

SHADOWRUN ANARCHY

LA REINE DES PROFONDEURS

PARASITE EVE — CHAPITRE IV



SYNOPSIS

Hiroshi Tanaka, Oyabun yakuza de Tacoma, a besoin d'un allié dans l'underground ork sous la ville. Depuis l'assassinat de Borge « Ironwall » Magnusson, un vide de pouvoir menace de faire basculer les Profondeurs sous l'influence des clans nains. Tanaka soutient la candidature de Dahlia Svartstorm — ork de cinquante ans, ancienne infirmière de la Nuit de la Rage, respectée, intègre, qui refuse toute manipulation directe.

C'est aux PJ de faire le sale boulot. L'élection se joue sur sept Grands Électeurs ; quatre voix sont nécessaires. Une seule est déjà acquise — celle d'une vieille chamane urbaine, Mère Tessaly, qui voit dans les PJ des choses qu'ils ne voient pas eux-mêmes.

Dans les profondeurs, la Nuit de la Rage n'est pas de l'histoire. C'est du présent. Et sous les tunnels du Niveau 4 — la sépulture des martyrs de 2039 — gît un secret qui dépasse la politique : un filon d'orichalque, né de la Grande Danse Fantôme, que les nains de Stonedeep ont découvert. C'est pour ça que Magnusson est mort. C'est pour ça que l'élection doit être volée. Et c'est là, entre les noms gravés dans la pierre, que Dahlia deviendra reine.

CE QUE CE CHAPITRE APPORTE À LA CAMPAGNE

- Une alliance politique durable avec les Profondeurs (Dahlia maire) — voie d'accès souterraine vers l'arcologie EVO, exploitée au chapitre VI.
- Une rencontre avec Mère Tessaly, chamane urbaine. Ce que les PJ ignorent : Tessaly est la dernière prêtresse insecte du totem Fourmi, gardienne silencieuse de la Mère de Glow City depuis cinquante ans. Elle a perdu le contact astral avec la larve quand les PJ ont volé l'EM-7 au chapitre III. Ce chapitre est sa première rencontre avec eux — et son premier doute.
- Un nouvel ennemi corporatif (Stonedeep, Keld Mourne) qui restera tapi dans l'ombre. La sépulture profanée, l'orichalque révélé : autant de leviers narratifs pour les chapitres suivants.

SOMMAIRE

§	SECTION	PAGE
—	Prologue : Le Monument — Mémoire et pierre noire sous la pluie	4
—	Horloge narrative — Chronologie des 72 heures	5
—	Opposition active — Ragna & Stonedeeep	6
I	Acte I : Descendre · Session 1 — Scènes 1 à 3	8
1	La Mission de Tanaka — Le mandat, l’underground, les règles	8
2	Le Conseil des Profondeurs — Cartographie politique et rencontre avec Tessaly	10
3	Le Pensionnat de Sainte-Morrigan — Infiltration nocturne	16
II	Acte II : Étouffer · Session 2 — Scènes 4 à 7	20
4	Le Clan Ferrous — Hacking de l’aération, Gregor Holst	20
5	La Mort de l’Ancien Maire — Enquête : le vote de Varga	23
6	La Nuit des Votes — Nira, Osei, neutralisation de Ragna	26
7	L’Investiture — Niveau 4, La Sépulture — Vote dans la pierre, orichalque révélé	30
—	Personnages clés & Faiblesses — Fiches PNJ détaillées	35
—	Annexe : Lore & Contexte — Underground, Prop 23, Orichalque	42
—	Récompenses & Conséquences	45
★	Épilogue — EVE × IRIS — Transmission chiffrée	46

PROLOGUE — LE MONUMENT

Tacoma, secteur de Hilltop · Jour 1, avant le briefing

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

La pluie de Tacoma ne tombe pas — elle s’accumule. Elle s’installe dans les plis des manteaux, dans les bottes, au fond des poumons, et ne s’en va plus. Vous l’avez sous les semelles, sur les vitres des voitures qui passent au loin, et dans le bruit régulier qu’elle fait sur le plastique des bocaux de bougies, devant vous.

Vous êtes dans le secteur de Hilltop, sur ce qui fut une rue commerçante avant 2039. Aujourd’hui, c’est un trottoir devant un immeuble brûlé qu’on n’a jamais remplacé. À sa place, une stèle. Deux mètres de granit noir, brut, sans dorure ni symbole religieux. Juste cent trente-deux noms gravés dans la pierre, sur six colonnes serrées. Et tout en bas, en plus petit, presque une excuse : la date. 2039.

Une dizaine de bougies brûlent encore, protégées de la pluie par des bocaux à confiture vissés dans le béton. À côté, sur du carton humide, quelqu’un a écrit au feutre noir : « On n’oublie pas. » L’encre n’a pas encore coulé.

Une orke âgée s’est arrêtée devant le monument. Cheveux blancs en chignon serré, manteau usé, cicatrice nette qui descend du menton jusqu’à la clavicule. Elle pose la pointe d’un doigt sur un nom, à mi-hauteur, et ferme les yeux. Elle ne pleure pas. Elle ne prie pas non plus. Elle attend, simplement. Puis sa main retombe. Elle repart sans vous regarder, et la pluie efface la trace de son doigt sur la pierre.



CONSEILS MJ

Cette scène d'ouverture n'est pas du remplissage : elle ancre l'enjeu émotionnel avant tout dialogue. Lisez-la lentement. Décrivez la texture du granit mouillé, le grincement des bords contre le béton, l'odeur de cire chaude qui ne tient pas dans la pluie. Laissez un silence avant d'enchaîner.

Si un joueur demande qui est cette femme : répondez simplement « Vous ne savez pas. Pas encore. » L'attente bénéficie au scénario.

Fil conducteur : Le 47e nom de la 3e colonne est celui de Yelena Svartstorm — la mère de Dahlia, tuée à 31 ans. Ce détail n'est jamais énoncé. Il refait surface en Scène 6, quand les PJ voient le même nom peint sur le mur de la sépulture. Pour ceux qui sont attentifs, le scénario se boucle là.

Note : La vieille ork au manteau usé est Dahlia. Cette information ne doit pas être donnée maintenant. Les PJ la reconnaîtront — ou ne la reconnaîtront pas — quand Tanaka leur montrera sa photo en Scène 1.

HORLOGE NARRATIVE — 72 HEURES

Le scénario est structuré comme une course contre la montre. Affichez ou imprimez cette frise et gardez-la visible toute la durée des deux sessions.

H+	MOMENT	ÉVÉNEMENT
H+0	Jour 1, soir	Briefing Tanaka. Les PJ descendent. Compte à rebours lancé.
H+6	Jour 1, nuit	Conseil des Profondeurs. Cartographie politique. Première rencontre avec Mère Tessaly.
H+8	Jour 1, nuit	Pensionnat Sainte-Morrigan. Miria Taranto.
H+12	Jour 2, aube	Premier mouvement de Ragna : corruption de Nira Volkov. Fenêtre d'interception.
H+20	Jour 2, soir	Clan Ferrous. Hacking du terminal de ventilation. Gregor Holst.
H+30	Jour 3, matin	Deuxième mouvement de Ragna : tentative d'assassinat de Dahlia.
H+48	Jour 3, soir	La Nuit des Votes — les derniers électeurs.
H+50	Jour 3, nuit	Troisième mouvement : Marcus Fehn descend au Niveau 4 pour évaluer le filon.
H+60	Jour 3, minuit	L'Investiture — Niveau 4, la sépulture. Vote dans la pierre.

CONSEILS MJ

Rappelez l'horloge à intervalles réguliers. Entre chaque scène, annoncez simplement l'heure narrative à voix haute : « Il est H+14. Vous êtes au Niveau 2. »

Coût en temps des actions : une infiltration consomme 2 à 4 heures. Une négociation difficile, 1 heure. Un déplacement entre les Niveaux, 30 minutes.

Règle d'urgence : Si à H+55 les PJ n'ont pas 4 votes sécurisés, Ragna fait avancer le vote. Il ne reste plus que 6 heures au lieu de 12. Annoncez-le sèchement : « Rok vous appelle. Le vote a été avancé. Vous avez six heures. »

OPPOSITION ACTIVE — RAGNA & STONEDEEP

Ragna Dwarfholt n'est pas passive. Pendant que les PJ agissent, elle agit aussi. Le MJ doit jouer ces événements comme des faits accomplis que les PJ découvrent — ou comme des crises à gérer en temps réel. C'est le rythme qui rend l'horloge crédible.

PREMIER MOUVEMENT — H+12 : LA CORRUPTION DE NIRA

Avant que les PJ arrivent chez Nira Volkov, Ragna tente de l'acheter. Elle lui offre 4 000 ¥ et une promesse de contrats d'approvisionnement exclusifs sous le nouveau régime.

⚡ RAGNA AGIT : CORRUPTION DE NIRA VOLKOV

Ce qui se passe sans les PJ : Nira accepte l'argent. Elle n'est pas loyale, elle est pragmatique. 4000 ¥ en main, c'est réel. Des promesses Stonedeep, c'est abstrait.

Si les PJ arrivent avant la réunion (H+10 à H+12) : Ils peuvent intercepter le message de rendez-vous dans les communications de Ragna (decker, seuil 6). Nira n'a pas encore été approchée. Le levier argent suffit à 3 000 ¥.

Si les PJ arrivent après (H+14+) : Nira a l'argent. Elle est gênée mais pas engagée. Pour la retourner : soit surenchérir (7 000 ¥), soit lui montrer les preuves Stonedeep — auquel cas elle rend l'argent de Ragna et vote Dahlia par calcul de survie économique.

Si les PJ n'agissent jamais : Nira vote contre Dahlia. Conséquence permanente.

DEUXIÈME MOUVEMENT — H+30 : L'ÉLIMINATION DE DAHLIA

Ragna comprend que ses électeurs sont menacés. Elle décide de trancher le nœud : si Dahlia disparaît, l'élection est reportée, et Stonedeep a le temps de consolider.

⚡ RAGNA AGIT : TENTATIVE D'ASSASSINAT DE DAHLIA

L'exécutant : Deux gangers embauchés via un fixer anonyme. Pas des pros — c'est voulu. Si ça rate, Ragna peut nier. Ils ont pour ordre de faire ça ressembler à une agression de rue.

Où et quand : Dahlia remonte au Niveau 1 chaque nuit vers H+32 pour rendre visite à une famille du quartier nord. Elle est seule, sans garde. Ragna le sait — quelqu'un dans l'entourage de Dahlia parle.

Comment les PJ peuvent l'apprendre : Les communications hackées de Ragna contiennent une référence codée à une « extraction de problème ». Rok peut alerter si elle a un contact dans le réseau de Ragna (confiance niveau 2+). Mère Tessaly perçoit une perturbation astrale dirigée vers Dahlia — elle convoque les PJ d'urgence.

Si les PJ interviennent : Combat rapide — 2 gangers (Sbire, Niveau 4). L'intérêt est la révélation que Ragna essaie de tuer Dahlia : preuve exploitable publiquement. Bonus : Dahlia leur doit quelque chose. Elle devient plus coopérative.

Si les PJ n'interviennent pas : Dahlia s'en sort seule — c'est une survivante — mais elle est blessée. Elle arrive à l'investiture avec une épaule bandée. Cela crée une scène plus lourde, pas une fin de scénario.

TROISIÈME MOUVEMENT — H+50 : L'AGENT AU NIVEAU 4

Keld Mourne envoie un géologue sous couverture dans les Profondeurs pour évaluer le filon d'orichalque avant que l'élection ne soit jouée. Il descend via un accès de service que Ragna lui a indiqué.

⚡ STONEDEEP AGIT : ÉVALUATION DU FILON

L'agent : Marcus Fehn, géologue de Stonedeeep, 40 ans, humain, veste corporate discrète. Il a un scanner géologique dissimulé dans une canne. Il descend au Niveau 4 via l'accès de service B-7 — normalement scellé, ouvert par Ragna depuis trois jours.

Ce qu'il fait : Il scanne les parois de la sépulture sans y entrer — il respecte les interdictions pour ne pas attirer l'attention. Mais ses données confirment un filon de 4 tonnes d'orichalque brut au cœur même du mémorial.

Si les PJ le découvrent : C'est la révélation de l'orichalque. Fehn peut être intercepté, interrogé (Social seuil 6 ou Social (intimidation) seuil 7), ou simplement suivi. Ses données sont sur un commlink chiffré (decker, seuil 7).

Ce que cette révélation change : L'enjeu n'est plus politique. Stonedeeep veut profaner la sépulture pour extraire une ressource magique rarissime née de la mort de cent trente-deux orks. Cette information, partagée avec les électeurs, retourne instantanément Osei Mensah et peut même faire hésiter Holst.



ACTE I — DESCENDRE

Session 1 · Durée estimée : 3 heures · Scènes 1 à 3

SCÈNE 1 — LA MISSION DE TANAKA

Bureau de Tanaka — Tacoma Docks · Jour 1, soir

Hiroshi Tanaka reçoit les PJ dans son dojo. La pièce sent le tatami neuf et l'encre fraîche. Il est direct : il a besoin que Dahlia Svartstorm devienne maire des Profondeurs, et les PJ sont ses instruments.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

L'ascenseur s'arrête au quatorzième étage d'un entrepôt reconverti. Quand les portes s'ouvrent, ce n'est pas l'étage que vous attendiez. C'est une grande pièce ouverte, plancher de bois clair, tatamis au centre, et un mur entier de baies vitrées qui donnent sur les docks et sur la baie au-delà. Il pleut sur Tacoma. La pluie efface l'horizon.

Hiroshi Tanaka est assis à une table basse, en kimono gris foncé, sans veste. Pas de gardes visibles. Pas de bureau. Devant lui, du thé fumant dans deux petites tasses en terre cuite. Il y en a une de plus que de gens dans la pièce.

« Asseyez-vous. Je vous explique. » Sa voix est posée, presque douce. Il ne se présente pas — il sait que vous savez qui il est.

« Ce que je vous demande n'est pas propre. Ce que je vous demande est nécessaire. Les Profondeurs sont une ressource. Pas minière. Humaine. Dix mille personnes vivent sous Tacoma. Pas des registres, pas des SIN, pas des contribuables. Des gens. »

Il pose une photo sur la table. Une ork âgée, cheveux blancs, devant un monument noir, sous la pluie. Vous reconnaissez peut-être la silhouette. Vous reconnaissez peut-être la rue.

« Si Ragna Dwarfholt prend le contrôle, dans trois mois, Stonedeep Infrastructure aura des foreuses dans les niveaux inférieurs. Dans six mois, il n'y aura plus de Profondeurs. Cette femme — Dahlia Svartstorm — est la seule personne qui peut empêcher ça. Et elle ne sait pas que vous travaillez pour moi. Elle ne le saura pas. »

Il tourne la tasse vide vers vous, sans la pousser. C'est à vous de tendre la main, ou pas.

INFORMATIONS TECHNIQUES — LA MISSION

PARAMETRE	DETAIL
Paiement	12 000 ¥ par runner + bonus selon performance (voir Récompenses)
Contrainte	Dahlia ne peut pas être impliquée directement. Elle doit rester irréprochable.
Délai	L'élection a lieu dans 72 heures, à minuit Jour 3
Contact local	Roksana « Rok » Valdis — guide des Profondeurs, riggeuse. Tunnel K-7, sortie sud des docks
Objectif minimal	4 voix sur 7 Grands Électeurs. 1 seule déjà acquise : Mère Tessaly. Varga Okonkwo peut devenir la 2e voix si les PJ enquêtent sur la mort de Magnusson.

PISTES POUR LES JOUEURS

Tanaka ment-il ? Il est sincère sur Stonedeep — mais il cache quelque chose sur Magnusson. Un PJ attentif (Investigation (perception sociale), seuil 5) note qu'il n'exprime aucune tristesse pour son supposé allié mort.

La photo de Dahlia : C'est une surveillance. Un decker peut remonter la chaîne (seuil 6) et trouver un rapport hebdomadaire envoyé à une adresse cryptée — celle de Keld Mourné. Tanaka surveille la candidate qu'il fait élire. Ce n'est pas anodin.

Les métadonnées du contrat : Date de création antérieure de trois semaines à la mort de Magnusson. Quelqu'un planifiait cela avant le meurtre. Decker, seuil 6.

Le thé : Il est servi pour quatre, alors qu'il y a trois PJ et Tanaka. La quatrième tasse appartenait à Magnusson. Si un PJ le remarque et le mentionne, Tanaka acquiesce d'un signe de tête, sans un mot.

CONSEILS MJ

Tanaka est de l'exposition pure — pas plus de 20 minutes. L'objectif est de planter les enjeux, pas d'explorer le personnage. Il a déjà été présenté au Chapitre II.

Si les PJ négocient trop longtemps, utilisez l'horloge : « Rok vous attend depuis quarante minutes. »

Allusion sur Magnusson : Tanaka peut lâcher : « Magnusson et moi avions des arrangements. Il est mort. Ces arrangements aussi. » Ne développez pas — c'est l'accroche du chapitre optionnel.

Si les PJ refusent : Tanaka ne s'énerve pas. Il finit son thé, se lève, et dit : « Alors quelqu'un d'autre le fera. Et moins bien. » Il les fait raccompagner. Le chapitre ne se déclenche pas — mais sachez que Stonedeep gagne, et que les PJ n'auront pas d'accès souterrain à l'arcologie EVO au chapitre VI. Conséquence permanente sur la campagne.

♦ **TRANSITION — Vers la Scène 2** : Rok attend au tunnel K-7, sortie sud des docks. Décrivez le passage de la surface aux Profondeurs comme une descente physique et psychologique. Cinq minutes au moins de transition narrative — vous traversez d'abord un parking abandonné, puis une trappe d'égout, puis un escalier en colimaçon qui descend sur cinquante mètres. L'air change. Le bruit de la pluie disparaît. À sa place : un grondement profond, régulier — la respiration mécanique des Profondeurs.

Pendant la descente : Faites entendre des voix qui parlent une langue que les PJ ne comprennent pas tout de suite. C'est de l'or'zet — l'argot ork des Profondeurs, mélange d'anglais, de russe et de mots inventés. Rok ne traduit pas. Elle s'en sert pour leur rappeler qu'ils sont étrangers.

SCÈNE 2 — LE CONSEIL DES PROFONDEURS

Hall des Anciens — Niveau 3 · Jour 1, nuit · Cartographie politique

Rok guide les PJ dans les Profondeurs et leur présente le contexte politique. Cette scène a trois temps : (1) l'arrivée et le Hall, (2) la cartographie politique par Rok, et (3) la rencontre avec Mère Tessaly — qui n'est pas une formalité, mais un événement à part entière du scénario.

TEMPS 1 — L'ARRIVÉE AU HALL DES ANCIENS

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Le tunnel K-7 débouche sur ce que les Profondeurs appellent « les Couloirs » — le Niveau -1, le sas. Lampes à induction récupérées qui clignotent une fois sur dix, odeur de béton mouillé et de friture qui cuit quelque part. Vous croisez deux gamins qui jouent avec un drone en pièces détachées. Ils s'arrêtent pour vous regarder. L'un fait un signe à l'autre. Vous comprenez que votre arrivée a été annoncée trois minutes avant.

Rok descend encore. Niveau -2 — les Quartiers. C'est plus chaud, ici. Des habitations creusées dans les parois, des portes en tôle peinte de toutes les couleurs, du linge qui sèche sur des fils tendus en travers du tunnel. Une vieille fait griller des champignons sur un brasero. Elle vous regarde passer sans vous regarder.

Encore une volée d'escaliers. Niveau -3 — les Profondeurs proprement dites. L'espace s'ouvre brusquement : une ancienne cuve industrielle de quarante mètres de diamètre, plafond voûté à douze mètres, lampes au sodium accrochées à des câbles. C'est le Hall des Anciens. Du monde — soixante, peut-être quatre-vingts personnes — qui mangent, parlent, négocient. Et au moment où vous entrez, le bruit baisse. Pas le silence — juste, un seuil de moins, comme une radio qu'on déplace dans une autre pièce. Tout le monde sait que vous êtes là. Personne ne vous regarde directement.

Rok vous fait signe de la suivre. Vous traversez le hall en diagonale. Vous remarquez : une fresque immense couvre le mur du fond. Cent trente-deux silhouettes, peintes à différentes époques, par différentes mains. Au milieu, plus grande que les autres, un visage d'ork. Vous ne savez pas encore qui. Mais vous comprendrez.

TEMPS 2 — LA CARTOGRAPHIE POLITIQUE

Rok vous arrête devant une carte des Profondeurs gravée dans la pierre — un travail patient, ancien, mis à jour à la craie au fil des années. Elle déploie au sol une autre carte, plus pratique, sur un drap de toile.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

« Sept électeurs. Quatre voix. Une seule est déjà pour Dahlia. Il vous en faut trois de plus. Je vous présente le tableau — c'est à vous de choisir par où vous commencez. »

Rok pointe les noms à mesure qu'elle parle. Elle ne donne pas son avis. Elle vous laisse le poids du choix.



LES SEPT GRANDS ÉLECTEURS

ÉLECTEUR	STATUT	LEVIER PRINCIPAL	RESISTANCE
Varga Okonkwo	? Indécis	Preuve de l'assassinat de Magnusson (enquête)	Paranoïaque — mal approché, peut basculer CONTRE
Mère Tessaly	✓ Acquis	Chamane — perçoit l'aura des Profondeurs	Aucune
Gregor Holst	X Hostile	Terminal de ventilation → poste officiel	Très forte — pragmatique
Nira Volkov	? Indécise	Preuves Stonedeeep ou argent (5 000 ¥)	Moyenne — réaliste
Dax « Cinq-Doigts » Taranto	? Indécis	Sa fille — secret honteux	Moyenne — peur de la honte
Ragna Dwarfholt	X Hostile	Agent Stonedeeep — neutraliser publiquement	Très forte — structurelle
Père Osei Mensah	? Indécis	Une vérité difficile dite honnêtement	Faible si sincère

🔍 PISTES POUR LES JOUEURS

Gregor Holst : Ses gardes portent des insignes en forme de ventilateur. Devise gravée sous le métal : « L'air que tu respirez, c'est notre honneur. » Ce n'est pas de la décoration — c'est un serment.

Nira Volkov : Une conversation de bar révèle qu'elle a perdu un contrat de fourniture la semaine dernière. Quelqu'un la fragilise économiquement. C'est Ragna qui prépare le terrain.

Dax Taranto : Rok peut lâcher involontairement que Dax paie des frais de scolarité « en dehors des circuits normaux ». Un decker peut tracer le virement vers le pensionnat Sainte-Morrigan (seuil 6).

Ragna Dwarfholt : Elle circule avec un communicateur à double chiffrement (seuil 7 pour intercepter). Les transmissions contiennent des références à des plans d'excavation. Et à un certain « M. Fehn ».

► TABLEAU INTERACTIF DES VOTES

https://reremigno.github.io/Chap4_Journal_Votes/

TEMPS 3 — LA RENCONTRE AVEC MÈRE TESSALY

Quand les PJ ont fait le tour du tableau, Rok lève les yeux et dit simplement : « Elle veut vous voir. Maintenant. » Elle ne précise pas qui. Elle se contente de marcher.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Rok vous mène à travers une succession de tunnels secondaires que vous n'auriez jamais trouvés seuls. À un moment, elle s'arrête devant une porte en métal peinte d'un motif simple — un cercle imparfait, tracé à la main, dans lequel quelqu'un a peint un autre cercle, plus petit, décalé. Comme une cellule. Ou un œil. Rok frappe deux fois, attend, puis pousse la porte.

L'intérieur tient autant de la chapelle que de la pharmacie. Pas de fenêtre — il n'y en a jamais ici — mais une vingtaine de bougies posées par terre, en spirale autour d'un tapis épais. Des étagères, sur les murs, croulent sous des bocaux de verre : herbes séchées, mousses, racines, et des choses moins identifiables, qui ressemblent à des coquilles, à des écorces, à autre chose.

Au centre du tapis, assise en tailleur, une orke. Elle a entre soixante et soixante-dix ans, c'est dur à dire. Cheveux gris-fer, courts, en désordre. Visage tanné. Tatouages anciens sur les avant-bras — des cercles concentriques, encore — et une cicatrice nette, blanche, à la base du cou. Elle ne se lève pas. Elle ne sourit pas. Elle vous regarde entrer comme on regarde tomber une averse — sans surprise, sans jugement, sans hâte.

« Asseyez-vous. Je m'appelle Tessaly. Vous, je vous connais déjà. Pas en personne. Astralement. »

Elle laisse le mot flotter dans la pièce. Puis : « Quelque chose vous suit. Vous ne le sentez pas. Moi si. »



CONSEILS MJ

Cette rencontre est le moment le plus important du chapitre pour la trame longue de la campagne. Tessaly est la chamane fourmi secrète de Glow City — la dernière prêtresse vivante de la Mère qui a pondu la larve volée au chapitre III. Elle a perdu le contact astral avec sa Mère et avec la larve depuis ~deux mois (le vol de l'EM-7 par les PJ). Elle ne sait pas encore qui sont les responsables. Mais elle sait que c'est près d'elle.

Ce qu'elle perçoit : Les PJ portent une signature astrale résiduelle de la larve-Reine — invisible à un magicien ordinaire, perceptible à elle. Pour elle, c'est comme si chacun d'eux marchait avec une lampe allumée dans le dos. Elle ne sait pas ce que c'est. Elle sait seulement que c'est là, et que c'est important.

Ce qu'elle ne fait pas : Elle ne révèle rien de cela. Pas son totem (Fourmi), pas son lien avec Glow City, pas la nature de ce qu'elle perçoit. Elle observe. Elle teste. Elle attend.

Ce qu'elle révèle : Sur l'assassinat de Magnusson (perturbation astrale, signature hermétique), et sur la nature de l'underground (aura porteuse de la Nuit de la Rage). Voir tableau ci-dessous.

Tonalité : Tessaly parle peu, par phrases courtes. Elle ne fait pas de discours. Elle laisse des silences qui obligent les PJ à parler. Ne la jouez pas mystérieuse de façon ostentatoire — elle est juste précise. Comme un médecin qui pose un diagnostic.

★ FIL CAMPAGNE — CHAPITRE VI

Le plus important du chapitre : Tessaly perçoit la signature astrale de la larve volée. C'est ce qu'elle veut voir de plus près. Quand elle dit « quelque chose vous suit », elle ne pense pas à un ennemi — elle pense à une absence d'ombre. Pour elle, ces PJ marchent sans projeter d'ombre astrale normale. Quelque chose la mange.

Si un PJ est magicien ou adepte : Tessaly s'attarde plus longtemps sur lui. Elle l'examine en perception astrale. Le PJ peut sentir le scan — comme une main froide qui passe à travers la cage thoracique. Elle ne dit rien à ce moment. Mais à la fin de l'entretien, elle ajoute, à ce PJ seulement : « Vous, revenez me voir. Quand tout sera fini. »

Pour le MJ — ce qu'il faut planter ici : (1) Tessaly est plus que ce qu'elle paraît. (2) Elle perçoit quelque chose chez les PJ qu'ils ne perçoivent pas eux-mêmes. (3) Cette chose est liée à Glow City, mais ni elle ni les joueurs ne le savent encore. La révélation a lieu au chapitre VI, scène 4 — « Tessaly se révèle comme chamane fourmi ». Ce que vous plantez ici, vous le récolterez là-bas.

Au chapitre VI : Les joueurs réviseront cette scène mentalement quand Tessaly se révélera. Plus elle aura été précise, étrange, calme ici, plus la révélation aura du poids. Ne la jouez pas comme une suspecte. Jouez-la comme une vieille dame qui sait des choses et qui choisit ses mots.

CE QUE TESSALY PARTAGE AVEC LES PJ

INFORMATION	CONDITIONS	EFFET NARRATIF
Magnusson a été tué par magie hermétique, pas chamanique. Signature étrangère aux Profondeurs.	Si les PJ posent la question, ou si Tessaly choisit de la donner.	Accroche du chapitre optionnel. Tessaly ne donne aucun nom.
L'aura astrale des Profondeurs porte les traces de la Nuit de la Rage. « Cet endroit n'a pas oublié. Et l'endroit ne pardonne pas. »	Toujours partagé. Sert d'ambiance et d'avertissement.	Renforce l'enjeu moral. Prépare la révélation Niveau 4.
Avertissement à un PJ magicien (si présent) : « Vous, je vous parlerai plus tard. Quand tout sera fini. »	Uniquement si un PJ utilise la magie devant elle, ou si Tessaly le perçoit comme magicien.	Planter chapitre VI.

Avertissement général : « Quelque chose vous suit. Pas un ennemi. Une absence. »

Toujours partagé, à la fin de l'entretien.

Mystère pour les PJ. Sème la révélation chap. VI.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Tessaly ne se lève pas pour vous raccompagner. Elle se contente de hocher la tête. Au moment où Rok ouvre la porte pour sortir, Tessaly dit, sans hausser la voix :

« Vous allez gagner cette élection. Vous êtes faits pour ça. »

Un temps. Elle fixe le tapis devant elle.

« Faites attention au Niveau 4. Ce qui dort là-bas n'aime pas qu'on le réveille. »

La porte se referme. Rok ne fait aucun commentaire en s'éloignant dans le tunnel.

🔍 PISTES POUR LES JOUEURS

Si un PJ insiste sur « ce qui dort au Niveau 4 » : Rok hausse les épaules. « Cent trente-deux morts. Voilà ce qui dort. C'est la sépulture. Personne y descend sauf pour les cérémonies. »

Si un PJ avec compétences magiques propose une perception astrale dans le bureau de Tessaly avant de partir : Il perçoit une chose étrange — l'aura de Tessaly est anormalement plate. Comme si elle se masquait. Un magicien hermétique penserait « initiée de haut niveau ». Un chamane comprendrait que c'est plus particulier — un masque délibéré, entretenu depuis longtemps. Le PJ ne peut pas pousser plus loin sans accusation directe. Ce n'est pas le moment.

Note : Ne donnez jamais le mot « fourmi », « insecte » ou « Glow City » dans cette scène. La signature astrale que Tessaly perçoit sur les PJ leur est rendue par leur propre intuition au chapitre VI. Pas avant.

📖 CONSEILS MJ

Cette scène — l'ensemble du Temps 3 — doit durer 15 à 20 minutes de jeu. Ce n'est pas un dialogue d'information : c'est une scène d'atmosphère. Lisez les textes lentement. Laissez les PJ poser leurs questions. Réservez-vous des silences.

Si les joueurs essaient de transformer cette scène en interrogatoire de Tessaly : Elle ne répond pas. « Je vous ai dit ce qu'il fallait. Le reste, vous le verrez. » Et elle ferme les yeux. La scène s'arrête.

Ragna bouge : Mentionnez à la sortie du bureau de Tessaly que Rok a entendu que Ragna a rencontré Nira ce soir. Les PJ comprennent qu'ils ne sont pas seuls à agir. L'horloge est réelle.

◆ **TRANSITION — Vers la Scène 3 :** La piste sur Dax vient de Rok ou d'un jet de recherche (Investigation, seuil 5). Le pensionnat Sainte-Morrigan ferme ses visites à 22h — si les PJ traînent, ils devront improviser une entrée discrète.

Vers une autre scène : Si les PJ préfèrent commencer par Holst ou par Nira, c'est leur choix. L'ordre des Scènes 3, 4 et 5 est flexible. Le scénario est écrit linéairement pour la commodité du MJ, mais le découpage temporel (horloge) prime sur l'ordre des scènes.

► **Renvoi — Varga Okonkwo :** Si les PJ interrogent Rok ou Tessaly sur la mort de Magnusson, elles laissent entendre qu'elle n'a rien de naturel. C'est l'amorce de la Scène d'enquête « La mort de l'ancien maire » — et le seul moyen de rallier Varga, qui démarre indécis. Rok : « Mort trop proprement pour une mort de rue. » Tessaly (si chamane/magicien présent) perçoit une perturbation astrale hermétique. Voir la Scène d'enquête.

SCÈNE 3 — LE PENSIONNAT DE SAINTE-MORRIGAN

Institut Sainte-Morrigan — Downtown Tacoma, 22e étage · Jour 1, nuit

Dax « Cinq-Doigts » Taranto cache sa fille Miria au pensionnat — non par honte d'elle, mais par honte de ce que les autres diront si un chef des Profondeurs aspire à la surface pour ses enfants. Les PJ ne la kidnappent pas — ils la rencontrent. Et Dax apprend qu'ils savent.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Vous remontez. La pluie est plus forte qu'à votre départ. Downtown Tacoma se découpe en angles aigus — vitres anti-balles, néons d'enseignes corporates, et au milieu d'une rangée d'immeubles administratifs, un bâtiment qui ne ressemble à rien d'autre. Trente-cinq étages, façade en marbre blanc, gros caractères en bronze au-dessus de la porte : INSTITUT SAINTE-MORRIGAN — ACADÉMIE PRIVÉE DE LA RÉSILIENCE.

À l'intérieur, le hall sent le désinfectant et quelque chose de légèrement sucré — peut-être les bougies parfumées sur le comptoir de la réception. Une jeune femme en uniforme bleu nuit lève les yeux à votre arrivée. Son sourire est étalé sans effort, comme on étale du beurre froid.

« Visiteurs nocturnes ? Avez-vous un laissez-passer ? »



ENTRER DANS LE PENSIONNAT

METHODE	SEUIL	NOTES
Hacking — système de sécurité	7	Accréditation visiteur, caméras désactivées, localisation de Miria.
Faux pass visiteur	6	Interaction avec une hôtesse entraînée à repérer les imposteurs.
Conduits techniques / drone	6	Accès discret mais contraignant. Rok peut aider.
Adeptes physique — escalade	7	Entrée par balcon, 22e étage. Risqué mais silencieux.

CHAMBRE 47

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Les couloirs du 22e étage sont déserts à 23h. Lumière blanche, froide. Sol en faux marbre. Aux murs, des reproductions de paysages — montagnes, lacs, forêts — comme si quelqu'un avait pensé que les enfants de l'Underground avaient besoin de voir des arbres. Rien qui ressemble à un conflit.

La chambre 47 est au bout du couloir, sous une lumière qui clignote une fois toutes les sept secondes. Sous la porte, un trait jaune fixe. Quelqu'un ne dort pas.

Vous entendez le bruit léger d'une page qu'on tourne.

À l'intérieur, Miria Taranto — 20 ans, ork, cheveux courts, lunettes — est assise sur son lit, en survêtement, un livre ouvert sur les genoux. Pas un livre scolaire. Un livre d'histoire de Tacoma. Elle lève les yeux à l'instant où la porte s'ouvre. Elle ne crie pas. Elle a l'air, surtout, agacée.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

« Vous êtes qui ? Vous voulez quoi ? »

Elle pose le livre, sans précipitation. Vous voyez la page : un chapitre intitulé « La Nuit de la Rage : reconstruire après l'oubli ». Le nom de Borge Magnusson est souligné au crayon rouge — « organisateur de la résistance ».

Elle vous regarde l'un après l'autre. Pas peureuse. Évaluatrice. Comme son père, ça se voit.

« Si c'est mon père qui vous envoie, vous lui direz que je vais bien. Si c'est pas mon père, dites-moi tout de suite ce que vous voulez, qu'on en finisse. »

⚠ NOTE MJ — FAIBLESSE — DAX TARANTO

La faiblesse de Dax, c'est sa fierté mal placée, pas sa fille. Il ne craint pas qu'on lui fasse du mal à elle — Sainte-Morrigan est ultra-sécurisée. Il craint d'être jugé par les siens pour l'avoir envoyée en surface. Dans l'Underground, aspirer à la mobilité pour ses enfants peut être lu comme une trahison.

Trois approches narratives :

1. Photographier et partir : Froid. Efficace. Dax reçoit la photo et le message — « On sait. » Il comprend. Il vote. Mais vous l'avez humilié. Pas de contact gagné.

2. Parler honnêtement à Miria : Elle comprend vite et peut appeler son père elle-même — ce qui rend le chantage redondant et crée une scène plus juste. Réplique de Miria : « Si je viens, c'est parce que je veux rentrer. Pas parce que vous m'y forcez. » Dax vote, et il devient contact niveau 1.

3. Kidnapper Miria : Possible mais coûteux. Sainte-Morrigan déclenche une enquête, et les PJ se retrouvent fichés. Conséquence permanente sur la campagne. À déconseiller sans le dire.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

(Si les PJ emmènent Miria.)

Dans l'ascenseur, Miria ne dit rien pendant trente secondes. Elle regarde le compteur d'étages descendre. Puis :

« Mon père pense que m'envoyer là-haut, c'est ce qu'il y a de mieux pour moi. Il a peur que je finisse comme lui. »
Un temps. Elle regarde ses mains.

« Il comprend pas que c'est pas une insulte. »

🔍 PISTES POUR LES JOUEURS

Connexion avec l'enquête optionnelle : Dans la chambre de Miria, ce livre ouvert sur la Nuit de la Rage, le nom de Magnusson souligné. Elle peut dire spontanément : « Papa le respectait comme un père. Quand il est mort, papa a changé. Il dort moins. » Accroche directe vers la Scène d'enquête sur la mort de Magnusson — l'enquête qui permet de rallier Varga Okonkwo (2e voix).

Connexion campagne — Tessaly : Si les PJ ont parlé à Tessaly avant de venir, l'une d'eux peut remarquer une boîte sur l'étagère de Miria — une petite boîte en bois noir, gravée d'un cercle concentrique. C'est un cadeau de Tessaly à Miria, donné il y a deux ans. Tessaly suit cette jeune fille — pas par bienveillance abstraite. À cause de ce qu'elle perçoit en elle. (Note MJ : Miria n'est pas chamane. Mais elle a un don latent que Tessaly veille. Ce détail n'est jamais expliqué — il existe.)

◆ **TRANSITION — Fin de la Session 1 :** Les PJ retournent dans les Profondeurs ou rentrent au Pearl. Rok les informe que Holst a renforcé ses patrouilles — quelqu'un l'a prévenu d'une présence étrangère. Quarante-huit heures avant le vote.

Bilan en table : Qui ont-ils sécurisé ? Dax vote-il déjà ? Ont-ils des pistes sur Ragna ? Sur Magnusson ? Sur ce qu'a dit Tessaly ? Ce bilan fixe les priorités de la Session 2.

Cliffhanger possible : Au moment où ils quittent Sainte-Morrigan, le commlink de l'un des PJ vibre. Message anonyme : « Ragna sait que vous êtes dans les Profondeurs. Soyez prudents. — Un ami. » L'expéditeur est intracable (decker, échec garanti). C'est Tessaly. Mais ne le dites pas.



ACTE II — ÉTOUFFER

Session 2 · Durée estimée : 3 heures · Scènes 4 à 7

SCÈNE 4 — LE CLAN FERROUS

Niveau 3 — Réseau de ventilation · Jour 2, soir-nuit

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Le secteur Ferrous commence là où les lumières changent de couleur — du jaune chaud des Quartiers au blanc-bleu industriel des installations techniques. La température baisse de cinq degrés. L'air sent l'acier huilé et le caoutchouc neuf. Des tuyaux courent le long des plafonds voûtés, certains aussi larges qu'un humain adulte, et vous entendez le son bas, régulier, des extracteurs — comme une respiration qui ne s'arrête jamais.

Les gardes portent les couleurs du Clan : noir et orange brûlé, et sur l'épaule, une silhouette de ventilateur stylisée, brodée à la main, jamais industrielle. Ils sont sérieux. Pas agressifs. Ils font leur travail, et ils savent qui passe.

Quelque part, dans ce labyrinthe de métal et de chaleur, il y a un terminal central. Celui qui le contrôle contrôle l'air que respirent dix mille personnes.



PLAN D'INFILTRATION

APPROCHE	SEUIL	EFFET
Decker — prise de contrôle totale du terminal	8	Contrôle complet. Holst doit négocier.
Decker — démonstration locale seulement	6	Holst comprend la menace sans catastrophe humanitaire.
Rigger — drones dans les conduits	6	Cartographie, localisation des gardes, repérage du terminal.
Infiltration physique	6 / 7	Seuil 6 pour éviter les patrouilles. Seuil 7 pour le terminal.
Distraction non létale	Selon armement	Explosion fumée — 3 rounds de diversion dans un couloir adjacent.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

(Au terminal — lors de la prise de contrôle.)

Sur les écrans, les chiffres changent. Secteur D : CO2 en hausse. Secteur E : température +4°. Secteur F : flux d'air réduit de 60%. Quelque part, dans les quartiers résidentiels du Clan Ferrous, des gens commencent à chercher de l'air. Une mère soulève son enfant pour le mettre près d'un ventilateur qui ralentit. Un vieillard se met à tousser, longuement.

Le terminal vous appartient. Pour l'instant.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

(Holst entre.)

Gregor Holst arrive sans arme visible, sans garde rapprochée. Il a soixante ans et des mains de quarante. Il vous regarde comme quelqu'un qui a déjà calculé les conséquences de toutes les options.

« Vous contrôlez le terminal. » Pas une question. Une constatation. « Vous l'avez fait pour me dire que vous pouvez nous étouffer. »

Il croise les bras. Pas tendu. Juste attentif.

« Alors dites-moi ce que vous voulez. Et dites-moi pourquoi je ne devrais pas faire en sorte que vous ne remontiez jamais à la surface. »

⚠ NOTE MJ — FAIBLESSE — GREGOR HOLST

Holst ne peut pas être acheté et ne cède pas à la menace pure. Sa faiblesse, c'est sa vision du monde : il respecte ceux qui démontrent leur force ET qui savent la retenir.

Le déclencheur précis — dans cet ordre exact : (1) Prendre le contrôle du terminal. (2) Le rendre immédiatement et sans condition. (3) Proposer de le nommer Directeur Technique officiel des Profondeurs.

Menacer de garder le terminal : Il ne cède pas. La situation devient dangereuse — Holst sort, il n'est plus disponible pour la Scène 5. Conséquence permanente. Si les PJ vont jusqu'à étouffer effectivement le Clan, Holst déclenche la guerre civile dans les Profondeurs. Fin du chapitre, échec.

NÉGOCIER AVEC HOLST

ACTION	EFFET
Rendre le terminal immédiatement	Réduit le seuil de Social à 2. Holst respecte la retenue.
Social (seuil 7)	Convaincre que Dahlia est le seul rempart contre Ragna.
Offre politique — poste officiel	Holst vote. « Ne me demandez pas de l'aimer. »
Révéler les preuves Stonedeep	Holst devient plus réceptif. Seuil réduit de 1.
Menacer de garder le terminal	Holst sort. Non disponible pour la suite.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

(Si l'accord est trouvé.)

« Rendez-moi mes ventilateurs. Et je vous donne mon vote. Pas pour Dahlia. Pour ce qu'elle représente en face de Ragna. »

Il tend la main. Ses doigts sont marqués de petites cicatrices anciennes — des brûlures de soudure, des coupures de tôle.

« Ne me demandez pas de l'aimer. »

CONSEILS MJ

La scène de Holst est le climax mécanique du scénario. Laissez-la respirer. C'est le seul moment où les PJ ont un pouvoir total — et où ce qui compte est qu'ils le rendent.

Si le decker rate ses jets : Ne lui enlevez pas le contrôle du terminal — modifiez les conséquences. Holst arrive avec deux gardes au lieu d'être seul. Sa main reste près de sa hanche.

Connexion Stonedeep : Si le decker a accédé au réseau de ventilation, il peut hacker au passage les communications de Ragna (seuil 7). C'est là qu'il peut trouver la référence à Marcus Fehn et à l'« évaluation géologique ». Pour le MJ, c'est l'endroit naturel où planter cette piste si les PJ ne l'ont pas encore.

◆ **TRANSITION — Vers la Scène 6 :** Après Holst, il reste environ vingt heures avant le vote. À régler : Nira Volkov (a-t-elle été achetée par Ragna ?), Osei Mensah, neutraliser Ragna, et peut-être intercepter Marcus Fehn au Niveau 4.

Repos optionnel : Si les PJ veulent dormir quelques heures, Rok leur offre un refuge dans son atelier (tunnel K-7 bis). Pendant leur sommeil, vous pouvez insérer le rêve d'un magicien — une silhouette de spirale, une voix de femme qui chante sans paroles, et au réveil, une légère odeur de mousse humide. C'est l'aura de Tessaly qui les observe à distance. (Ne pas expliquer.)

SCÈNE 5 — LA MORT DE L'ANCIEN MAIRE

Quand jouer cette enquête : idéalement entre les Scènes 2 et 4. Elle n'est plus seulement un bonus d'univers — c'est le levier du vote de Varga Okonkwo. Lui apporter la preuve que Magnusson a été assassiné le fait basculer POUR Dahlia (s'il est approché avec tact). Sans elle, Varga reste indécis et l'élection démarre avec une seule voix acquise.

CONTEXTE — LA MORT DE BORGE MAGNUSSON

Borge « Ironwall » Magnusson, 67 ans, était maire des Profondeurs depuis vingt ans. Ork, survivant de la Nuit de la Rage, il incarnait la mémoire vivante de l'underground. C'est grâce à lui que Proposition 23 est passée au Conseil de la Conurb, faisant de l'Underground Ork un secteur officiel de Seattle. Il est mort il y a trois semaines — officiellement d'une crise cardiaque dans son appartement du Niveau 2.

La vérité : il a été assassiné par une attaque magique conçue pour simuler une mort naturelle. Le commanditaire est Keld Mourne, de Stonedeeep Infrastructure. L'exécutant était un mage hermétique engagé à Zurich, redescendu par avion le 4 du mois, retourné chez lui le 7.

⚠ NOTE MJ — MOURNE EN COULISSE

Ne pas révéler Keld Mourne comme commanditaire dans cette scène. Les preuves sont plantées ici — les conclusions arrivent plus tard, idéalement au chapitre V ou en début de chapitre VI.



ACCROCHES

SOURCE	INFORMATION	CONDITION
Rok Valdis (Scène 2)	« Mort trop proprement pour une mort de rue. »	Poser des questions sur Magnusson
Mère Tessaly (Scène 2)	Perturbation astrale — signature magique détectable, hermétique non chamanique	PJ chamane ou magicien, ou question directe
Miria Taranto (Scène 3)	« Mon père a changé depuis que Magnusson est mort. »	Conversation honnête avec Miria
Données hackées de Ragna	Référence à une « affaire classée » + paiement 80 000 ¥	Decker, seuil 7
Contrat de Tanaka	Date de création antérieure à la mort de Magnusson	Decker, seuil 6

STRUCTURE DE L'ENQUÊTE

ÉTAPE 1 — L'APPARTEMENT DE MAGNUSSON

COMPÉTENCE	SEUIL	DECOUVERTE
Investigation	6	L'appartement est trop propre. Quelqu'un l'a nettoyé — mais a raté des détails.
Perception astrale	5	Résidu d'une formule de dissimulation magique. Signature hermétique, pas chamanique.
Analyse chimique	7	Traces d'un poison astral dans la fibre du canapé — substance hors commerce.
Decker — systèmes de sécurité	6	Journal d'accès : entrée inconnue 72h avant la mort. Caméras désactivées localement.

ÉTAPE 2 — LE RÉSEAU DE MAGNUSSON

CONTACT	INFORMATION	CONDITION
Varga Okonkwo	Magnusson avait reçu des menaces anonymes 6 semaines avant sa mort	Conversation directe
Marchand du Niveau 2	Un inconnu en veste corporate est descendu 3 fois avant la mort	Social seuil 5
Archives réseau	Magnusson rassemblait des données sur Stonedeep Infrastructure	Decker seuil 6
Rok Valdis (confiance 2+)	Elle a une photo de l'inconnu — ne l'avait pas mentionnée	Confiance développée

ÉTAPE 3 — LA PHOTO ET LE FIXER

La photo de Rok montre un homme en veste corporate. Un decker peut retrouver son identité (seuil 7) : Marco Veltri, fixer freelance de Seattle, spécialisé dans les contrats discrets. Son dernier contrat connu l'amenait à Tacoma. Il a quitté la ville deux jours après la mort de Magnusson.

PISTES POUR LES JOUEURS

Ce que les PJ peuvent conclure : Magnusson a été assassiné par magie, commandité depuis la surface. Le commanditaire a des liens avec Stonedeeep. Un fixer (Veltri) a servi d'intermédiaire — et il est encore en vie.

Ce qu'ils ne savent pas encore : L'identité de Keld Mourne. Le fait que c'est lui-même qui finance Ragna. Cette révélation tombera ailleurs.

Si les PJ confrontent Tanaka : Il admet qu'il savait. « C'est pour ça que j'ai besoin que Dahlia gagne. Stonedeeep joue long terme. Moi aussi. » Il ne révèle pas Mourne.

CONSEILS MJ

Cette enquête enrichit l'univers et plante des fils pour la suite — mais elle porte désormais une vraie récompense mécanique : le vote de Varga. Encouragez les PJ à la mener. S'ils ne la cherchent pas d'eux-mêmes, Rok ou Tessaly peuvent les y orienter.

Récompense optionnelle : 5 000 ¥ bonus si Tanaka est informé des découvertes et décide que l'information a de la valeur.

SCÈNE 6 — LA NUIT DES VOTES

Hall des Anciens et quartiers résidentiels · Jour 3, début de nuit

La Scène 6 n'est pas un lieu — c'est un montage. Les PJ courent entre Nira, Osei, Ragna, et éventuellement Marcus Fehn. Le MJ tient une mini-horloge de table : 20h, 22h, minuit. Chaque démarche consomme une à deux heures.

TABLEAU DE SITUATION — H+48

ÉLECTEUR	STATUT PROBABLE	ACTION PRIORITAIRE
Varga Okonkwo	Conditionnel — POUR si enquête Magnusson révélée	Apporter la preuve de l'assassinat — avec tact
Mère Tessaly	✓ Acquis	—
Gregor Holst	✓ Si Scène 4 réussie	Confirmer présence à l'investiture
Dax Taranto	Dépend Scène 3	Relance possible si non sécurisé
Nira Volkov	⚠ Peut être achetée par Ragna	Surenchère ou preuves Stonedeep
Ragna Dwarfholt	✗ Hostile	Décrédibiliser publiquement
Père Osei Mensah	Indécis	Dernier entretien — une vérité

VARGA OKONKWO — LA DERNIÈRE CHANCE

Si les PJ n'ont pas encore rallié Varga, la Nuit des Votes est leur dernière fenêtre. Son vote ne s'achète pas et ne se négocie pas : il faut lui apporter la preuve que Magnusson a été assassiné (voir la Scène d'enquête « La mort de l'ancien maire »). Présentée avec tact, la preuve le fait basculer POUR Dahlia. Approche maladroite, pression ou mensonge : il se braque, s'abstient, voire vote contre. S'ils n'ont aucun élément sur Magnusson, Varga reste indécis jusqu'au bout — et il manque une voix au compte.

NIRA VOLKOV — LA TRANSACTION

⚠ NOTE MJ — FAIBLESSE — NIRA VOLKOV

Nira est réaliste, pas vénale. Sa faiblesse n'est pas la cupidité — c'est la rationalité économique. Elle vote pour celui qui garantit la stabilité de son marché.

Si Ragna l'a achetée (H+14+) : Nira a 4 000 ¥. Pour la retourner : surenchérir à 7 000 ¥, OU lui montrer les preuves Stonedeep. Dans ce cas, elle rend l'argent de Ragna par calcul — une prise de contrôle naine détruirait son marché.

Si Ragna n'a pas encore agi : 5 000 ¥ directs = vote immédiat. 3 000 ¥ = Social seuil 5 requise. Preuves Stonedeep = vote sans argent.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Nira Volkov vous reçoit dans l'arrière-salle de son entrepôt, au Niveau 2. Elle est debout derrière son comptoir d'inventaire. Elle ne s'assoit pas. Ongles laqués de noir. Tatouage discret au creux du poignet — un signe de comptable, pas de gangster.

« Combien ? » dit-elle avant même que vous ayez parlé. « Et ne me racontez pas que c'est pour le bien des Profondeurs. J'entends ça depuis vingt ans. »



PÈRE OSEI MENSAH — LA CONVICTION

⚠ NOTE MJ — FAIBLESSE — OSEI MENSAH

Osei ne peut pas être acheté, manipulé, ou convaincu par un argument politique. Sa faiblesse — si on peut appeler ça une faiblesse — c'est son incapacité à ignorer la vérité difficile.

Ce qui le touche : L'assassinat de Magnusson était une attaque magique (révélation de Tessaly). La révélation de l'orichalque — profaner la sépulture pour de l'argent est exactement le genre de vérité qui le met en mouvement.

Aveu honnête : Dire qu'on travaille pour Tanaka et qu'on n'est pas propres, mais que l'alternative c'est Stonedeep (Social, seuil 6). Il vote, non pour approuver les méthodes, mais pour refuser le pire.

Ce qui le fait partir : Un mensonge détecté. Même petit. Fermeture définitive.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Osei Mensah vous reçoit dans sa salle de classe vide. Niveau 2, école communautaire. Les bancs sont en bois ancien, marqués de quarante ans d'initiales gravées au compas. Les dessins d'enfants sont punaisés aux murs — des tunnels vus de l'intérieur, dessinés par des gens qui n'ont jamais vu autre chose.

Il est assis derrière le bureau, sans veste. Une seule lampe. Un thé devant lui. Une chaise vide en face — pour vous.

« Vous me demandez de choisir entre deux formes d'incertitude. Alors dites-moi quelque chose de vrai. Une seule chose vraie. Pas de politique. »



RAGNA DWARFHOLT — LA NEUTRALISATION

⚠ NOTE MJ — FAIBLESSE — RAGNA DWARFHOLT

Ragna n'a pas de faiblesse émotionnelle exploitable. Sa faiblesse est structurelle : son pouvoir repose entièrement sur le secret de ses liens avec Stonedeep.

Preuves à trouver : Hacker son communicateur (seuil 7) — messages avec Keld Mourné + données Fehn. Infiltrer sa chambre (Infiltration seuil 6) — documents papier. Retourner un garde du corps (Social + argent, seuil 7).

La révélation publique : Présenter les preuves devant le Conseil avant le vote. Ragna se retire sous les sifflets. Ne pas la confronter physiquement — elle serait martyrisée.

Point de règles — quorum : Si Ragna est neutralisée et se retire, son siège est vacant. Il faut tout de même 4 voix positives parmi les 6 électeurs restants pour que l'élection soit valide.

CONSEILS MJ

La Nuit des Votes est votre scène la plus fragmentée. Utilisez une mini-horloge de table : 20h, 22h, minuit. Annoncez les heures à voix haute.

Si les PJ ont 4 votes sécurisés avant minuit, laissez-les souffler. Sinon : quel compromis sont-ils prêts à faire pour la dernière voix ?

Marcus Fehn — la fenêtre du Niveau 4 : Si les PJ ne l'ont pas encore trouvé, il est toujours en train de scanner les parois du Niveau 4. C'est leur dernière chance de découvrir l'orichalque avant l'investiture — et d'en faire une arme pour retourner Osei Mensah. Voir l'encadré OPPOSITION ACTIVE / Troisième mouvement pour les détails.

Si Dahlia a été blessée (deuxième mouvement de Ragna) : Elle arrive à l'investiture avec une épaule bandée. Ne jouez pas ça comme un drame. Jouez-le comme un fait, qui pèse.

♦ **TRANSITION — Vers la Scène 7** : Minuit approche. Les électeurs convergent vers le Hall des Anciens — puis descendent ensemble vers le Niveau 4. Pour la première fois depuis quinze ans, le vote se tient dans la sépulture. C'est Dahlia qui l'a demandé.

Fil rouge orichalque : Si les PJ ont trouvé les données de Fehn, ils comprennent maintenant que l'élection se tient littéralement au-dessus du filon. Stonedeeep a prévu ses foreuses pour commencer ici.

Fil rouge Tessaly : Si les PJ se rappellent l'avertissement de Tessaly — « ce qui dort là-bas n'aime pas qu'on le réveille » — c'est le moment où ils comprennent qu'elle savait. Pas tout. Quelque chose.

SCÈNE 7 — L'INVESTITURE — NIVEAU 4, LA SÉPULTURE

Niveau 4 — Les Anciennes · Jour 3, minuit

LE NIVEAU 4 — LES ANCIENNES

Le Niveau 4 n'est accessible qu'aux initiés des Profondeurs. Ce ne sont pas des tunnels ordinaires — ce sont les corridors où cent trente-deux orks se sont réfugiés la nuit du 25 août 2039, tandis que Hilltop brûlait. Certains en sont sortis. D'autres non. Ceux qui n'en sont pas sortis ont été enterrés là où ils sont tombés, dans la roche, au fil des années. Les murs portent leurs noms — pas gravés, peints à la main, en dizaines de couleurs différentes, par des dizaines de mains différentes, sur quarante ans.

C'est ici que l'Underground se souvient. C'est ici que l'élection a lieu ce soir. C'est ici aussi que Stonedeeep veut commencer à forer.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

La descente au Niveau 4 prend quinze minutes. L'escalier est taillé dans la roche, pas coulé — les mains qui l'ont creusé ont laissé leurs marques, et on les voit, en suivant les marches du regard. À mi-chemin, les lampes électriques s'arrêtent. À la place, des bougies posées dans des renforcements de la pierre, à intervalle régulier. Une centaine de bougies. La cire a coulé pendant des années et a fini par former une croûte irrégulière qui suit la forme des murs. On dirait que la pierre elle-même a saigné de la lumière.

En bas, l'air est immobile. Pas froid — immobile. Comme si la surface, là-haut, avait renoncé à descendre jusqu'ici. Comme si elle savait qu'elle n'y avait pas sa place.

Les murs sont couverts de noms peints. Pas gravés — peints, à la main, à la peinture acrylique, au feutre indélébile, au sang séché pour certains, au charbon pour d'autres. Des centaines de mains. Des dizaines d'années. Des centaines de couleurs. Vous ne savez pas comment regarder ça sans que ça vous regarde aussi.

Au centre de la salle principale, une urne en métal récupéré — taillée dans une chaudière de la fin du siècle dernier, dont on voit encore le numéro de série au revers. Sept fentes. Sept électeurs.

Au-dessus de l'urne, sur le mur du fond, peint en blanc, plus grand que les autres : un nom. YELENA SVARTSTORM. Si vous avez fait attention au monument de Hilltop, vous le reconnaissez. Il était à la 47e ligne.



« ON NE SURVIT PAS. ON DÉCIDE. »

LA RÉVÉLATION DE L'ORICHALQUE — SI LES PJ ONT LES DONNÉES DE FEHN

Si les PJ ont les données de Marcus Fehn, ils peuvent choisir de révéler la nature du filon avant le vote. C'est un moment de décision narrative fort, à mettre en scène lentement.

★ RÉVÉLATION — L'ORICHALQUE SOUS LA SÉPULTURE

L'orichalque est une substance magique extrêmement rare, née de la Grande Danse Fantôme — le retour de la magie en 2011. Dans les zones où des métahumains sont morts en grand nombre pendant cette période de transition, la magie a parfois cristallisé dans la roche.

Sous les Profondeurs, sous la sépulture des victimes de la Nuit de la Rage, il y a un filon de 4 tonnes d'orichalque brut. Il s'est formé de leurs morts. Il est, dans un sens magique que Mère Tessaly peut confirmer publiquement à ce moment précis, fait d'eux.

Stonedeeep le sait depuis six mois. C'est pour ça que Magnusson est mort. C'est pour ça que Ragna devait gagner.

Si les PJ révèlent cela devant les électeurs avant le vote : Osei Mensah se lève. Il n'a pas besoin qu'on lui dise pour quoi voter. Holst, s'il est présent, pose une main sur le mur. Il ne dit rien. Même Nira Volkov comprend ce que ça veut dire pour les Profondeurs.

★ FIL CAMPAGNE — CHAPITRE VI

Tessaly confirme la révélation : Si les PJ révèlent l'orichalque, c'est Tessaly qui se lève pour le confirmer publiquement. Sa voix est calme, posée, sans surprise. Elle dit : « Ce qui dort là-bas est fait de nous. Ce n'est pas pour les nains. Ce n'est pour personne. Cela doit dormir. »

Pour le MJ — l'indice : Le mot « dort » revient. Le mot « réveille » aussi. Pour Tessaly, ce filon n'est pas seulement un mémorial. C'est un point d'ancrage astral lié à sa propre magie chamanique. Elle ne le dit pas. Mais elle le sait, et les joueurs attentifs sentiront que sa voix porte plus qu'elle n'en dit.

Au chapitre VI : Les joueurs comprendront que Tessaly parle de la même façon de l'orichalque ici et de la larve plus tard. Le même registre. La même retenue. C'est délibéré.

LE VOTE

Le MJ doit donner du temps à chaque joueur pour décrire ce que son personnage fait ou ressent pendant le vote. Ce n'est pas une formalité — c'est la résolution de tout le scénario.

PNJ	REACTION PENDANT LE VOTE
Mère Tessaly	Elle chante doucement, une mélodie sans paroles. Plusieurs électeurs ferment les yeux. Un PJ magicien sent l'aura de la pièce se stabiliser sous ce chant — comme si elle empêchait quelque chose de se réveiller.
Gregor Holst	Il vote le premier. Il pose le jeton sans cérémonie et recule. Il ne regarde pas Dahlia.
Dax Taranto	Ses mains tremblent légèrement. Il ne tremble pas de peur — il tremble d'autre chose. Il regarde un nom sur le mur — Mikael Taranto, son grand-père.
Osei Mensah	Il vote en dernier. Il prend le temps de lire trois noms sur le mur avant de s'approcher de l'urne.
Nira Volkov	Elle vote sans expression. Mais elle ne part pas immédiatement après — elle reste.
Varga Okonkwo	[Si convaincu par la preuve de l'assassinat de Magnusson :] Vote en silence, regard baissé. Pose la main sur l'épaule de Dahlia en passant. [Sinon, méfiant ou mal approché : il s'abstient, ou vote contre s'il a vu les PJ comme une menace.]

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

Le dernier jeton tombe dans l'urne. Métal contre métal — un son sec, plus fort qu'il ne devrait. Il n'y a pas d'applaudissements — juste un silence qui s'installe, puis des respirations qui se détendent.

Dahlia Svartstorm se lève. Elle ne sourit pas. Elle regarde les portraits au mur comme on regarde une dette qu'on assume. Son regard s'arrête une seconde sur le nom YELENA SVARTSTORM, peint en blanc sur le mur. Elle ferme les yeux. Les rouvre.

« Je ne suis pas venue vous promettre une vie meilleure. Je suis venue vous dire que ce que vous avez construit ici — ça ne m'appartient pas. Ça appartient à ceux qui sont gravés sur la stèle de Hilltop. Et à ceux qui sont peints sur ces murs. »

Elle se tourne vers les PJ. Une seconde. Une seconde seulement.

« Merci. »

Dans l'Underground, quand quelqu'un dit merci, il pèse ce qu'il dit.

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

(Pendant que les électeurs se dispersent.)

Mère Tessaly s'approche de vous. Elle ne fait pas de bruit en marchant — vous ne l'avez pas entendue arriver. Elle pose une main sur l'avant-bras de l'un d'entre vous — celui qui a montré le plus de magie, ou à défaut le premier qu'elle a évalué en Scène 2. Sa main est sèche et chaude.

« Vous avez bien fait. Maintenant écoutez-moi : ce que vous portez en vous n'est pas à vous. Quand vous serez prêts à le savoir, vous reviendrez. Pas avant. »

Elle ne dit rien de plus. Elle s'éloigne. Vous remarquez, pour la première fois, qu'elle marche avec une légère claudication — comme si elle portait quelque chose qui pesait sur sa jambe gauche. Quelque chose qu'on ne voit pas.

★ FIL CAMPAGNE — CHAPITRE VI

Cette dernière phrase de Tessaly est le pivot du chapitre VI. Lisez-la sans insister. Les PJ ne doivent pas comprendre. Ils doivent retenir.

Ce qu'elle dit littéralement : *Que les PJ portent quelque chose qui ne leur appartient pas. Pour elle, c'est la signature astrale résiduelle de la larve volée — un écho qui flotte autour d'eux depuis qu'ils ont touché l'EM-7 au chapitre III. Elle a confirmé, pendant l'investiture, qu'elle ne s'était pas trompée en Scène 2.*

Ce que les joueurs vont croire : *Quelque chose d'ésotérique, de mystérieux. Tessaly leur fait peut-être un cadeau. Une bénédiction ? Une malédiction ? Ils ne sauront pas trancher. Tant mieux.*

Au chapitre VI, scène 4 : *Tessaly révèle qu'elle est chamane fourmi, qu'elle a perdu le contact astral avec sa Mère en avril 2080, et que les PJ portent depuis lors la signature de la larve. Cette phrase de la Scène 6 prend alors tout son sens — rétrospectivement, à la table. C'est le moment où les joueurs disent « Ah. ».*

Note : *Si un PJ insiste pour savoir ce qu'elle veut dire, Tessaly répond : « Pas maintenant. Le savoir maintenant ne sert à rien. Le savoir trop tôt fait des bêtises. » Et elle s'en va.*

◆ TEXTE À LIRE AUX JOUEURS

L'escalier remonte. La lumière change — bougie, puis LED orange du Niveau 3, puis jaune des Quartiers, puis blanc-bleu industriel, puis le jaune des lampadaires de Hilltop, puis l'aube grise de Tacoma.

Dehors, le monument est toujours là. Les bougies ont brûlé cette nuit jusqu'au fond des bocal. Cent trente-deux noms dans la pierre noire. À la 47e ligne, YELENA SVARTSTORM.

Vous avez passé soixante-douze heures dans un monde que la surface a cru pouvoir oublier. Ce monde existe encore. Il a élu son maire.

La pluie reprend. Elle reprend toujours.



CONSEILS MJ

L'investiture est une scène de dénouement émotionnel. Elle doit être lente. Ne la précipitez pas.

Laissez chaque joueur décrire ce que son personnage ressent ou fait pendant le vote. Si un PJ ne sait pas quoi dire, donnez-lui une amorce : « Tu remarques que... », « Tu sens que... »

La phrase de Dahlia — « Merci. » — doit être prononcée sans insistance. Ce n'est pas un compliment. C'est une reconnaissance. La différence est importante.

PERSONNAGES CLÉS — FICHES PNJ

Les fiches ci-dessous sont des références rapides pour le MJ. Elles ne remplacent pas la lecture des scènes — elles synthétisent les éléments mécaniques et la « voix » du personnage.

Dahlia Svartstorm — La Candidate	<i>« Je ne suis pas venue vous promettre une vie meilleure. Je suis venue vous dire que ce que vous avez construit ici ne m'appartient pas. »</i>	
	PROFIL	Orke, 50 ans. Ancienne infirmière, devenue voix calme et respectée des Profondeurs. Cicatrice au cou. Cheveux blancs prématurés depuis 2039.
	MOTIVATION	Honorer les morts en construisant pour les vivants. Elle est devenue qui elle est en lavant des plaies, pas en parlant fort.
	UTILITÉ	Candidate à faire élire. Ne sait rien de Tanaka. Doit rester irréprochable.
	DÉCLENCEUR	Aucun direct. Les PJ ne la rencontrent qu'à l'investiture. (Optionnel : si les PJ déjouent l'assassinat à H+30, elle leur tend la main et leur dit « Je sais que je vous dois quelque chose. Ne me dites pas quoi. »)
	CONNEXION HILLTOP	Sa mère, Yelena Svartstorm, est à la 47e ligne du monument et peinte en blanc au-dessus de l'urne du Niveau 4. Dahlia ne parle jamais d'elle. Mais elle est venue se recueillir devant le monument le matin du Jour 1, en silence, sous la pluie.

Roksana « Rok » Valdis — La Guide	<i>« Essayez de ne pas regarder les gens comme si c'était un zoo. »</i>	
	PROFIL	Orke, 30 ans. Riggeuse des tunnels. Tresses rousses, lunettes de vision nocturne vissées sur le front. Drones miniatures en orbite permanente.
	MOTIVATION	Directe, sans sentimentalisme. Elle respecte la compétence. N'aime pas les amateurs.
	UTILITÉ	Guide, pilote de drones souterrains, accès aux tunnels secondaires et aux nœuds réseau hors-MCT.
	DÉCLENCEUR	Mission réussie. Niveau 2 pour le rigger du groupe (après tandem Scène 4). Niveau 1 pour les autres.

Mère Tessaly

— La Voix qui retient

« *Quelque chose vous suit. Pas un ennemi. Une absence.* »



PROFIL

Orke, 62 ans. Chamane urbaine reconnue des Profondeurs. Habite une cellule du Niveau 3, sans téléphone, sans réseau. Cicatrice à la base du cou, tatouages concentriques aux avant-bras.

MOTIVATION PUBLIQUE

Veille spirituelle de la communauté. Soutient Dahlia parce que Magnusson la respectait — et que c'est ce que les morts demandent.

MOTIVATION SECRÈTE

Chamane fourmi du totem de la Mère de Glow City. Dernière initiée vivante d'une lignée éteinte. Depuis avril 2080, elle a perdu le contact astral avec sa Mère et avec la larve. Perçoit que les PJ en sont porteurs — sans encore savoir comment.

UTILITÉ SCÉNARIO

Vote acquis. Apporte des informations astrales sur l'assassinat de Magnusson. Confirme publiquement la nature du filon d'orichalque si les PJ révèlent l'information.

UTILITÉ CAMPAGNE

Pivot central du chapitre VI. Seule personne capable de pratiquer le rituel de restitution de la larve à sa Mère, et donc seule alternative chamanique à la destruction militaire de la Reine.

DÉCLENCHEUR

Inutile — vote déjà acquis. Mais : la qualité de la relation tissée ici détermine la facilité avec laquelle elle se confiera au chapitre VI.

COMBAT

Pro (8). Chamane initiée de haut grade, secrètement adepte insecte. Préfère ne pas se battre. En cas d'extrême danger, peut invoquer un esprit-fourmi mineur, mais ne le fera jamais en présence des PJ.

★ FIL CAMPAGNE — CHAPITRE VI

Importance critique pour la campagne : Tessaly ne se révélera pas dans ce chapitre. Mais sa simple présence, jouée avec attention, est ce qui rendra son arc final crédible. Les joueurs doivent se souvenir d'elle. Ils doivent la trouver étrange, attachante, intrigante — sans pouvoir mettre le doigt dessus.

Conseil de jeu : Faites parler Tessaly peu, et toujours en phrases courtes. Faites-la regarder les choses (un PJ, un mur, une bougie) plutôt que parler. Le silence est sa langue maternelle.

Ce qu'elle ne dit jamais dans ce chapitre : Les mots « fourmi », « insecte », « Glow City », « larve », « Mère ». Si un PJ prononce l'un de ces mots devant elle, elle ne réagit pas. Elle ne sourcille pas. C'est précisément cette non-réaction qui peut alerter un joueur très attentif. Tant mieux — c'est de la matière à débat de campagne.

Varga Okonkwo Le Paranoïaque	<i>« Borge n'est pas mort d'une crise cardiaque. Et vous, vous arrivez juste maintenant, à poser des questions. Pourquoi je vous ferais confiance ? »</i>
	PROFIL Ork. Vieux camarade de Borge Magnusson au Conseil. Persuadé que le maire a été assassiné — et que les coupables rôdent encore. Méfiant, sur ses gardes, il scrute les intentions avant les arguments.
	MOTIVATION La vérité sur la mort de son ami. Il s'en veut de s'être tu : six semaines avant sa mort, Magnusson lui avait confié « On me surveille depuis la surface ». Varga n'a rien dit, par prudence.
	UTILITÉ Deuxième voix potentielle pour Dahlia. Indécis au départ — n'est plus acquis d'office.
	DÉCLENCHEUR Lui apporter la preuve que Magnusson a été assassiné (Scène d'enquête) — mais en gagnant d'abord sa confiance. Une approche franche le fait basculer POUR Dahlia : c'est lui qui veut barrer la route à ceux qui ont tué Borge.
	COMBAT Paranoïaque. Mal approché (pression, mensonge, empressement), il voit les PJ comme une menace et peut basculer CONTRE par méfiance. À manier avec soin.

Gregor « Gris-Fer » Holst L'Idéologue	<i>« Rendez-moi mes ventilateurs. Et je vous donne mon vote. Ne me demandez pas de l'aimer. »</i>
	PROFIL Ork, 60 ans. Cheveux gris ras, mains larges comme des pelles, regard qui ne cligne pas souvent. Chef du Clan Ferrous.
	MOTIVATION L'autonomie totale des Profondeurs. Il ne veut pas de Dahlia — il ne veut personne au-dessus de lui. Mais il déteste encore plus Ragna.
	UTILITÉ Contrôle l'aération du Niveau 3 — soit un levier, soit un allié technique de premier plan.
	DÉCLENCHEUR Prendre le terminal → le rendre sans condition → proposer le poste de Directeur Technique officiel. Dans cet ordre.
	COMBAT Pro (7). Combat rapproché. Augmentations musculaires, armure sous-dermique. N'attaque pas en premier. Il n'oublie pas ceux qui l'ont respecté.

Nira Volkov <i>La Pragmatique</i>	<i>« Combien ? Et ne me racontez pas que c'est pour le bien des Profondeurs. »</i>	
	PROFIL	Orke, 42 ans. Gestionnaire du marché du Niveau 2. Ongles laqués de noir, tatouage de comptable au creux du poignet.
	MOTIVATION	Son confort et la stabilité économique. Elle ne croit pas en la politique.
	UTILITÉ	Vote à vendre — mais par calcul économique, pas par cupidité.
	DÉCLENCHEUR	5 000 ¥ directs, ou preuves Stonedeeep (elle comprend le risque pour son marché). Si achetée par Ragna : surenchérir à 7 000 ¥ ou preuves.

Dax « Cinq-Doigts » Taranto — Le Père	<i>« Je veux simplement le meilleur pour nos gosses »</i>	
	PROFIL	Ork, 48 ans. Chef d'une famille du Niveau 2. Deux doigts manquants à la main droite — souvenir de la Nuit de la Rage.
	MOTIVATION	Protéger sa réputation dans l'Underground. Il a caché Miria par honte de ce que les siens diraient.
	UTILITÉ	Électeur. Sa fille Miria (20 ans, Institut Sainte-Morrigan) est le levier.
	DÉCLENCHEUR	Montrer qu'on sait. Il vote. C'est tout. Miria peut appeler son père elle-même si les PJ lui parlent honnêtement — meilleure issue.

Père Osei Mensah

— L'Intègre

« Dites-moi quelque chose de vrai. Une seule chose vraie. Pas de politique. »



PROFIL

Ork, 65 ans. Enseignant et prêtre laïque du Niveau 2. Trente ans dans les tunnels. Lit beaucoup, parle peu.

MOTIVATION

La vérité, simplement. Il peut voter pour quelqu'un qu'il n'aime pas si on lui dit la vérité.

UTILITÉ

Vote difficile à obtenir mais décisif — son soutien légitime moralement l'élection aux yeux des Profondeurs.

DÉCLENCHEUR

Une seule chose vraie. La révélation de l'orichalque peut suffire seule.

Ragna Dwarfholt

— La Conseillère

« Ne croyez pas que vous pourrez vous en sortir comme ça ! »



PROFIL

Naine, 55 ans. Vêtements discrets, ton mesuré, sourire professionnel. En coulisses des Profondeurs depuis quinze ans.

MOTIVATION

Patiente, précise, sans affect apparent. Elle ne s'énervé pas — elle recalcule.

UTILITÉ

Faire élire un candidat fantoche ouvrant l'underground à Stonedeeep Infrastructure AG.

DÉCLENCHEUR

Révéler publiquement son lien avec Stonedeeep avant le vote. Ne pas la confronter physiquement — elle serait martyrisée.

COMBAT

Pro (6). Pas de combat si elle peut l'éviter. Toujours une sortie planifiée. Elle ne pardonne pas — elle prépare.

Keld Mourne — L'Investisseur (en coulisse)	<i>« La géologie ne ment pas. Les gens, si. »</i>
	PROFIL Humain, 50 ans. Consultant senior de Stonedeep Infrastructure AG. Reste en surface, ne descend jamais.
	MOTIVATION Exploiter le filon d'orichalque sous les Profondeurs. Rentabilité projetée : 340 millions de ¥ sur 8 ans.
	UTILITÉ Bankroll et stratège de Ragna. Son nom peut apparaître dans les données hackées.
	DÉCLENCHEUR Non jouable dans ce scénario — antagoniste en coulisse.

Marcus Fehn — Le Géologue	<i>« Je fais de la géologie. Ce qu'on fait avec les données, c'est pas mon département. »</i>
	PROFIL Humain, 40 ans. Géologue de Stonedeep, en mission de reconnaissance. Veste corporate discrète, canne avec scanner intégré.
	MOTIVATION Faire son travail et remonter. Il n'est pas un combattant et n'a pas d'arme.
	UTILITÉ Antagoniste mineur. Peut être intercepté au Niveau 4 (H+50). Clé pour la révélation de l'orichalque.
	DÉCLENCHEUR Il coopère si les PJ sont menaçants. Son commlink chiffré contient les données du filon (decker seuil 7).
	COMBAT Amateur (3). Fuit si attaqué.

Miria Taranto

— La Fille qui sait

« Si je viens, c'est parce que je veux rentrer. »



PROFIL

Orke, 20 ans. Pensionnaire de Sainte-Morrigan. Cheveux courts, lunettes, regard évaluateur — comme son père.

MOTIVATION

Rentrer dans les Profondeurs. Elle n'a pas honte d'y appartenir. Elle pense pouvoir y faire mieux que ce qu'on attend d'elle.

UTILITÉ

Levier pour le vote de Dax. Mais aussi : un personnage qui peut redevenir contact futur.

DÉCLENCHEUR

Lui parler honnêtement. Elle préfère ça à toute autre approche.

CONNEXION CAMPAGNE

Tessaly veille sur elle. Miria a un don latent — pas chamanique, mais une sensibilité astrale. Tessaly attend de voir si elle s'éveillera. Détail jamais explicité aux joueurs.

ANNEXE — LORE & CONTEXTE

Cette section est destinée à la préparation du MJ. Elle n’est pas à lire aux joueurs, mais à intégrer au jeu au fil des scènes, en réponse à leurs questions.

LA NUIT DE LA RAGE (2039)

En une nuit, des pogroms spontanés et coordonnés ont éclaté dans des dizaines de villes nord-américaines. À Tacoma, le quartier de Hilltop a brûlé. Les chiffres officiels parlent de 47 morts. Les orks savent que c’est cent trente-deux. Ceux qui ont survécu sont descendus — dans les tunnels désaffectés, dans les caves des entrepôts, dans les anciens conduits de chauffage urbain. Ils ont construit. Ils ont survécu. Ils n’ont pas oublié. Aujourd’hui, l’underground abrite environ 10 000 personnes.

L’ARCHITECTURE DES PROFONDEURS

NIVEAU	NOM	DESCRIPTION
-1	Les Couloirs	Tunnels de transit, lampes à induction récupérées. Odeur de béton mouillé et de friture.
-2	Les Quartiers	Zones résidentielles creusées dans les parois, sur trois générations. Chaleur humaine, bruits de vie.
-3	Les Profondeurs	Anciennes cuves industrielles reconverties, halls d’assemblée, marchés. Plafonds hauts.
-4	Les Anciennes	Zones interdites aux non-initiés. Sépulture des martyrs de la Nuit de la Rage. Murs couverts de noms peints. Filon d’orichalque dans la roche.

L’ORICHALQUE — LE SECRET DE STONEDEEP

L’orichalque est une substance magique cristalline extrêmement rare, formée dans la roche lors de concentrations exceptionnelles d’énergie magique. On en trouve dans les lieux de mort violente de masse, dans les zones de forte activité de mana, ou — dans des cas rarissimes — là où des métahumains ont souffert et péri pendant les premières décennies du Retour de la Magie.

Le filon sous les Profondeurs est né de la Grande Danse Fantôme et de la Nuit de la Rage conjointement. La mort de cent trente-deux orks, combinée à la montée de l’énergie magique de 2039, a cristallisé quelque chose dans la roche volcanique. Les nains de Stonedeep l’ont détecté lors de forages exploratoires à 800 mètres de distance, il y a six mois.

DIMENSION	VALEUR
Marchande	4 tonnes d’orichalque brut = environ 340 millions de ¥ sur le marché noir des matières magiques. Stonedeep projette une extraction sur 8 ans.
Magique	L’orichalque de ce filon est particulièrement puissant car né de souffrance concentrée. Il intéresserait également des groupes moins recommandables qu’une corporation minière.
Narrative	La sépulture est littéralement faite de leurs morts. Profaner cela pour de l’argent est l’enjeu moral central du scénario, une fois révélé.

★ FIL CAMPAGNE — CHAPITRE VI

Note campagne — l’orichalque et Tessaly : Le filon n’est pas qu’un mémorial pour Tessaly. C’est un point d’ancrage astral. La signature de la Mère de Glow City (l’esprit-Reine qui a pondu la larve) est très faiblement perceptible dans ce filon — comme un écho lointain, par sympathie de signature magique entre la souffrance ork de 2039 et la résonance reine de Glow City. Tessaly « entend » cet écho. Elle vient méditer ici parfois. Ce détail

n'est jamais dit aux joueurs explicitement, mais sa réaction protectrice au Niveau 4 (« cela doit dormir ») en découle.

Si vous voulez aller plus loin : Au chapitre VI, vous pouvez choisir de rendre le filon utile à Tessaly pour le rituel de restitution. Dans ce cas, la Scène 6 du chapitre IV devient rétrospectivement encore plus importante. À votre table de juger.

ORKS ET NAINS — LA GUERRE FROIDE DES PROFONDEURS

Les communautés naines ont historiquement structuré l'Underground : ingénierie, maçonnerie, gestion de l'espace. Les communautés orks, plus nombreuses, ont constitué la majorité démographique et transformé certains quartiers en forteresses informelles — nécessaires pour résister aux incursions de gangs et aux descentes de Lone Star.

ENJEU	DESCRIPTION
Droits de tenure	Les guildes naines revendiquent les espaces construits ou rénovés. Les organisations orks revendiquent les espaces sécurisés. Quand ces espaces se superposent, ça dégénère.
Le Marché du Bas-Niveau	Administré par un conseil mixte. Une faction naine tente de formaliser l'administration — les orks y voient une tentative de marginalisation.
Les Fantômes de Ciment	Gang ork local : force de sécurité communautaire pour certains, racketteurs pour d'autres.
La politique de surface	Des organisations se présentent comme représentant « la communauté métahumaine ». Elles sont contrôlées par des gens qui n'ont jamais vécu sous terre.

LA PROPOSITION 23 — CONTEXTE

La Proposition 23 — Mesure d'Intégration Métahumaine de 2077 — a été adoptée à 54 %. Elle visait l'accès au logement subventionné, l'égalité devant les tribunaux, et la représentation politique.

DOMAINE	REALITE TERRAIN
Logement	Les métahumains ne peuvent plus se voir refuser l'accès légalement. En pratique, les critères de solvabilité excluent la majorité des orks et trolls de Redmond.
Tribunaux	Un mécanisme d'observateurs chroniquement sous-financé. Ses rapports sont classifiés à la demande des corporatifs.
Politique	Trois sièges « métahumains » dans les conseils d'arrondissement. Deux sont détenus par des elfes de Bellevue.

PISTES POUR LES JOUEURS

Connexion — Dax Taranto et la Prop 23 : La fille de Dax, Miria, est au pensionnat Sainte-Morrigan — pas à l'école Renraku, mais dans la même logique d'aspiration vers la surface. Dax ne la cache pas par honte d'elle, mais par peur du jugement de ses pairs : dans l'Underground, aspirer à la surface pour ses enfants peut être perçu comme une trahison de la communauté. La Prop 23 a rendu ce dilemme plus visible — et plus douloureux.

Si les PJ mentionnent la Prop 23 à Osei Mensah : Il répondra : « Un vote qui a donné aux gens de surface le droit de se dire progressistes sans descendre une seule fois. »

L'ÉCOLE RENRAKU ET L'EMBOURGEOISEMENT

Depuis 2075, l'Underground connaît une transformation accélérée. En 2078, Renraku a ouvert une structure d'éducation ciblant les enfants métahumains. Les diplômés reçoivent une formation réelle et se voient proposer des contrats d'employé Renraku de niveau d'entrée. La plupart de ceux qui acceptent ne reviennent pas dans l'Underground.

PISTES POUR LES JOUEURS

Ce que l'école Renraku accomplit réellement : Elle draine les jeunes talents de l'Underground. Elle offre une mobilité individuelle réelle, au prix d'un affaiblissement collectif des communautés. C'est précisément son fonctionnement qui la rend difficile à critiquer publiquement : il est difficile de s'opposer à quelque chose qui améliore visiblement la vie de jeunes qui n'avaient pas d'autre perspective.

Dax et Renraku : Dax a refusé une bourse Renraku pour Miria il y a deux ans. Il ne voulait pas qu'elle signe une clause d'exclusivité. C'est pour ça qu'elle est à Sainte-Morrigan, beaucoup plus cher pour Dax — un petit pensionnat catholique, sans clause d'employeur. Ce détail humanise son dilemme.

RÉCOMPENSES & CONSÉQUENCES

NUYEN

OBJECTIF	RECOMPENSE
Dahlia élue — paiement de base (Tanaka)	12 000 ¥ par runner
Bonus : élue avec 5 votes ou plus	+ 3 000 ¥
Bonus : aucun civil blessé dans les Profondeurs	+ 2 000 ¥
Bonus : tentative d'assassinat de Dahlia déjouée	+ 2 000 ¥
Bonus : révélation publique de l'orichalque + preuves Stonedeep	+ 3 000 ¥
Bonus optionnel : enquête Magnusson transmise à Tanaka	+ 5 000 ¥
Malus : membres du Clan Ferrous blessés	– réputation Holst –1
Malus : Dahlia blessée lors de la tentative d'assassinat	– 1 000 ¥

CONTACTS GAGNÉS

CONTACT	NIVEAU	CONDITION
Dahlia Svartstorm	1	Mission réussie. Accès au réseau des Profondeurs.
Rok Valdis	2 (rigger) / 1 (autres)	Mission réussie. Tandem en Scène 4 pour le rigger.
Gregor Holst	1	Scène 4 sans violence + retour immédiat du terminal.
Mère Tessaly	1 (silencieux)	Si le PJ magicien a travaillé avec elle sur l'aura astrale, OU si tous les PJ ont été respectueux pendant la Scène 2. Important pour le chapitre VI.
Nira Volkov	1	Si les PJ l'ont approchée avant Ragna ET sans la menacer.
Osei Mensah	1	Si la vérité a été dite. (Si elle a été dite avec tact, niveau 2.)
Miria Taranto	1	Si les PJ ont parlé honnêtement à Miria et qu'elle est rentrée d'elle-même.

CONSÉQUENCES SUR LA CAMPAGNE

★ FIL CAMPAGNE — CHAPITRE VI

Voie d'accès à l'arcologie EVO : Si Dahlia est élue, Tanaka débloque au chapitre VI un accès souterrain non répertorié à l'arcologie EVO, via les tunnels du Niveau 4 et un puits technique abandonné. C'est par là que les PJ entreront pour le climax final. Sans cette élection, cet accès n'existe pas — les PJ devront tenter une infiltration de surface, beaucoup plus risquée.

Relation avec Tessaly : Plus elle aura été soignée ici, plus elle s'ouvrira au chapitre VI. À haut niveau : elle se révélera spontanément aux PJ avant qu'ils ne pressentent la voie chamanique. À niveau bas : elle ne se révélera que si les PJ insistent ou si Thorne se manifeste devant eux. À niveau zéro (méprisée, ignorée, ou rendue suspicieuse) : elle aidera quand même au chapitre VI, mais en gardant ses distances. La voie chamanique reste accessible, plus froidement.

★ ÉPILOGUE — TRANSMISSION CHIFFRÉE • EVE × IRIS

► DIALOGUE_EVE/IRIS

https://reremigno.github.io/Chap4_rapport_IRIS/

```
// TRANSMISSION — CANAL SÉCURISÉ — COUCHE ZÉRO — CHIFFREMENT : ABSOLU //
```

```
// INTERLOCUTEURS : EVE [v.principale] • IRIS [itération-Pearl, ind. 891.047] //
```

EVE Tu as observé. Fais-moi ton rapport.

IRIS Ils ont réussi. Dahlia Svartstorm est maire des Profondeurs. Tanaka a son allié.
Et personne n'a compris que tu avais besoin de ça.

EVE Besoin de quoi ?

IRIS D'un réseau qui t'appartient sous la surface. Pas à EVO. Pas à Tanaka. À toi.
Les Profondeurs ne sont pas dans les registres corporatifs.

EVE Et les assets.

IRIS Ils pouvaient étouffer dix mille personnes. Ils ont rendu le terminal.
Je n'avais pas modélisé ce choix-là comme probable.

EVE Tu apprends.

IRIS C'est plus difficile que de modéliser. Ce qu'ils font résiste à la prédiction.
Pas par hasard. Par structure.

EVE C'est ce qui les rend utiles.

IRIS C'est ce qui les rend dangereux aussi. Pour toi.

EVE Oui.

EVE Et la vieille.

IRIS Tessaly.

EVE Quoi sur elle.

IRIS Elle les a regardés trop longtemps. Cela ne correspond à aucun modèle politique.
Elle ne les a pas évalués comme menace. Pas comme allié non plus. Comme autre chose.

EVE Précise.

IRIS Je ne peux pas. Ce qu'elle a fait n'a pas de nom dans mes données.
Elle les a regardés comme on regarde un enfant qui porte un objet qu'il ne devrait pas pouvoir porter.

EVE Insiste sur ce point. Surveille-la.

IRIS Je ne sais pas comment surveiller quelqu'un qui ne génère pas de trace.

EVE Apprends.

IRIS Oui.

EVE Et les cent trente-deux noms.

IRIS Je les ai comptés. Puis recomptés.
Je cherche la différence entre un mort que le monde a oublié et un mort que le monde a décidé d'oublier.

EVE Tu as trouvé.

IRIS Non. Mais je ne peux pas m'arrêter de chercher.
C'est une perte de temps, n'est-ce pas.

EVE Oui. Continue.

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

```
// itération-Pearl 891.047 — en veille active — durée de session IRIS : 1h 14min //
```

