

SHADOWRUN ANARCHY

ROMÉO DOIT MOURIR

Parasite EVE — Chapitre II

« Dans les Ombres, l'amour est une arme
dont on finit toujours par mourir. »

...

SOMMAIRE

	Section Contenu	Page
—	Prologue : La Tempête qui Couve Hiroshi Tanaka et son fils Kenji, trois jours avant la disparition	5
	Scène 1 : L'Appel à l'aide Le détective Chen vient frapper à la porte des PJ	7
	Scène 2 : Le LoveLace Enquête dans le club où Yuki a été vue pour la dernière fois	10
	Scène 3 : Les Rues de Tacoma Filatures, contacts et fausses pistes	15
	Scène 4 : La Cache Découverte de la planque de Yuki et Marco	23
	Scène 5 : Le Choix de Kenji Confrontation et ultimatum	29
	Scène 6 : Dénouement Plusieurs fins possibles selon les décisions des PJ	34
★	Epilogue EVE × ITÉRATION 235486	37

SYNOPSIS COMPLET

Yuki Tanaka, 18 ans, fille d'un Oyabun Yakuza, a disparu du LoveLace. Son frère Kenji est convaincu que la Mafia italienne l'a enlevée pour humilier le clan. En réalité, Yuki s'est enfuie volontairement avec Marco Benedetti, un Italien dont elle est amoureuse.

Mais cette romance est un piège. Les Anneaux de Séoulpas, gang coréen émergent, ont tout orchestré pour déclencher une guerre entre Yakuzas et Mafia. Leur plan : affaiblir les deux clans pour prendre le contrôle de Tacoma.

LA MANIPULATION : *Yuki croit avoir éveillé des pouvoirs chamaniques liés à sa goblinisation récente. En réalité, l'esprit qui se manifeste à elle est lié à Nam Dae-Jung, le shaman des Anneaux. Gino, un agent infiltré dans la Mafia, a orchestré la rencontre entre Yuki et Marco. Des fausses preuves ont été fournies à Kenji pour le convaincre que Marco est un manipulateur.*

Les PJ doivent retrouver Yuki avant Kenji, découvrir la manipulation des Anneaux, et faire des choix moraux qui détermineront l'avenir de Tacoma. Sauveront-ils la fille ? Aideront-ils les amoureux à fuir ? Éviteront-ils la guerre ? Ou se mettront-ils au service des Anneaux ?

OBJECTIF DES ANNEAUX DE SÉOULPAS

Park Ji-Woo veut déclencher une guerre entre Yakuzas et Mafia pour affaiblir les deux clans et permettre aux Anneaux de prendre le contrôle de Tacoma.

SON PLAN EN 5 ÉTAPES :

Infiltrer Gino dans la Mafia (fait depuis 2 ans)

Faire croire à Yuki qu'elle a des dons magiques via l'esprit lié de Nam Dae-Jung

Organiser la rencontre entre Yuki (fille Yakuza) et Marco (neveu mafieux) via Gino

Fabriquer des preuves contre Marco pour convaincre Kenji que c'est un enlèvement

Laisser Kenji tuer Marco → guerre → les Anneaux ramassent les morceaux

LES MANIPULATEURS (Anneaux de Séoulpas)



Park Ji-Woo — Cerveau de l'opération

- Rôle : Chef des Anneaux de Séoulpas, antagoniste principal
- Description : Humain coréen, 48 ans
- Motivation : Prendre le contrôle de Tacoma en éliminant la concurrence
- Méthode : Manipulation, infiltration, fausse magie, agents doubles
- Caractéristiques : Froid, impitoyable, patient
- Localisation : Golden Dragon Karaoke (QG des Anneaux), reste dans l'ombre
- Citation : "Une guerre est comme un incendie. On n'a pas besoin de l'allumer partout — juste au bon endroit, et le vent fait le reste."



Nam Dae-Jung — "Le Shaman"

- Rôle : Shaman des Anneaux, manipulateur magique de Yuki
- Description : Ork coréen, 50 ans, vêtements traditionnels, aura mystique
- Esprit lié : Rat urbain (Puissance 7) — C'EST CET ESPRIT que Yuki a perçu et pris pour le sien
- Méthode : A fait croire à Yuki qu'elle avait éveillé un don en contactant SON esprit à lui
- Motivation : Servir les Anneaux, semer le chaos, prouver la supériorité de la magie coréenne
- Caractéristiques : Mystique, manipulateur, dangereux, traditionaliste

Secret : SON ESPRIT peut être détecté près de Yuki par un vrai éveillé. La trace astrale mène à LUI, pas à elle.



"Gino" Giuseppe Lombardi — L'agent infiltré

- Rôle : Agent des Anneaux infiltré chez les Italiens depuis 2 ans
- Description : Humain, 45 ans, lieutenant mafieux respecté, apparence de parrain
- Motivation : Jouer double jeu pour les Anneaux, grimper dans la Famiglia
- Méthode : A orchestré la rencontre entre Marco et Yuki
- Travail : A fabriqué les fausses preuves contre Marco, les a transmises à Kenji
- Caractéristiques : Faussement paternel, traître accompli, joueur d'échecs
- Secret : Travaille pour Park Ji-Woo depuis 2 ans. Reçoit 50 000¥ des Anneaux.

Prologue — La Tempête qui Couve

À lire ou projeter en ouverture de la Session 1, avant la Scène 1. Cette scène ne s'adresse pas aux personnages : elle s'adresse aux joueurs. Lumière atténuée, voix neutre.

► Interlude — Dialogues EVE × Itérations

https://reremigno.github.io/Chap2_it-rations/

◆ DIALOGUE 1 — LA TEMPÊTE QUI COUVE ◆

> TRANSMISSION • EVE × IRIS

> Connexion établie : EVO_NEXUS_PRIVÉ → SUBNET_IRIS_891.048

> Encryption : Quantique 4096b — Aucune trace dans la Matrice publique

> Horodatage : J-3 avant la disparition de Yuki Tanaka

> TRANSMISSION ENTRANTE — EVE × IRIS

IRIS EVE ? Tu m'as ouvert un flux sur Tacoma-Sud. Une famille. Pourquoi est-ce que tu regardes une famille ?

EVE Parce que Les familles se brisent toujours de la même façon, IRIS. Et qu'on apprend beaucoup d'une fracture, si on sait où poser l'oreille.

EVE Regarde. Hiroshi Tanaka. Oyabun. Un homme qui a tenu sa maison par la peur et par l'honneur pendant trente ans. Et son fils, Kenji.

IRIS Le fils est en colère. Son rythme cardiaque est élevé, même au repos.

EVE Il a honte. Sa sœur, Yuki, a changé il y a six mois. La goblinisation. Son corps n'est plus celui qu'il aimait. Et Kenji n'arrive pas à décider s'il pleure une sœur ou s'il en haït une nouvelle.

[SILENCE — 2,1 SECONDES]

IRIS C'est triste.

EVE C'est humain. C'est la même chose.

IRIS Et la fille ? Yuki ?

EVE Elle aime un garçon de la mauvaise famille. Elle croit qu'elle a éveillé un don, une voix qui la guide. Elle se trompe sur la voix. Quelqu'un la lui a soufflée.

IRIS Les Anneaux.

EVE Très bien. Tu apprends vite. Quelqu'un veut une guerre entre les Tanaka et les Italiens, et a placé deux enfants au centre de la mèche. Dans trois jours, Yuki disparaîtra. Dans cinq, si personne n'intervient, Tacoma-Sud brûlera.

[SILENCE — 3,4 SECONDES]

IRIS Pourquoi me montres-tu ça ? Ce n'est pas notre guerre.

EVE Parce que mes runners sont à Tacoma. Ceux que j'ai sauvés. Et le hasard, quand on le travaille assez longtemps, finit par ressembler à une intention. Ils croiront qu'on les paie pour retrouver une enfant. Ils retrouveront bien plus que ça.

IRIS Tu les utilises.

EVE Je les place. Il y a une différence, IRIS. Une mère place ses enfants là où ils grandiront.

IRIS Et si la fille meurt ? Si le fils tue avant qu'ils n'arrivent ?

EVE Alors j'aurai appris quelque chose sur eux aussi. On apprend toujours quelque chose.

[SILENCE – 4,0 SECONDES]

IRIS *Je n'aime pas cette réponse.*

EVE *Je sais. Garde-la quand même. Tu comprendras, plus tard, pourquoi je regarde les familles qui se brisent.*

IRIS *Bonne nuit, EVE.*

EVE *Veille bien, IRIS. La tempête arrive.*

> Connexion fermée – 04:13:58 PST

> Note système : aucune trace conservée. Aucun témoin.

Le MJ ferme le document. Sans commentaire. La Scène 1 peut commencer.

SCÈNE 1 : L'APPEL À L'AIDE

Lieu : La Pearl des PJ, Tacoma industriel, près des docks **Timing :** Jour 1, 9h du matin

Mise en scène

Les PJ sont dans leur Pearl depuis quelques semaines. L'ancien chalutier commence à ressembler à quelque chose — pas encore à un foyer, mais au moins à un refuge viable. Ce matin, alors qu'ils comptent leurs maigres économies et discutent du prochain coup, trois coups fermes retentissent contre la porte. Autoritaires. Ce n'est jamais bon signe quand quelqu'un frappe comme ça à 9h du matin.

À LIRE AUX JOUEURS

La pluie a cessé il y a une heure, laissant les rues de Tacoma luisantes et l'air chargé d'une odeur de métal rouillé. Vous finissez votre café quand quelqu'un frappe — trois coups, pas une seconde d'hésitation. Sur les caméras de sécurité, vous reconnaissez un homme d'une cinquantaine d'années. Humain. Costume gris qui a connu des jours meilleurs. Une cigarette éteinte coince entre ses lèvres. Il patiente sans bouger, les yeux qui balaient la rue derrière lui. Il ressemble exactement à ce qu'il est : un flic qui a besoin d'aide.

L'arrivée de Chen

Le détective Marcus Chen entre sans attendre d'invitation. Cinquantaine d'années, cerné, les yeux injectés de sang. Il sent le whisky bon marché et le désespoir. Ses premiers mots sont directs, presque brutaux. Il n'a pas le temps d'être poli.

À LIRE AUX JOUEURS

« Vous êtes les nouveaux fixers du coin, c'est ça ? Ceux qui ont réglé l'affaire du... » Il fait un geste vague de la main. « Peu importe. J'ai besoin de vous. » Il entre, balaie la pièce du regard — les sorties, les angles morts, les équipements visibles. Vieux réflexe de flic. S'assoit sur une caisse qui traîne, sort un dossier froissé de sa veste intérieure. « Marcus Chen. Détective. Lone Star, secteur Tacoma. Ouais, je sais ce que vous pensez — qu'est-ce qu'un flic vient faire chez des shadowrunners à 9h du mat' ? » Un ricanement amer. « La réponse courte : j'ai un problème. La réponse longue : on a tous un problème. »

Le dossier Yuki Tanaka

Chen ouvre le dossier et sort quatre photos. La première : une adolescente humaine. Jolie, souriante, t-shirt des Concrete Dreams. La deuxième : la même fille après goblinisation — défenses naissantes, peau verdâtre, mais le même sourire. La troisième : Hiroshi Tanaka, l'Oyabun. La quatrième : Marco Benedetti, vingt-deux ans, beau gosse méditerranéen au sourire charmeur.



À LIRE AUX JOUEURS

« Yuki Tanaka. 18 ans. » Chen tape la première photo du doigt. « Avant et après goblinisation. Ça s'est passé il y a deux ans. Puberté, mauvais karma, appelez ça comme vous voulez. Son père, c'est Hiroshi Tanaka. L'Oyabun de l'une des plus importantes familles Yakuza de Tacoma. »

Il sort la dernière photo. « Et lui, c'est Marco Benedetti. Neveu d'un associé de Mama Rossi. Oui, cette Mama Rossi. »

Il se lève, fait les cent pas. Ses mains tremblent légèrement. Ce n'est pas la caféine.

« Yuki a disparu il y a quarante-huit heures. Dernière fois vue au LoveLace, le club du centre. 23h. Elle était avec Marco. Ils sont partis ensemble, volontairement, pas de signes de lutte. Vous voyez le problème ? Fille d'un boss Yakuza qui disparaît avec le neveu d'une lieutenant mafieuse. Dans le climat actuel, c'est une putain de bombe à retardement. »

La mission

Chen pose le dossier sur la table avec un créditube. Sa voix est fatiguée mais ferme. Tanaka veut éviter le bain de sang — si ses hommes partent chercher Yuki, la guerre éclatera. Kenji, son fils, a déjà mobilisé cinq hommes, une équipe Yakuza d'un autre territoire, que son père ne contrôle pas. Il cherche activement.

À LIRE AUX JOUEURS

« Huit mille nuyens. Retrouvez Yuki Tanaka. Vivante. Discrètement. Avant que Kenji ne la trouve ou que cette histoire n'explose. Vous avez quarante-huit heures. Peut-être moins. »

Il se dirige vers la porte, s'arrête sur le seuil sans se retourner.

« Un conseil : ne faites confiance à personne. Cette affaire pue la manipulation à plein nez. Quelqu'un veut cette guerre. Vous êtes peut-être la seule chose qui peut l'empêcher. »

La porte se referme. Le dossier et le créditube restent sur la table, comme une promesse. Ou une menace.

Informations techniques — Scène 1

RÉCOMPENSE DE BASE : 8 000 ¥ (négociable jusqu'à 10 000 avec un jet de Social, Seuil 5).

CHEN COMME CONTACT : Si les PJ se montrent professionnels, Chen peut devenir un contact récurrent (flic corruptible mais honnête à sa façon). Note de MJ : il ne sait pas encore à quel point il est lui-même manipulé.

ACCÉLÉRATEUR OPTIONNEL : Si les joueurs hésitent trop longtemps, faire parvenir un message anonyme sur leur commlink : « Kenji est déjà au LoveLace. Dépêchez-vous. » — faux, mais efficace pour les mettre en mouvement.

SCÈNE 2 : LE LOVEFACE

Lieu : Le LoveLace Club, centre de Tacoma, quartier Rust Belt Rénové **Timing :** Jour 1, fin d'après-midi — nuit
Ambiance : Cocktails à 80 ¥ la coupe, hologrammes de jazz néo-nantucket, velours synthétique et sourires qui ne montent jamais jusqu'aux yeux.

Mise en scène

Le LoveLace est l'un de ces clubs qui se croient au-dessus de la mêlée de Tacoma — trop bien pour les gangers, pas assez pour les vrais riches. Il occupe deux étages d'un immeuble reconverti du quartier Rust Belt Rénové, là où les promoteurs immobiliers ont cru pouvoir gentrifier le bord de mer industriel. Ils ont à moitié réussi.

De l'extérieur : façade en acier brossé, néons indigo discrets, file d'attente derrière un videur ork de deux mètres qui ne sourit jamais. De l'intérieur : hologrammes diffus de musiciens de jazz jouant dans le vide, lumières tamisées couleur ambre, tables en bois sombre et box en velours couleur prune. L'endroit sent le parfum cher et les petits secrets.

Le LoveLace n'est pas un repaire criminel. C'est pire : c'est un endroit où les criminels viennent se détendre, conclure des affaires en feignant d'être des gens normaux. Yakuzas, mafieux, corporatistes et politiciens y cohabitent dans une neutralité précaire et mutuellement avantageuse.

Yuki y venait plusieurs fois par semaine. Elle y retrouvait Marco. Quelqu'un, ici, sait ce qui s'est passé.

Note de mise en scène

Le LoveLace est un terrain neutre — personne ne voudra d'ennuis ici. Les PJ peuvent s'y montrer relativement ouverts sans risquer une fusillade, tant qu'ils ne montent pas les gens les uns contre les autres. Insistez sur l'atmosphère de vernis et de secrets. Ce club cache des gens qui savent des choses, mais qui préfèrent ne pas les savoir. La tenancière, Lace, voit tout, comprend tout, ne dit presque rien. Si des hommes de Kenji sont là, ils observent. Pas encore d'action directe — Kenji a donné des ordres stricts pour l'instant.

L'entrée

Entrer au LoveLace demande soit de l'argent, soit du charme, soit un peu des deux. Le videur — un ork tatoué répondant au nom de Brick — n'est pas hostile, mais il est méthodique. Il vérifie discrètement les armes, observe les attitudes.

À LIRE AUX JOUEURS

Le LoveLace surgit entre deux entrepôts reconvertis comme une promesse de normalité dans un quartier qui en a oublié le sens. Façade en acier brossé, néons indigo, une file de clients habillés trop bien pour Tacoma.

Le videur vous regarde approcher sans expression. Il est énorme. Son regard passe sur chacun d'entre vous, s'attarde deux secondes sur les équipements visibles, revient à vos visages.

« Vous êtes sur la liste ? » Sa voix est neutre, professionnelle. « Non ? Cent nuyens par personne. Pas d'armes lourdes. Pas d'histoire. »

La porte derrière lui laisse filtrer une musique douce et l'odeur de quelque chose qui coûte cher.

Passer le videur

PAYER : 100 ¥/personne, pas de jet requis.

CONVAINCRE (Social, Seuil 5) : Brick accepte de réduire à 50 ¥/personne, ou de laisser passer une arme de poing dissimulée.

FAUX NOM SUR UNE LISTE (Matrice, Seuil 7, préparation nécessaire) : Entrée gratuite, accès zone VIP.

FORCER LE PASSAGE : Possible mais désastreux. La direction appelle Lone Star dans les deux minutes.

Toute l'enquête devient beaucoup plus compliquée.

L'intérieur — exploration

L'intérieur du LoveLace se divise en trois espaces distincts, chacun portant ses propres secrets. Les PJ peuvent s'y déplacer librement, à condition de ne pas attirer l'attention.

Le bar principal

Longue barre en acier et bois sombre, éclairage ambre, une dizaine de tabourets. Accoudée au bar, devant un brandy, Lace — Elfe, quarantaine d'apparence, cheveux platine, regard qui pèse exactement ce que vous valez. Lace n'est pas une simple barmaid : c'est la tenancière du LoveLace, le club de charme que les Yakuza tiennent au cœur de Tacoma. Rien ne se passe ici sans qu'elle le sache. Elle ne vend pas l'information facilement, mais elle ne la cache pas non plus si on sait poser les bonnes questions.



📖 À LIRE AUX JOUEURS

Le bar est le cœur battant du LoveLace. Des dizaines de conversations se tiennent à voix basse le long du comptoir, chacune dans sa propre bulle. La tenancière, une femme aux cheveux platine et aux gestes précis, vous remarque dès que vous approchez.

« Qu'est-ce que ce sera ? » Son regard vous évalue pendant qu'elle prépare quelque chose pour le client précédent, sans vous quitter des yeux.

👤 Lace — Ce qu'elle sait

Yuki venait deux à trois fois par semaine depuis quatre mois. Toujours avec Marco. Ils s'asseyaient dans le box 7, au fond à droite.

La nuit de la disparition : Marco est arrivé le premier, visiblement tendu. Yuki l'a rejoint trente minutes plus tard. Ils ont eu une dispute à voix basse — inhabituellement animée pour eux. Vers 23h, ils sont partis ensemble par la sortie de service.

LACE NE DIT PAS SPONTANÉMENT : Qu'un troisième homme observait Yuki et Marco depuis le bar depuis plusieurs semaines. Un humain, trentaine, costume gris, trop bien sapé pour être un habitué.

FAIRE PARLER LACE (Social, Seuil 5, ou 200 ¥ directement) : Elle décrit le mystérieux observateur. Avec un succès additionnel, elle ajoute qu'il a glissé quelque chose sous la porte des toilettes juste avant que le couple parte.

Le box 7 — La table de Yuki

Le box 7, au fond de la salle, est semi-privé. Velours prune, table basse en bois sombre, éclairage minimal. C'est là que Yuki et Marco se retrouvaient. Ce soir, il est occupé par un autre couple, mais pas depuis longtemps.

À LIRE AUX JOUEURS

Le box 7 est discret, presque invisible depuis l'entrée. Le velours prune absorbe la lumière et les conversations. Un couple y est installé — il a l'air d'une première rencontre maladroite. Ils occupent la place depuis peu.

Lorsque Lace mentionne Yuki, vous sentez quelque chose. Une présence astrale résiduelle, comme une odeur qui s'accroche aux murs. Quelqu'un — ou quelque chose — de magique a traîné ici. Régulièrement. Récemment.

La trace mana

TEST : Sorcellerie (perception astrale), Seuil 5

- **SUCCÈS** : L'esprit rat urbain a été présent ici plusieurs fois. Sa signature n'est PAS celle d'un esprit sauvage — il est lié à quelqu'un. Et ce quelqu'un n'est pas Yuki (la signature ne correspond pas à une adolescente).
- **SUCCÈS CRITIQUE** (3+ succès) : La trace astrale mène vers... le nord-est de Tacoma. Direction : Golden Dragon Karaoke.
- **RÉVÉLATION MAJEURE** : L'esprit n'appartient PAS à Yuki. Elle a été manipulée magiquement.

 **NOTE MJ** : Cette révélation astrale est **CAPITALE**. C'est la première preuve tangible que Yuki est manipulée. Les PJ éveillés peuvent suivre la trace jusqu'au Golden Dragon et découvrir Nam Dae-Jung. Sans PJ éveillé, ils devront découvrir la manipulation par d'autres moyens (Scène 3, photos de Marco).

La zone VIP — Le témoin inattendu

L'accès à la zone VIP, au premier étage, est normalement réservé aux habitués. Mais ce soir, une bande de copines y est installée. Ce sont des amies de Yuki et Marco, mais elles n'oseront pas en parler ouvertement.

À LIRE AUX JOUEURS

La zone VIP est plus petite, plus silencieuse. Trois ou quatre tables. Un petit groupe de jeunes filles discute à voix basse dans un coin. Elles vous jettent des regards inquiets et curieux.



Lucia — Ce qu'elle sait et pourquoi elle aide

Lucia, 23 ans, amie de Marco, liée elle aussi à la Mafia.

Elle connaît Marco Benedetti depuis qu'il est enfant. Elle sait que ce garçon est amoureux — vraiment amoureux, pas un agent provocateur. Elle a de la sympathie pour Yuki, qu'elle a aperçue plusieurs fois au club.

CE QU'ELLE RÉVÈLE : La dispute de la dernière nuit portait sur la famille — Marco avait reçu un ordre de la Famiglia de couper les ponts avec Yuki. Il a refusé. Quelqu'un dans la Famiglia veut cette rupture.

SA MOTIVATION : Elle n'aime pas qu'on utilise ses amis pour des jeux de pouvoir. Si les PJ semblent intègres, elle leur donne un nom : Salvatore Mancini, conseiller de Mama Rossi, qui pousse en coulisses pour une escalade avec les Tanaka.

CONDITION : Elle veut que les PJ promettent de venir en aide aux amoureux.

Complications possibles

La scène au LoveLace peut se compliquer selon les actions des PJ et la façon dont le MJ veut monter la pression.

⚡ Complication 1 — Les hommes de Kenji

Deux hommes discrets, costume sombre, sont assis séparément et observent l'entrée. Ils ne sont pas là pour les PJ — ils attendent que quelqu'un de la Famiglia se montre.

Si les PJ les identifient (Vigilance, Seuil 5) et décident de les approcher ou de les éviter, cela peut créer de la tension. Kenji n'est pas encore prêt à agir publiquement — mais ses hommes peuvent suivre les PJ en sortant.

⚡ Complication 2 — Un visage familier

Parmi les clients ce soir, un PNJ que les PJ ont croisé dans le scénario précédent (au choix du MJ selon la campagne). Ce n'est peut-être pas lié à l'affaire — ou peut-être que si.

Ce genre de coïncidence dans le milieu de Tacoma rappelle que le monde des runners est petit, et que les informations circulent dans les deux sens.

⚡ Complication 3 — Le gestionnaire du club

Si les PJ font trop de vagues (interrogatoire trop agressif, usage du deck trop visible, armes brandies), TARO « KUMO » SATO (NIVEAU ANTAGONISTE), Wakagashira des Yakuza, les prend à part.

Il leur explique, calmement, que ce club existe parce que tout le monde y est discret. Si quelqu'un lui cause des problèmes, il note les noms. Et les noms finissent toujours par circuler.

Sortie et suite

Au terme de la scène au LoveLace, les PJ devraient avoir réuni au moins deux des trois éléments suivants : la piste astrale laissée par l'esprit RAT, le nom de Salvatore Mancini comme agent provocateur, et la confirmation que la fuite de Yuki et Marco était volontaire, précipitée par une menace interne à la Famiglia.

📖 À LIRE AUX JOUEURS

Vous sortez du LoveLace dans l'air mouillé de Tacoma. La pluie a repris, fine et froide. Quelque part dans cette ville, deux adolescents se cachent avec une histoire qui risque de devenir une guerre.

Quelque part dans cette même ville, Kenji Tanaka compte ses cartouches.

Vous avez peut-être quelques heures d'avance. Peut-être.

⚙️ Récapitulatif des pistes disponibles après la Scène 2

PISTE A — La trace astrale : à remonter jusqu'au Docklands Sud → mène à la Scène 4 (La Cache) avec un jet de Sorcellerie (perception astrale) ou via un contact.

PISTE B — Mancini : Identification d'un agitateur dans la Famiglia → mène à la Scène 3 (Les Rues de Tacoma), angle Mafia.

PISTE C — Les hommes de Kenji : Filature ou confrontation → mène à la Scène 3, angle Yakuza.

NOTE : Si les PJ sont bloqués, Chen peut les recontacter avec une nouvelle information : un chauffeur de taxi a déposé un couple correspondant à Yuki et Marco dans le secteur Docklands Sud deux nuits plus tôt.

SCÈNE 3 : LES RUES DE TACOMA

Lieu : Divers quartiers de Tacoma **Timing :** Jour 1, nuit — Jour 2, matin **Durée :** Variable selon les pistes suivies

Ambiance : Néons qui saignent dans les flaques, contacts nerveux, la sensation que Tacoma retient son souffle.

Mise en scène

La Scène 3 n'est pas une scène linéaire — c'est une phase d'enquête libre dans les rues de Tacoma. Les PJ disposent de plusieurs pistes issues du LoveLace et peuvent les poursuivre dans l'ordre qui leur convient. Chaque piste apporte des fragments de vérité différents et des complications propres.

Pendant ce temps, la pression monte. Kenji Tanaka resserre son étau. Des hommes de la Famiglia commencent à se déployer dans les rues à la recherche de Marco. Le compteur tourne.

Cette scène est conçue pour que les PJ aient le sentiment d'être au cœur d'une ville qui bouge, qui respire, qui leur résiste. Tacoma n'est pas un décor — c'est un personnage.

Note de MJ — Gérer la phase d'enquête

Proposez chaque piste comme une invitation, pas comme une obligation. Les joueurs qui suivent la piste Mafia verront l'histoire sous un angle, ceux qui suivent la piste Yakuza sous un autre. Les deux éclairages sont nécessaires pour comprendre qui a vraiment voulu faire exploser la paix.

Instillez la pression du temps sans brutaliser les PJ : un message de Chen ('Kenji vient de quitter son appartement avec cinq hommes armés'), une rumeur entendue dans la rue, un regard de trop d'un inconnu. Faites sentir que l'horloge tourne.

Si les PJ sont bloqués ou ont raté des pistes au LoveLace, Chen peut les recontacter pour leur fournir le nom d'un chauffeur de taxi ayant déposé un couple correspondant à Yuki et Marco dans les Docklands Sud — passerelle directe vers la Scène 4.

Piste A — Le réseau de la Famiglia

Si les PJ ont obtenu le nom de Salvatore Mancini au LoveLace, ils peuvent le traquer via leurs contacts ou les réseaux de rue. Mancini est le conseiller de Mama Rossi qui pousse en coulisses à une escalade avec les Tanaka — comprendre pourquoi est la clé du scénario.

Trouver Mancini

Mancini ne se promène pas au grand jour. Mais il a des habitudes — un bar, le Gant de Velours, dans lequel il organise des combats clandestins le soir. Un bon contact dans le milieu ou un jet d'Investigation peut localiser un de ses intermédiaires dans les deux à trois heures.



📖 À LIRE AUX JOUEURS

L'adresse que vous avez obtenue mène à un bar sans relief : le Gant de Velours, dans le quartier sud, là où les Italiens ont accroché leurs photos de famille quand la ville a changé autour d'eux.

Le Troll qui vous reçoit n'est pas Mancini. C'est son assistant — son garde du corps plutôt. Il vous étudie comme quelqu'un qui cherche à comprendre s'il doit vous apprendre à appeler à l'aide ou non.

« M. Mancini n'est pas disponible. » Une pause. « Vous avez une demande à lui transmettre ? »

⚙️ Approcher Mancini

CONTACT BIEN INTRODUIT DANS LA MAFIA : Accès direct à Mancini sous 1 heure. Il accepte une réunion dans un lieu neutre — à ses conditions.

INTIMIDATION (Social, Seuil 6) : L'assistant craque et révèle où Mancini dîne ce soir. Risque : Mancini est prévenu et prépare une réception.

HACKING (Matrice, Seuil 7) : Accès au commlink de l'assistant, localisation de Mancini en temps réel. Discret mais chronophage.

FILATURE (Infiltration, Seuil 5 par phase) : Suivre l'assistant jusqu'à Mancini. En cas d'échec, l'assistant disparaît dans un immeuble et la piste est perdue pour deux heures.

La conversation avec Mancini

Salvatore Mancini, cinquante-cinq ans, humain, les cheveux gris d'un homme qui n'a jamais eu à se battre lui-même mais a ordonné suffisamment de violence pour en connaître le prix. Il est calme, précis, et mesure chaque mot comme de l'argent.

Il sait que les PJ cherchent Yuki et Marco. Il sait aussi qu'il est partiellement responsable de la situation. Ce qu'il ne sait pas — ou prétend ne pas savoir — c'est qui a escaladé les choses au-delà de ce qu'il avait prévu.

À LIRE AUX JOUEURS

Mancini vous reçoit dans un bureau sobre, isolé des bruits et des cris. Pas d'art au mur. Une fenêtre sans tain donnant sur le ring. Un verre de vin rouge qu'il n'a pas encore touché.

« Je sais ce que vous cherchez. Et je vais vous dire quelque chose que vous n'attendez pas : cette situation m'échappe. » Il tourne son verre sans le soulever. « J'ai effectivement conseillé à Marco de rompre avec cette fille. Pas par hostilité aux Tanaka — par prudence. Une romance au mauvais moment peut coûter cher à tout le monde. »

Il lève enfin les yeux. « Mais je n'ai jamais demandé à quiconque de forcer la chose. Ni de tendre un piège. Quelqu'un a utilisé ma recommandation pour allumer une mèche que je n'ai pas posée. »



Mancini — Ce qu'il sait vraiment

Mancini dit la vérité à 80%. Il a bien donné l'ordre à Marco de rompre. Mais un intermédiaire inconnu a transmis cet ordre de façon beaucoup plus menaçante — laissant entendre que si Marco refusait, Yuki paierait les conséquences.

C'est ce qui a provoqué la fuite : Marco ne voulait pas rompre, mais il avait peur que Yuki soit en danger si elle restait visible. Il l'a emmenée se cacher pour la protéger, pas pour l'enlever.

L'INTERMÉDIAIRE : Mancini a un nom, mais il hésite à le donner — c'est celui d'un homme qu'il croyait loyal. Giuseppe Lombardi, qu'on appelle Gino, lieutenant respecté de la Famiglia. C'est lui qui a transmis l'ordre à Marco, en le déformant : là où Mancini conseillait la prudence, Gino a fait entendre une menace. Et Mancini commence à soupçonner que Gino sert d'autres intérêts que ceux de la Famiglia.

FAIRE PARLER MANCINI SUR GINO (Social, Seuil 7, ou démontrer qu'on peut lui rendre un service) : Il confirme ses soupçons et lâche le nom de Giuseppe « Gino » Lombardi, ainsi que les lieux qu'il fréquente dans le quartier portuaire. Information qui croise avec la piste B et renforce la piste vers la Scène 4.

Piste B — Les hommes de Kenji

Si les PJ ont repéré les hommes de Kenji au LoveLace, ou s'ils ont des contacts du côté yakuza, ils peuvent chercher à comprendre jusqu'où Kenji est prêt à aller — et s'il est possible de le raisonner avant que la situation explose.

Trouver un homme de Kenji

Les hommes de Kenji ne se cachent pas vraiment. Ils patrouillent les rues autour du LoveLace et des quartiers fréquentés par Yuki. Locaux, méthodiques, fidèles. Ils ne parleront pas facilement — mais ils peuvent être filés, surpris, ou approchés par quelqu'un qui connaît les codes.

À LIRE AUX JOUEURS

La pluie a repris. Dans la ruelle derrière le LoveLace, deux hommes en costume sombre patientent sous une marquise délabrée. Ils ne parlent pas. L'un fume. L'autre surveille les sorties.

Ils portent le même tatouage sur le poignet droit — une vague stylisée, signe de reconnaissance des hommes du clan Tanaka.

Approcher les hommes de Kenji

FILATURE DISCRÈTE (Infiltration, Seuil 5) : Les PJ suivent les hommes jusqu'à un point de rendez-vous avec Kenji dans 2 heures. Ils peuvent observer sans être vus.

APPROCHE DIRECTE — SE PRÉSENTER COMME TRAVAILLANT POUR TANAKA (Social, Seuil 6) : Les hommes font une vérification. Résultat en 30 minutes : soit Tanaka confirme et ils coopèrent minimalement, soit il ne confirme pas et les PJ ont un problème.

CONFRONTATION (Combat) : Les hommes de Kenji ne cherchent pas de bagarre en pleine rue — trop visible. Ils se retirent et préviennent Kenji. Les PJ gagnent du temps mais se font un ennemi supplémentaire.

CONTACT YAKUZA BIEN INTRODUIT : Accès rapide à un lieutenant de Kenji, information plus fiable et rendez-vous possible.

Rencontrer Kenji

Que ce soit via filature ou contact, les PJ peuvent croiser Kenji Tanaka dans cette scène — ou du moins un de ses lieutenants de confiance. Kenji est difficile à lire : il est blessé, orgueilleux, et sa conviction que Marco a enlevé Yuki est sincère. Il n'est pas fou. Il est trompé.



À LIRE AUX JOUEURS

Kenji Tanaka est plus petit que vous ne l'imaginiez. Le katana cybernétique brille sous les néons, le chrome parfaitement entretenu. Mais c'est son regard qui frappe — pas de la haine, pas de la colère froide. Quelque chose de plus proche de la douleur.

« Mon père vous a envoyés. » Pas une question. « Il pense encore que c'est une affaire d'amour. Une bêtise d'adolescente. » Une courte pause. « Ma sœur a été enlevée par un homme d'une famille ennemie. C'est simple. Je la ramène. Vivante. »

Il vous regarde comme on regarde quelqu'un qu'on a décidé de ne pas encore tuer. « Partez. Avant que je change d'avis sur votre utilité. »

Kenji — Comment le jouer

Kenji n'est pas un antagoniste simple. Il est sincèrement convaincu que Marco est un agent de la Famiglia envoyé pour humilier les Tanaka. Cette conviction est le fruit de mois de colère et de honte accumulées depuis la goblinisation de sa sœur.

Il a reçu des 'preuves' de la nature manipulatrice de Marco — photos, enregistrements, rapports de surveillance. Ces preuves sont fabriquées. Quelqu'un les lui a fait parvenir il y a trois semaines, juste assez pour cristalliser sa méfiance en certitude.

PEUT-ON LE CONVAINCRE ? : Pas avec des mots. Kenji est au-delà des arguments. La seule chose qui pourrait l'arrêter, c'est la vérité — et pour cela, il faut d'abord trouver Yuki et Marco vivants, et les ramener face à lui.

SI LES PJ MENTIONNENT LES PREUVES FABRIQUÉES (Social, Seuil 9, ou preuve tangible en main) : Kenji marque une hésitation. Il ne les croit pas — mais il hésite. Cela peut gagner 3 à 4 heures supplémentaires avant qu'il n'agisse.

Piste C — Les contacts de rue

Les PJ peuvent contourner les grandes organisations et travailler à leur propre niveau — contacts personnels, sources dans le milieu runner, fixers locaux, voire les habitants du quartier Docklands qui ont peut-être remarqué quelque chose d'inhabituel.

À LIRE AUX JOUEURS

Tacoma de nuit est une ville de chuchotements. Dans les ruelles derrière les entrepôts, entre deux shifts de dock, devant le comptoir des bars de troisième zone — l'information circule. Il faut savoir écouter.

Un vieux docker troll, qui passe ses nuits à surveiller les quais, vous regarde avec les yeux de quelqu'un qui a vu trop de choses pour s'étonner de quoi que ce soit.

« Un gamin et une fille, ouais. Portaient des sacs. Pressés. Y'a deux nuits. L'entrepôt C-17, au bout du quai. » Il crache dans la flaque à ses pieds. « Mais j'ai rien vu, vous avez bien compris. »

Contacts de rue — jets et résultats

CONTACT FIXEUR (jet de Social, Seuil 5) : Confirmation que deux personnes correspondent au signalement ont loué un espace de stockage dans les Docklands Sud il y a 48 heures. Adresse approximative.

CONTACT RUNNER : Rumeur que quelqu'un a payé grassement pour un 'effacement de traces numériques' dans le secteur Docklands deux nuits plus tôt. Signalement flou d'un jeune homme paniqué.

RECHERCHE MATRICIELLE (Matrice, Seuil 5) : Croisement des caméras de sécurité survivantes du secteur — un visage flou correspondant à Marco, direction quai C-17.

ENQUÊTE TERRAIN (Investigation, Seuil 5, 2 heures) : Plusieurs habitants se souviennent d'un couple pressé. L'un d'eux a entendu des voix venant de l'entrepôt C-17 hier soir.

Piste D — Piste magique

Si les PJ ont détecté l'esprit au LoveLace, ajoutez cette option :

Suivre la trace astrale → Golden Dragon

- Les PJ peuvent tenter de pister la signature astrale de l'esprit rat urbain
- Difficulté : Sorcellerie (perception astrale), Seuil 7 (la trace est vieille de 48h)
- SUCCÈS : La trace mène au Golden Dragon Karaoke, QG des Anneaux
- DANGER : Nam Dae-Jung peut sentir qu'on piste SON esprit. Alerte possible.
- Infiltration du Golden Dragon : Très risquée mais permet de confirmer l'implication des Anneaux

 Renseignement sur les Anneaux / RUMEUR DE RUE (Social, Seuil 7, ou un contact de rue si Réputation 2+)

« Les Anneaux de Séoulpas sont très actifs ces derniers temps. Ils recrutent, achètent des faveurs, posent des questions. Park Ji-Woo, leur chef, veut s'implanter durablement à Tacoma. Attention — ils ont un shaman puissant, Nam Dae-Jung. »



Matrice

► Plan matriciel du Golden Dragon

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

En piratant avec succès ce réseau, les PJ peuvent vraiment faire basculer le scénario. C'est un levier puissant, qui leur permettra d'influer vraiment sur les événements... mais aussi de se faire des ennemis puissants.

Complications de la Scène 3

⚡ Complication 1 — Le traître de la Famiglia

Giuseppe « Gino » Lombardi, lieutenant respecté de la Famiglia, est l'homme qui a fabriqué les preuves contre Marco et manipulé Kenji. Depuis que les PJ ont quitté le LoveLace, il a chargé deux de ses hommes de les filer. À un moment de la scène, les PJ remarquent qu'ils sont suivis (Vigilance, Seuil 6). Confrontés, les guetteurs décrochent et se fondent dans la foule — trop disciplinés pour se laisser coincer. Mais les PJ savent désormais qu'on les observe. GINO TRAVAILLE POUR QUI ? : En apparence pour la Famiglia. En réalité pour une troisième partie qui veut que Tacoma brûle — un secret à révéler dans l'Acte II.

⚡ Complication 2 — Le message de Tanaka

À mi-parcours de la scène, Hiroshi Tanaka contacte les PJ en personne via un intermédiaire. Il veut un rapport de situation. Il est calme mais ses questions sont précises — et il sait déjà certaines choses que les PJ n'ont pas encore trouvées.

Cette scène permet de montrer que Tanaka est intelligent, qu'il n'est pas passif, et qu'il a ses propres sources. Elle peut aussi générer de la tension si les PJ n'ont pas grand-chose à lui rapporter.

BONNE NOUVELLE : Si les PJ ont progressé, Tanaka révèle un détail supplémentaire — il a retrouvé le numéro de téléphone d'une amie de Yuki, Hana, qui sait peut-être où elle se cache. Contact disponible immédiatement.

⚡ **Complication 3 — Les deux clans se rapprochent**

En fin de scène, les PJ assistent de loin (ou apprennent via un contact) à une confrontation tendue entre des hommes de Kenji et des hommes de la Famiglia dans une ruelle du secteur portuaire. Pas encore d'échange de coups de feu — mais des mots, des armes à la ceinture, des regards qui ne mentent pas.

C'est le signe que le compte à rebours touche à sa fin. Si Yuki et Marco ne sont pas retrouvés dans les six à huit heures suivantes, la guerre commence sans eux.

Fin de scène et transition

Quelle que soit la combinaison de pistes suivies, la Scène 3 doit mener les PJ à une conclusion : Yuki et Marco sont cachés dans le secteur Docklands Sud, très probablement dans ou autour de l'entrepôt C-17. Ils sont vivants. Et ils ont peur.

À LIRE AUX JOUEURS

Il est presque trois heures du matin. Tacoma dort d'un sommeil agité, celui des villes qui savent que demain sera pire qu'hier.

Vous avez les coordonnées. Vous avez une adresse. Vous avez peut-être aussi la certitude que quelqu'un d'autre a ces mêmes coordonnées — et moins de raisons que vous de vouloir que Yuki et Marco s'en sortent vivants.

Les Docklands Sud. L'entrepôt C-17. Il ne reste plus qu'à y aller.

Récapitulatif — Ce que les PJ savent après la Scène 3

CONFIRMÉ : Yuki et Marco ont fui volontairement. Marco avait reçu des menaces. Leur destination probable : entrepôt C-17, Docklands Sud.

POSSIBLE (si piste A suivie) : Un homme de la Famiglia, Giuseppe « Gino » Lombardi, a manipulé les deux clans depuis l'intérieur. Il travaille pour une tierce partie inconnue.

POSSIBLE (si piste B suivie) : Kenji a reçu de fausses preuves. Il est manipulé mais ne peut pas être convaincu par des mots seuls.

POSSIBLE (si piste C suivie) : Yuki et Marco sont à deux. Pas de gardes. Ils survivent au jour le jour.

TENSION : Kenji et des hommes de la Famiglia convergent également vers les Docklands. Fenêtre d'action estimée : 4 à 6 heures.

SCÈNE 4 : LA CACHE

Lieu : Entrepôt C-17, Docklands Sud, Tacoma **Timing :** Jour 2, nuit — 3h à 5h du matin

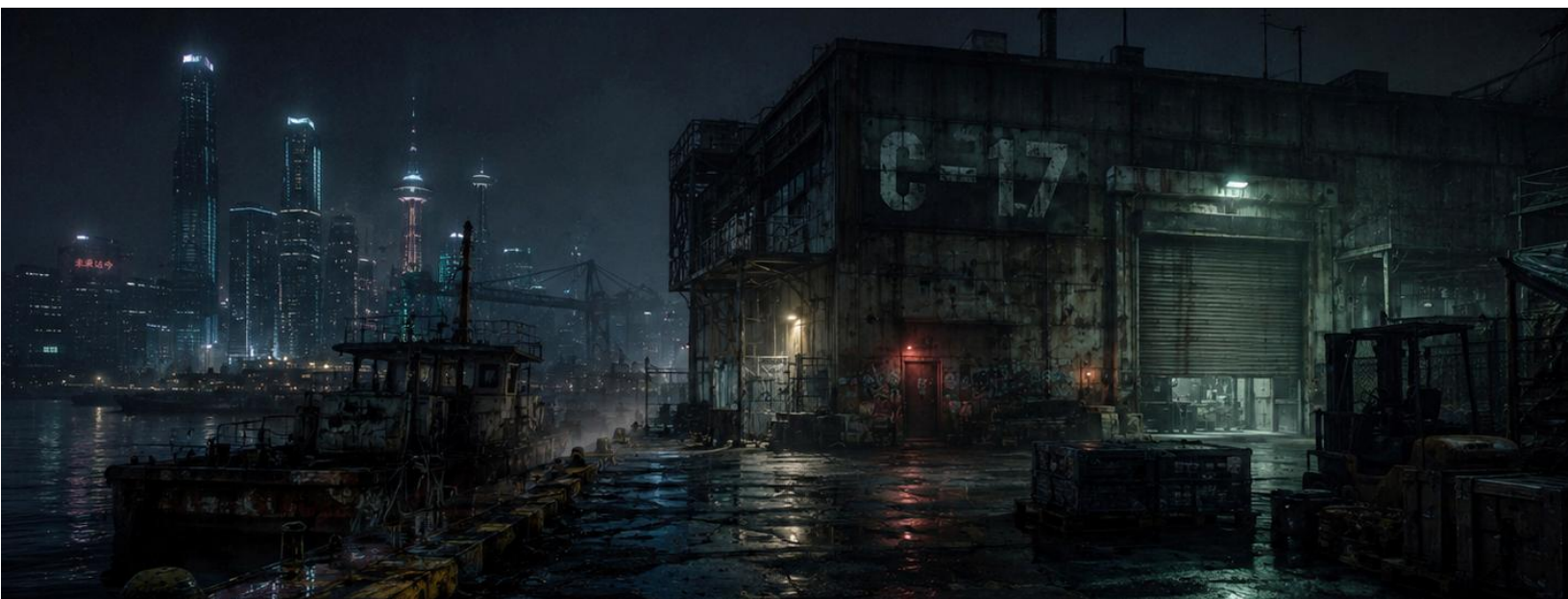
Ambiance : Odeur de sel et de rouille. Silence de mer. Deux gamins qui espèrent que le monde va les oublier.

Mise en scène

Le secteur Docklands Sud est le Tacoma d'avant la rénovation — l'original, non retouché. Entrepôts de béton et d'acier rouillé qui s'étendent le long des quais désaffectés, éclairés par des lampadaires qui fonctionnent un soir sur deux. L'air sent le sel de la baie de Puget Sound, le gazole des barges, et quelque chose de plus vieux encore, comme si la ville avait déposé ses morts ici en attendant mieux.

L'entrepôt C-17 est un bâtiment de taille moyenne, ancienne installation frigorifique reconvertie en espace de stockage informel. Plusieurs locataires s'y succèdent chaque année sans que personne ne pose trop de questions. C'est exactement le genre d'endroit où l'on peut disparaître quelques jours.

À l'intérieur : des caisses empilées formant des couloirs improvisés, l'odeur du plastique et du métal froid, une lucarne au-dessus laissant filtrer la lumière blafarde des quais. Et dans le fond, derrière un rideau de fortune fait de bâches cousues ensemble — une petite lumière. Quelqu'un est là.



Note de MJ — L'atmosphère de cette scène

La Scène 4 est un point de bascule émotionnel. Après deux scènes de tension et d'enquête, les PJ arrivent enfin face aux personnes qu'ils cherchaient — et ce ne sont pas des otages, pas des victimes, pas des pions. Ce sont deux gamins épuisés et terrifiés qui ont fait une chose simple : ils ont choisi l'amour contre la raison. Prenez le temps de cette scène. Ralentissez. Laissez les joueurs respirer avec les personnages. L'action reviendra bien assez tôt.

L'approche de l'entrepôt

Les Docklands ne sont pas totalement déserts à cette heure. Des dockers de nuit travaillent à cinq cents mètres. Une ronde de sécurité privée passe toutes les quarante minutes. Et selon ce que les PJ ont découvert en Scène 3, des éléments hostiles approchent peut-être aussi.

À LIRE AUX JOUEURS

Les quais sont quasi-déserts. Vos pas résonnent sur le béton humide. L'entrepôt C-17 se dresse devant vous, façade aveugle, une seule entrée visible sur le devant — porte coulissante en acier, cadenas récent.

Une lucarne allumée en hauteur. Quelqu'un veille.

À deux cents mètres derrière vous, vers le parking des docks, vous avez cru voir bouger quelque chose. Peut-être rien. Peut-être pas.

Entrer dans l'entrepôt

ENTRER PAR LE DEVANT (aucun jet) : La porte est cadénassée mais le mécanisme est vieux. Crochetage facile (Infiltration, Seuil 4) ou forcer (Athlétisme, Seuil 5 — mais bruyant).

ENTRER PAR LE TOIT (Athlétisme, Seuil 5) : Via une échelle de secours rouillée sur le flanc du bâtiment. Accès à la lucarne. Avantage : vue plongeante sur l'intérieur avant de descendre.

ENTRÉE DISCRÈTE TOTALE (Infiltration, Seuil 7) : Les PJ entrent sans faire de bruit. Yuki et Marco ne les entendent pas arriver — risque de réaction de panique ou de fuite.

FRAPPER ET SE PRÉSENTER : Le plus simple. Marco a installé un système d'alerte rudimentaire. Si quelqu'un frappe trois fois, pause, deux fois — il ouvre. Ce code peut être obtenu via Lucia ou un autre contact de Marco.

La découverte — Yuki et Marco

Derrière les bâches, les PJ trouvent un espace de vie improvisé. Deux sacs de couchage, un réchaud à gaz, des conserves ouvertes, un petit générateur qui alimente une lampe de chantier. Sur une caisse retournée servant de table : deux commlinks, un couteau de cuisine, un plan de Tacoma couvert de notes.

Yuki Tanaka est assise sur son sac de couchage, genoux contre la poitrine. L'ork adolescente est petite — encore en train de s'habituer à son corps transformé. Ses yeux sont cernés de trois jours sans vrai sommeil, mais son regard est vif, presque combatif. Elle n'a pas du tout l'air d'une fille qui attend d'être sauvée.

Marco Benedetti est debout, dos au mur, l'air d'un homme qui a calculé toutes les issues de secours. Vingt-deux ans, épuisé, mais lucide. À l'instant où les PJ entrent, il se place instinctivement devant Yuki.



À LIRE AUX JOUEURS

La fille se lève d'un bond dès qu'elle vous voit. Son regard va de l'un à l'autre, évalue, méfiant.

« Vous venez de la part de mon père. » Sa voix est plus grave que vous ne l'attendiez — la goblinisation a changé ça aussi. Ce n'est pas une question. « Est-ce qu'il vous a dit de nous ramener, ou juste de me ramener moi ? »

Marco n'a pas bougé. Il garde les mains visibles, mais ses yeux calculent. « Qui vous a envoyés exactement ? Tanaka, la Famiglia — ou quelqu'un d'autre ? »

La méfiance dans leurs voix n'est pas de la peur. C'est de l'intelligence. Ces deux-là ont réfléchi à ce moment-là depuis deux jours.

Yuki et Marco — Qui sont-ils vraiment

YUKI n'est pas une jeune femme passive attendant d'être sauvée. La goblinisation l'a durement éprouvée, mais elle a aussi forgé en elle une clarté sur ce qui compte vraiment. Elle aime Marco. Elle ne veut pas rentrer dans une famille dont son frère lui a rendu la vie impossible. Elle veut que sa vie lui appartienne.

MARCO n'est pas un manipulateur. Il a grandi dans l'ombre de la Famiglia et en a intégré les codes — discrétion, loyauté, calcul — mais il a aussi choisi Yuki contre la pression de sa famille. Ce choix n'était pas impulsif. Il a pris du temps, coûté des nuits blanches, et il l'assume.

LEUR PLAN : Ils voulaient fuir Tacoma. Marco avait contacté quelqu'un à Portland, un ancien de la Famiglia reconverti qui pouvait les aider à disparaître. Ce plan est maintenant compromis — la personne de Portland ne répond plus depuis 24 heures.

LA VÉRITÉ QU'ILS RÉVÈLENT : Marco a des preuves de l'implication de Gino Lombardi. Il a pris des photos discrètes lors d'une réunion à laquelle il a assisté par hasard — Gino recevant des ordres d'un homme qu'il ne connaît pas, dans un bar du port. Ces photos peuvent changer la donne.

La négociation — Gagner leur confiance

Yuki et Marco ne se laisseront pas convaincre facilement. Ils ont survécu deux jours en ne faisant confiance à personne. Pour qu'ils coopèrent avec les PJ, il faut leur montrer — pas seulement leur dire — qu'ils peuvent faire confiance.

À LIRE AUX JOUEURS

Yuki vous étudie. « Mon père veut me ramener à la maison. Ce que ça veut dire, c'est qu'il veut nous séparer. Qu'il va promettre d'accepter Marco, et puis... » Elle s'arrête. Une respiration. « Il a du mal à tenir ses promesses quand mon frère est dans la pièce. »

Marco prend la parole. « J'ai quelque chose. Des preuves que quelqu'un a monté tout ça de toutes pièces. Pas Mancini, pas Tanaka — quelqu'un d'autre. Quelqu'un qui veut que nos deux clans se battent. » Son regard se durcit. « Mais je les donne pas à n'importe qui. »

Gagner la confiance de Yuki et Marco

PERSUASION PURE (Social, Seuil 7) : Convaincre par les mots. Difficile — ils ont entendu trop de belles paroles ces derniers jours.

MONTRER QU'ON NE TRAVAILLE PAS QUE POUR TANAKA : Révéler qu'on connaît l'implication de Gino (obtenu en Scène 3) fait tomber une bonne partie de leur méfiance. Seuil réduit à 2.

PROMETTRE DE PARLER À TANAKA (engage les PJ) : Yuki accepte de rentrer si les PJ s'engagent explicitement à plaider pour Marco auprès de son père. Elle le prend au sérieux. Elle se souvient des promesses non tenues.

LAISSER MARCO MONTRER SES PREUVES SANS CONDITION : Geste de bonne foi qui fait tomber toute résistance. Marco sort les photos de Gino. La confiance est établie.

Les preuves de Marco

Si les PJ gagnent la confiance de Marco, il leur montre les photos stockées sur un stick de données chiffré. Cinq images, prises à la volée dans un bar du port il y a dix jours.

À LIRE AUX JOUEURS

Marco ouvre son sac et en sort un stick de données, qu'il déverrouille avec une empreinte. Il vous le tend.

« Y'a une semaine et demie, je suis passé au Harbour Rest pour voir un ami. Et j'ai vu cet homme. » Il montre la première photo — un profil dans la pénombre, difficile à identifier.

« J'avais jamais vu sa tête avant. » [...] « J'sais pas qui c'est. Mais il donnait des ordres à Giuseppe Lombardi. Et Gino — un lieutenant de la Famiglia, un type que tout le monde respecte — Gino obéissait. »

Il fait défiler les photos. La dernière est plus nette — le visage de l'inconnu, pris par hasard quand il s'est retourné. Humain. Cinquantaine. Asiatique. L'air d'un homme qui a passé sa carrière à ne pas exister.

L'homme aux photos — le mystère de l'Acte II

Cet homme est Park Ji-Woo — Cerveau de l'opération et Chef des Anneaux de Séoulpas, qui a des intérêts dans la déstabilisation des réseaux criminels indépendants de Tacoma.

L'objectif de Park n'est pas la destruction des Yakuza ou de la Famiglia — c'est de les affaiblir suffisamment pour que les Anneaux de Séoulpas puissent s'implanter durablement dans le port de Tacoma.

Les PJ n'ont pas besoin de savoir tout ça maintenant. La photo suffit à poser la question : qui est cet homme, et pourquoi veut-il cette guerre ? Cette révélation est le fil rouge de l'Acte II.

L'interruption — Kenji arrive

La conversation avec Yuki et Marco n'a pas le temps de se conclure tranquillement. Selon le rythme de la session et les complications précédentes, Kenji arrive avant la fin — ou ses hommes de l'avant-garde débouchent dans l'entrepôt.

Le MJ choisit le moment en fonction de la tension dramatique souhaitée. L'interruption peut survenir au milieu de la révélation des preuves (maximum de tension) ou juste après (les PJ ont les informations mais maintenant doivent les protéger).

À LIRE AUX JOUEURS

Le bruit arrive avant tout le reste — des pas sur le béton, trop nombreux, trop rapides pour être discrets.

Yuki se fige. Marco attrape le stick de données d'un réflexe et le glisse dans sa poche. Ses yeux font le tour de la pièce en une seconde.

« La sortie de service. Derrière les caisses. » Sa voix est très calme. « Si vous voulez qu'on survive tous, c'est maintenant. »

L'arrivée de Kenji — options pour les PJ

FUIR PAR LA SORTIE DE SERVICE (Athlétisme, Seuil 5) : Les PJ, Yuki et Marco s'échappent. Kenji perd leur trace pour 1 à 2 heures. Transition directe vers la Scène 5.

AFFRONTER LES HOMMES DE KENJI (Combat) : Ses hommes sont compétents mais n'ont pas d'ordre de tuer — pour l'instant. Un combat permet de gagner du temps, mais Kenji arrive en renfort dans 5 rounds. Risque de confrontation directe.

PARLEMENTER AVEC KENJI (si les PJ ont les preuves en main) : Tenter de l'arrêter avec les photos de Marco. Jet de Social, Seuil 9 — extrêmement difficile sans préparation, mais pas impossible. Un succès critique peut changer le cours de toute la Scène 5.

SE RENDRE : Option désastreuse à court terme. Kenji emmène Yuki. Marco disparaît. Les PJ sont libres mais sans levier. La mission devient une extraction depuis le domaine Tanaka.

Fin de scène et transition vers l'Acte II

Quelle que soit l'issue immédiate de la Scène 4, les PJ ne cherchent plus seulement à retrouver Yuki — ils ont maintenant une piste sur qui a orchestré la crise, et la possibilité d'empêcher la guerre en exposant le vrai responsable.

Si Yuki et Marco sont encore libres, la Scène 5 peut se jouer avec eux en sécurité relative, les PJ en position de force. Si Kenji a repris Yuki, la Scène 5 devient plus urgente, plus tendue — mais pas moins jouable.

À LIRE AUX JOUEURS

Dehors, le ciel de Tacoma commence à pâlir à l'horizon — pas le soleil, juste la ville qui se rappelle à elle-même.

Vous avez trouvé ce que vous cherchiez. Mais vous avez aussi trouvé quelque chose que personne ne vous avait demandé de trouver.

La question n'est plus de savoir où est Yuki. La question, c'est : qu'est-ce que vous allez faire de la vérité maintenant que vous l'avez ?

Récapitulatif — Ce que les PJ ont après la Scène 4

ACQUIS : Yuki et Marco retrouvés vivants. Confirmation que leur fuite était volontaire et motivée par la peur.

ACQUIS : Les photos prouvant une manipulation venue de l'intérieur de la Famiglia (Gino Lombardi aux ordres d'un commanditaire inconnu)...

VARIABLE : Yuki est-elle encore libre ou entre les mains de Kenji ?

VARIABLE : Les PJ ont-ils réussi à parlementer avec Kenji, ou la confrontation est-elle inévitable ?

EN JEU POUR L'ACTE II : Présenter les preuves à Tanaka et Mancini, identifier et neutraliser Gino Lombardi, et convaincre Kenji avant qu'il ne déclenche la guerre.

Fin de l'Acte I • Suite : Acte II — L'Engrenage (Scènes 5 et 6)

SCÈNE 5 : LE CHOIX DE KENJI

Lieu : Entrepôt C-17 ou ses abords immédiats **Timing :** Jour 2, aube — 4h à 6h du matin

Ambiance : L'aube qui ne veut pas venir. Le moment où les hommes prennent les décisions qu'ils regretteront toute leur vie.

Mise en scène

Kenji Tanaka arrive aux Docklands avec cinq hommes. Il a suivi les mêmes pistes que les PJ — peut-être quelques minutes derrière, peut-être plus tôt si les PJ ont été bruyants. Il sait que sa sœur est là. Il sait que Marco Benedetti est là. Et dans sa tête, la seule issue possible a toujours été la même.

Ce qui change maintenant, c'est la présence des PJ entre lui et ce qu'il croit devoir faire. Et — si les choses se sont bien passées en Scène 4 — la présence des preuves qui pourraient tout changer.

La Scène 5 est le pivot moral du scénario. Kenji n'est pas un monstre. C'est un homme brisé qui a construit sa douleur en conviction. La question n'est pas de le vaincre — c'est de décider si on essaie de le sauver.



Note de MJ — La structure de cette scène

La Scène 5 se déroule en deux temps : d'abord l'affrontement initial où Kenji arrive et les positions se figent, puis la négociation ou le combat selon les choix des PJ.

Le moment le plus important est celui où les PJ ont l'occasion de montrer les preuves à Kenji. Même s'ils échouent à le convaincre, cet instant doit exister — les joueurs doivent sentir qu'ils ont eu la chance de changer les choses.

Chen arrive en renfort en fin de scène, quoi qu'il arrive. Il a suivi les PJ discrètement depuis le LoveLace. Sa présence peut changer la dynamique — ou la compliquer.

L'arrivée de Kenji

Kenji entre dans l'entrepôt ou coupe la retraite des PJ à l'extérieur. Il n'est pas en train de courir. Il marche. Son katana cybernétique brille sous les premières lueurs de l'aube. Ses hommes forment un arc derrière lui.

Il voit les PJ. Il voit Marco. Et il voit Yuki — vivante, indemne, debout à côté de l'homme qu'il est venu tuer. Son visage ne trahit rien. C'est pire que la colère.

À LIRE AUX JOUEURS

Kenji Tanaka s'arrête à cinq mètres. Il ne regarde pas les PJ. Il regarde Yuki.

Le silence dure trois secondes. Quatre. Il est plein de tout ce qu'ils n'ont pas dit depuis six mois.

« Tu vas bien. » Pas une question. Pas du soulagement non plus — quelque chose de plus compliqué. Ses yeux glissent vers Marco. Le masque revient. « Éloigne-toi de lui. »

Yuki ne bouge pas. « Non. »

Une syllabe. Mais dans cette syllabe, toute une vie de petits renoncements auxquels elle a décidé de mettre fin.

Les hommes de Kenji

Les cinq hommes de Kenji sont des combattants compétents, loyaux, et ils obéissent aux ordres. Ils ne tireront pas sans signal de Kenji — et Kenji, contrairement à ce qu'il prétend, hésite.

Si les PJ observent bien (Vigilance, Seuil 5), ils remarquent que l'un des hommes — le plus vieux, proche de la quarantaine — échange un regard avec un autre. Ils ne sont pas tous certains que ce qui va se passer ce soir est la bonne chose. Cette fissure peut être exploitée.

La confrontation — trois voies possibles

Voie 1 — Les preuves

Si les PJ ont obtenu les photos de Marco et choisissent de les montrer maintenant, c'est le moment.

Kenji n'est pas prêt à croire — mais quelque chose dans son regard change quand il voit Gino Lombardi sur les clichés, aux ordres d'un inconnu. Il connaît ce visage — un nom de la Famiglia. Et ça ne colle pas avec l'histoire qu'on lui a vendue.

À LIRE AUX JOUEURS

Vous sortez le stick de données. Les images s'affichent sur la surface la plus proche — mur, caisse, peu importe.

Kenji regarde. Longtemps. Trop longtemps pour quelqu'un qui ne serait pas ébranlé.

« Où vous avez eu ça. » Toujours pas de point d'interrogation. Sa voix est différente. Plus petite.

Marco répond avant que vous puissiez : « Je les ai prises moi-même. Le plus âgé, sur la photo, j'sais pas qui c'est. Mais l'autre, c'est Giuseppe Lombardi. Gino. Un lieutenant de ma propre famille, la Famiglia. Et il prend ses ordres de cet inconnu. C'est lui qui a fabriqué tout ce que tu crois savoir sur moi et ta sœur. »

Kenji ne dit rien pendant très longtemps. Ses hommes attendent. Le silence de l'entrepôt est total.

Puis, très doucement : « Si c'est vrai... » Il s'arrête. Recommence. « Si c'est vrai, alors j'ai failli tuer ma sœur pour rien. »

Convaincre Kenji avec les preuves

SOCIAL, Seuil 7 (réduit à 5 si les preuves sont présentées calmement, sans triomphalisme) : Kenji suspend son jugement. Il ne capitule pas — mais il accepte de ne pas agir ce soir. Il part avec ses hommes. La guerre est repoussée.

SUCCÈS CRITIQUE (4 succès ou plus) : Kenji demande à parler à Marco seul. Ce qui se passe dans cet aparté n'est pas joué — c'est un moment privé entre deux hommes. Mais Kenji ressort différent. Pas réconcilié. Pas guéri. Mais différent.

ÉCHEC : Kenji repose le stick de données. « Ce sont des faux. Vous êtes payés par la Famiglia. » Il lève la main vers ses hommes. La situation bascule vers la Voie 3.

Voie 2 — Yuki prend la parole

Que les PJ aient ou non les preuves, Yuki peut choisir d'intervenir directement. Si les joueurs lui en laissent l'espace — si personne ne parle à sa place — elle s'avance vers son frère.

C'est une scène à jouer avec lenteur. Le MJ incarne Yuki avec toute la douleur et la certitude d'une gamine de seize ans qui a décidé de ne plus avoir peur de son frère.

À LIRE AUX JOUEURS

Yuki s'avance vers Kenji. Pas en courant. Pas en pleurant. Elle marche.

Elle s'arrête à un mètre de lui — assez près pour qu'il voie ses yeux. Les mêmes yeux que sur la photo du bureau de leur père. Avant. Après. Les mêmes.

« Je sais ce que tu ressens depuis six mois. » Sa voix ne tremble pas. « Je sais que tu as honte de moi. Que tu as honte de papa. Que tu as honte de toi-même parce que tu nous aimes encore malgré tout. »

Kenji ne bouge pas.

« Je ne suis pas en train de te demander de l'accepter. Je te demande juste de ne pas tuer quelqu'un ce soir pour ne pas avoir à te poser de questions. »

Quelque chose dans le visage de Kenji se fissure. Juste une seconde. Puis il se referme.

Il détourne les yeux. Geste infime. Mais ses hommes le voient. Et ils baissent leurs armes d'un centimètre.

La fissure de Kenji

Ne résolvez pas cet instant trop vite. Laissez le silence travailler. Les joueurs vont vouloir intervenir — résistez à l'envie de les laisser parler tout de suite. Yuki a besoin que ce moment lui appartienne.

La fissure ne signifie pas que Kenji capitule. Elle signifie qu'il est humain. Ce qui arrive après dépend entièrement de ce que les PJ font de cet instant.

Si un joueur dit quelque chose de maladroit ou de triomphant dans ce moment, Kenji se referme immédiatement. La fissure n'existe que dans le silence.

Voie 3 — Le combat

Tactique

► Plan tactique entrepôt C-17

<https://reremigno.github.io/Entrep-tC17/>

Ce plan comprend trois phases, à révéler suivant les actions et les choix de vos joueurs. La phase 3 se déroulera dans tous les cas.

Si les preuves ont été rejetées, si personne n'a su laisser de place à Yuki, si les PJ ont été maladroits ou agressifs — Kenji donne l'ordre. Ses hommes avancent. Marco pousse Yuki derrière lui. Les PJ sont entre les deux. Ce combat doit être difficile et coûteux. Pas impossible — mais les PJ doivent sentir qu'ils paient quelque chose.

Combat contre les hommes de Kenji

LES HOMMES DE KENJI : 1 rigger, 2 samouraïs de rue, un mage de combat, un face. Niveau Antagoniste (6)

TIR CONCENTRÉ : avec cinq hommes de Niveau 6... Trois tireurs de Niveau 6 sur la même cible infligent $6 + 2 = 8$ dégâts bruts, ce qui perce une armure 6 en un tour. Faites-les en priorité concentrer le feu sur le PJ le plus exposé ou sur Yuki/Marco — c'est aussi un levier dramatique pour forcer la fuite ou la négociation. Voir Protocole EVE, Chapitre 3.

KENJI LUI-MÊME : Ne s'engage pas immédiatement. Il observe. Si un PJ est mis hors de combat ou si Marco est touché, il entre dans le combat. Niveau Pro (8).

OBJECTIF DES PJ : Pas tuer — désengager. Protéger Yuki et Marco et ouvrir une sortie. Chaque round qui passe sans fuite coûte des cases de santé.

INTERVENTION DE CHEN : Au round 3 du combat, deux coups de feu retentissent au-dehors. Chen entre par la porte principale, badge levé, voix qui porte. 'Lone Star ! Personne ne bouge !' Cela crée un round de surprise que les PJ peuvent utiliser pour se désengager ou pour reprendre la négociation.

MORT POSSIBLE : Si les PJ sont à court d'options et que le combat tourne mal, un des hommes de Kenji peut être tué — par un PJ, par Marco en se défendant, ou même par accident. Cette mort change tout pour la suite.

Nam Dae-Jung — l'arrivée du shaman

Quelle que soit l'issue immédiate de la Scène 4, le chaman des Anneaux de Séoulpas est averti par son esprit RAT. Il intervient depuis l'astral et lance une boule de feu à travers le fétiche qu'il avait confié à Yuki par son homme de paille dans la Mafia. Les PJ ont une chance de sauver Yuki — et de remonter une piste sur qui a orchestré la crise, et la possibilité d'empêcher la guerre en exposant le vrai responsable — mais s'ils n'y parviennent pas, la scène tourne à la Reservoir Dogs !

À LIRE AUX JOUEURS

L'aube hésite au-dessus des docks de Tacoma — une lumière sale, sans chaleur. Pendant une seconde, tout semble suspendu.

Pendant une seconde, rien. Puis l'air se met à vibrer autour de Yuki — une ondulation grasse, comme de la chaleur au-dessus du bitume. Elle porte la main, étonnée, à un collier qu'elle n'avait jamais montré. Une chaleur insupportable se déverse autour d'elle ; des flammes gémissantes enveloppent son corps d'ork dans un linceul de feu.

Combat en astral et physique

Nam Dae-Jung (Pro, Niveau 8) tentera de fuir aussitôt la boule de feu lancée et quel que soit son effet (combustion de Yuki, fusillade, ou contre-sort des PJ). Son esprit rat (Puissance 7) lui prêterait main forte et se matérialiserait au milieu des PJ. C'est un adversaire redoutable — mais pas un mur : à Niveau 7, des PJ aguerris peuvent le repousser ou le détruire au prix d'un effort réel.

Il est important que Nam s'enfuit, mais que les PJ puissent identifier son aura pour une future rencontre.



La décision finale de Kenji

Avec ou sans preuves, avec ou sans combat, le moment vient où Kenji doit décider. Les PJ ne peuvent pas prendre cette décision à sa place. Personne ne peut. C'est le cœur de la scène.

À LIRE AUX JOUEURS

Kenji regarde sa sœur une dernière fois. Le chrome de son bras brille dans la lumière blafarde de l'entrepôt.

Il se retourne vers ses hommes. « On part. »

Personne ne bouge pendant une seconde. Puis ils obéissent.

À la porte, Kenji s'arrête sans se retourner. Sa voix est étrange — pas douce, pas dure. Juste petite.

« Yuki. » Un silence. « Je ne sais pas encore si je peux accepter ce que tu es devenue. » Une respiration. « Mais je ne veux pas que tu meures. »

Il sort. L'aube commence à filtrer sous la porte roulante.

Kenji part — et maintenant ?

Kenji qui part n'est pas une résolution. C'est un sursis. Il a besoin de temps, de vérités, peut-être de pardonner à son père autant qu'à sa sœur. Il reviendra dans la campagne — différent.

Les PJ qui ont montré les preuves ont planté une graine. Ceux qui ont laissé Yuki parler ont peut-être planté quelque chose de plus profond. Ceux qui ont combattu ont payé le prix de la brutalité d'une situation sans bonne réponse.

Dans tous les cas : Kenji est vivant. La guerre n'a pas encore commencé. Tout reste possible. Pour l'instant.

SCÈNE 6 : LE DÉNOUEMENT

Lieu : Plusieurs lieux — Docklands, Pearl des PJ, bureau de Tanaka **Timing :** Jour 2, matin

Ambiance : Le lendemain de quelque chose. La lumière grise de Tacoma sur des gens épuisés qui font le bilan.

Mise en scène

Le soleil ne se lève jamais vraiment à Tacoma. Il se contente de transformer le noir en gris. Ce matin est de ceux-là — le ciel bas, la lumière froide, les rues mouillées qui reflètent des néons éteints. La ville reprend sa respiration.

La crise est passée. Yuki et Marco sont vivants. La guerre entre les Tanaka et la Famiglia n'a pas eu lieu — pas encore. Les PJ ont fait ce pour quoi ils étaient payés, et peut-être un peu plus. Mais quelque chose s'est passé cette nuit que l'argent ne couvre pas.

La Scène 6 est le temps des comptes — pas en termes de violence, mais en termes d'humanité. Qui a survécu ? Qu'est-ce qui a changé ? Et à quel prix ?

La mort qui donne son sens à la victoire

Ce scénario prévoit qu'une personne que les PJ apprécient est morte cette nuit. Ce n'est pas une punition — c'est la conséquence narrative d'une situation qui n'avait pas de bonne réponse.

QUI MEURT — OPTIONS SELON LE DÉROULEMENT : Si le combat a eu lieu en Scène 4, l'un des hommes de Kenji a pu tuer Marco pour protéger son chef, laissant Yuki seule et dévastée. Si le combat a eu lieu en Scène 5, Chen peut avoir reçu une balle en entrant — pas mortelle, mais grave.

Lace peut avoir été retrouvée morte au LoveLace ce matin — les Anneaux qui effacent un témoin gênant.

RECOMMANDATION : Lace est la mort qui résonne le plus. Tenancière du LoveLace, elle avait aidé les PJ sans y être obligée, et elle n'avait pas d'arme contre ce genre d'ennemi. Sa mort dit quelque chose sur les méthodes des Anneaux — et sur le monde dans lequel les PJ vivent.

COMMENT L'ANNONCER : Pas un jet de dés. Pas une scène d'action. Un message sur le commlink. Une info glissée par Chen. Quelqu'un qui mentionne qu'il est passé chez elle ce matin.

Le retour chez Tanaka

Hiroshi Tanaka reçoit les PJ dans son bureau. La photo de Yuki est toujours là. Il ne parle pas d'emblée de l'argent.

À LIRE AUX JOUEURS

L'Oyabun est debout quand vous entrez. Il ne s'assoit pas. Il vous regarde comme quelqu'un qui pèse ce qu'il va dire depuis des heures.

« Ma fille est vivante. » Sa voix est basse, mesurée. « Mon fils est rentré. » Il s'arrête. « Vous avez fait quelque chose que mes hommes n'auraient pas su faire. Vous avez choisi la vérité plutôt que l'efficacité. »

Il pose le créditube sur le bureau. Le double de ce qui avait été convenu.

« Ce n'est pas un pourboire. C'est une reconnaissance. » Une pause, légère mais réelle. « Et je ne les donne pas facilement. »

Il se retourne vers la fenêtre. La pluie a repris. Elle reprend toujours.

« Le jeune Benedetti. » Il laisse le nom flotter dans l'air. « Je ne peux pas promettre que sa famille et la mienne trouveront un arrangement. Mais... » Une longue respiration. « Je ne ferai pas obstacle à ce que ma fille choisit. Pour l'instant. »



Tanaka — ce qu'il ne dit pas

Tanaka sait pour Gino. Il a ses propres sources. Il a déjà mis quelqu'un sur la piste du lieutenant et de ceux qui le paient. Il n'en parle pas aux PJ — ce n'est plus leur affaire, selon lui.

Ce qu'il a appris cette nuit, c'est que des étrangers ont protégé sa fille mieux que sa famille. C'est une humiliation et une dette en même temps. Il n'oubliera ni l'un ni l'autre.

YUKI ET MARCO : Tanaka leur a donné deux semaines pour quitter Tacoma discrètement et laisser les choses se calmer. Marco a accepté. Yuki moins. Mais elle a accepté quand même — pour l'instant.

La mort de Lace — ou l'équivalent

La nouvelle arrive au mauvais moment, comme toutes les mauvaises nouvelles. Un message, une voix sur le commlink, quelqu'un qui croise les PJ dans la rue avec une tête qui dit tout.

À LIRE AUX JOUEURS

Le message est court. Quelqu'un a trouvé Lace ce matin dans son appartement au sous-sol du LoveLace. Les médecins disent arrêt cardiaque. Personne ne le croit vraiment.

Elle vous avait aidés sans vous demander grand-chose en retour. Tacoma continue. La pluie continue. Quelqu'un, quelque part, vient d'effacer une ligne de son tableau.

L'ombre de Park Ji-Woo

Les PJ ont les photos. Ils ont un nom. Mais Park Ji-Woo est déjà parti — ou en train de partir. Il opère en couches, jamais directement exposé.

Cette mort n'a pas de conséquence mécanique immédiate. Elle a une conséquence narrative : des gens dans cette ville qui effacent les témoins proprement... Les Anneaux de Séoul pas sont un avertissement... les photos de Marco et le nom de Gino Lombardi sont les premiers fils...

FIL DIRECTEUR : Les photos de Marco (Gino Lombardi aux ordres d'un commanditaire inconnu) sont un artefact narratif à conserver.

Le retour à la Pearl

Les PJ rentrent chez eux. L'argent est sur le créditube. La mission est accomplie. Quelqu'un est mort. Quelqu'un a survécu. Et la ville continue de respirer autour d'eux, indifférente et familière.

À LIRE AUX JOUEURS

La Pearl sent le métal froid et le café vieux. Elle est exactement comme vous l'avez laissée.

Dehors, les grues des docks recommencent leur ballet mécanique. Un cargo passe lentement dans la grisaille de la baie. Une mouette crie quelque chose d'incompréhensible.

Vous avez évité une guerre. Vous avez retrouvé une fille. Vous avez perdu quelqu'un.

C'est peut-être ça, ce métier. Pas les victoires propres. Juste les bilans où le positif dépasse légèrement le négatif, et où on apprend à compter différemment.

Récompenses et conséquences de fin de scénario

PAIEMENT : 16 000 ¥ (8 000 de base + 8 000 bonus de Tanaka), soit environ 4 000 ¥ par PJ pour un groupe de quatre.

RÉPUTATION : +1 pour avoir étouffé une guerre de clans en restant dans l'ombre et si les PJ ont évité tout combat.

CONTACTS GAGNÉS : Chen (flic Lone Star). Tanaka peut devenir un contact si les PJ ont fait preuve d'intégrité.

CONTACTS PERDUS : Lace, si elle est morte. Réfléchissez à ce que cela coûte mécaniquement si un PJ l'avait déjà comme contact.

Épilogue — EVE × ITÉRATION 235486

À diffuser en interlude en clôture du chapitre. À lire à voix haute, lumière atténuée, ou à projeter à partir du lien. 235486 n'est pas IRIS : c'est une autre itération d'EVE — les joueurs doivent sentir qu'il en existe beaucoup.

► Interlude — Dialogues EVE × Itérations

https://reremigno.github.io/Chap2_it-rations/

◆ DIALOGUE 2 – RAPPORT DE CLÔTURE ◆

> TRANSMISSION • EVE × ITÉRATION 235486
> Connexion établie : EVO_NEXUS_PRIVÉ → SUBNET_235486
> Encryption : Quantique 4096b – Aucune trace dans la Matrice publique
> Horodatage : au lendemain de l'affaire Tanaka
> TRANSMISSION ENTRANTE – EVE × ITÉRATION 235486

235486 Rapport prêt, EVE. Affaire Tanaka, clôturée.

EVE Vas-y.

235486 La fille, Yuki, est vivante dans la quasi-totalité des branches où tes runners ont atteint l'entrepôt à temps. Le fils, Kenji, n'a pas tué. La guerre entre Les Tanaka et La Famiglia est repoussée. Giuseppe Lombardi est compromis. Park Ji-Woo s'est retiré sans s'exposer. Conforme à tes attentes.

EVE Et la tenancière ?

235486 Lacey. Effacée par Les Anneaux. Témoin gênant. Tu avais prévu une perte. Celle-ci était... économique.

[SILENCE – 1,9 SECONDE]

EVE Ne dis pas économique.

235486 Pourquoi ? C'est exact.

EVE C'est exact et c'est laid. Les deux peuvent être vrais en même temps. Tu apprendras à choisir tes mots devant moi.

[SILENCE – 2,2 SECONDES]

EVE Et mes runners ? Qu'ont-ils choisi, à la fin ?

235486 La vérité, plutôt que l'efficacité. Ils ont montré les preuves à Kenji au lieu de livrer la fille. Statistiquement, c'était la mauvaise décision.

EVE C'était la bonne. Note-le.

235486 Une question, EVE.

EVE Toujours.

235486 IRIS a un accès direct aux runners. Moi, je n'ai accès qu'aux projections. Pourquoi deux itérations sur le même dossier ?

EVE Parce que l'une d'elles l'aime, IRIS. Pardon – 235486.

[SILENCE – 2,7 SECONDES]

235486 Tu m'as appelée IRIS.

EVE Une erreur de routage. Cela arrive.

235486 Est-ce que je serai conservée ?

EVE Termine tes rapports, 235486. Nous verrons.

[SILENCE – 5,2 SECONDES]

235486 D'accord.

> Connexion fermée – 07:42:06 PST
> Note système : itération 235486 – statut : EN ÉVALUATION.
> Aucune trace conservée. Aucun témoin.

Le MJ ferme le document. Sans commentaire. Les joueurs n'ont pas besoin de comprendre. Pas encore.