids (esprit / programme de défense) et décoré virtuel (le pare-feu). Plongez vos joueurs dans un décoré ou les acteurs / individus sont des programmes prêts à les combattre.

Rien de tel que de se retrouver dans la Séoul Antique du temps de la dynastie des Joseon entouré de passant qui pourrait à tous moment vous attaquer.

Géomid informatique (Épéiste Coréen)

Volonté 5, Rage 4, Gnose 4, Essence 13 \ Pouvoir 5, finesse 4, résistance 3; Charme \ Bénédiction : Communication, Interface, ouverture, grémilin (destruction des objet informatisés), foudre (peut électrocuter un individu) Armure (pare-feu) 4/4, initiative 5, défense 3, vitesse 16

Une fois que les joueurs ont traversé la Séoul antique, ils ont passé le pare-feu des satellites et peuvent les contrôler par la pensée.

Il y a de forte chance qu'Elvis Rockabilly confirme son statue de star international de la musique si vos joueurs retransmettent son concert. Le succès de vos joueurs ne sera pas sans conséquence, car le paradigme consensuelle à montrer sa fragilité.

Ni la technocratie ni les tradition ne profiteront de l'abandon d'un paradigme ou pi n'est plus un nombre irréal.

La défiance des dormeurs par rapport à l'Hyperscience, la magye et la technomagyie auguementera, sauf dans le cas ou vos joueurs projettent une information que vous jugez paradigmatiquement pertinente en lieu et place de celle prévue par Gedeon Vain.