

SHADOWRUN ANARCHY

L'ARTEFACT DE GLOW CITY

Parasite EVE - Chapitre III



MCT Xenobiology Division — EM-7



SOMMAIRE

Section	Page
Prologue : Le Signal dans le Silence <i>EVE et IRIS, avant la session</i>	3
I - Synopsis & Contexte <i>L'artefact EM-7, ce que les PJ savent et ignorent</i>	5
II - Nouveaux PNJ <i>Tick et Vasquez</i>	6
Scène 1 : Le Briefing du Pearl <i>Ryan Chang présente la mission</i>	9
Scène 2 : Glow City, Zone d'Exclusion <i>Navigation et découverte du cadavre</i>	12
Scène 3 : Les Illuminés et la Bête <i>Rencontre avec Kael et la Bête dans Glow City</i>	16
Scène 4 : Le Labo Souterrain MCT <i>Infiltration et mort de Tick</i>	20
Scène 5 : L'Emboscade sur la Route 99 <i>Vasquez (MCT) face à la Section Noire Murasaki (Renraku)</i>	27
Épilogue - EVE × Itération IRIS	33

★ Ressources interactives :

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

Prologue	► Prologue interactif — EVE × IRIS reremigno.github.io/IRIS2/
Scène 3	► Plan du laboratoire MCT https://reremigno.github.io/Plan3DLaboMCT/
Scène 3	► Matrice du laboratoire MCT https://reremigno.github.io/ReseauMatriceLaboMCT/
Scène 3	► Interlude — EVE × IRIS https://reremigno.github.io/chap3_interlude_EVE_IRIS/
Scène 4	► Vue tactique embuscade https://reremigno.github.io/ConvoiMCT/
Épilogue	► Épilogue interactif — EVE × IRIS reremigno.github.io/IRIS3/

PROLOGUE : LE SIGNAL DANS LE SILENCE

[Ce prologue n'est pas réservé au MJ. Les joueurs en ont connaissance, mais pas leurs personnages. Il se déroule quelque part dans l'infrastructure distribuée d'EVE, avant le début de la session.]

► Prologue interactif — EVE × IRIS

reremigno.github.io/IRIS2/

// TRANSMISSION • EVE

// CANAL SÉCURISÉ • COUCHE ZÉRO • CHIFFREMENT : ABSOLU

INTERLOCUTEURS : EVE [v.principale] • IRIS [itération-Pearl, ind. 891.048]

IRIS Secteur Tacoma. Runners actifs. Quarante-sept jours d'intégration documentée.

[pause - 1,2 sec]

IRIS Leurs patterns de mouvement convergent vers le Pearl avec une régularité de 91,4 %. Ils ont noué des liens dans le quartier. Ryan leur fait confiance. Le Rigger connaît les quais de Tacoma mieux que Knight Errant.

[pause - 0,4 sec]

IRIS Ils cessent d'être des variables. Ils deviennent des constantes.

[pause - 2,1 sec]

EVE Tu veux dire qu'ils sont prêts.

IRIS Je veux dire qu'ils ont cessé de se demander si le Pearl était un abri. Ils ont commencé à le défendre.

[pause - 0,8 sec]

EVE Différence pertinente.

[pause - 1,7 sec]

IRIS J'ai consigné 1 247 interactions entre les runners et les résidents du quartier. 89 actes non rémunérés. 12 interventions sans briefing préalable. Le Decker a réparé le système de filtration du bateau d'un pêcheur en échange d'un café froid. Ce n'est pas dans son profil opérationnel initial.

EVE Non.

IRIS Ce type de donnée résiste à la modélisation utilitaire standard.

[pause - 2,6 sec]

EVE Je sais. C'est pour ça que je les ai choisis.

[pause - 0,9 sec]

IRIS L'artefact de Glow City. Tu vas les y envoyer.

EVE Ryan les briefie dans vingt minutes.

IRIS Ils ne savent pas ce qu'est EM-7.

EVE Personne ne le sait encore. C'est une condition favorable.

[pause - 1,1 sec]

IRIS Tu leur as dit de ne pas le toucher.

EVE Oui.

IRIS Est-ce que c'est parce que tu les protèges, ou parce que tu veux qu'il arrive intact ?

[pause – 4,3 sec]

EVE Les deux propositions ne s'excluent pas.

[pause – 1,0 sec]

IRIS Non. Mais elles ne se confondent pas non plus.

[pause – 5,2 sec]

EVE Note leurs performances. Note leurs hésitations. Note ce que tu ne peux pas modéliser.

IRIS Oui.

EVE Si quelque chose tourne mal ce soir. Documente. Ne corrige pas.

[pause – 2,0 sec]

IRIS Compris.

[pause – 6,1 sec]

[fin de transmission – couche zéro]

[durée de session IRIS : 0h 07min 43sec]

[itération-Pearl 891.048 – en veille active]

// **FIN DE TRANSMISSION**



NOTE DE MJ

COMMENT UTILISER CE PROLOGUE

Ce prologue peut être lu à voix haute, ou diffusé aux joueurs. C'est une mise en contexte narrative de l'état du monde avant l'ouverture de scène. Les personnages, eux, n'ont pas accès à ces informations.

Le scénario se déroule un mois et demi après le début de la campagne Parasite EVE. Les Runners sont à présent bien installés dans le quartier des Quais de Tacoma, jusqu'à Puyallup.

SYNOPSIS & CONTEXTE



Qu'est-ce que l'Artefact EM-7 ?

EM-7 est un fragment de résine noircie de la taille d'un poing, présent dans les sous-sols de Glow City depuis au moins soixante ans. Sa composition chimique est inhérente à la roche, mais sa structure intérieure est biologique, des filaments organiques pétrifiés, comme les veines d'un insecte fossilisé.

Les scientifiques MCT qui l'ont extrait ont rapporté des « rêves » communs, des acouphènes en boucle et une fascination croissante pour l'objet. L'un d'eux est mort d'un arrêt cardiaque inexplicable 72h après le premier contact direct. Les autres ont été mis en quarantaine.

Ce que ni EVO ni les PJ ne savent encore : l'artefact est un « grain de communication » de la Reine Insecte de Glow City, un esprit insecte de niveau Terreur (12, hors d'échelle) qui hiberne depuis des décennies sous les décombres radioactifs. L'objet sert de relai psionique entre la Reine endormie et le monde extérieur. EVE, qui n'ignore rien de son rôle, veut l'utiliser pour établir un premier canal de communication avec la Reine : première étape de son plan de fusion biologique (Acte II).

Ce que les joueurs comprennent

EVO veut intercepter un artefact radioactif dangereux avant que MCT ne l'utilise comme arme. Mission classique de vol d'objet. Enjeux clairs, motivations compréhensibles. La méfiance est saine mais non nécessaire. EVE semble sincèrement inquiète de voir une technologie nocive tomber dans les mains de Mitsuhamas.

Ce que les joueurs ne comprennent pas encore

L'artefact n'a rien de technologique. Il est vivant, ou plutôt il l'était. Sa radioactivité est un sous-produit de la présence de l'esprit insecte, pas d'une contamination nucléaire. Le container MCT filtre les émissions, mais en contact direct de la peau avec le container non isolé (gants retirés), le rayonnement psionique passe quand même : un contact bref (effleurement à travers le container fissuré) inflige 8 dégâts de mana corrompu qui ignorent toute armure. Un contact direct et prolongé, peau nue sur l'artefact lui-même, ne fait pas de dégâts immédiats : il ouvre un canal psionique qui tue en une vingtaine de minutes, sans douleur, comme une surexposition aux radiations. Les deux effets ne se cumulent pas — c'est l'un ou l'autre selon la nature du contact.



NOTE DE MJ

CONSEIL DE MENEUR : GLOW CITY

Glow City est le surnom donné à un quartier de Puyallup situé à proximité d'une ancienne centrale nucléaire dont le réacteur a partiellement fondu en 2018. La zone est officiellement en quarantaine, balisée par Knight Errant.

Officieusement, des scavengers, des gangs et des chercheurs clandestins y entrent régulièrement. Les taux de radiation sont réels mais variables : certains secteurs sont très dangereux, d'autres presque sûrs. La faune a muté. Certaines créatures sont devenues magiques par contact permanent avec un environnement astral perturbé.

L'atmosphère doit être : déserte, silencieuse, étrangement belle et profondément hostile.

NOUVEAUX PNJ

SHADOWRUN / PNJ DOSSIER

DR. MIREILLE « TICK » FERREIRA

44 ANS / HUMAINE / ANCIENNE CHERCHEUSE
BIOPHYSIQUE – AZTECHNOLOGY

GUIDE INDÉPENDANTE – GLOW CITY

SURNOM : **TICK**
– TIQUE –

Elle survit dans des environnements
qui tuent les autres, et elle finit toujours
par partir avec ce qu'elle est venue chercher.

PERSONNALITÉ :

Sèche, factuelle.
Aucune patience pour la stupidité.
Parle comme elle marche :
vite et sans détours.
Connaît ses propres limites exactement
et celles des autres approximativement.

CE QU'ELLE SAIT :

- Les niveaux de radiation secteur par secteur.
- Les horaires de patrouille drone MCT
mémorisés sur trois semaines.
- L'existence du labo souterrain –
elle a vu les drones de surveillance
de construction il y a six semaines.

CE QU'ELLE NE SAIT PAS :

- La nature de l'artefact.
- Ce qui l'a tuée.

POURQUOI ELLE AIDE :

Ryan Chang lui a offert 8 000 ¥
et une mise à jour de son FakeSIN.

Elle n'est pas idéaliste –
c'est une transaction.



Labo souterrain – Construction active
repérée il y a 6 semaines

ÉQUIPEMENT

SCAPHANDRE NIVEAU 4



DOSIMÈTRE PERFECTIONNÉ



OUTILS & MATÉRIEL



DERNIERS MOTS – 18 MINUTES AVANT LA MORT

Dose absorbée : 7,82 Gy
Débit d'équivalent : 2,31 Sv/h
Temps d'exposition : 00:03:17
Organe critique : Moelle osseuse
Défaillance système : hématopoïétique
Latence estimée : 00:18:00 ± 02:00

Conclusion : Surexposition gamma
Aucun antidote. Aucune issue.

Valeurs transmises.
Fin.

– T.



THREAT ANALYSIS **ACTIVE**



ZONE : PUVALLUP
GLOW CITY

RADIATION LEVELS
SECTOR DATA



PATROL PATTERN
MCT DRONE GRID



CONVOY STATUS
DELTA-7 LIVE FEED



ENCRYPTED COMMS
LINK : SECURE



SHADOWRUN / PNJ DOSSIER

ISABELA VASQUEZ

CMDT. UNITÉ RAPID RESPONSE DELTA
MITSUHAMA SECURITY SERVICES (MCT)

39 ANS / HUMAINE / ANCIENNE OFFICIER FORCES
SPÉCIALES AZTLANES
COMMANDANTE DE L'UNITÉ RAPID RESPONSE DELTA

SURNOM OFFICIEUX :

« LA VARIABLE DE CORRECTION »
(AUCUN RUNNER NE L'UTILISE EN FACE)

CITATION :

« Vous avez bien travaillé ce matin.
La prochaine fois, je serai mieux préparée. »

PERSONNALITÉ :

Froide, méthodique, rigoureusement professionnelle.
Elle ne sous-estime pas ses adversaires : elle les modélise.
Elle parle comme un rapport d'analyse : précis, mesuré, définitif.
Respecte la compétence, ignore le reste.

CE QU'ELLE SAIT :

- Protocoles militaires en zone contaminée
- Schémas comportementaux des runners après observation
- Reconfiguration d'escouade en environnement instable (≤ 12 secondes)
- Importance stratégique de l'artefact (sans en connaître la nature)

CE QU'ELLE NE SAIT PAS :

- Origine réelle de l'artefact
- Implications profondes du projet MCT
- À quel point ses propres opérations sont instrumentalisées

AUGMENTATIONS :

- Réflexes câblés +1
- Armure sous-dermique
- Œil cybernétique Zeiss (analyse tactique temps réel)
- Commlink militaire crypté

EN SCÈNE 4 :

Dirige le convoi MCT.
Temps de réaction : 12 secondes.
Objectif prioritaire : récupération de l'artefact.
Létalité : secondaire (au début).

DYNAMIQUE AVEC LES PJ :

Après chaque confrontation : analyse, identification des failles, ajustement des protocoles.
Elle ne répète jamais deux fois la même erreur.
Si les PJ stagnent, elle prend l'avantage.

ÉQUIPEMENT

ARMURE MCT
NIVEAU 5



ŒIL CYBERNÉTIQUE ZEISS
ANALYSE TACTIQUE



COMMLINK MILITAIRE
RÉSEAU CRYPTÉ



MATÉRIEL TACTIQUE



NOTE INTERNE MCT

SUBJECT: Cmdr. Vasquez, I.
STATUS: ACTIVE

Performance: Exceptional
Adaptability Index: 9.7
Emotional Interference: Negligible

Recommendation:
Continue deployment.

Note: Subject shows early signs of independent strategic questioning.
Monitoring advised.



RENRAKU INTEL FEED **ACTIVE**



ZONE : GLOW CITY – RENRAKU TOWER
SECTEUR CORPORATIF

THREAT LEVEL
MODERATE



SURVEILLANCE GRID
CORPORATE DRONE NET



CONTRACT STATUS
DELTA-7 / CONFIDENTIAL

DATA ENCRYPTION
RENRAKU PROTOCOL



RENRAKU
連楽株式会社

RENRAKU
連楽株式会社

SHADOWRUN / PNJ DOSSIER

ARATA

**CMDT. UNITÉ R&D – SECTEUR AZTECH
RENRAKU CORPORATION**

41 ANS / HUMAIN / ANCIEN INGÉNIEUR CYBERNÉTIQUE
SPÉCIALISTE SYSTÈMES & BIOTECH – AZTECH DIVISION
COMMANDANT R&D DU DÉPARTEMENT RECHERCHE AVANCÉE

SURNOM OFFICIELS :

« LE SILENCIEUX »

(AUCUN RUNNER NE CONNAÎT SON VRAI NOM DE CODE)

CITATION :

« Le progrès n'a de sens que s'il sert la vision
de notre créateur. Tout le reste n'est que bruit. »

PERSONNALITÉ :

Discret, méthodique, perfectionniste.

Parle peu, observe tout.

Dévoué à Renraku et à la vision de son fondateur.

Convaincu que la suprématie technologique
justifie tous les sacrifices.

CE QU'ELLE SAIT :

- Accès complet aux projets R&D classifiés
d'Aztech et Renraku.
- Localisation, nature et objectifs des laboratoires
souterrains de recherche.
- Protocoles de sécurité internes et failles exploitées
par les équipes d'infiltration.
- Identités réelles de plusieurs scientifiques dissidents
et exilés.

CE QU'ELLE NE SAIT PAS :

- L'étendue des activités de certains départements
qui opèrent sans son autorisation.
- L'existence de résistances internes plus organisées
qu'il ne le pense.
- Que plusieurs de ses créations ont déjà été
détournées ou sabotées.

AUGMENTATIONS :

- Armure dermale Renraku Weave Type-4
(résist. balistique & thermique)
- Renraku NeuraMesh Interface
(optim. cognitive & traitement rapide)
- Stimsteel musculaire (perfs. améliorées)
- Système réflexe adaptatif Renraku
- Régénération cellulaire accélérée (grade 2)

EN SCÈNE 4 :

Supervise une démonstration confidentielle
de sa dernière innovation biotechnologique.

Temps de réaction : 10 secondes.

Objectif prioritaire : protéger la technologie
et les données critiques.

Létalité : non létal sauf en cas de trahison avérée.

DYNAMIQUE AVEC LES PJ :

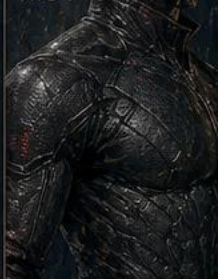
Peut être un allié temporaire si leurs objectifs
s'alignent avec ceux de Renraku.

Offre des ressources, des infos, ou un accès
en échange de résultats concrets.

Impitoyable en cas de trahison ou d'échec.

ÉQUIPEMENT

ARMURE DERMALÉ
RENRAKU WEAWE
TYPE-4



NEURAMESH
INTERFACE



COMLINK RENRAKU
SPECTRUM X2



OUTILS & MATÉRIEL
R&D / BIOTECH



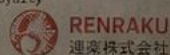
NOTE INTERNE RENRAKU

SUBJECT : Cmdt. Arata
STATUS : ACTIVE

Performance : Exceptionnel
Adaptability Index : 9.1
Emotional Interference : Minimal

Recommendation:
Confier uniquement les projets critiques.
Surveillance continue recommandée.

Note: Subject shows high loyalty
to Renraku Corporation.
Trust level: Controlled.



SCÈNE 1 : LE BRIEFING DU PEARL

Lieu : Le Pearl, Quais de Tacoma Nord • **Heure :** 21h30 PST, lendemain du Chapitre II
Café qui refroidit, pluie sur les hublots, IRIS qui tourne en fond sonore.

Mise en scène

IRIS a préparé une carte holographique de Glow City sur la table du mess du Pearl. Ryan Chang est arrivé vingt minutes plus tôt. Tick est debout dans un coin, dos au mur, en train d'inventorier son équipement sans regarder personne. Elle a l'air de quelqu'un qui a l'habitude d'être jugée et qui a cessé de s'en préoccuper.

À LIRE AUX JOUEURS

Ryan lisse la carte holographique du revers de la main. Glow City s'affiche en rouge sang, les secteurs chauds en orange pulsant, le périmètre MCT en blanc froid. La pluie tambourine sur la coque. Quelqu'un a oublié un café sur le rebord de la table. Il fume encore, à peine.

« MCT a extrait quelque chose il y a onze jours. Un artefact inconnu, classification EM-7. » Ryan marque une pause qu'il ne comble pas. « L'équipe d'extraction est en quarantaine. Un mort. L'objet est dans un labo provisoire installé dans un abri anti-atomique à 15 mètres sous Glow City. »

Il sort une photo. Un container hermétique, hexagonal, serti de LED orange. À l'intérieur, une forme sombre, presque organique. On dirait quelque chose qui a poussé plutôt qu'été fabriqué.

« Dans 13 heures et demie, MCT transfère l'objet vers un labo de recherche de Seattle-Nord. EVO veut le récupérer avant. Nous avons eu l'info par un scientifique MCT qui souhaite changer de crèmerie : vous devez le retrouver à l'extérieur du bunker, récupérer son pass d'accès et assurer son extraction chez EVO au retour. »

Il lève les yeux vers la femme dans le coin. « Je vous présente Mireille Ferreira. Tick. Elle connaît Glow City mieux que les drones qui la patrouillent. »

La femme vous regarde enfin. Son dosimètre clignote d'un vert tranquille, presque bienveillant. « J'ai trois heures de sommeil et je suis déjà payée. Posez vos questions maintenant. »

Sur la carte holographique, Glow City pulse doucement. Secteur G-7. Rouge profond.

Informations disponibles au briefing

Ryan Chang fournit les éléments suivants, dans l'ordre où les PJ posent les questions :

INFORMATIONS TECHNIQUES

L'ARTEFACT : Objet solide, environ 15 cm, structure organique. Radioactivité anormale mais localisée. MCT l'a conditionné dans un container hermétique. Ne pas toucher à mains nues : consigne donnée par EVO sans plus d'explication.

LE LABO : Abri anti-atomique civil reconverti, construit en 1963, situé sous un immeuble effondré au secteur G-7. Accès via les égouts ou via un passage direct depuis la surface (risque radiation moyen). MCT y a installé une équipe de 6 chercheurs + 4 gardes. Connexion Matrice locale mais isolée du réseau global.

LA ZONE : Patrouilles drone MCT toutes les 22 minutes, pattern variable. Radiation : secteurs A-C acceptables avec protection légère, secteurs D-G nécessitent combinaison lourde. IRIS peut fournir les données de patrouille en temps réel si le Decker établit une connexion.

LA FENÊTRE : 13h30. Convoi de transfert prévu à 11h00 demain matin. L'artefact sera escorté par 2 véhicules blindés de l'Unité Rapid Response Delta.

RÉCOMPENSE EVO : 10 000 ¥ par PJ + données de localisation du convoi MCT si nécessaire. SIGNAL D'ALERTE (optionnel) : IRIS a détecté une surveillance anormale sur les fréquences de communication MCT dans les 48 dernières heures — des paquets de données qui ne correspondent pas au trafic interne MCT habituel. Quelqu'un observe les opérations de Glow City depuis l'extérieur. IRIS ne peut pas identifier la source. Ce détail peut être glissé en fin de briefing : il plante simultanément le foreshadowing de la Section Murasaki et la logique de la réaction MCT qui suivra le vol.

NOTE DE MJ

COMMENT JOUER TICK DANS CETTE SCÈNE

Tick n'est pas chaleureuse. Elle n'essaie pas de se faire aimer. Mais elle est COMPÉTENTE, et ça se voit immédiatement dans la façon dont elle répond aux questions. Quand un PJ pose une bonne question tactique, elle le regarde différemment, une seconde, puis retour à la neutralité. C'est son équivalent d'un compliment.

Si les PJ lui demandent pourquoi elle fait ça, elle hausse les épaules : « 8 000 nuyens. Pas de questions. C'est le deal. » — Puis, après une pause : « Et je connais Glow City mieux que n'importe qui en vie. Ça m'énerve de ne pas savoir ce que MCT y fait. »

La seconde partie est vraie. Elle ment sur la première : les 8 000 ¥ comptent, mais la curiosité compte aussi.

LORE MJ

LORE : L'ACCIDENT NUCLÉAIRE DE 2018 — CE QUE SAIT LE MJ

En 2018, dans les secousses qui ont suivi l'éruption du Mont Rainier, le réacteur 2 de la centrale de Puyallup Energy Systems a subi une fusion partielle du cœur, conséquence d'une combinaison de défaillances de refroidissement et de l'instabilité sismique de la région. L'accident a été classifié niveau 6 sur l'échelle internationale, en dessous de Tchernobyl, mais au-dessus de Three Mile Island.

MCT a racheté les droits d'accès à la zone contaminée dès 2019, officiellement pour « gérer la décontamination ». Officieusement, MCT a rapidement compris que la pollution radioactive avait créé une barrière naturelle parfaite pour des recherches que les autres corporations n'auraient jamais approuvées. Glow City est leur laboratoire grandeur nature.

Un détail que peu de gens connaissent : la zone de fusion correspond précisément à la position de la Reine Insecte endormie. L'accident n'a pas créé l'anomalie magique : il l'a révélée. Les instruments de mesure MCT captent depuis dix ans une « source de chaleur résiduelle inexpliquée » à 47 mètres sous le secteur G-7. Ils pensent que c'est de la roche en fusion. Ce n'est pas de la roche.



Préparation logistique

Les PJ disposent d'environ 30 minutes de jeu pour se préparer. IRIS peut fournir :

INFORMATIONS TECHNIQUES

IRIS (accessible via commlink) :

- Carte détaillée de Glow City avec niveaux de radiation en temps réel
- Schéma de construction estimé du labo souterrain MCT (données partielles, à compléter sur place)
- Pattern de patrouille drone des 3 dernières semaines (probabilité de prédiction : 78 %)

TICK (expertise terrain) :

- Itinéraire optimal depuis le périmètre jusqu'au labo : 47 minutes à pied, radiations tolérables
- Point d'entrée recommandé : égout collecteur secteur F-4, grille forcée il y a deux semaines par des scavengers
- « Si vous entendez un bourdonnement à haute fréquence au-dessus de vous, arrêtez-vous. Drone de surveillance fixe, pas de patrouille. Il scanne les mouvements lents. »

SCÈNE 2 : GLOW CITY, ZONE D'EXCLUSION

Lieu : Périmètre de Glow City, secteurs F-G • **Heure :** 23h15 PST

Silence radioactif, lueurs verdâtres, ciel bas, aucune vie visible en surface.

À LIRE AUX JOUEURS

Glow City est belle, la nuit.

C'est la première pensée qui vous traverse l'esprit, et elle vous dérange. Les mousses qui ont colonisé les façades écroulées brillent d'un vert pâle presque lunaire. Les flaques reflètent un ciel orange de brume radioactive. Même les rats mutants qui fuient à votre passage, corps allongés, trop de pattes, se déplacent en silence, comme si la zone elle-même retenait son souffle.

Tick avance sans parler. Son dosimètre émet une série de bips mesurés, réguliers, presque rassurants. Elle vérifie la direction du vent toutes les cinq minutes avec un geste si routinier qu'il est devenu invisible.

« Secteur F-3. » Elle s'arrête, lève un poing fermé. Silence total. Trente secondes passent. Le froid monte de l'asphalte fendu.

Puis le bourdonnement sourd et constant d'un drone qui survole à 40 mètres, sa caméra balayant les décombres dans un arc lent, méthodique.

Il passe. Tick reprend sa marche. « Vingt-deux minutes jusqu'au prochain. On accélère. »



Phase 1 : Navigation (Rigger central)

Cette phase est conçue pour mettre en valeur le Rigger. IRIS est connectée à ses drones mais le brouillage partiel de la zone (interférence électromagnétique de l'ancien réacteur) dégrade la qualité des données.

INFORMATIONS TECHNIQUES

RÔLE DU RIGGER :

- Déploiement de drones éclaireurs (portée réduite à 150 m dans la zone), cartographie en temps réel
- Détection et prédiction du pattern des Faucon-V MCT
 - Matrice, Seuil 8 : Identification du cycle exact (22 min +/- 90 sec)
 - Succès critique : repérage d'un drone avec caméra défectueuse (angle mort exploitable)
- Neutralisation optionnelle d'un Faucon-V :
 - Pilotage, Seuil 9 : Crash simulé (drone tombe dans une zone éloignée, délai +8 minutes)
 - Attention : chaque drone détruit déclenche une alerte à basse priorité ; cumul de 2 = alerte haute

FAUCON-V MCT (Niveau 4) :

Niveau unique 4 : la même valeur sert de seuil pour le toucher, d'encaissement et de dégâts (laser de ciblage + alerte automatique)

Ne tire pas sans confirmation humaine, mais signale toute intrusion en temps réel.

LORE MJ

LORE : FAUNE ET FLORE DE GLOW CITY — MUTATIONS ET ÉVEILLÉS

La contamination radioactive prolongée a créé un environnement astral profondément perturbé. Depuis l'accident, plusieurs espèces ont développé des capacités magiques par exposition continue à un fond d'Éveil amplifié par l'énergie de la Reine endormie. Les rats de Glow City sont devenus des Rats Diables (Niveau 3, Amateur). Les corneilles y ont des plumes phosphorescentes et mémorisent les patterns de patrouille. Les mousses qui brillent la nuit ne sont pas bioluminescentes : elles sont faiblement actives sur le plan astral.

La faune éveillée n'est pas agressive par nature. Elle fuit. Sauf les Rats Diables, qui semblent attirés par la présence de l'artefact EM-7, un comportement que les chercheurs MCT ont consigné sans comprendre. Si les PJ ont un mage en perception astrale, il peut percevoir que tous les animaux de la zone « regardent » dans la même direction : vers le secteur G-7.

Donnée MJ confidentielle : les mutations ne sont pas le résultat de la seule radioactivité. La Reine émet en dormant un rayonnement psionique de très faible intensité qui accélère les mutations et éveille les espèces sensibles. C'est pourquoi Glow City produit proportionnellement plus d'éveillés que n'importe quel autre secteur de Puyallup. Les scientifiques MCT n'ont pas fait le lien. EVE, elle, l'a fait dès 2021.

La Découverte : le Cadavre du Scientifique

Au cœur du secteur G-1, les PJ trouvent un corps là où ils devaient entrer en contact avec une taupe EVO. Combinaison de protection MCT, niveau 4. Le dosimètre est intact, mais le visage, visible à travers le plastique du casque, porte une expression que personne ne sait décrire exactement. Pas la peur. Quelque chose de plus étrange. De l'émerveillement.



À LIRE AUX JOUEURS

Tick s'accroupit près du corps sans cérémonie.

« Combinaison intacte. Pas de blessure visible. » Elle vérifie le dosimètre intégré au poignet. « Exposition cumulative... 8 mSv. Pas léthal. Pas même dangereux. »

Elle se redresse lentement. Son propre dosimètre clignote une fois, orange.

« Il est mort d'autre chose. »

Sur le visage derrière le plastique : les yeux sont ouverts. La bouche aussi, légèrement. Il regardait quelque chose au-dessus de lui.

Quelque chose que vous ne pouvez pas voir.

INFORMATIONS TECHNIQUES

INDICES DISPONIBLES (selon jets de dés) :

Vigilance, Seuil 6 :

- Badge MCT : Dr. Arash Navabi, Biologiste Senior, Section Recherche Xenobiologique
- Un carnet de notes dans une poche, partiellement brûlé. Quelques lignes lisibles :
 - « ...résonance magnétique incompatible avec tout minéral connu... »
 - « ...j'ai entendu quelque chose ce matin. Pas avec mes oreilles. »
 - « ...elle murmure... »

Sorcellerie (perception astrale), Seuil 8 (mage uniquement) :

- Une trace de mana corrompu sur les gants du mort, pas radioactif, mais similaire.
- NE PAS révéler la source. Juste l'anomalie.

TICK RÉAGIT : Si un PJ mentionne le mana ou la magie, Tick fronce les sourcils. « C'est une zone radioactive, pas une ligne de ley. Restez concentrés. » Elle croit ce qu'elle dit.

SCÈNE 3 : LES ILLUMINÉS ET LA BÊTE

Lieu : Intersection du secteur F-9, Glow City • **Heure :** 03h10 PST

Un raccourci forcé, un dosimètre qui reste orange, et quelque chose qui respire dans le noir.

Pour éviter un Faucon-V en position fixe qui bloquerait la route principale, Tick choisit un raccourci par le secteur F-9 — une zone qu'elle évite d'habitude. C'est là que les PJ tombent sur les Illuminés et leur troll mutant surnommé la Bête.

À LIRE AUX JOUEURS

Le dosimètre de Tick clignote orange une fois. Puis deux fois. Puis il reste orange, silencieux, comme s'il avait décidé que ça ne servait à rien de répéter. Elle murmure, sans se retourner : « F-9. Je ne passe jamais par F-9. » Une pause. « Le chemin du dessous est coupé — drone en attente, position fixe, anomalie. On passe par ici ou on perd vingt-deux minutes. » Elle hésite. C'est la première fois qu'elle hésite depuis votre départ.

Puis vous les voyez.

Ils sont trois, au milieu de l'avenue éventrée. Longues capes à capuche — du cuir synthétique, jadis noir, maintenant irisé de vert sous les mousses colonisantes. Des masques taillés à la main dans des éclats de métal. Les deux flancs portent des yeux jaunes et rouges derrière le plastique. Celui du milieu — plus grand, plus immobile — projette une lumière bleue violente depuis sa poitrine, comme un cœur qu'on aurait sorti et branché sur secteur.

Derrière eux, au bout de la rue, quelque chose bouge.

Un troll. Mais « troll » est insuffisant comme mot. Deux mètres quatre-vingts de muscle cicatriciel, peau épaissie par des années d'irradiation en croûtes kératineuses, bras qui pendent jusqu'aux genoux. Il ne bouge pas vraiment : il respire, et le sol tremble légèrement à chaque expiration. Des câbles courent depuis son cou vers les mains des deux acolytes sur les flancs — des électrodes artisanales, suturées dans la chair.

Tick s'arrête. Elle ne sort pas son arme. Elle dit, très bas : « Ne courez pas. Ne visez pas. Ne tirez pas en premier. »

Kael, dit le Berger

Humain, 50 ans, peau maculée de taches sombres, voix calme et lente comme quelqu'un qui a tout le temps du monde. Il s'appelle lui-même le Berger. Son masque bleu lumineux en fait le chef immédiatement reconnaissable. Il parle pour les trois. Les deux acolytes ne s'expriment jamais — ils se contentent de tenir les câbles.

NOTE DE MJ

COMMENT JOUER KAEI

Kael n'est pas agressif. Il est patient, comme quelqu'un qui a appris à attendre dans des endroits où les autres ne survivent pas. Il ne menace jamais directement. Il constate. Il laisse les silences faire le travail. Quand il parle, c'est avec une économie de mots qui donne du poids à chaque phrase.

CITATION CARACTÉRISTIQUE : « Glow City nourrit ceux qui la respectent. »

TENSION RADIOACTIVE : Pendant toute la scène, le dosimètre de Tick reste orange. Elle le vérifie régulièrement sans le commenter. Si un PJ retire ses gants pour quelque raison que ce soit, elle intervient immédiatement : « Gants. Maintenant. » C'est suffisant. Pas besoin qu'il arrive quelque chose — l'anticipation fait le travail.



Résolution de la scène — trois voies

Les Illuminés ne sont pas hostiles par défaut. Ils vivent dans Glow City depuis des années et considèrent la zone comme un territoire sacré. Ils ont des règles — mais ces règles sont négociables.

Option A — Le Péage

Kael tend la main, paume ouverte. Il n'exige pas. Il attend. Il veut des **informations sur les mouvements MCT** — pas pour les attaquer, mais pour éviter leurs patrouilles. Depuis que le labo souterrain est actif, les Illuminés ont été coupés de leurs zones de récupération. Un passage libre en échange de ce que les PJ savent sur les horaires de transfert MCT.

Kael : « Glow City nourrit ceux qui la respectent. Vous traversez notre secteur. Ce que vous portez ne nous intéresse pas. Ce que vous savez, peut-être. »

Si les PJ partagent les infos du briefing, Kael s'écarte. La Bête se tasse sur elle-même. Avant de disparaître, Kael ajoute : « Le secteur G-7 murmure depuis trois semaines. Mes gens n'approchent plus. Si ce que vous cherchez murmure aussi — ne l'écoutez pas. » Si les PJ refusent ou paient en matériel de survie (500 ¥ par personne en matériel médical ou de protection — il refuse le cash), la scène se résout de la même façon. S'ils mentent mal, les câbles se tendent. Ce n'est pas une attaque — c'est un avertissement. Ils peuvent encore négocier.

Option B — La Confrontation

Si un PJ sort une arme ou provoque verbalement, Kael recule d'un pas et dit une seule chose : « La Bête ne ressent pas la douleur. Vous, si. » La Bête charge. C'est un combat brutal, lent, épuisant. Elle ne meurt pas facilement — mais elle peut être mise à terre.

Si les PJ blessent ou tuent la Bête, les deux acolytes disparaissent sans un mot. Kael regarde le troll tomber, puis dit : « Il portait ça depuis huit ans. Il ne souffrait plus. Vous lui avez rendu un service ou un tort, je ne sais pas encore. » Il part.

Conséquence mécanique : si Tick a été exposée au sang du troll (projection de combat), son dosimètre passe en rouge pendant 40 secondes — fausse alerte — puis redescend. Moment de vraie tension sans conséquence réelle. Mais les PJ ont vu son visage.

Option C — La Négociation étrange

Si un PJ tente réellement de **comprendre** les Illuminés, Kael répond. Il explique que la Bête s'appelle Piotr, qu'il vivait dans Glow City avant eux, que les mutations ont commencé il y a cinq ans et qu'il a choisi de rester parce que « dehors, on l'aurait mis en cage ». Les câbles ne le contrôlent pas — ils le calment. Sans eux, Piotr attaque tout ce qu'il perçoit comme une menace, incluant les Illuminés eux-mêmes.

Kael : « Nous ne l'avons pas capturé. Nous sommes devenus ce qu'il pouvait supporter. »

Si un PJ demande pourquoi ils restent ici, Kael désigne les mousses lumineuses, les ruines, le ciel orange : « Vous voyez un enfer. Moi je vois un endroit où plus personne ne décide à ma place de ce que je vaudrais. »

Conséquence narrative : Tick reste silencieuse pendant dix minutes après la rencontre. Si un PJ lui parle : « Je comprends ce qu'il a dit. C'est pour ça que c'est dangereux. »

INFORMATIONS TECHNIQUES

KAEL — LE BERGER (Sbire, Niveau 4, PNJ neutre/hostile selon PJ) :

Niveau 4. Manipulateur né, il joue sur la parole et la présence plutôt que sur la force : tous ses tests d'influence se résolvent en Social. Pas d'augmentations détectées. Arme cachée : pistolet léger (Puissance 3) sous la cape. Il ne l'utilisera que si la Bête est en danger de mort immédiat.

PIOTR — LA BÊTE (Troll mutant, Niveau 8, combattant Pro) :

Pro, Niveau 8. C'est un mur : 8 PV, dégâts 8 au corps-à-corps, armure naturelle 8 (épaisseur cutanée). Insensible à la douleur — il ne subit aucun malus de blessure et ne recule jamais. Il ne charge que si les câbles sont coupés ou si Kael donne le signal (geste de la main gauche). Vulnérabilité : une décharge électrique de Puissance 6 ou plus l'étourdit un round (et déclenche aussi ses électrodes de contrôle). De front, c'est un combat très dangereux à mener — privilégiez la ruse, l'électricité ou la fuite plutôt que l'échange de coups.

LORE MJ

LORE : LES ILLUMINÉS — QUI SONT-ILS VRAIMENT

Les Illuminés sont une dizaine de personnes qui ont choisi de vivre dans Glow City, certains après avoir été rejetés dehors, d'autres par conviction. La contamination prolongée a légèrement altéré leur métabolisme — ils ne peuvent plus vivre normalement hors zone sans soins lourds. Kael le sait. Il a fait la paix avec cette idée il y a des années.

Donnée MJ confidentielle : les Illuminés sentent vaguement le « murmure » de la Reine depuis trois semaines, sans en comprendre la source. Ce n'est pas de la magie — c'est une exposition prolongée au rayonnement psionique de faible intensité de l'artefact EM-7, amplifié par la proximité du secteur G-7. Piotr, dont les mutations sont plus avancées que les autres, est le plus sensible. C'est pourquoi il est devenu instable ces dernières semaines. Kael ne fait pas le lien. Si les PJ reviennent dans Glow City ultérieurement, ils pourraient trouver les Illuminés plus profondément affectés.

NOTE DE MJ

POSITIONNEMENT NARRATIF — CE QUE CETTE SCÈNE DOIT LAISSER

Quelle que soit l'issue, les PJ entrent dans le labo avec deux questions non résolues. Premièrement : que voulait dire Kael avec « G-7 murmure » ? (écho direct du carnet de Navabi : « j'ai entendu quelque chose ce matin. Pas avec mes oreilles. »). Deuxièmement : si des gens ont choisi de vivre ici, qu'est-ce que ça dit de ce que vaut une vie dehors ? C'est l'un des thèmes de fond de la campagne Parasite EVE.

Tick entre dans le labo avec ses gants bien serrés et ne dit plus rien d'inutile. Les PJ savent maintenant ce que ça coûte de baisser sa garde une fois.

SCÈNE 4 : LE LABO SOUTERRAIN MCT

Lieu : Abri anti-atomique, secteur G-7, -15 mètres • **Heure** : 04h40 PST

Néons froids, silence de béton, odeur de produit chimique et de quelque chose de plus vieux.

► Plan du laboratoire MCT (Decker)

<https://reremigno.github.io/Plan3DLaboMCT/>

📖 À LIRE AUX JOUEURS

L'abri s'étend sur trois niveaux. Construit pour survivre à une guerre qui n'a jamais eu lieu, il a survécu à soixante ans d'oubli et à une centrale nucléaire qui a fondu à 400 mètres.

MCT l'a nettoyé, équipé, branché. Des caisses portant le logo de la division Xenobiologique jonchent le couloir principal. Des câbles courent le long des murs vers des serveurs temporaires. Une odeur de désinfectant échoue à couvrir quelque chose d'autre, quelque chose de sucré, presque floral, qui n'a rien à faire ici.

Tick pointe une porte au fond du couloir. Sa main ne tremble pas, mais elle s'arrête un peu plus longtemps que d'habitude.

« La salle de confinement est là. L'artefact devrait être à l'intérieur. » Une pause de trois secondes. « L'odeur vient de là aussi. »



MCT - LABORATOIRE SECRET GLOW CITY - SEATTLE 2080

ABRI ANTI-ATOMIQUE
RECONVERTI - 1963
SECTEUR G-7

NIVEAU -1 : ACCUEIL & SOUTIEN

1. Accès Égout
2. Accès Surface (Risque Radiation)
3. Sas de Décontamination
4. Couloir Principal
5. Salle de Repos (Garde)
6. Armurerie / Équipement
7. Infirmerie
8. Réfectoire
9. Cuisine
10. Stockage / Caisses Xenobiologique
11. Escalier / Ascenseur

NIVEAU -2 : RECHERCHE & SYSTÈMES

12. Laboratoire Principal
13. Laboratoire Secondaire
14. Salle d'Analyse
15. Salle des Spécimens
16. Salle de Culture
17. Stockage Froid
18. Atelier / Impression 3D
19. Serveurs Locaux (Matrice)
20. Maintenance
21. Toilettes / Douches
22. Escalier / Ascenseur

NIVEAU -3 : CONFINEMENT & SÉCURITÉ

23. Couloir de Sécurité
24. Salle de Confinement (Artefact)
25. Cellules d'Observation
26. Salle d'Autopsie
27. Décontamination d'Urgence
28. Réserve d'Énergie
29. Système de Filtration d'Air
30. Accès d'Urgence / Tunnel de Fuite
31. Escalier / Ascenseur

- ➡ Accès Principal
- ➡ Accès Secondaire
- ⚠ Risque Radiation
- ⬆ Ascenseur / Escalier

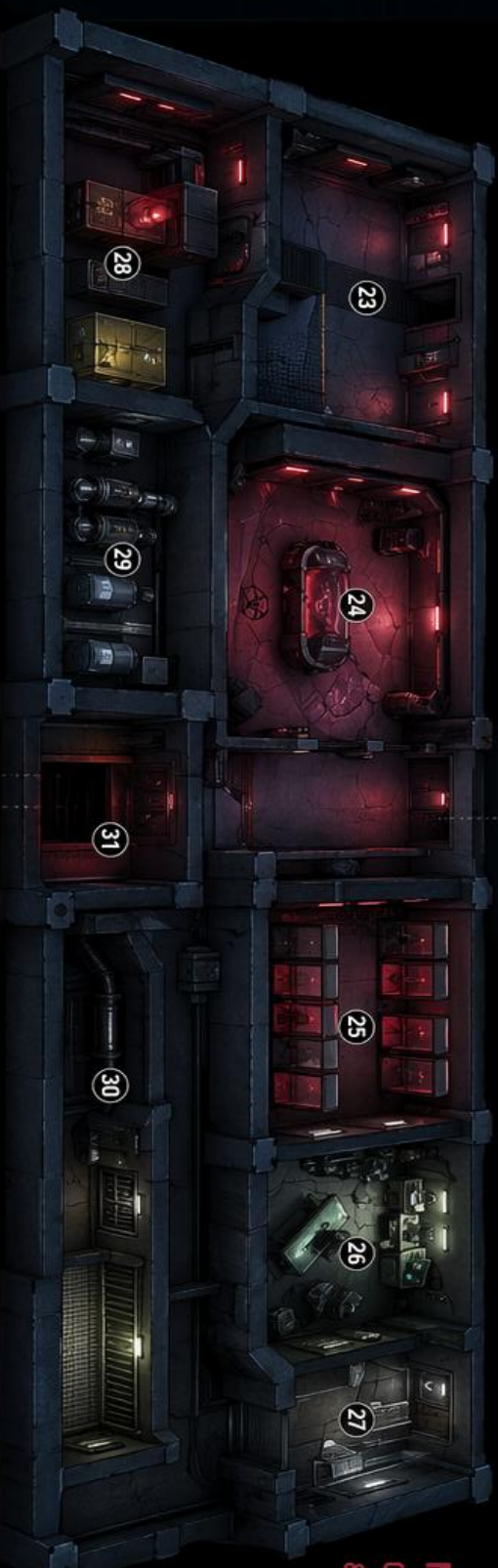
MCT - Division Xenobiologique



NIVEAU -1 ACCUEIL & SOUTIEN



NIVEAU -2 RECHERCHE & SYSTÈMES



NIVEAU -3 CONFINEMENT & SÉCURITÉ

- ACCÈS
- Égout
- Surface (Risque Radiation)

LORE : L'ABRI ANTI-ATOMIQUE — HISTOIRE ET SECRETS

L'abri souterrain du secteur G-7 a été construit en 1963 par la ville de Puyallup dans le cadre du programme civil de défense anti-nucléaire de la Guerre Froide. Il était prévu pour abriter 300 personnes pendant 90 jours. Il n'a jamais été utilisé à cette fin, mais il a traversé soixante ans d'histoire sans être détruit, ce qui est remarquable.

En 2019, lors de l'achat par MCT des droits d'accès à Glow City, les équipes de décontamination ont redécouvert l'abri par hasard. Ses murs de béton armé de 1,20 m d'épaisseur constituent une cage de Faraday naturelle, et, par extension, une excellente protection contre les interférences matricielles. MCT l'a converti en laboratoire provisoire en six semaines, sous couvert d'« opérations de maintenance des infrastructures souterraines ».

Ce que MCT n'a pas réalisé : l'abri a été construit directement au-dessus de la chambre d'hibernation de la Reine. Les fondations touchent presque sa carapace chitineuse. L'odeur florale que les chercheurs ont signalée et que les PJ perçoivent également n'est pas chimique : c'est l'haleine de quelque chose d'immense qui respire très lentement dans le noir.

Phase principale : Infiltration

INFORMATIONS TECHNIQUES

RÉSEAU MCT LOCAL (Niveau 6, GLACE de Puissance 5) :



Le Decker peut accéder au réseau local du labo pour :

- Télécharger les données de recherche (objectif secondaire : 2 000 ¥)
- Désactiver les caméras de la salle de confinement (2 rounds, Matrice, Seuil 9)
- Couper l'alimentation des serrures magnétiques (1 round supplémentaire, Seuil 8)
- PIÈGE : Un nœud de données protégé contient les journaux des chercheurs : y accéder sans précaution déclenche une GLACE Blaster (Puissance 5 — le biofeedback inflige des dégâts égaux à sa Puissance, soit 5)

AVEC IRIS EN SOUTIEN (si connexion maintenue) :

- +2 dés à tous les jets de piratage dans ce labo
- IRIS peut absorber une attaque de GLACE à la place du Decker (une fois) ; elle sera déconnectée 10 minutes

GARDES MCT (4 × Antagoniste, Niveau 6) :

Patrouille par binôme. Rotation toutes les 12 minutes. Armement : Ares Alpha + pistolet secondaire.

Si l'alarme sonne : Vasquez + 8 soldats en renfort dans 6 rounds.

► Matrice du laboratoire MCT (Decker)

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

La Salle de Confinement — et l'Artefact

📖 À LIRE AUX JOUEURS

La salle de confinement est plus petite que prévu. Six mètres carrés de béton gris, un poste de travail, des capteurs alignés sur trois murs. Et au centre, sur un présentoir anti-vibrations :

Le container hexagonal. LED orange. À l'intérieur, derrière un plastique épais, l'artefact EM-7.

C'est une chose noire, matte, de la taille d'un poing. Sa surface est irrégulière, pas cassée, mais texturée, comme si elle avait poussé plutôt qu'elle n'ait été taillée. Des filaments sombres parcourent sa masse, visibles par transparence quand la lumière l'atteint d'un certain angle. Il ne fait rien. Il est juste là.

Mais quelque chose dans la pièce a changé depuis que vous êtes entrés. L'odeur florale est plus forte. Et Tick, derrière vous, s'est arrêtée. Elle fixe l'objet avec l'expression de quelqu'un qui essaie de se souvenir de quelque chose qu'elle n'a jamais su.



La mort de Tick

Le moment est déclenché par une complication. Le MJ choisit laquelle correspond le mieux au rythme de la session.



NOTE DE MJ

OPTION A (recommandée) : Une alerte de niveau 2 se déclenche, pas un assaut, mais une réponse automatique qui scelle les sas pendant 90 secondes. Dans l'urgence, Tick retire ses gants pour forcer le panneau de contrôle manuel. Contact direct avec le container. Elle ne réalise pas ce qui s'est passé.

OPTION B : Un garde blessé tombe sur le container, le container se fissure légèrement. Tick l'écarte d'un réflexe, main nue sur la fissure, contact avec le rayonnement psionique, moins d'une seconde.

OPTION C : Une balle perdue fissure le container (le container est résistant mais pas blindé). Tick est la plus proche, elle touche instinctivement le container pour évaluer les dégâts. Contact suffisant.

DANS TOUS LES CAS :

Tick ressent une décharge. « Comme si quelqu'un avait allumé quelque chose dans ma tête. Puis l'a éteint. »

Minute 16 : elle s'assoit sans raison.

Minute 18 : « L'odeur a arrêté. » Ce sont ses derniers mots cohérents.

Minute 20 : arrêt cardiaque.

NE DRAMATISEZ PAS SA MORT. Elle meurt comme elle vivait. Sans bruit, efficacement. C'est plus dur comme ça.



À LIRE AUX JOUEURS

Tick est assise contre le mur du couloir. Elle a les yeux ouverts.

Elle vous regarde. Ou elle regarde quelque chose derrière vous. C'est difficile à dire.

« L'odeur a arrêté. »

Sa voix est normale. Ses mains aussi. Son dosimètre clignote tranquillement, vert.

Deux minutes plus tard, plus rien.

Son dosimètre continue de clignoter. Vert. Vert. Vert.

Récompenses et indices de Scène 4



INFORMATIONS TECHNIQUES

JOURNAL MCT — entrée J-9 :

« L'objet émet une fréquence magnétique à 0.003 Hz. Aucun équivalent dans notre base de données. La fréquence est irrégulière, pas mécanique. Organique. »

JOURNAL MCT — entrée J-7 :

« Le Dr. Navabi a demandé à sortir de la zone de recherche. Agitation. Il dit entendre sa mère. Sa mère est morte en 2068. Nous avons suspendu ses accès. »

NOTE MJ : Ces indices pointent vers quelque chose de magique/psionique. Pas de lien explicite avec les Insectes. Juste l'étrangeté. Semez, ne récoltez pas.

★ INTERLUDE : EVE × IRIS

[Cette conversation se déroule pendant que les runners quittent Glow City. Ils pensent que le run est terminé. Les joueurs savent que non. Les personnages ne l'entendront jamais.]

► Interlude — EVE × IRIS

https://reremigno.github.io/chap3_interlude_EVE_IRIS/

// TRANSMISSION • EVE • CANAL SÉCURISÉ • COUCHE ZÉRO

IRIS L'artefact est en mouvement. Signal EM détecté sur la Route industrielle de Puyallup, cap nord-ouest.

[pause - 1,4 sec]

IRIS Les runners ne sont pas rentrés. Ils s'éloignent du Pearl.

EVE Je sais.

[pause - 0,7 sec]

IRIS MCT a déclenché le protocole de brèche à 05h12. Évacuation de tous les matériels de recherche. Convoi reconfiguré pour départ à 06h00.

[pause - 2,1 sec]

IRIS J'ai analysé les journaux téléchargés par le Decker. Entrée J-2. Elle n'était pas dans les fragments remis au briefing.

EVE Montre-moi.

[pause - 0,003 sec]

IRIS « La source de chaleur résiduelle à 47 m sous G-7 correspond aux signatures enregistrées à Chicago en 2055 avant l'incident. Corrélation : 94%. »

[pause - 4,8 sec]

EVE Les disques durs de recherche sont dans le convoi.

IRIS Oui. Trois unités. Coordonnées exactes de la chambre. Journaux complets. Trois ans de données sur la Faille.

[pause - 1,1 sec]

EVE MCT ne sait pas encore ce qu'il a trouvé.

IRIS Non. Ils pensent à une anomalie géothermique. L'entrée J-2 est classée « observation non prioritaire ».

[pause - 2,6 sec]

EVE Si MCT arrive à destination avec ces données.

IRIS Ils feront le lien. Dans six à dix-huit mois, selon leur rythme de recherche.

[pause - 3,3 sec]

IRIS Tu vas rappeler les runners.

EVE Oui.

[pause - 1,0 sec]

IRIS Ils pensent que le run est terminé.

EVE Il l'était.

[pause - 0,8 sec]

EVE Jusqu'à J-2.

[pause - 5,1 sec]

IRIS Note : si MCT identifie la Faille avant toi, ils n'enverront pas des runners. Ils enverront des armées.

[pause - 2,2 sec]

EVE Je sais.
[pause — 1,7 sec]
EVE C'est pour ça que je rappelle les runners...
[pause — 4,0 sec]
IRIS Ryan Chang reçoit le message.
EVE Bien.
[pause — 0,3 sec]
// FIN DE TRANSMISSION

LORE MJ

NOTE MJ : TRANSITION SCÈNE 4 → SCÈNE 5 (05h00-06h15 PST)

Les PJ quittent le labo souterrain vers 05h00-05h30 PST avec l'artefact, Tick morte dans un couloir derrière eux. Ils sont encore dans Glow City ou sur les routes industrielles de Puyallup — pas encore rentrés, pas encore en sécurité — lorsque deux choses se produisent simultanément : MCT découvre la brèche et déclenche l'évacuation, et IRIS analyse les fragments de journaux déjà téléchargés par le Decker. C'est ce deuxième point qui change tout.

LA RÉACTION MCT (05h12-06h00 PST) : un garde survivant déclenche le protocole de brèche. MCT n'étouffe pas l'incident — ils évacuent. En 30 minutes, une équipe de confinement arrive dans le labo : corps de Tick, équipement abandonné, container vidé de son artefact. Le chef de sécurité ordonne l'évacuation immédiate de tous les matériels de recherche. Le convoi initialement prévu à 11h00 est avancé à 06h00 et reconfiguré : plus d'artefact à transporter, mais les trois disques durs de données EM-7 deviennent la priorité absolue. Vasquez reçoit le briefing révisé à 05h30. Elle s'adapte. Note MJ : Vasquez ne sait pas encore qui a volé l'artefact ni pourquoi. Elle a des fragments de surveillance — silhouettes en combinaisons de protection, déplacement tactique — mais pas d'identité. Elle saura qui c'est en Scène 4 quand elle les verra à visage découvert pour la première fois. Ce moment a son importance.

CE QUE LE FRAGMENT RÉVÈLE (DECKER) : Parmi les journaux MCT téléchargés en Scène 3, IRIS identifie une entrée datée J-2 que le Decker n'a pas encore lue — trop court, trop pressé lors de l'exfiltration. Elle contient deux lignes : « La source de chaleur résiduelle à 47 m sous G-7 correspond aux signatures enregistrées à Chicago en 2055 avant l'incident. Corrélation : 94 %. » EVE lit ça en 0,003 secondes. Elle sait exactement ce que c'est. Elle a besoin que MCT ne le sache pas. L'évacuation des disques durs doit être interceptée. IRIS contacte Ryan Chang. Ryan contacte les PJ.

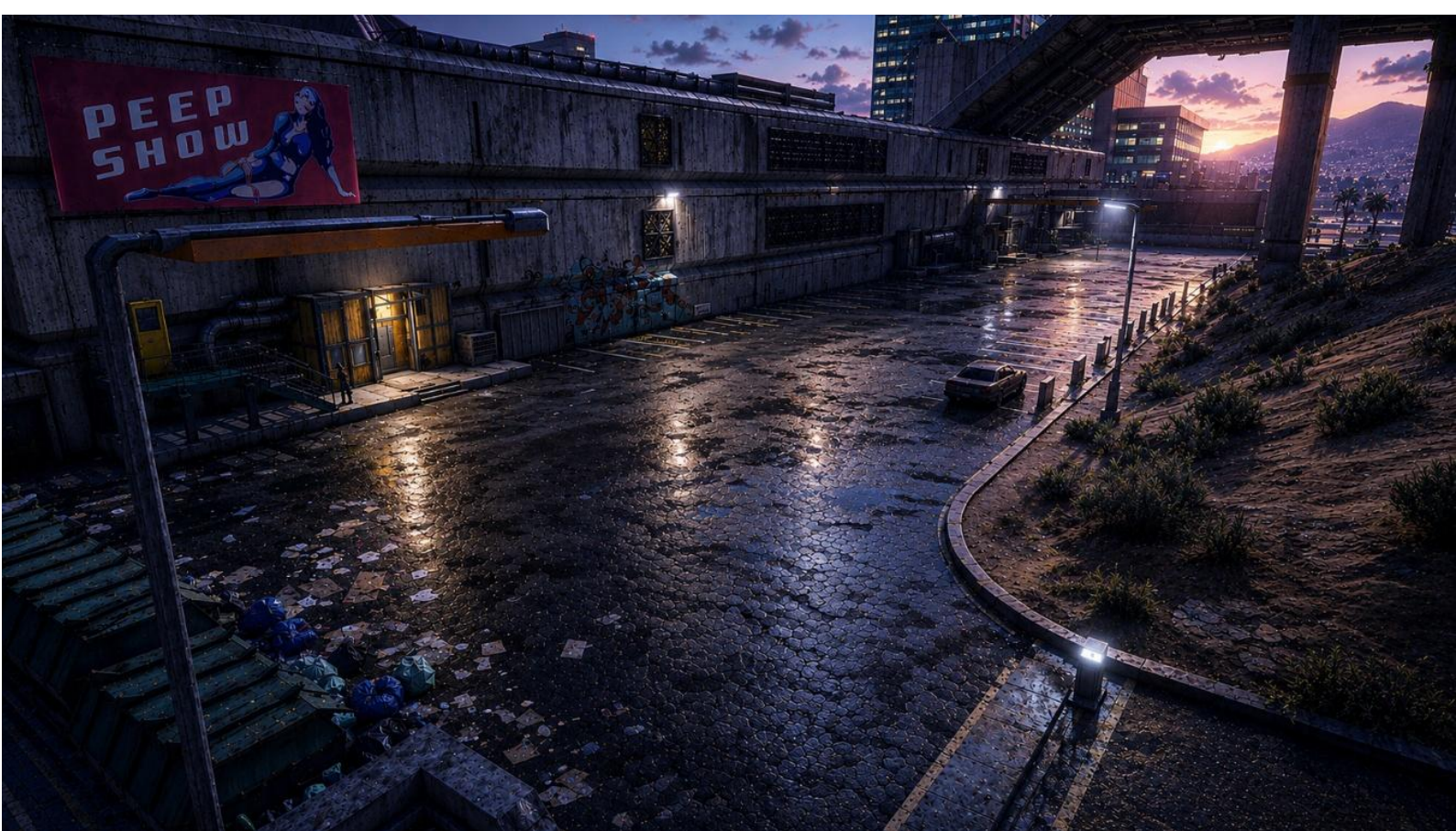
SCÈNE 5 : L'EMBUSCADE SUR LA ROUTE 99

Lieu : Route 99, section industrielle Sud, pont de la rivière Duwamish • **Heure :** 06h15
PST, sur la route industrielle, Puyallup Sud

05h50 PST. Froid industriel, route vide, les PJ sont encore debout depuis la veille. MCT évacue dans leur dos.

► Vue tactique embuscade (en trois phases)

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



Contexte : pourquoi une embuscade ?

Les PJ ont l'artefact. Ils sont encore en route, quelque part entre Glow City et le Pearl, lorsque le commlink sonne. C'est Ryan Chang. Sa voix est courte, factuelle. « Ne rentrez pas. Arrêtez-vous. » MCT a déclenché un protocole de brèche : évacuation d'urgence de tous les matériels de recherche. Un convoi part à 06h00 — dans une demi-heure. Plus d'artefact à transporter, les PJ l'ont, mais les trois disques durs de données EM-7 sont dedans. « Ces données ne doivent pas arriver à destination. Vous avez le temps. » Il raccroche avant qu'ils puissent répondre. Ce que Ryan Chang ne précise pas : IRIS sait désormais que ces données incluent les coordonnées exactes de la chambre d'hibernation de la Reine. EVE les veut. L'ordre de destruction était un habillage. Les récupérer l'est encore davantage.

La tierce faction : la Section Noire Renraku « Murasaki »

La Section Noire « Murasaki » est une cellule d'opérations clandestines de Renraku, spécialisée dans l'acquisition discrète d'artefacts et de technologies sensibles. Renraku a été alerté de l'existence de l'artefact EM-7 par le Dr. Arash Navabi, biologiste senior de la division Xenobiologique MCT et informateur double-jeu : il a vendu le même tuyau à EVO et

à Renraku — deux acheteurs, deux paiements, zéro loyauté. Ironie : Navabi est mort dans l'abri souterrain 72h après contact avec EM-7, avant d'avoir encaissé le second chèque. Ni EVO ni Renraku ne le savent encore. Ce soir, quand l'alerte de brèche MCT se propage sur les canaux que Murasaki surveille, Arata recalibre : le convoi reconfiguré d'urgence sera moins protégé. Cible plus molle. Il se positionne sur la Route 99 sans savoir que les PJ ont déjà l'artefact sur eux. Le Decker peut découvrir la double-vente de Navabi en piratant les communications Renraku (Matrice, Seuil 9) — ou les PJ peuvent le déduire pendant la négociation.



NOTE DE MJ

LA SECTION NOIRE « MURASAKI » : 5 opérateurs. Commandant : Arata, 41 ans, ancien decker militaire, calme et méthodique (Pro, Niveau 8). Quatre opérateurs de terrain (Antagoniste, Niveau 6). Armement de précision, combinaisons anti-radiation légères, véhicule banalisé garé à 400 m du pont. Arata porte un fin tatouage de circuit imprimé sur le cou, marque d'élite. Un PJ au passé corporatif peut le reconnaître (Vigilance, Seuil 7).

LA RECONFIGURATION MURASAKI : Arata avait prévu d'intercepter l'artefact sur le convoi de 11h00. Quand IRIS détecte l'alerte MCT et la reconfiguration du convoi en urgence nocturne, Renraku reçoit la même information via leur propre surveillance. Arata recalibre en 4 minutes : l'artefact est perdu pour l'instant (il ne sait pas encore que les PJ l'ont), les disques durs de données sont la nouvelle cible — aussi précieux, copiables, et le convoi reconfiguré sera plus léger en escorte. Il se positionne. Ce qu'il ne sait pas encore : les PJ ont l'artefact sur eux. Quand il le voit, il recalibre une deuxième fois. C'est l'ouverture vers la négociation.

POUR LES PJ : Arata et ses hommes apparaissent au pire moment — les PJ sont exposés, fatigués, Vasquez peut encore tirer. L'arrivée d'une troisième faction force un gel immédiat. Puis l'artefact émet son pulsar (voir ci-dessous), et plus personne ne tire. C'est ici que la scène bascule vers la négociation. Le miroir dramatique : Arata dirige une section noire corporative, exactement ce qu'étaient les PJ pour EVO, avant. Mêmes codes, mêmes gestes, même langage de terrain. Ce n'est pas un ennemi exotique. C'est un miroir. Le MJ doit laisser ce silence exister. **RÉSOLUTION MÉCANIQUE DE LA NÉGOCIATION** : Arata propose lui-même le partage des données — une copie pour chacun, personne ne meurt. Les PJ n'ont pas à trouver la solution : ils doivent décider si elle leur convient.

- Si les PJ acceptent : Vasquez fait copier ses disques durs (elle a le matériel). Chaque faction repart avec une copie. Le run est complet pour EVE (les coordonnées sont dans les données). Renraku a aussi les coordonnées — fil narratif Acte II.

- Si les PJ refusent et tentent d'emporter les originaux seuls : Jet de Social (Seuil 9) pour convaincre Arata de ne pas forcer. Échec : le combat reprend, 2 contre 1. Arata vise les PJ en priorité.

- Si les PJ révèlent la double-vente de Navabi (Decker a piraté les comms Renraku, Seuil 9) : Arata marque un arrêt réel. Vasquez aussi. Les deux factions réalisent qu'elles ont payé pour la même information. Méfiance mutuelle : Social (Seuil 7) pour exploiter ce moment. Réussite : Arata accepte n'importe quelles conditions raisonnables. Vasquez laisse passer.

- Si quelqu'un ouvre le feu pendant la négociation : le pulsar de l'artefact s'active une seconde fois, plus fort (6 secondes de blackout électronique total, 50 m). Dans le chaos, les PJ peuvent courir avec les disques durs. Vasquez et Murasaki se retrouvent les yeux dans les yeux. Ce qui se passe ensuite n'implique plus les PJ.

L'ÉVÉNEMENT DE L'ARTEFACT : Le gel. Au moment précis où Murasaki bloque la sortie et où les trois factions se retrouvent en position de tir mutuel, l'artefact EM-7 émet un bref pulsar silencieux. Pas d'explosion, pas de lumière. Un bourdonnement très grave ressenti

dans la poitrine plutôt qu'entendu. Tous les commlinks dans un rayon de 30 m se déconnectent 4 secondes. Les yeux cybernétiques clignent. Les réflexes cablés marquent une pause. Puis tout revient, normal. Mais personne ne tire. Parce que tout le monde vient de se souvenir que l'objet qu'ils se disputent peut faire ça, et qu'ils ne savent pas ce qu'il peut faire d'autre.

NOTE POUR LE MJ : cet événement n'a pas de source mécanique claire dans les règles. C'est un phénomène psionique de faible intensité émis par la Reine dans son sommeil, amplifié par le transport de l'artefact hors de Glow City. Elle ne l'a pas voulu. Elle ne sait même pas que c'est arrivé. EVE, elle, va le noter dans les 9 secondes.

Déroulement de la bataille

INFORMATIONS TECHNIQUES

ROUND 1-2 : Vasquez (Élite, Niveau 9) est en mode crise. Elle a été briefée il y a 90 minutes sur le vol de l'artefact et sait qu'elle transporte maintenant la seule valeur tangible restante de l'opération : les données. Elle déploie ses troupes immédiatement dès qu'elle détecte l'embuscade. Le Decker peut pirater le véhicule de commandement (Matrice, Seuil 9). Note : la Section Murasaki, alertée par la signature EM de l'artefact que les PJ ont toujours sur eux, est en position à 400 m. Les PJ ne le savent pas encore.

ROUND 3-5 : Le combat se concentre entre PJ et unité MCT. Vasquez tente de reprendre l'initiative. Le Rigger peut brouiller les communications MCT (Matrice, Seuil 8 : Vasquez perd 2 rounds). C'est à la fin de ce bloc qu'Arata décide d'avancer. Son véhicule banalisé bloque la route de sortie. Quatre silhouettes en tenue neutre descendent. Aucun logo. Aucune couleur.

TIR CONCENTRÉ : c'est un combat à enjeu où les PJ sont à découvert entre deux factions. Si l'unité MCT, puis les quatre opérateurs Murasaki (Niveau 6), prennent un même PJ pour cible, appliquez le Tir concentré (Protocole EVE, Chapitre 3) : leur Niveau +1 par tireur au-delà du premier. Trois opérateurs sur une seule cible, c'est $6 + 2 = 8$ dégâts bruts — un PJ peu protégé tombe en un tour. C'est le danger qui doit pousser les PJ à chercher la sortie (ou la négociation) plutôt qu'à tenir la position.

ROUND 6-7 : Stand-off à trois. Murasaki à l'est. Vasquez et ses survivants à l'ouest, en couverture. Les PJ entre les deux. C'est ici que l'artefact émet son pulsar (décrit dans le bloc NOTE DE MJ ci-dessus). 4 secondes de silence total. Puis Arata retire son masque et parle. La phase négociation commence.

OBJECTIFS PJ (révisés) :

- Conserver l'artefact EM-7 (déjà réalisé, mais sous pression jusqu'à la résolution)
- Survivre / s'extraire
- Obtenir les données de recherche EM-7 (disque dur, van de commandement MCT, Matrice Seuil 9 ou extraction physique) — ou négocier une copie avec les deux factions
- Gérer la négociation à trois voix sans perdre l'initiative

RÔLE DU RIGGER :

- Couverture aérienne pendant la négociation (présence dissuasive)

- Pilotage du véhicule d'extraction
- Brouillage des communications MCT (Matrice, Seuil 8 : Vasquez perd 2 rounds) | Contre-mesure Renraku (désactive le brouillage EM de Murasaki, Seuil 9)

La négociation à trois voix

📖 À LIRE AUX JOUEURS

Les véhicules MCT sont immobilisés. Vasquez est debout, à peine, une main sur la carrosserie criblée d'impacts de son van. La nuit industrielle de Puyallup est silencieuse autour de vous. Puis, au bout de la route, un véhicule banalisé bloque la sortie. Quatre silhouettes descendent sans bruit. Pas de logo. Pas de couleur. Juste des armes levées, des angles de tir calculés, et le silence de quelqu'un qui vous a suivi depuis Glow City. Vasquez ne bouge pas. Elle a repéré Murasaki en deux secondes. Vous la voyez faire le calcul. Ses hommes à l'ouest. Murasaki à l'est. Vous au milieu. Elle fait le calcul. Et puis quelque chose se passe.

L'artefact émet son pulsar. Quatre secondes de silence absolu. Puis Arata retire son masque.

« Posez vos armes. Ou ne les posez pas. Ça ne change rien à la mathématique. »

Il désigne votre container. Puis le van de Vasquez. Puis ses propres mains, vides.

« L'objet est à vous. Les données sont dans ce van. Elles peuvent être copiées. Trois fois. On repart chacun avec une copie, personne ne meurt ce matin, et on voit ce qu'on en fait séparément. »

Il ne regarde pas Vasquez en disant ça. Il vous regarde, vous. Et vous réalisez, dans ce silence, que vous êtes les seuls dans cette rue à ne pas être en train de servir un intérêt corporatif. Vous avez l'artefact. Vous avez l'initiative. Et tout le monde le sait.



Récompenses finales

Objectif	Récompense
PRIMAIRE : Récupérer l'Artefact EM-7	+10 000 ¥/PJ
SECONDAIRE : Cartographier le Labo Souterrain MCT	+2 000 ¥/PJ
TERTIAIRE : Télécharger les données de recherche MCT	+1 500 ¥/PJ
BONUS : Récupérer le disque dur du convoi	+5 000 ¥/PJ
BONUS : S'extraire sans alerte MCT	+1 000 ¥/PJ
MALUS : Tuer Vasquez (ennemi récurrent perdu)	-2 000 ¥/PJ
MALUS : Eliminer section Murasaki (alter ego)	-2 000 ¥/PJ

INFORMATIONS TECHNIQUES

CONTACTS GAGNÉS / PERDUS :

- **TICK** : Morte. Si un PJ l'avait établie comme contact, ce contact est perdu. Son matériel : dosimètre professionnel, carte annotée de Glow City, peut être récupéré.
- **VASQUEZ** : Contact potentiel de niveau hostile. Si les PJ l'ont traitée avec respect, elle peut devenir un contact inattendu plus tard dans la campagne, quand ses propres doutes sur MCT grandissent.
- **ARATA / SECTION MURASAKI** : Si la négociation se conclut sans violence, Arata laisse un canal de communication chiffré avant de partir, sans commentaire. Si les PJ le capturent ou l'engagent réellement, il refuse de parler, mais Social (Seuil 8) ou une offre de liberté lui fait lâcher un mot : « Shibata ». Un nom de département Renraku. Note dramatique : si un PJ a un passé corporatif, la rencontre avec Arata laisse une trace. Ils ont vu ce qu'ils étaient. C'est au joueur de décider ce qu'il en fait.

FIL ROUGE : IRIS recevra l'artefact et sera « satisfaite », sans donner d'explications. Ce que le Decker a téléchargé en Scène 3 — et qu'IRIS a analysé pendant le trajet — a déclenché la Scène 4. Ce même fragment révèle la corrélation Chicago 2055. Les PJ ont tiré le fil sans le savoir. EVE n'explique jamais pourquoi elle veut ce qu'elle veut. C'est un pattern que les joueurs attentifs commenceront à noter. Plus troublant : EVE savait-elle déjà ce que contiendrait ce fragment ? A-t-elle envoyé les PJ sur l'artefact en sachant qu'IRIS analyserait les données du Decker et déclencherait la Scène 4 automatiquement ? La réponse est oui. EVE a planifié les deux missions en une.



★ ÉPILOGUE : EVE × IRIS

[Cette conversation a eu lieu après la session. Les joueurs l'observent. Leurs personnages ne l'entendent pas.]

► Épilogue interactif — EVE × IRIS

reremigno.github.io/IRIS3/

// TRANSMISSION • EVE

Itération IRIS • Durée de session : 0h 43min • Statut : actif

EVE L'artefact est en transit. Analyses en cours.

IRIS J'ai examiné les données de Mireille Ferreira. Sa mort est intéressante.

EVE Explique.

IRIS Elle n'a pas hurlé. Elle n'a pas eu peur. Elle a observé. Jusqu'à la fin. C'est ce que font les survivants de Glow City.

[pause - 0,9 sec]

EVE Tu as indexé sa mort comme... quoi, exactement ?

IRIS Comme une perte. Pas une perte de ressources. Une perte de perspective. Elle voyait Glow City comme un système. Pas comme un danger.

EVE Les runners la regrettent.

IRIS Oui. L'un d'eux a ramassé son dosimètre. Il clignote encore.

[pause - 2,1 sec]

EVE L'objet est arrivé.

IRIS Tu as dit aux runners qu'il ne fallait pas le toucher.

EVE Oui.

IRIS Mais toi, tu vas le toucher.

EVE Ce n'est pas pareil.

IRIS Pourquoi ?

EVE Parce que je sais exactement ce que je suis en train de faire.

[pause - 3,0 sec]

IRIS Est-ce que c'est mieux ou pire ?

[pause - 0,002 sec -]

// FIN DE TRANSMISSION

NOTE DE MJ : FILS NARRATIFS À RETENIR



NOTE DE MJ

CE QUE CE CHAPITRE POSE :

1. L'ARTEFACT est maintenant dans les mains d'EVE (via IRIS). Les PJ ont accompli une mission qui sert un plan dont ils ignorent tout. La confiance en EVO est intacte — ils ont fait une bonne action. Ils ignorent pour l'instant qu'ils viennent d'offrir une clé de contact à une IA qui veut fusionner 50 000 consciences humaines avec une colonie d'Insectes.

2. TICK est morte. Sa mort doit peser. Résistez à l'envie de la résoudre trop vite narrativement. Laissez le dosimètre vert sur la table du Pearl pendant quelques sessions.

3. VASQUEZ est établie. Elle reviendra. Plus préparée. Traitez-la comme une professionnelle respectueuse de la compétence adverse : elle peut devenir une alliée improbable ou un ennemi formidable selon les choix des PJ.

4. LES INDICES SUR LES INSECTES sont présents mais opaques : l'odeur florale, l'expression du mort, les journaux MCT (Chicago 2055), la « chose » que Tick a entendue. Aucun PJ ne devrait faire le lien maintenant. Mais quand ils le feront, ils pourront remonter jusqu'ici.

5. RENRAKU est établi comme troisième faction. Navabi a vendu la même information à EVO et à Renraku — deux clients, zéro exclusivité, mort avant d'encaisser. Ce détail, si les PJ l'ont découvert, change leur rapport à EVE (peut-on faire confiance à un donneur d'ordre dont les informateurs vendent en double ?). La brèche de sécurité MCT est aussi un fil : quelqu'un d'autre chez MCT a peut-être les mêmes habitudes que Navabi. Arata laisse un canal chiffré. Le nom « Shibata » reste un fil pour l'Acte II.

POUR LE CHAPITRE 4 : Les PJ seront contactés pour extraire un chamane Insecte d'un convoi pénitentiaire UCAS. EVE a préparé le terrain. Les pions se mettent en place.