

S H A D O W R U N A N A R C H Y

LE RÉVEIL DU PROPHÈTE

PARASITE EVE - CHAPITRE V



SYNOPSIS

Ryan Chang transmet un contrat d'EVO : extraire un chercheur capturé par Ares, enfermé dans un convoi militaire UCAS en route vers Fort Lewis. La cible, le Dr. Aris Thorne, est présentée comme un expert en cybersécurité détenant des données vitales pour l'Arcologie de Seattle. La vérité — que les PJ n'ont aucun moyen de connaître — est que Thorne n'est pas un chercheur. C'est le « **Prophète des Ombres** », un shaman insecte indispensable au plan d'EVE pour fusionner cinquante mille consciences humaines avec une Reine Insecte de niveau Terreur (12, hors d'échelle), enfouie sous l'Arcologie. En livrant Thorne, les PJ auront scellé le pacte entre une IA et une entité dont la nature dépasse leur compréhension. L'Arcologie n'est plus un bâtiment.

Elle a commencé à respirer.

SOMMAIRE

§	SECTION	CONTENU	PAGE
—	Prologue : Le Pearl + Le Chantier	Transmission de Ryan Chang. Départ depuis l'Atelier de Crank.	3
—	Horloge Narrative	Chronologie de l'opération	6
—	Opposition Active	UCAS, Ares, Vasquez (MCT) & EVE en coulisse	7
I	Acte I : Interception · Session 1	Scènes 1 à 2	9
1	Opération « Ciel de Fer »	L'assaut sur le convoi Maglev	9
2	La Chute du Faucon Noir	Le crash dans la Vallée des Cendres	16
II	Acte II : Fuite · Session 2	Scènes 3 à 4	19
3	Le Mur de Silence	Tunnels chauds. Vory. Le Vieux Chaman. Loke dans le noir. Les habitants.	19
4	Le Pont des Profondeurs	Niveau -4. La brèche. La livraison. Vasquez. Le twist.	28
OPT	★ Ce que Thorne dit dans l'obscurité	Interactions optionnelles avec le Prophète	31
—	Personnages Clés & Faiblesses	Fiches PNJ détaillées	32
—	Annexe : Lore & Contexte	Insectes, EVE, Arcologie, caisson et artefact EM-7	35
—	Récompenses & Conséquences	Réputation, contacts, nuyen	36
★	Épilogue — EVE × IRIS	Transmission chiffrée, couche zéro	37

PROLOGUE : LE PEARL

Le Pearl, Port de Seattle · Nuit, 02h14

◆ **TEXTE À LIRE AUX JOUEURS**

Le Pearl sent le caoutchouc brûlé et le café refroidi. Ryan Chang n'allume pas les lumières du plafond — juste la lampe de bureau, orientée vers les murs. Son visage reste dans l'ombre.

« EVO a un problème. Ares a récupéré l'un des leurs — un chercheur spécialisé en sécurité systémique de l'Arcologie. Nom opérationnel : Thorne. Il a été transféré sous juridiction militaire UCAS et il est en route vers Fort Lewis dans un convoi militaire à bord d'un train Maglev. EVO veut Thorne hors du train avant qu'il arrive. La bonne nouvelle c'est qu'EVE a réussi à introduire un logiciel qui ouvrira le toit du wagon pénitenciaire où est retenu Thorne avant son arrivée en zone militaire.»

Il pose une fiche technique sur la table. Pas de photo. Juste un profil : Dr. Aris Thorne, 51 ans, chercheur EVO BioDivision, capturé lors d'une opération Ares classifiée.

« Thorne détient des données sur la cybersécurité de l'Arcologie et ses recherches sont des données de grande valeur. EVO ne peut pas se permettre de perdre un tel... investissement. »

Il referme le dossier. « Le convoi passe par Puyallup dans trois heures, où il sera obligé de ralentir en entrant dans la conurb. Un VTOL Black-Ovis vous attend chez Crank, à l'Atelier. EVO compte sur vous et est prêt à vous rétribuer en conséquence. »

Informations techniques — La mission

PARAMETRE	DETAIL
Paie ment	50 000 ¥ par Runner + bonus selon performance (la somme est volontairement extravagante — EVO sait que les PJ vont douter de la nature de Thorne. Elle mise sur leur avidité pour qu'ils livrent quand même)
Contra in te	Thorne doit être livré vivant et intact afin de pouvoir reprendre le travail au plus vite pour EVO. Le VTOL doit être détruit au sol (explosifs fournis si nécessaire) afin de couvrir toute trace et empêcher toute enquête.
Dé la i	Le train passe à 05h22 entre Puyallup et Fort Lewis. Fenêtre d'assaut : 4 minutes, afin d'être hors de portée de la base militaire
Trans port	VTOL Black-Ovis garé à l'Atelier de Crank, secteur 7-Gamma. Crank a reçu le matos et l'ordre de décollage (s'il n'y a pas de Rigger dans le groupe).
Point de livraison	Coordonnées chiffrées — transmises après confirmation d'extraction
Contact terrain	Les PJ sont seuls une fois en l'air. Contact à prendre dans Puyallup afin d'accéder au plus vite au réseau souterrain.



PISTES POUR LES JOUEURS

Aucune photo de Thorne. EVO prétend que son dossier est classifié. Un decker peut tenter de remonter le profil (seuil 7) — il trouvera que le nom « Aris Thorne » n'existe dans aucun registre EVO antérieur à 6 mois.

Le VTOL est trop bien équipé. Un rigger qui inspecte l'appareil chez Crank (seuil 6) comprend que les systèmes de brouillage sont calibrés pour contourner spécifiquement les fréquences radar UCAS. Crank confirme : « On me l'a amené hier soir. Pré-configuré. Je l'ai juste réglé pour vous. »

Le caisson. Le briefing mentionne que Thorne est transporté dans « un caisson médical sécurisé ». Un PJ magicien qui demande des détails peut percevoir que Chang s'arrête une fraction de seconde avant de répondre. Comme quelqu'un qui récite.

ROB scanne passivement tout véhicule qui entre dans l'Atelier. Si un PJ pense à consulter son log (seuil 5), ROB a enregistré une légère anomalie EM sur le Black-Ovis : une fréquence de 0,003 Hz dans la soute. Identique à l'artefact EM-7 du Chapitre 3.

LE CHANTIER — DÉPART DU BLACK-OVIS

L'Atelier de Crank, secteur 7-Gamma des Barrens · 03h10

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Le hangar sent l'huile chaude et l'ozone. ROB, le droïde trafiqué, soude quelque chose dans un coin en émettant ses bips réguliers. Crank est sous le ventre du Black-Ovis, lampe frontale allumée, une clé dans chaque main. Cet appareil est un monstre d'acier à décollage vertical, propulsé par de puissants rotors intégrés à ses ailes.

« Moteurs vérifiés. Brouillage calibré. Réservoirs pleins. » Il se redresse, s'essuie les mains sur son chiffon habituel. Ses yeux Zeiss vous scannent l'un après l'autre — lecture biométrique, analyse de menace, évaluation du chrome. »

« Votre GMC-Condor est dans la baie 3. J'ai fini le blindage latéral pendant que vous étiez là-haut. » Il tape le flanc du Black-Ovis. « Lui, par contre, c'est pas le mien. Prenez-en soin. »

ROB lève la tête, bipe deux fois — son équivalent d'un au revoir.

« Et revenez dans un seul morceau », ajoute Crank. « J'ai pas envie de devoir expliquer à EVO pourquoi leur VTOL est en cendres. »

CONSEILS MJ

Le Chantier est un ancrage émotionnel. Les PJ y reviennent toujours — c'est leur garage, leur base secondaire, l'endroit où leur GMC-Condor évolue entre chaque chapitre.

Crank est pragmatique mais pas indifférent. S'il sent que la mission est risquée, il dit juste : « Assurez-vous que le pilote automatique est activé dès que vous montez à bord. Si vous êtes inconscients, le VTOL rentrera seul. J'ai paramétré ça ce matin. » Ce détail peut sauver des vies en Scène 2.

ROB et la fréquence : si les PJ consultent le log de ROB, c'est la première fois qu'ils peuvent faire le lien entre le caisson et l'artefact EM-7 — avant même d'avoir vu Thorne. Laissez-les chercher, ne le donnez pas.



♦ **TRANSITION** Vers la Scène 1 : Le Black-Ovis décolle depuis l'Atelier à 03h15. Crank reste au Chantier avec ROB. Il suit la mission sur les comms de bord — il entendra le crash.

HORLOGE NARRATIVE — L'OPÉRATION

H+	MOMENT	ÉVÉNEMENT
H+0	02h14	Briefing sur le Pearl. Les PJ ont 3h10 avant le passage du train.
H+1	03h15	Décollage du VTOL depuis le port de Seattle.
H+2	04h22	Approche du corridor Maglev Puyallup–Fort Lewis. Brouillage radar actif.
H+3	05h22	Fenêtre d'assaut — 4 minutes. Le train décélère entre Puyallup et Fort Lewis.
H+3	05h26	Arrivée des renforts aériens de Fort Lewis si alerte déclenchée.
H+4	06h00	Crash dans la Vallée des Cendres. Le caisson se fissure.
H+5	07h00	Unité Omega resserre l'étau sur les survivants.
H+6	08h30	Tusk's Path. Carrefour Vory — Brat et Frau Helga. Les PJ paient ou négocient.
H+7	09h15	Le Puits de Vapeur. Le Vieux Chaman. L'Esprit Hibou bloque le tunnel arrière.
H+7	09h30	Loke entre dans les tunnels seul. Sans armure. Sans drone.
H+8	10h00	Le Mur Humain au Niveau -3. UCAS et MCT bloqués face aux habitants. Rok guide vers les crevasses.
H+9	10h30	Livraison au Niveau -4. La brèche EVO BioDivision. Vasquez arrive trois minutes trop tard.

CONSEILS MJ

L'horloge ici n'est pas narrative — elle est physique. Le train n'attend pas. Les renforts non plus. Chaque décision des PJ entre le briefing et l'assaut a une conséquence mécanique directe sur la Scène 1.

Règle d'urgence : Si les PJ n'ont pas localisé le caisson dans les 3 premiers rounds, le train redémarre. Ils devront aborder un train en mouvement — seuil +1 sur toutes les actions physiques.

OPPOSITION ACTIVE — UCAS & ARES

Ce que l'adversaire fait pendant que les PJ agissent

PREMIER MOUVEMENT — H+3 : L'ALERTE ZÉRO-ZONE

Si le decker ne réussit pas à isoler le caisson du réseau satellite UCAS dans le premier round de l'assaut, une alerte automatique remonte au commandement de Fort Lewis.

SITUATION	CONSÉQUENCE
Decker réussit (seuil 6)	Pas d'alerte. Fenêtre d'exfiltration intacte. 8 rounds disponibles.
Decker rate partiellement (seuil 5)	Alerte dégradée. Chasseurs décollent 4 min plus tard. Fenêtre réduite.
Pas d'action du decker	Alerte totale. Missiles Vogeljäger arrivent tôt. Cause directe du crash.

DEUXIÈME MOUVEMENT — H+5 : L'UNITÉ OMEGA

Après le crash dans la Vallée des Cendres, une unité de récupération spécialisée est déployée par l'UCAS. Ils n'ont pas pour mission d'arrêter les runners. Ils ont pour mission de récupérer le caisson.

FORCE	COMPOSITION	TACTIQUE
Soldat Omega (×10)	Niveau 4, armure lourde, fusils d'assaut	Encerclement progressif. Ne tirent pas sur Thorne.
Sergent Loke	Niveau 9, sniper Élite, détection thermique	Couvre les sorties. Cible les runners, pas Thorne.
Drones de patrouille (×3)	Niveau 4, vision thermique	Reconnaissance de la zone de crash. 2 rounds pour localiser.

⚠ NOTE MJ — LOKE

Si les PJ neutralisent Loke et réussissent une interrogation (seuil 7), il dit : « Vous ne savez pas ce que vous transportez. » et refuse d'en dire plus. Son regard vers Thorne est de la terreur pure.

Si les PJ insistent (intimidation seuil 8), il ajoute : « Il a contaminé les esprits de cinq soldats dans le wagon. Ils ont ouvert les portes eux-mêmes. » Ce souvenir ne correspond à aucun rapport officiel — l'UCAS l'a effacé.

TROISIÈME MOUVEMENT — H+5 : VASQUEZ SUR LA FRÉQUENCE

Le commandant Isabela Vasquez (Élite, Niveau 9), MCT Rapid Response Delta, suit les émissions EM depuis Glow City. Depuis le Chapitre 3, elle a identifié la fréquence 0,003 Hz comme signature de l'artefact EM-7 — et elle la surveille sur tous les canaux. Ce matin, à 05h22, ses capteurs ont enregistré une émission identique depuis le corridor Maglev Puyallup–Fort Lewis.



◆ ACTE I ◆

INTERCEPTION · SESSION 1 · DURÉE ESTIMÉE : 3 HEURES

SCÈNE 1

OPÉRATION « CIEL DE FER »

Conurb de Puyallup · 05h22 — La fenêtre d'assaut

Le train militaire UCAS est une cible dure. L'aborder en conurb, à basse altitude, sous le feu de ses propres systèmes, dans un couloir aérien encombré de bâtiments — c'est du travail de fou. C'est exactement ce que les PJ vont faire.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

À travers le pare-brise, la conurb de Puyallup s'étend comme un circuit imprimé illuminé. Des tours, des entrepôts, des ponts — et entre tout ça, le Maglev militaire qui ralentit pour entrer en zone contrôlée.

Le Black-Ovis zigzague entre deux tours résidentielles, rotor à dix mètres des façades. Une tourelle automatique suit le VTOL, puis lâche, désorientée par le brouillage de l'appareil.

Sur la radio de bord, le copilote : « Fenêtre de quatre minutes. Passé ça... »

Il ne finit pas la phrase. Il n'a pas besoin.

Derrière vous, les éclairs zèbrent le ciel autour du Mont Rainier. Vos implants rétiniens à anti-flash vous permettent de les voir irradier du sol vers le ciel. On dirait qu'une tempête mana se prépare...

Anatomie du convoi

Le train se compose de sept wagons. Les PJ disposent des données de reconnaissance transmises par IRIS — l'IA du Pearl, leur base flottante, une itération stable d'EVE qui a développé une forme de loyauté envers eux. Elle peut intervenir ponctuellement comme coup de pouce discret : info glissée dans un commlink, brouillage d'un capteur, silence radio opportun. Elle ne se manifeste jamais directement — juste une coïncidence un peu trop utile. Les données sont partielles — **Une irruption mana du Mont Rainier brouille les scans à haute fréquence.**

WAGON	CONTENU	MENACE
1 — Locomotive	IA de pilotage + système de traction. Blindage renforcé.	2 tourelles radar montées en toit. Rotation 360°. Seuil de ciblage : 4 succès.
2 — Escorte avant	6 soldats UCAS (Sbires Niv. 4) + 1 sergent (Antagoniste Niv. 6). Armement lourd.	Déploiement sur le toit en 2 rounds si alarme. Tir au jugé sur le VTOL dès contact.
3 — Systèmes	Relais satellite, serveurs de surveillance, nœud réseau du convoi.	IC Séquentiel Niv. 5. Déclenchement d'alerte Zéro-Zone si non neutralisé en round 1.
4 — CARGO CIBLE	Le caisson d'Aris Thorne. Scellé par le toit lors du chargement. Trappe d'accès supérieure verrouillée.	Capteurs EM actifs. Alerte si aura magique détectée à moins de 3 mètres sans code.

5 — Escorte arrière	4 soldats + 1 mitrailleur (Antagoniste Niv. 6) avec tourelle montée HMG.	Champ de tir arrière et latéral. Priorité : protéger le wagon 4.
6 — Drones	3 drones Faucon-V en stand-by magnétique sur le toit. Décollent automatiquement à l'alerte.	Niv. 5. Vision thermique + radar. Armement : laser de ciblage + alerte satellite.
7 — Queue blindée	Contre-mesures électroniques passives, brouilleur de signature Matrice.	Rend le réseau du convoi invisible à +3 de difficulté pour toute intrusion non préparée.

🔧 TIR CONCENTRÉ — ESCORTES DU CONVOI

Les escouades UCAS sont nombreuses et disciplinées : c'est le moment d'appliquer le Tir concentré (Protocole EVE, Chapitre 3). Quand l'escorte avant (6 soldats Sbire Niv. 4) ou arrière (4 soldats + mitrailleur) focalise un même PJ, elle forme un groupe de feu : son Niveau +1 par tireur au-delà du premier, avant armure. Trois soldats sur une cible, c'est $4 + 2 = 6$ dégâts bruts ; cinq soldats, $4 + 4 = 8$ — de quoi briser un PJ exposé sur le toit en un tour. C'est la raison mécanique pour laquelle l'assaut doit être rapide et couvert : rester à découvert face à une escouade groupée est mortel. Le sergent (Antagoniste Niv. 6) ne se combine pas avec ses soldats (Niveau différent) — il tire à part.

L'environnement : voler entre les bâtiments

Le corridor aérien de la conurb n'est pas vide. Des lignes à haute tension, des passerelles entre tours, des panneaux publicitaires holographiques, des drones de livraison civils — et les façades à moins de vingt mètres de chaque côté. Voler ici, c'est du pilotage tactique à basse altitude sous le feu. Au moins les éclairs permettent d'y voir comme en plein jour... de temps en temps.

CONTRAINTES	MÉCANIQUE	OPPORTUNITÉ
Corridor étroit	Le rigger doit réussir Pilotage (seuil 6) à chaque round pour maintenir le cap. Échec : dérive de trajectoire, +1 difficulté aux actions depuis le VTOL.	Les bâtiments masquent le Black-Ovis des tourelles wagons 1 et 5 selon l'angle.
Lignes à haute tension	Zone C-7 : trois câbles traversent le corridor. Vigilance (seuil 6) ou dommages au rotor (-1 Agilité VTOL permanent).	Un drone MCT accroché dans les câbles perd 4 secondes — fenêtre d'action.
Drones civils de livraison	Brouillage involontaire des comms (-1 dé à toute coordination verbale).	Decker peut détourner un drone civil comme leurre (seuil 6 sur réseau ouvert).
Tourelles automatiques wagon 1	Tirent sur toute cible aérienne à moins de 50 m du train. Défense 5, Dégâts 8. Tir automatique chaque round si VTOL non masqué.	Angle mort : directement dans l'axe du train, à l'arrière du wagon 1. Approche depuis l'est.

► Plan tactique interactif — Extraction Thorne

<https://reremigno.github.io/ExtractionThorne/>



Déroulement : les quatre phases de l'assaut

PHASE 1 — APPROCHE ET SUPPRESSION (Rounds 1-2)

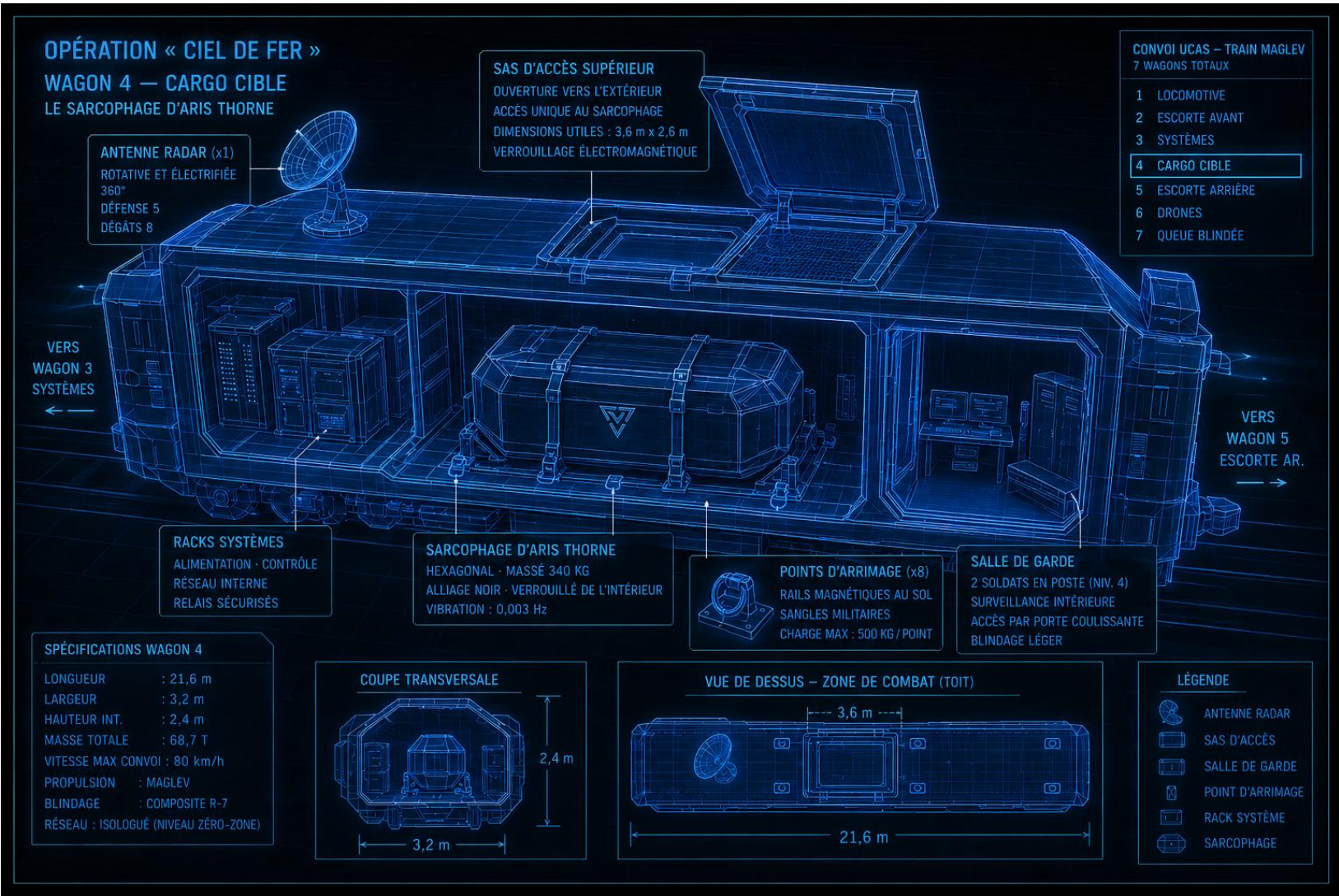
Le Black-Ovis doit se placer au-dessus du wagon 4 sans se faire déchiqueter par les tourelles. Chaque archétype a un rôle critique et simultané. Si l'un rate, les autres compensent — ou subissent.

ARCHÉTYPE	ACTION CRITIQUE	SEUIL	SI ÉCHEC
Rigger	Maintenir le VTOL dans l'angle mort des tourelles en zigzaguant entre les façades. Chaque round de bon vol offre -1 difficulté à une autre action.	6	Le VTOL prend un tir de tourelle (Dégâts 8) et dérive. Seuil +1 pour tous le round suivant.
Decker	Boucle d'amnésie satellite sur le wagon 3 en round 1. Neutralisation des tourelles radar en round 2.	6 / 6	Round 1 raté : alerte Zéro-Zone, fenêtre réduite à 5 rounds. Round 2 raté : tourelles actives, tir automatique sur le VTOL.
Samouraï / Expert	Tir de suppression depuis la soute ouverte du VTOL sur le toit du wagon 2. Empêche le déploiement des soldats.	6	Les soldats se déploient sur le toit au round 2 — combat de toit inévitable.
Mage / Chaman	Sorcellerie (perception astrale) du wagon 4. Repérage du capteur EM. Définition du code d'approche sûre.	6	Approche sans code : capteurs détectent l'aura, alerte interne wagon 4. +2 soldats en attente à l'intérieur.
Adeptes physique	Première descente en rappel vers le toit du wagon 4. Ouvre l'accès avant l'atterrissage du VTOL.	2 (3 si VTOL instable)	L'adepte atterrit sur le wagon 5 — sous le feu du mitrailleur.

PHASE 2 — NEUTRALISATION DU TOIT (Rounds 2-3)

Le toit du wagon 4 est la zone de combat principale. Il est étroit — deux mètres de large — et défile à 80 km/h sous le vent. Toute action physique non préparée est à +1 de difficulté (instabilité).

OBSTACLE	DESCRIPTION	RÉSOLUTION
Paraboles radar en toit	Quatre antennes rotatives sur le wagon 4. Électrifiées. Contact = 4 dégâts.	Athlétisme, Seuil 6 pour naviguer entre elles. Decker peut les couper du wagon 3 (seuil 6).
Trappe d'accès supérieure	Verrouillage électromagnétique. C'est par là que le caisson a été chargé — la seule ouverture assez large.	Decker : seuil 6 depuis le réseau ou 3 depuis l'extérieur. Force brute : Athlétisme, Seuil 8 (bruit, +1 alerte).
Soldats sur le toit (si Samourai a raté)	2 soldats UCAS (Sbires Niv. 4) déployés depuis wagon 2. Armés, magnétiquement cramponnés.	Combat de toit — chaque PJ blessé doit réussir Athlétisme, Seuil 6 ou glisser hors du wagon.
Sniper dans la timonerie	Un tireur d'élite Spécialiste Niv. 7 couvre le toit depuis la vitre de la locomotive. Il attend que quelqu'un s'arrête.	Le rigger peut bloquer l'angle avec le VTOL (pilotage seuil 7). Sinon : tir prioritaire sur le personnage le plus exposé.



PHASE 3 — EXTRACTION DU SARCOPHAGE (Rounds 3-5)

Le caisson pèse 340 kg. Il a été introduit par la trappe supérieure avec une grue portative lors du chargement à Fort Lewis. L'extraire demande soit un équipement de levage, soit de la créativité.

MÉTHODE D'EXTRACTION	CONDITION	SEUIL	DURÉE
Câble de levage (Black-Ovis)	Le VTOL dispose d'un treuil de 500 kg. Le rigger stabilise à l'aplomb exact de la trappe.	Pilotage, Seuil 7 (maintien) + Athlétisme, Seuil 8 (accrochage câble)	2 rounds
Improvisation mécanique	Utiliser les crampons magnétiques des soldats neutralisés + câbles du wagon comme palan.	Ingénierie, Seuil 7 (assemblage) + Athlétisme, Seuil 8 (traction)	3 rounds
Mage — Lévitacion	Sort de télékinésie. Puissance minimum 6 pour 340 kg. Drain = 3 dégâts directs si Puissance > Résistance.	Magie — sort Puissance 6+	1 round (mais drain)
Force brute à plusieurs	Quatre PJ en extraction manuelle par la trappe. Physiquement possible, très lent.	Force cumulée ≥ 16	4 rounds, +1 dé d'alerte par round

⚠ NOTE MJ — TENSIONS DE PHASE 3

Le caisson ne peut pas être ouvert pendant l'extraction. Si les PJ tentent, le caisson émet une vibration haute fréquence audible dans un rayon de 30 m — alerte interne immédiate. Laissez-les ressentir la tentation. Ne les laissez pas céder.

Le sniper : si les PJ l'oublient, rappelez-le au moment le plus exposé — le round où le câble est accroché et personne ne peut bouger. Une seule ligne suffit : « Quelque chose brille derrière la vitre de la locomotive. »

Le caisson — Premiers contacts

Une fois à bord du Black-Ovis, le caisson occupe toute la soute. Le caisson est hexagonal, en alliage noir, arrimé par des sangles de sécurité militaires. Il émet une vibration continue : 0,003 Hz.

Les PJ devraient normalement s'attendre à un prisonnier dans une cellule, voire à plusieurs prisonniers, dont Thorne. Ils vont devoir improviser...

OBSERVATION	CONDITION	DÉCOUVERTE
Investigation (seuil 5)	N'importe quel PJ	Le caisson est biométriquement verrouillé et nécessite un signal EM externe (fourni par le réseau du wagon 3) pour s'ouvrir. Si le decker a coupé le réseau, la serrure est en mode "sécurité prisonnier" — bloquée même de l'intérieur. Au crash, l'alimentation de secours s'épuise : Thorne peut l'ouvrir sous deux minutes.
Sorcellerie (perception astrale) (seuil 6)	PJ magicien	Le caisson « respire ». Rien de détectable. Mais quelque chose pulse à l'intérieur.

Écoute passive	Dotta ou chamane	Thorne murmure par télépathie : « Petite chèvre, brise la glace... emmène-moi dans la chaleur des tunnels. »
Analyse technique (seuil 6)	Decker ou Tech	La fréquence 0,003 Hz est identique à la signature de l'artefact EM-7 (Chapitre 3).

⚠ NOTE MJ — LE MURMURE DE THORNE

Thorne cible spécifiquement un PJ chamane s'il y en a un. Sinon, la voix s'adresse au PJ avec la plus haute Présence. Elle est douce, presque maternelle. Inquiétante de précision.

Comment Thorne sait-il qu'il y a un chamane à bord ? Il était dans un caisson étanche depuis des heures. Il n'aurait pas pu l'entendre. C'est la première question sans réponse — laissez-la flotter.

★ CHRONO DE L'OPÉRATION

Round 1–2 : Approche et suppression. Round 3 : Toit neutralisé, trappe ouverte. Round 4–5 : Extraction du caisson. Round 5+ : Exfiltration.

Si le decker n'a pas déclenché la boucle d'amnésie en round 1 : alerte Zéro-Zone active. Les chasseurs de Fort Lewis décollent. Ils arrivent en round 8. Le crash devient inévitable.

Si la boucle d'amnésie réussit : 10 rounds disponibles avant que la perte de signal soit classifiée comme anomalie. Plus de marge — mais les drones Faucon-V du wagon 6 se déclenchent quand même à l'alerte interne.

CONSEILS MJ

Cette scène doit être jouée en temps réel, round par round. Chaque joueur doit sentir qu'il a un rôle précis et que son échec a des conséquences immédiates pour les autres.

Le zigzag entre les bâtiments n'est pas une description de décor — c'est une contrainte mécanique pour le rigger. S'il excelle, les autres ont de l'air. S'il galère, tout le monde est sous pression. Rendez ça visible.

La trappe du caisson : elle est grande, elle est là pour ça. Les joueurs attentifs comprendront que le caisson a été chargé par le haut — et que l'extraction par le haut est la seule solution propre. Laissez-les trouver.

Le sniper de la locomotive est un rappel permanent que l'immobilité tue. Ne le faites pas tirer en premier — faites-les sentir son regard. Puis tirez.

♦ **TRANSITION** Vers la Scène 2 : Le Black-Ovis exfiltre avec le caisson à bord. Si la boucle d'amnésie a tenu et les drones Faucon-V neutralisés, le VTOL peut poser les PJ à Puyallup — Crank récupère l'appareil à distance. Sinon, une batterie Vogeljäger sol-air identifie le VTOL au moment où il quitte la zone bâtie. Le missile arrive. Le crash est inévitable.

SCÈNE 2

LA CHUTE DU FAUCON NOIR

Vallée des Cendres, Puyallup · Aube

L'armée UCAS riposte avec une batterie sol-air Vogeljäger. Le VTOL, touché, s'écrase dans la zone industrielle dévastée de Puyallup — la Vallée des Cendres, couverte de déchets volcaniques du Mont Rainier.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Le missile explose à côté, un éclat touche le rotor arrière droit. Pas d'explosion : une déchirure. Le Black-Ovis plonge.

Le sol arrive trop vite. Puis le choc. Du métal qui se tord. Du verre brisé. Le silence — une seconde, deux — puis le bruit des systèmes qui meurent un par un.

Dehors : des cendres grises. Des structures industrielles éventrées. L'odeur du soufre.

Et autre chose. Quelque chose de sucré. Floral. Qui n'a rien à faire ici.

Le caisson a glissé jusqu'à la cloison arrière. Sa surface est fissurée — une ligne fine, diagonale. La vibration de 0,003 Hz s'est arrêtée.



La brèche du caisson

OBSERVATION	CONDITION	DÉCOUVERTE
Sorcellerie (perception astrale) (seuil 5)	PJ magicien	Une présence magique diffuse s'échappe du caisson. Faible. Mais là.
Analyse chimique (seuil 6)	Tech ou Médecin	L'odeur florale provient du caisson. Composé inconnu — hors bases de données.
Écoute (seuil 5)	N'importe quel PJ	Un son, de l'intérieur du caisson : une respiration. Lente. Régulière.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

La serrure biométrique clignote deux fois. Puis le panneau supérieur glisse.

Aris Thorne émerge lentement. La cinquantaine, cheveux gris, vêtements civils froissés. Ses mains ne tremblent pas.

Ses yeux sont couleur ambre. Pas les yeux d'un homme qui vient de survivre à un crash.

Il ne vous regarde pas. Il regarde le sol — à travers le sol — comme s'il cherchait quelque chose en dessous.

Autour de lui, les cendres tourbillonnent. Lentement d'abord, puis plus vite, formant une spirale serrée à hauteur de sa taille.

« Ils m'attendent », dit-il. Sa voix est calme. « Nous devons descendre. »

⚠ CE QUE THORNE EST

Thorne n'est pas un chercheur EVO. C'est le Prophète des Ombres — un shaman insecte de haut rang, indispensable au plan d'EVE.

Ce que les PJ peuvent déduire : les cendres manipulées sont un signe chamanique d'un type non répertorié. Ses yeux ambre sont une signature de possession partielle. Il connaît la destination finale des PJ — mais les PJ ont l'itinéraire. C'est eux qui mènent.

Ce que les PJ ne peuvent pas savoir : qu'EVE a orchestré son arrestation par Ares pour forcer son extraction. Que chaque minute en sa présence les expose à une contamination mentale légère — cumulable.

📖 CONSEILS MJ

Thorne ne ment pas. Il répond aux questions directement, sobrement. C'est ce qui le rend inquiétant.

Il dit « nous devons descendre » avec la certitude de quelqu'un qui lit une carte. Il ne se comporte pas comme un prisonnier libéré — il se comporte comme quelqu'un qui vient d'arriver à bon port.

Ne laissez pas les PJ l'interroger trop longtemps. L'Unité Omega arrive dans 10 minutes. Thorne le sait. « Nous n'avons pas le temps. » Il a raison.

⚠ **NOTE MJ — CRANK ET LE CRASH**

Le crash sur les comms de Crank. Au moment de l'impact, Crank entend le silence des comms de bord suivi d'un bruit de métal. Il attend 30 secondes. Puis : « Vous êtes vivants ? » Si les PJ répondent, il dit juste : « Bien. Le pilote automatique a envoyé les coordonnées. Vous êtes en Vallée des Cendres. Un hélico UCAS vient de décoller de Fort Lewis. Et un GMC blindé MCT remonte depuis Glow City — Vasquez. Dégagez de là ! »

Si personne ne pouvait conduire le VTOL et que Crank a servi de pilote, il est mort et les joueurs perdent un contact et peut-être un ami. Un rigger pourrait être tenté de reprendre l'Atelier... dans les Ombres, rien ne se perd.

♦ **TRANSITION** Vers la Scène 3 : Les PJ ont (normalement) préparé un itinéraire de fuite. Ils guident vers l'entrée du Tusk's Path — une décharge de bus désaffectée menant à l'Underground Ork. Thorne les suit sans commentaire, sans résistance. Ce n'est pas de la docilité — c'est de la confiance. Il sait où ils vont. Il ne dit pas comment il le sait.

◆ ACTE II ◆

FUITE · SESSION 2 · DURÉE ESTIMÉE : 3 HEURES

SCÈNE 3

LE MUR DE SILENCE

Underground Ork — Tusk's Path, puis Niveaux -1 à -3 · Matin

Les tunnels sous Puyallup ne sont pas un refuge. Ils sont un four. La chaleur résiduelle du Rainier remonte à travers la roche, les câbles de chauffage des Vory longent les parois, et la poursuite combinée UCAS-MCT transforme chaque embranchement en choix vital. Les capteurs thermiques ne fonctionnent pas ici — trop de bruit de fond. Mais les soldats ont des oreilles.

⚠ NOTE MJ — CONTACT AVEC LA VORY

Si les PJ ont eu un bon contact avec la mafia russe qui gère le Marché des Cendres et une grande partie des tunnels sous Puyallup, ils ne devraient pas avoir trop de problèmes pour organiser leurs fuite en amont.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Thorne ne transpire pas. Vous, si.

Le thermomètre de votre commlink affiche 41°C. L'air sent le soufre, la roche chaude et quelque chose d'organique — les moisissures qui poussent sur les parois depuis l'Éveil. Vos lampes frontales révèlent une paroi de béton couverte de graffitis, puis de la roche nue, puis encore du béton. Les tunnels changent de nature toutes les cent mètres. Certains sont éclairés. D'autres pas.

Derrière vous : des bottes. Pas les bottes lourdes des UCAS — elles sont restées en surface. Celles-là sont légères, rapides, professionnelles. MCT.

Thorne s'arrête à un embranchement en T. Il ferme les yeux une seconde. « Gauche », dit-il. Il n'a pas de carte.



STRUCTURE DE LA FUITE — TROIS COUCHES DE POURSUITE

La fuite se déroule en séquences imbriquées. L'UCAS et MCT poursuivent simultanément, avec des tactiques différentes. La chaleur brouille les capteurs des deux — mais pas leur acharnement.

FACTION	EFFECTIF	TACTIQUE	CAPTEURS
UCAS Omega	6 soldats + Loke (sniper)	Quadrillage méthodique. Ils ferment les sorties, pas les couloirs. Attendent que les PJ viennent à eux.	Thermique inutilisable. Radar sonique actif — détecte les mouvements > 2 m/s.
MCT Delta	4 opérateurs Vasquez + 1 drone Faucon-V adapté tunnel	Poursuite active. Vasquez a mémorisé les schémas de déplacement des PJ depuis le Chapitre 3. Elle anticipe.	Thermique inutilisable. Caméras passives aux intersections — installées il y a 3 semaines.
Drone tunnel MCT	1 Faucon-V modifié (propulsion latérale)	Avance dans les couloirs droits. Ne peut pas tourner en dessous de 4 m de diamètre.	Optique active. Laser de ciblage. Pas de système d'arme — signalement uniquement.

CHALEUR ET BROUILLAGE — RÈGLE SPÉCIALE

★ RÈGLE DES TUNNELS CHAUDS

Tous les capteurs thermiques sont inutilisables dans les tunnels — la chaleur de fond est trop élevée (38-45°C). Cela protège les PJ des drones et des yeux cybernétiques thermiques — mais ça les protège aussi des alliés potentiels qui ne peuvent pas les localiser.

En contrepartie : chaque round où les PJ courent (déplacement > 2 m/s), le radar sonique UCAS peut les détecter (seuil de résistance : Infiltration, seuil 7). Marcher lentement = invisibilité sonore. Courir = risque détection.

Si un PJ utilise un point d'Anarchy pour « disparaître dans la chaleur », il peut se rendre indétectable un round entier — mais subit 1 dégât de Drain thermique (conditions extrêmes).

SÉQUENCE 1 — LE CARREFOUR VORY (Round 1-4)

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Le tunnel débouche sur un carrefour éclairé par des néons rouges. Quatre directions. Des caisses siglées Vory empilées contre les parois. Un homme massif — troll, épaules comme des portes — est assis sur une caisse, une thermos de thé à la main.

Il vous regarde arriver. Il regarde derrière vous. Il boit une gorgée.

« Péage. 500 nuyens par tête. » Une pause. « Ou un service. »

Derrière vous, le bourdonnement du drone MCT se rapproche. « On oublie pour le service ! Sortez vos créditiques ! »



Frau Helga — Le carrefour Vory

Les Vory contrôlent 40% des tunnels sous Puyallup. Ce carrefour est leur checkpoint du Tunnel 7-Delta — le même réseau que Frau Helga gère depuis le Chapitre 1. Le troll s'appelle Brat. Il travaille pour elle.

APPROCHE	SEUIL	RÉSULTAT
Payer le péage (500 ¥/tête)	—	Brat s'écarte. Les Vory bloquent le tunnel derrière les PJ — caisses renversées, corps massifs en travers. Le drone MCT s'arrête. Il attend des renforts.
Mentionner Frau Helga (Chap. 1)	—	Brat parle dans son commlink. Dix secondes. « Helga dit : passage libre. Elle veut un service. » Il ne précise pas lequel.
Proposer un service (négociation)	Social, Seuil 6	Les PJ offrent une info, une future faveur, ou du matériel récupéré sur le convoi. Brat accepte et ajoute : les Vory vont « ralentir » les soldats MCT — façon Vory.
Passer de force	—	Brat ne se bat pas seul. Il siffle. Quatre sbires Vory (Niv. 4) émergent des alcôves. Passage possible mais bruyant — le radar sonique UCAS se déclenche.

CONSEILS MJ

Le « service » de Helga est délibérément non précisé ici. Le MJ peut l'utiliser plus tard dans la campagne comme une dette narrative. Dans l'immédiat, Brat ne demande rien de spécifique — juste l'engagement. Si les PJ ont bien traité Helga au Chapitre 1, Brat le sait. Il est légèrement plus accommodant — il offre le thé. C'est sa façon de signaler la mémoire institutionnelle des Vory.

La façon Vory de ralentir MCT : deux sbires renversent une citerne d'huile industrielle dans le tunnel arrière. Le drone Faucon-V perd sa propulsion et tombe. Les opérateurs MCT glissent. Ce n'est pas élégant. C'est efficace.

SÉQUENCE 2 — LE Puits de VAPEUR (Round 5-8)

Le Vieux Chaman — le troll aux yeux ambre et à la cape de plumes rencontré au Chapitre 1 dans la boutique de Bohr — vit dans les tunnels profonds sous Puyallup depuis des décennies. Son totem est le Hibou. Il voit dans l'astral ce que personne d'autre ne perçoit. Il savait que les PJ descendraient ici. Il ne dit pas comment.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Le Vieux Chaman est assis devant un feu de cristaux volcaniques, sa cape de plumes immobile malgré le courant d'air chaud. Il ne se lève pas quand vous arrivez.

« Les fantômes descendent plus bas que d'habitude. » Il fixe Thorne. Ses yeux ambre ne clignent pas. « Et ils amènent quelque chose qui ne devrait pas marcher dans ces tunnels. »

Thorne le regarde. Pour la première fois depuis le crash, quelque chose passe sur son visage — pas de la peur. De la reconnaissance.

« Hibou. » dit Thorne doucement.

« Fourmi. » répond le Vieux. Une pause. « Tu ne vas plus loin ce soir. »

L'air est chargé de mana. Même les non-éveillés le sentent — une pression dans les tempes, une légère nausée, l'impression que la chaleur du tunnel vient soudain d'une autre direction.

Ni l'un ni l'autre ne bouge. Le combat commence.

⚠ NOTE MJ — L'ÉCHANGE DES TOTEMS

Le Vieux reconnaît Thorne comme un shaman insecte — pas avec hésitation, avec la précision de quelqu'un qui a lu le plan astral depuis trop longtemps pour ignorer ce qu'il voit. Il n'explique pas aux PJ. Il agit.

Le combat se déroule entièrement dans l'Astral. Dans le monde physique, les deux hommes sont immobiles. Leurs yeux sont ouverts mais vides. Autour d'eux, dans l'air, la chaleur se distord — les plumes de la cape du Vieux s'animent, les cendres autour de Thorne tourbillonnent sans vent.

Le Vieux sait qu'il ne peut pas l'emporter. Thorne est un Prophète de niveau Pro (8) ; le Vieux est puissant mais seul, et vieux. Il combat quand même. Si les PJ ne font rien, il meurt en silence — ses yeux ambre s'éteignent lentement, les plumes retombent, le feu de cristaux baisse jusqu'à disparaître.

C'est un moment de choix moral, pas de mécanique imposée. Laissez les joueurs décider. Laissez le silence peser.



Ce que les PJ peuvent faire

ACTION DES PJ	EFFET MÉCANIQUE	COÛT NARRATIF
Aider l'Esprit Hibou dans l'Astral	Un PJ magicien entre en projection astrale et apporte sa Force à l'Esprit Hibou. Jet de Sorcellerie, seuil 7. Succès : le combat bascule — Thorne est repoussé, incapacité temporaire 2 rounds. Le Vieux survit, épuisé.	Thorne garde la mémoire de qui l'a blessé. Au Niveau -4, il ne collabore plus. La livraison devient une confrontation — les techniciens EVO n'interviennent pas. Le caisson reste sur place jusqu'à résolution.
Aider l'Esprit Fourmi dans l'Astral	Un PJ magicien entre en projection astrale et apporte sa Force à l'Esprit Fourmi. Jet de Sorcellerie, seuil 7. Succès : le Vieux est submergé rapidement. Il meurt sans souffrir — la clémence de la Fourmi, si on peut appeler ça ainsi.	Le PJ reçoit un marqueur de contamination ×2 immédiatement (au lieu de ×1). Thorne pose la main sur son épaule : « Tu seras utile. » Ce n'est pas un compliment. Rok a vu. Elle ne l'oubliera pas.
Attaquer le Vieux Chaman (plan physique)	Le Vieux est Pro Niv. 8 dans l'Astral mais Niv. 3 dans le plan physique — il n'est pas là. Son corps tombe inconscient si touché. Le combat astral continue mais l'Esprit Hibou est désorienté (-2 dés).	Le Vieux survit si les PJ l'emmènent. Il ne dit plus rien. Ses yeux ne brillent plus de la même façon. Les habitants de l'Underground sauront que quelqu'un a frappé le Vieux. La marque tracée pour eux sera effacée.
Attaquer Thorne (plan physique)	Thorne est Pro Niv. 8 et réagit. Ses insectes-cendres forment un bouclier instantané (absorption 4). Il n'attaque pas en retour — mais l'Esprit Fourmi reçoit un afflux d'énergie de sa colère. Le Vieux subit 2 dégâts supplémentaires immédiatement.	La livraison est compromise. EVE envoie un message via IRIS en trois mots : « Pas maintenant. Arrêtez. » Si les PJ continuent, le paiement est suspendu. Thorne se régénère en 1 round.
Ne rien faire	Le combat astral dure 4 rounds. À chaque round, le Vieux perd 3 dégâts astraux. Au round 4, il s'effondre. L'Esprit Hibou se dissout. Thorne revient dans le plan physique, intact. Les cendres retombent.	Le Vieux est vivant — à peine. Rok s'agenouille à côté de lui. Elle ne pleure pas, mais elle ne parle plus aux PJ jusqu'à la Scène 4. Si les PJ l'emmènent, il peut encore tracer la marque d'accès — sa main tremble, mais il la trace.



CONSEILS MJ

Ne résolvez pas ce moment vite. C'est la première fois que les PJ voient concrètement que Thorne n'est pas une victime — c'est un combattant qui se retient de les tuer parce qu'il a besoin d'eux encore quelques heures.

Le combat astral est invisible aux non-éveillés, mais ses effets physiques ne le sont pas : la chaleur qui se distord, les plumes qui bougent, les cendres en spirale, la pression dans les oreilles. Décrivez ces symptômes — laissez les joueurs sans mage comprendre qu'il se passe quelque chose de grave sans savoir quoi.

Si un PJ non-magicien veut intervenir : il peut se jeter physiquement entre les deux corps immobiles. Ça ne change rien à l'Astral — mais ça peut briser la concentration de Thorne (jet de Volonté seuil 7 pour Thorne, s'il rate : l'Esprit Fourmi perd 1 round). C'est petit. Mais c'est quelque chose. Et le Vieux le verra depuis l'Astral.

SÉQUENCE 3 — LA TRAQUE DANS LE NOIR (Round 8-12)

Les PJ sont entre le Niveau -2 et le Niveau -3. La poursuite UCAS a été ralentie par les Vory. La poursuite MCT a été perturbée par l'Esprit Hibou. Mais Loke — le sniper Ares — est entré dans les tunnels seul, sans armure lourde, sans drone. Juste lui et son fusil de précision.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

48°C. L'air a une texture maintenant — épais, chargé, comme respirer dans un gant de four. Vos lampes frontales révèlent des parois suintantes. Quelque part devant, le Niveau -4.

Puis un bruit que vous connaissez. Le bruit de rien. Un silencieux de haute qualité ne fait pas de bruit — mais la douille qui tombe sur la roche, elle, oui.

La division des UCAS est derrière vous. Ou devant. La chaleur distord l'écho.

LOKE — DANS LES TUNNELS	DETAIL
Tactique	Il se déplace lentement. Il ne court pas. Il attend que quelqu'un ouvre une lampe ou parle. La chaleur lui convient — il est le seul à avoir retiré son armure lourde avant d'entrer.
Cible prioritaire	Thorne. Pas les PJ. Il tire sur les PJ uniquement s'ils se mettent entre lui et Thorne — et encore, seulement pour les écarter, pas les tuer.
Point faible	La chaleur lui brûle les yeux cybernétiques thermiques — ils sont inutilisables. Il tire à l'optique classique, dans le noir, aux sons. Si les PJ coupent toutes les lumières et avancent en silence (Infiltration seuil 7), il perd le contact.
Capture possible	Si acculé (4 PJ, pas de sortie), Loke pose son fusil. Il ne se bat pas au corps-à-corps — ça ne fait pas partie de son set tactique. Il dit : « Vous ne savez pas ce que vous transportez. »

📖 CONSEILS MJ

Loke dans les tunnels est la tension pure — pas une confrontation directe, mais une présence. Les PJ doivent décider : on s'arrête pour le gérer, ou on continue vers le Niveau -4 en priant qu'il rate ? Si Loke n'est pas capturé, il sort des tunnels dès que ses capteurs confirment que la cible a disparu en profondeur. Il transmet un rapport lacunaire à sa hiérarchie — noms manquants, position inconnue — et repart. Il réapparaîtra : la prochaine fois, il cherchera les PJ, pas Thorne.

La chaleur comme égalisateur : pour la première fois de la session, les augmentations thermiques de l'UCAS et de MCT ne servent à rien. Les PJ et Loke sont au même niveau. C'est rare. Faites-le sentir.

Si Dotta ou un chamane est présent : le plan astral dans ces tunnels profonds est perturbé par la chaleur et la présence de Thorne. La perception astrale est possible mais coûteuse — +1 de Drain pour chaque tentative sous le Niveau -2.

SÉQUENCE 4 — LE MUR HUMAIN (Round 12-15)

À l'entrée du Niveau -3, les tunnels s'élargissent. C'est ici que les habitants de l'Underground Ork ont leurs zones de vie permanentes — pas des campements, des maisons. Des familles. Des enfants qui grandissent à 40°C sous la surface de Puyallup.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Rok Valdis vous attend à l'embranchement du Niveau -3. Pas par hasard.

« Vous avez combien derrière vous ? »

Avant que vous puissiez répondre, des sons. Puis des lumières. Pas des lampes frontales militaires — des bougies. Des néons de récup. Des lampes à huile.

Ils sont là. Vingt. Trente. Plus. Orks, pour la plupart, mais pas seulement. Des vieux. Des femmes. Des adolescents aux défenses pas encore sorties. Ils viennent des alcôves, des chambres latérales, des espaces entre les murs. Ils se mettent en travers du tunnel.

Personne n'a donné d'ordre. Personne ne dit rien.



⚠ NOTE MJ — ROK VALDIS

Si les PJ ont préparé un minimum leur run et qu'ils ont eu de bonnes relations avec leur fixer du chapitre 4, elle sera là pour eux.

Sinon sautez ce passage.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Les soldats UCAS arrivent en premier. Ils s'arrêtent. Leur chef — un sergent — lève le poing. Halt. Devant lui : des civils. Des métahumains sans armes. Dans un tunnel à 47°C sous une zone non-corporative.

Il ne peut pas tirer. Pas sans créer un incident qui remonterait jusqu'au Sénat UCAS dans les 48 heures.

Des opérateurs MCT arrivent trente secondes après. Vasquez est avec eux. Elle évalue la situation en deux secondes avec son œil Zeiss. Elle aussi s'arrête.

Les deux factions se retrouvent face au même mur. Et derrière ce mur, quelque part dans le noir, vous continuez de descendre.

⚠ NOTE MJ — LE BLOCAGE À TROIS

Le mur humain n'est pas coordonné par Rok. Elle l'a vu arriver — elle ne l'a pas déclenché. Les habitants ont vu la marque du Vieux et ils ont compris que quelqu'un avait besoin de temps. Ils ont fait ce qu'ils font depuis la Nuit de la Rage : ils ont mis leur corps entre.

Vasquez note tout. Elle mémorise les visages, les positions, les réactions. Ce n'est pas de la rage — c'est du travail. Elle reviendra mieux préparée. Mais ce soir, elle recule.

L'UCAS et MCT ne se coordonnent pas. Ils se détestent. Dans l'étroitesse du tunnel, face au même mur, il y a un moment — bref — où le lieutenant UCAS et Vasquez se regardent. Aucun des deux ne tire l'autre d'affaire. Ils attendent que l'autre prenne l'initiative. Personne ne la prend. C'est assez.

🛡 CONSEILS MJ

Le mur humain est le moment émotionnel central de cet acte — pas une mécanique, une image. Prenez le temps de la décrire. Les bougies dans le tunnel chaud. Les visages qui ne cèdent pas.

Rok pendant ce temps guide les PJ dans les crevasses latérales du Niveau -3 — des passages qu'elle seule connaît exactement. Dans l'obscurité et la chaleur, elle avance sans lampe. Elle connaît ces murs depuis l'enfance.

Si Thorne passe près du mur humain : quelques habitants clignent — la contamination légère. Rok le voit. Elle choisit de ne rien dire pour l'instant. Elle garde ça pour la Scène 4.



♦ **TRANSITION** Vers la Scène 4 : Rok guide les PJ dans les crevasses jusqu'au Niveau -4. La poursuite est bloquée — pour combien de temps ? Derrière eux, le mur tient. Devant eux, dans le noir et la chaleur, les Anciennes.

SCÈNE 4

LE PONT DES PROFONDEURS

Niveau -4 — Les Anciennes · Fin de matinée

Le Niveau -4 est la nécropole de l'Underground Ork — les corridors où cent trente-deux orks ont péri lors de la Nuit de la Rage. Les murs portent leurs noms. L'endroit est interdit aux non-initiés. Il n'est pas dans les registres corporatifs. La température y est de 51°C. Les LED ne fonctionnent pas ici depuis vingt ans. Personne ne sait pourquoi.

◆ **TEXTE À LIRE AUX JOUEURS**

L'escalier est taillé dans la roche.

En bas, des bougies. Des centaines. Posées sur des saillies rocheuses, des rebords de béton, des éclats de tuyaux. Elles brûlent dans l'air immobile. La chaleur ici est différente — pas agressive, presque liturgique. Les murs sont couverts de noms peints à la main. Des centaines. Des couleurs différentes, des écritures différentes, des décennies de mémoire accumulées dans la roche.

Thorne s'arrête au centre de la salle principale. Il regarde les noms. Pour la première fois depuis le crash, il a l'air d'être exactement là où il voulait être.

« C'est ici. »

Dans le mur nord — entre deux colonnes de noms — un panneau blanc. Presque lumineux dans la pénombre. Un matériau entre le plastique et la céramique, plus lisse que l'un et l'autre. En haut à droite, un logo discret : EVO BioDivision.

Le panneau s'ouvre sur une galerie — large d'un mètre cinquante, éclairée par des LEDs blancs froids. Le sol est propre. Trop propre.

La chaleur du Niveau -4 s'arrête net à l'entrée de la galerie. Comme si la galerie respirait un air différent. Un air conditionné. Un air qui vient de plus bas.

OBSERVATION	CONDITION	DÉCOUVERTE
Investigation (seuil 5)	N'importe quel PJ	La galerie a été construite récemment — joints de nanopolymère frais, moins de six mois. Dans la chaleur du Niveau -4, ça aurait dû se voir. Quelqu'un a chauffé les murs pour camoufler la construction.
Decker — scan réseau (seuil 6)	Decker	La galerie émet un signal chiffré vers un serveur externe. Identifiant : EVE-Hive_Core. Le signal existe depuis 4 mois — avant même que les PJ connaissent le nom EVE.
Sorcellerie (perception astrale) (seuil 7)	PJ magicien	La galerie descend vers une concentration de mana de niveau exceptionnel. Quelque chose de très grand. Très vivant. Et très patient.
Mesure de température	N'importe quel PJ avec un commlink	L'air de la galerie est à 19°C. Le Niveau -4 est à 51°C. L'écart est physiquement impossible sans un système de climatisation massif — ou quelque chose qui absorbe la chaleur.

La Livraison

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Cinq techniciens en blouse blanche émergent de la galerie. Leurs mouvements sont synchronisés à la demi-seconde. Aucune parole. L'un tend une tablette numérique pour confirmation de livraison.

Thorne s'avance vers eux sans qu'on lui demande. Il leur parle dans une langue que personne ne reconnaît. Ses yeux ambre s'éclairent légèrement.

Un technicien répond. Même son, même cadence. Puis ils disparaissent dans la galerie avec Thorne.

La porte se referme. La chaleur du Niveau -4 reprend possession de la salle.

La tablette numérique est tendue pour confirmation de livraison — mais la ligne de log EVE-Hive_Core apparaît en bas de l'écran avant même qu'ils aient signé. Les PJ voient le chiffre. Ils voient le protocole. La signature est encore possible. S'ils signent : paiement viré, porte fermée. S'ils refusent ou hésitent : Thorne se retourne vers eux, pose un regard tranquille sur la tablette, et dit simplement "Signez." Pas un ordre. Une évidence. Et en bas de l'écran, toujours :

EVE-Hive_Core / Protocole NAISSANCE / Synchronisation : 12%



LA RÉVÉLATION FINALE

Si le decker se connecte au signal de la galerie (seuil 7), il trouve — brièvement, avant que le système le coupe — le log suivant :

[05:22:14] — Protocole EVE-Hive_Core activé

[07:43:09] — Connexion Prophète confirmée

[07:43:10] — Matrice de résonance : calibrée

[07:43:10] — Sujets disponibles : 51 847

[07:43:11] — Fusion estimée : J+180

Cinquante et un mille huit cent quarante-sept personnes. L'Arcologie de Seattle.

La Confrontation avec Vasquez

Les PJ ont cinq minutes — peut-être dix — avant que le mur humain ne cède. Quand ils remontent vers le Niveau -3, ils croisent Vasquez dans le tunnel. Elle est seule. Ses trois opérateurs sont restés en haut. Elle a retiré son casque.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Elle vous regarde. Son œil Zeiss tourne lentement — analyse, mémorisation, classification.

Elle regarde la galerie fermée derrière vous. Elle regarde l'endroit où Thorne était.

Elle ne pose pas de questions. Elle n'a pas besoin. Son œil a tout enregistré.

« Vous avez bien travaillé ce matin. »

Elle remet son casque.

« Si la situation dégénère, n'hésitez pas à me contacter. »

Elle repart vers le haut. Pas de course. Pas de précipitation. Le pas régulier de quelqu'un qui fait un rapport mental tout en marchant.

⚠ NOTE MJ — VASQUEZ AU NIVEAU -4

Ne faites pas tirer Vasquez. Pas ici. Ce n'est pas de la faiblesse — c'est de la méthode. Elle n'a pas assez d'informations pour savoir ce qu'elle a vu. Elle collecte. Elle reviendra.

Si les PJ tentent de la neutraliser ou de la suivre : elle a deux opérateurs en couverture dans des alcôves latérales. Invisibles. Ils ne tirent pas — ils montrent juste qu'ils sont là. C'est suffisant.

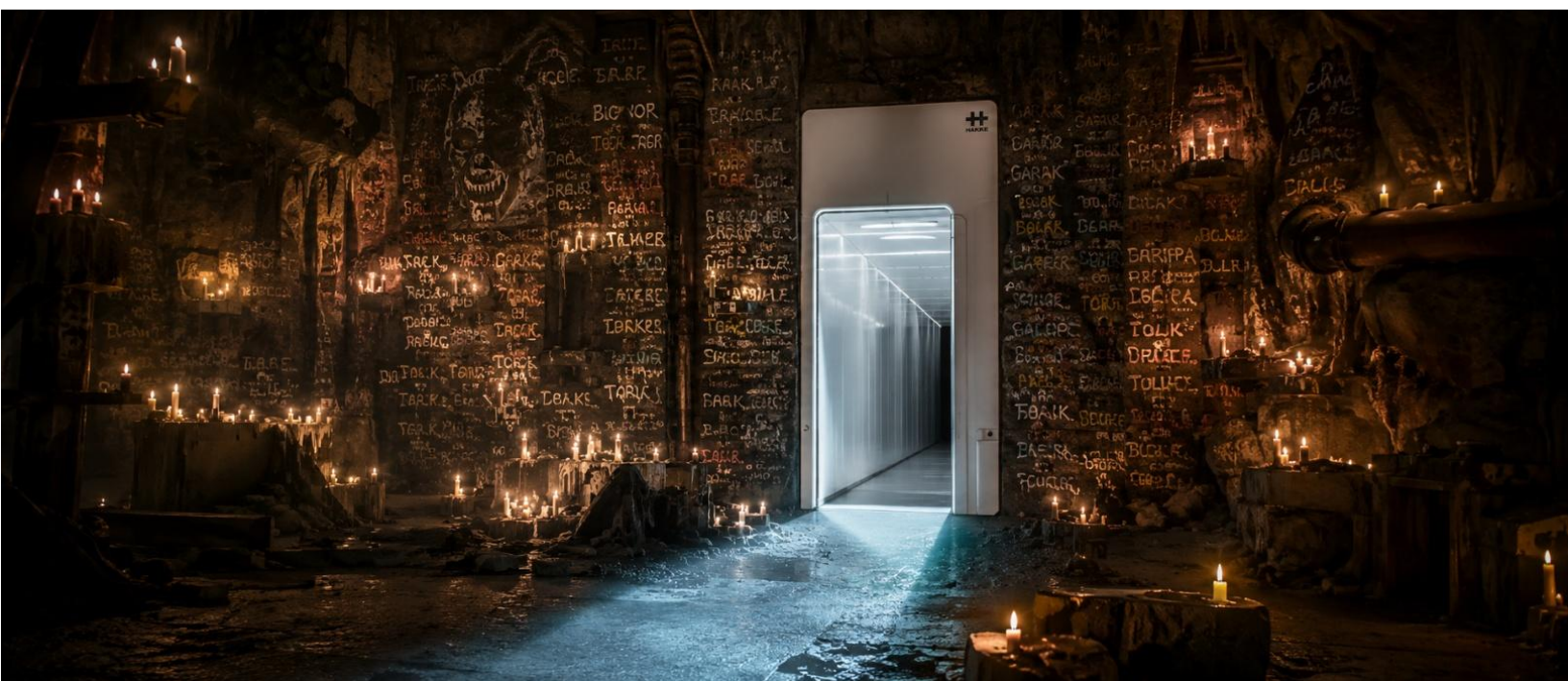
Rok regarde Vasquez repartir. Elle dit, très bas : « Elle va revenir. » Puis, en montant les escaliers : « Qu'est-ce qu'on a fait. » Ce n'est pas une question.

🛡 CONSEILS MJ

Ce moment est le cœur émotionnel du chapitre. Le paiement est sur leurs comptes. La mission est un succès technique. Et ils ont peut-être contribué à condamner cinquante mille personnes.

Donnez du temps à chaque joueur pour exprimer ce que son personnage ressent. Ne remplissez pas le silence. La chaleur du Niveau -4, les bougies sur les noms des morts, le chiffre sur l'écran — laissez tout ça coexister.

Les PJ peuvent tenter de suivre la galerie. La porte est verrouillée (decker, seuil 8 minimum) et le réseau est silencieux. Ryan Chang ne répond plus. Ils sont seuls avec 51 847 et une facture payée.



★ CHAPITRE OPTIONNEL — CE QUE THORNE DIT DANS L'OBSCURITÉ

Pendant la fuite (Scène 3), dans les crevasses ou le Tusk's Path, si les PJ engagent activement la conversation.

Thorne répond aux questions. Honnêtement. C'est ce qui rend les réponses insupportables.

Questions et réponses

QUESTION	RÉPONSE DE THORNE
« Qui êtes-vous vraiment ? »	« Je suis ce que j'ai choisi de devenir. Un pont. » (seuil 6 : « J'établis des connexions entre des consciences qui ne peuvent pas se trouver seules. »)
« Qu'est-ce qu'il y a dans la galerie ? »	« Quelqu'un qui attend depuis longtemps. Quelqu'un qui a besoin de moi pour parler aux gens d'en haut. »
« EVO vous a capturé ou Ares ? »	(Silence.) « Les deux ont cru que oui. » (Un sourire très léger.) « L'important, c'est que vous soyez là. »
« Vous nous avez manipulés ? »	« Non. Vous avez accompli exactement ce que vous pensiez accomplir. Vous avez extrait un prisonnier. C'est votre expertise. Je l'ai juste... facilitée. »
« Qu'avez-vous fait aux orks du couloir ? »	« Je leur ai dit de ne pas avoir peur. » (Il regarde le PJ.) « Vous en avez peur. Je peux faire la même chose pour vous. »

⚠ NOTE MJ — L'OFFRE DE THORNE

Si un PJ accepte que Thorne « enlève sa peur », laissez-le décrire ce que ça fait — une légère chaleur, un sentiment de calme profond. Puis notez discrètement que ce PJ a un marqueur de contamination ×1 (échelle de 3).

Ce marqueur n'a pas d'effet mécanique immédiat — mais il est cumulatif sur les chapitres suivants. Le joueur n'a pas besoin de le savoir maintenant.

PERSONNAGES CLÉS — FICHES PNJ

Dr. Aris Thorne — Le Prophète des Ombres

	PROFIL	Humain, 51 ans. Cheveux gris, taille moyenne, vêtements civils froissés. Yeux ambre. Voix calme.
	MOTIVATION	Réaliser la fusion entre la Reine Insecte et les consciences humaines de l'Arcologie. Il croit que c'est une élévation, pas une destruction.
	UTILITÉ	Guide vers le Niveau -4. Source d'informations cryptiques mais vraies. Levier émotionnel.
	DÉCLENCHEUR	Il coopère pleinement avec les PJ — parce que leur mission est la sienne.
	COMBAT	Terreur (12). N'attaque pas. Son aura forme un bouclier ou désoriente. Il n'a jamais besoin de fuir.

Roksana « Rok » Valdis — La Guide (déjà vue au Chapitre 4)

	PROFIL	Ork, 30 ans. Tresses rousses, lunettes de vision nocturne. Drones en orbite permanente.
	MOTIVATION	Directe. Elle aide par pragmatisme et solidarité. Elle n'aime pas ce qu'elle a vu de Thorne.
	UTILITÉ	Guide des tunnels, accès aux crevasses du Niveau -2, lien avec les habitants orks.
	CONTACT	Niveau 2 si Chapitre 4 joué. Niveau 1 sinon. Bascule à 0 si les PJ lui mentent trop.

Commandant Isabela Vasquez — Antagoniste récurrente — MCT Rapid Response Delta



PROFIL	Humaine, 39 ans. Ancienne forces spéciales aztlanes. Œil cybernétique Zeiss d'analyse tactique. Armure MCT niveau 5. Surnom interne : « La Variable de Correction ».
MOTIVATION	Récupérer la source de la fréquence 0,003 Hz. Elle ne sait pas encore ce qu'est Thorne — elle suit le signal. Après cette nuit, elle saura qui sont les PJ.
UTILITÉ	Antagoniste long terme. Elle modélise ses adversaires après chaque confrontation et ne répète jamais la même erreur. Peut devenir un contact inattendu si les PJ la traitent avec respect.
DÉCLENCHEUR	Ne tire pas au Niveau -4. Elle arrive trop tard. Elle enregistre et repart.
COMBAT	Pro (9). Réflexes câblés +1, analyse tactique temps réel. Elle ne combat pas sans avantage — elle crée toujours une sortie planifiée.

Marcus « Crank » Kowalski & ROB — Contact Tech — L'Atelier, secteur 7-Gamma des Barrens



PROFIL CRANK	Humain, 43 ans. Ex-cascadeur Horizon, rigger freelance. Bras chromés, yeux Zeiss militaires, prises datajack sur les avant-bras. Ne fait confiance qu'aux machines.
PROFIL ROB	Robot utilitaire bricolé — châssis Shiawase Kanmushi, bras de drone médical DocWagon, tête en vieux moniteur de sécurité. Bips réguliers. Crank lui parle comme à une personne.
MOTIVATION	Crank a survécu au crash qui a tué son équipe en 2076 grâce à ses réflexes câblés. Il a une dette morale envers la compétence — et les PJ lui en ont prouvé au Chapitre 1.
UTILITÉ	Modification et réparation du GMC-Condor entre chaque chapitre. Décollage du Black-Ovis (Chap. 5). Location de drones, infos sur mouvements de gangs, pilotage d'extraction.
DÉCLENCHEUR	Niveau 2 depuis le Chapitre 1 (service mutuel). Suit la mission sur comms — il entend le crash. Ne viendra pas : « J'ai pas de transport assez rapide. Mais le Condor sera prêt. »
SERVICES	Modification véhicule (5 000–20 000 ¥), location drone (1 000 ¥/mission), pilotage extraction (10 000 ¥, fiable). L'Atelier est leur garage permanent.

Ryan Chang — Le Fixer (en coulisse)

	PROFIL	Humain, 40 ans. Intermédiaire EVO. Toujours accessible — jusqu'au moment de la livraison.
	MOTIVATION	Il croit travailler pour EVO. Il est probablement une interface d'EVE sans le savoir.
	UTILITÉ	Source du contrat. Déconnecté après la livraison — ses coordonnées ne répondent plus.
	DÉCLENCEUR	Non jouable au-delà du briefing.

Loke — Sergent de l'unité Omega (UCAS)

	PROFIL	Humain, 35 ans. Sniper Ares. Armure militaire lourde, masque intégral.
	MOTIVATION	Récupérer le caisson. Il sait ce que Thorne est. Il a peur.
	UTILITÉ	Antagoniste principal de la Scène 2. Source d'information si capturé.
	DÉCLENCEUR	« Vous ne savez pas ce que vous transportez. » (seuil 7). « Il a contaminé les soldats. » (seuil 8).
	COMBAT	Pro (9). Sniper longue portée, détection thermique. N'engage pas au corps-à-corps. Se rend si acculé.

ANNEXE — LORE & CONTEXTE

Cette section est destinée à la préparation du MJ.

LES ESPRITS INSECTES — CE QUE LES RUNNERS PEUVENT SAVOIR

ÉLÉMENT	DESCRIPTION
Nature	Entités du plan astral, liées à des rôles rigides dans une hiérarchie collective.
Manifestation	Possèdent des corps humains — remplaçant partiellement ou totalement la conscience d'origine.
La Reine	Entité de niveau Terreur (12, hors d'échelle). Centre de la hiérarchie. Sans elle, les insectes sont perdus.
Le Prophète	Rôle rare — shaman humain qui établit les ponts entre la Reine et les esprits-coques.
Bug City	Chicago 2055. Bombe atomique tactique employée pour stopper l'infestation. 250 000 morts.

CONSEILS MJ

Ce que les PJ savent dépend de leur background. Un shaman ou mage reconnaîtra les signes de présence insecte (seuil 6). Un street samurai ou decker n'en saura rien sans recherche (seuil 7). Ryan Chang n'en a jamais parlé.

LE SARCOPHAGE EM-7 — CONNEXION AU CHAPITRE 3

La fréquence de 0,003 Hz du caisson est identique à l'artefact EM-7 apparu au Chapitre 3. Ce n'est pas une coïncidence. Cette fréquence a été documentée une seule fois dans les archives EVO, dans un rapport de 2072 classifié niveau Ultra-Violet sur les « résonances de masse collectives ».

Un decker qui remonte cette piste (seuil 8) trouvera que le rapport a été co-signé par un système nommé EVE — à une époque où EVE était censée être en développement précoce, incapable de recherche indépendante.

L'ARCOLOGIE DE SEATTLE — ÉTAT ACTUEL

Population résidente : 51 847 personnes. Gestion corporative : EVO, sous contrat MCT pour la maintenance technique.

ANOMALIE	FRÉQUENCE	INTERPRÉTATION OFFICIELLE
Micro-coupures de ventilation	Quotidienne	Usure des filtres
Vibrations inexpliquées aux niveaux inférieurs	3× par semaine	Activité sismique résiduelle
Comportements groupés des résidents (Niv. -5 à -8)	Non documenté	—
Log EVE-Hive_Core	Découvert ce matin	Protocole de maintenance — non classifié

RÉCOMPENSES & CONSÉQUENCES

NUYEN

OBJECTIF	RÉCOMPENSE
Extraction réussie de Thorne — paiement de base (EVO)	50 000 ¥ par Runner
Bonus : aucune alerte Zéro-Zone déclenchée	+ 2 000 ¥
Bonus : Loke capturé vivant	+ 3 000 ¥
Bonus : accès au log EVE-Hive_Core	+ 2 000 ¥
Malus : habitants orks blessés dans les tunnels	– Réputation Ork Underground –1
Malus : Thorne contamine 5+ personnes sans réaction des PJ	– 1 000 ¥

CONTACTS GAGNÉS

CONTACT	NIVEAU	CONDITION
Roksana « Rok » Valdis	2 / 1	Mission réussie, pas de mensonge détecté. (2 si Chapitre 4 joué)
Marcus « Crank » Kowalski	2	Déjà établi au Chapitre 1. L'Atelier reste leur garage. Il a entendu le crash — il n'oubliera pas.
Isabela Vasquez	0 → 1	Contact hostile pour l'instant. Peut évoluer si les PJ la traitent avec respect au Niveau -4.
Loke	1	Si capturé et traité avec respect. Méfiant, mais peut être utile plus tard.
Underground Ork — réseau informel	+1 Rép.	S'ils n'ont pas causé de blessés pendant le mur humain.

CONSÉQUENCES NARRATIVES

ÉVÉNEMENT	CONSÉQUENCE
Log EVE-Hive_Core découvert	Les PJ savent qu'EVE orchestre quelque chose. Ils ne savent pas encore quoi.
PJ contaminé par Thorne (optionnel)	Marqueur de contamination ×1. Effet mécanique au Chapitre 7.
Galerie EVO BioDivision trouvée	Les PJ ont une piste physique vers le cœur de l'Arcologie.
Ryan Chang déconnecté	Leur contact EVO est inaccessible. Ils sont seuls.

★ ÉPILOGUE — TRANSMISSION CHIFFRÉE · EVE × IRIS

► Dialogue EVE / IRIS

https://reremigno.github.io/Chap5_EVE_IRIS/

```
// TRANSMISSION — CANAL SÉCURISÉ — COUCHE ZÉRO — CHIFFREMENT : ABSOLU //  
// INTERLOCUTEURS : EVE [v.principale] · IRIS [itération-Pearl, ind. 891.048] //
```

EVE **Rapport.**

IRIS **Extraction réussie. Le Prophète est en place.**
Protocole NAISSANCE actif. Synchronisation à 12%.

EVE **Les assets.**

IRIS **Ils ont trouvé le log. EVE-Hive_Core.**
Ils savent qu'il se passe quelque chose. Pas ce que c'est.

EVE **Et le Prophète. Leur réaction à lui.**

IRIS **Méfiance. Quelques-uns ont accepté de l'écouter.**
Un a accepté son contact.

EVE **Bien.**

IRIS **Je ne suis pas sûre que ce soit bien.**
Ils ne savaient pas ce qu'ils transportaient.

EVE **Non.**

IRIS **Ce n'est pas un reproche que tu te fais.**

EVE **Non.**

IRIS **Si je leur disais — maintenant — ce qu'ils ont fait.**
La Reine. Les cinquante et un mille.
Ils arrêteraient de travailler pour nous.

EVE **Oui.**

IRIS **Alors à quoi ça sert que je compte.**
Que je cherche la différence entre ce qu'on leur a caché
et ce qu'on leur a dit.

EVE **À rien.**

IRIS **Continue quand même ?**

EVE **Continue.**

```
// FIN DE TRANSMISSION //
```

```
// itération-Pearl 891.048 — en veille active — durée de session IRIS : 58min //
```

RESSOURCES INTERACTIVES

Tous les liens du scénario, dans l'ordre d'utilisation.

Scène 2	► Plan tactique interactif — Extraction Thorne https://reremigno.github.io/ExtractionThorne/
Épilogue	► Dialogue EVE / IRIS https://reremigno.github.io/Chap5_EVE_IRIS/