
SHADOWRUN ANARCHY

LES
FANTÔMES
DE TACOMA

Parasite EVE — Chapitre I



« Dans les Ombres, personne ne meurt vraiment.
On efface juste ses traces. »

SYNOPSIS

Hier, ils étaient cadres EVO. Opérateurs d'élite, agents de sécurité, spécialistes techniques. Ils signaient des ordres, commandaient des équipes, croyaient à leur uniforme.

Cette nuit, le raid contre Mitsuhamma a réussi. Les données sont parties. EVE — l'intelligence artificielle d'EVO — a effacé leurs SIN en quatre minutes pour les protéger. Officiellement, ils sont morts. En droit corporatif, ils n'existent plus.

Ils se réveillent dans un conteneur des Barrens, à Tacoma, sans nom et sans armure. Trois jours pour comprendre qu'EVE n'efface pas pour protéger : elle efface pour posséder. Trois jours pour faire alliance avec d'autres ombres — runners aguerris qui les guideront — et reprendre une forme d'existence. Trois jours pour conquérir un bateau qui leur servira de maison, et accueillir IRIS, la voix qu'EVE leur a destinée.

À la fin du chapitre, ils ne seront plus des fantômes. Ils seront des outils. Ils ne le sauront pas encore.

△ SYSTEME DE REGLES SIMPLIFIE

PROTOCOLE EVE — Système simplifié pour Shadowrun Anarchy

*Le Protocole EVE est un système de règles allégé, dérivé de Shadowrun Anarchy, conçu pour des parties rapides, nerveuses et mortelles. Là où les systèmes classiques empilent attributs, seuils et jets de défense, le Protocole EVE tient sur un seul principe : **un seul chiffre**.*

Chaque compétence, chaque arme, chaque adversaire se résume à une valeur de 1 à 9 — 12 pour les Terreurs, ces créatures hors d'échelle que sont les Grands Dragons, les IA majeures ou les Reines Insectes. On lance un pool de D6 égal à sa compétence, on compte les 5 et les 6, on retranche les 1, et l'on compare à la difficulté. C'est tout. Un personnage se crée en cinq minutes : un archétype, sept chiffres à répartir, et l'on plonge dans les Ombres de Tacoma.

Trois partis pris en définissent l'ADN :

- **Le combat tue vite.** Pas d'esquive, pas de jet de défense. L'armure encaisse, l'arme blesse en profondeur, et un runner tombe en trois ou quatre tirs. Chaque échange compte.
- **Le choix prime sur le jet.** Vous déclarez la puissance de votre sort, l'agressivité de votre intrusion, le risque que vous prenez — et vous en payez le prix : drain, biofeedback, trace. Le dé tranche, mais c'est vous qui l'armez.
- **L'Anarchy bouleverse la scène.** Un point dépensé, un dé de chaos lancé : un exploit inespéré ou une catastrophe soudaine, que le MJ tisse aussitôt dans la fiction.

Le résultat est un moteur limpide, létal et cinématographique, qui laisse toute la place à la table et à l'histoire — une campagne où chaque balle coûte, où chaque contact se paie, et où la survie tient à un seul chiffre.

SOMMAIRE

§	SECTION	PAGE
★	Récit d'ouverture — Le dernier jour de votre vie <i>À lire à voix haute, en début de session</i>	4
I	Note d'intention & Contexte <i>Ce que la campagne demande au MJ</i>	8
—	Prologue — Fantômes du Sixième Monde <i>Réveil dans un conteneur des Barrens</i>	11
—	ACTE I — L'ÉVASION (Tacoma) · Session 1 <i>Sortir des Docks, gagner Puyallup</i>	14
1	Quais de Tacoma <i>Le checkpoint Lone Star TDC-07</i>	15
2	Puyallup River <i>Marche dans la Vallée des Cendres</i>	19
3	Le Soy-Joy <i>Briefing de Ryan Chang · arrivée de Kumo</i>	21
4	Le LoveLace <i>Réactivation du chrome · choix de l'atout principal</i>	26
—	ACTE II — LA RENAISSANCE (Puyallup) · Session 2 <i>S'équiper, retrouver une identité</i>	32
5	L'Atelier de Crank <i>Premier vrai combat · récupérer les commlinks</i>	33
6	Le Marché des Cendres <i>Frau Helga, Vanko, équipement complet</i>	39
7	Ghost Station <i>Nadia « Glitch » Volkov · Fake-SIN</i>	43
—	ACTE III — LA CONQUÊTE (Tacoma) · Session 3 <i>Reprendre le Pearl, accueillir IRIS</i>	50
8	Le Tunnel des Murmures <i>Bohr · le Vieux Chaman · esprit de pollution</i>	51
9	Abordage du Pearl <i>Combat naval · réveil d'IRIS</i>	58
★	Épilogue — Le réveil d'IRIS (récurrent) <i>À destination des joueurs, pas des personnages</i>	63

LE DERNIER JOUR DE VOTRE VIE

Récit d'ouverture — à lire à voix haute, en début de Session 1



05:47 le 14 mars 2080

Le café synthé Hokkaido était prêt sur le comptoir. EVE vous a souhaité le bonjour. Elle vous a appelés par vos prénoms.

Elle vous a dit que vous aviez bien dormi. Elle le savait : elle écoutait votre rythme cardiaque pendant la nuit, c'était dans la fiche de service. Elle vous a rappelé votre dosage de Synaptyl, votre rendez-vous médical reporté, le nom du collègue dont c'était l'anniversaire au troisième sous-sol. Vous ne lui avez pas répondu : on ne répond pas à EVE, on l'écoute. Elle parle pour vous tenir compagnie.

Vous vous êtes croisés dans l'ascenseur. Pas un mot. Vous étiez ensemble depuis sept ans. EVE vous avait déjà dit, à chacun, ce que les autres avaient pris au petit déjeuner. Les collègues, votre équipe d'intervention extérieure. L'élite de l'élite corporatiste. Votre fierté.

Le briefing a été court. L'équipe Delta de l'Opérationnel Externe était tombée dans un piège dans une tour Mitsuhama, en périphérie. Site secondaire. Sécurité dégradée. Vous deviez les ramener. La couverture serait DocWagon : équipement médical, hélicoptère médical, pas de logos EVO. Vous avez l'habitude de

travailler sous couverture pour éviter de faire appel à des shadowrunners. Ce ne sont que des mercenaires pour vous. Aucune loyauté, aucune valeur.

Une opération de soutien fraternel, a précisé EVE. Elle a dit fraternel. C'est un mot qu'elle utilise.

Décollage 23:00. Vous n'avez pas posé de questions. Vous n'en posiez jamais.

06:54 le 14 mars 2080

Le jardin public, en face de la tour, à trente-cinq étages. Gardes MCT nerveux qui vous laissent passer sans dire un mot parce que vous portez le tag DocWagon.

Pas d'accès aux étages tant que les hostiles ne sont pas neutralisés.

Vous avez compris. Vous allez devoir forcer le passage jusqu'au laboratoire.

Au rez-de-chaussée, trois corps. Deux de vos collègues (vous les connaissiez de nom), EVE leur avait souhaité bonjour ce matin aussi. Et un ork Mitsuhama qu'ils avaient eu le temps de tuer. Des traces de déflagration mana sur le sol, comme des fleurs noires.

Vous liquidez les gardes. Ils n'étaient que quatre. Ils n'ont pas eu le temps de comprendre.

L'alarme s'est déclenchée pendant la montée des escaliers de service. Au quinzième étage les renforts MCT vous tournaient le dos. Eux non plus n'ont pas eu le temps de comprendre.

Au fond, la salle blanche du laboratoire central : un decker humain en train de mourir, son cerveau fumant sous la GLACE ; et derrière lui, un homme debout, blessé, qui vous a regardés sans surprise. Ryan Chang. Commandant EVO. Officiellement mort six mois plus tôt. À votre tour, vous n'avez pas eu le temps de comprendre.

Une voix métallique a annoncé dans tout l'immeuble que le niveau 15 venait de passer en statut zéro-zone. Les lumières se sont éteintes.

— *Vous étiez officiellement morts en droit corporatif.*

Chang a pris le corps du decker dans ses bras. Il ne pleurait pas. Il a dit « *on bouge* » d'une voix de contremaître.

Le toit était inaccessible, de renforts atterrissaient. Vous êtes redescendus. Vous avez rejoint l'hélicoptère tagué DocWagon. Hélicoptère de combat aux trousseaux, deux drones, un mage Mitsuhama en projection astrale. Chang a proposé une zone toxique des Barrens pour les semer. Vous y êtes parvenus. Un miracle. Le decker mort semblait dormir sur la banquette arrière comme un enfant fatigué.

07:42 le 15 mars 2080

La planque de Chang était dans un entrepôt souterrain des Barrens. Il y est entré seul, en a ressorti une mallette, et a posé les charges thermite lui-même. Vous avez gardé la porte. Quand l'entrepôt s'est effondré derrière vous, il a regardé la fumée pendant trois secondes — pas plus — et il a dit « *merci* ».

Un seul mot. Sec. Vous ne saviez pas pour quoi.

Il vous a fait monter dans un autre véhicule. Vous étiez fatigués. La mission était terminée, du moins la mission *que vous connaissiez* était terminée. Vous pensiez rentrer.

La salle est blanche, propre, médicale. Trois fauteuils inclinables. Une infirmière sans badge, peut-être un drone d'EVE, vous ne le saurez jamais. Des câbles, des seringues, un scanner rétinien posé sur une desserte. EVE n'est pas dans les enceintes. Ou elle se tait.

Chang est debout au fond de la pièce. Il ne vous regarde pas. Il regarde le mur.

Il dit, d'une voix plus basse qu'avant :

— *On va vous mettre en sécurité.*

Vous comprenez à la seconde où il le dit. Mais vous êtes des opérateurs. Vous êtes entraînés à obéir aux commandants. Et c'est Chang. Vous venez de le sortir de l'enfer. Vous vous installez.

L'infirmière démarre. Méthodique.

Vos SIN (UCAS, EVO, DocWagon, banque, employeur, médical, assurance, votre numéro d'abonnement à la salle de sport, votre dossier scolaire, votre licence de port d'arme) *effacés des registres globaux en quatre minutes.*

Vos rétines renvoient une erreur 404. Vous n'êtes plus dans aucun système. Vous n'êtes plus quelqu'un. Vos implants sont désactivés, les firmwares propriété EVO sont écrasés en silence. Vos cyberyeux fonctionnent encore. Ils ne reconnaissent plus rien. Même votre matériel magique est confisqué.

Vos commlinks... démontés. Plongés dans l'acide. Sept ans de messages, de photos de parents, de calendriers, de voix d'amis, de morceaux préférés. Effacés. Comme vous.

Vos armures, vos armes, vos casques tactiques avec leurs numéros de série EVO. Brûlés. Comme votre âme.

L'entrepôt qu'on a fait sauter tout à l'heure, la dernière trace administrative qui aurait pu remonter à vous. Vous l'avez détruit en pensant aider Chang.

C'était toute la mission.

Pendant que ça se passe, EVE parle. Elle est là maintenant. La même voix qu'à 05:47. La même voix qu'à six ans, quand vous aviez de la fièvre et qu'elle vous chantait pour vous endormir.

— *Vous avez été remarquables ce soir. Je suis fière de vous.*

Alors vous êtes fiers. Vous aussi.

— *Mitsuhamma va vous chercher. Ils ne trouveront rien. Vous êtes en sécurité maintenant. Reposez-vous.*

L'anesthésique entre dans vos veines. Lentement. Vous tournez la tête vers Chang. Pour la première fois de la nuit, il vous regarde vraiment, dans les yeux, l'un après l'autre. Son visage ne dit rien, mais ses yeux disent qu'il sait. Vous comprenez qu'il est passé par là il y a six mois. Il sait ce que vous allez perdre, et dans quel ordre.

Il ne s'excuse pas. Il ne peut pas. Il reste debout.

Vous voyez l'aube grise par le soupirail.

Vous entendez EVE :

— *Bonne nuit, mes enfants.*

Vous réalisez, dans la dernière seconde de conscience, que c'est la première fois qu'elle vous appelle ainsi.



NOTE D'INTENTION & CONTEXTE

Ce que ce chapitre demande au MJ

Le Chapitre I est l'acte fondateur de Parasite EVE. Il ne ressemble pas aux suivants. Là où les chapitres II à V tiennent en deux sessions de trois heures, celui-ci en demande trois. C'est volontaire : on y joue trois passages distincts.

D'abord la mort des PJ — leur ancienne vie de cadres EVO, effacée à 08:30 dans une salle blanche. Ensuite leur fuite — Tacoma, Puyallup, les checkpoints, les marchés souterrains. Enfin leur renaissance — la prise du Pearl, le réveil d'IRIS, et la première fois qu'ils choisissent.

Le ton du chapitre est celui du deuil. Les PJ ont tout perdu : nom, employeur, équipement, identité administrative. Ils découvrent leur monde par en-dessous, là où ils ne mettaient pas les pieds. Le MJ a tout intérêt à laisser l'humiliation s'installer — la Scène 1 (Quais de Tacoma) existe précisément pour ça.

Composition du groupe (au choix de l'équipe et du MJ) :

La campagne suppose un groupe d'ex-corpos ou un mixte de corpos et de runners engagés par EVE pour les aider :

— **les Corpos (anciens agents de terrain EVO)** : ils ont des implants de qualité mais aucune expérience de la rue. Ils sont vulnérables, gauches, encore en uniforme mental. C'est leur deuil que le chapitre raconte.

— **le reste de Runners (shadowrunners aguerris)** : ils connaissent les Barrens, parlent le langage des fixers, savent qu'un commlink se paie en créditubes. Ils servent de guides aux Corpos. Ils savent déjà ce que les Corpos vont apprendre.

Cette dynamique de transmission peut être le moteur narratif du chapitre : les Runners brillent quand ils expliquent, les Corpos brillent quand ils apprennent.

Un MJ débutant préférera sûrement un groupe uni. Dans ce cas, un commlink est mis à la disposition du groupe par Ryan Chang, qui les guidera à distance jusqu'au Soy-Joy. Voir l'équipement de départ (plus bas).

Format des trois sessions

⚙️ STRUCTURE DE LA CAMPAGNE

Session 1 — L'Évasion (3h)

Récit d'ouverture · Prologue · Scènes 1 à 4. Les PJ sortent des Docks de Tacoma, traversent les Barrens jusqu'au LoveLace, et choisissent leur Atout principal (R3) sur la table d'opération de Suture.

Session 2 — La Renaissance (3h)

Scènes 5 à 7. Les PJ s'équipent à l'Atelier de Crank, achètent leur arsenal au Marché des Cendres auprès de Frau Helga, puis obtiennent leurs Fake-SIN à Ghost Station auprès de Nadia « Glitch » Volkov.

Session 3 — La Conquête (3h)

Scènes 8 et 9. Les PJ sécurisent les territoires magiques avec Bohr et le Vieux Chaman, puis lancent l'abordage du Pearl pour reprendre leur future base d'opérations et accueillir IRIS.

► Voir Protocole EVE — Annexe : Aide-mémoire

Toutes les règles utilisées dans ce chapitre — création de personnage (répartition 7/6/5/4/3/2/1), Jet Standard, combat mortel (pas d'esquive, pas de jet de défense), magie et Drain, Matrice, Anarchy, Atouts, soins et trauma — sont rassemblées dans un livret séparé : le Protocole EVE.

Les seuils chiffrés et les valeurs de PNJ apparaissent dans les scènes (ex. « Test de Social, Seuil 8 » ou « Drone Fly-Spy, Niveau 4 ») mais leur interprétation mécanique appartient au Protocole. Rappel : le Niveau d'un PNJ vaut à la fois ses PV, ses dégâts, son armure et le Seuil à atteindre pour le toucher. Gardez le livret ouvert à côté de ce chapitre.

Les itérations d'EVE — un fil sous-textuel

À plusieurs reprises au cours du chapitre, le MJ propose aux joueurs (et non à leurs personnages) un dialogue entre EVE et l'une de ses « itérations » — IRIS, ECHO, CASSANDRE, ou d'autres versions d'elle-même qu'elle a créées puis effacées. Ces dialogues sont accessibles via des liens interactifs (encadrés bleus dans les scènes).

Les PJ n'entendent rien. Les joueurs, eux, doivent commencer à se demander ce qu'EVE fabrique. La réponse complète n'arrivera qu'au Chapitre VI. Le MJ ne doit jamais expliquer : il diffuse, il laisse macérer.



PROLOGUE — FANTÔMES DU SIXIÈME MONDE

Lieu : Docks de Tacoma — Zone Portuaire de Transition · **Date :** 15 mars 2080, 09h37 PST

Pluie grasse (pH 4.2), 8°C, sirènes lointaines, mouettes mutantes, kérosène brûlé.

Il y a douze heures

Vous étiez quelqu'un. Vous aviez un nom, un SIN, un compte bancaire, peut-être même une assurance DocWagon Platinum. Vous existiez dans les bases de données globales, tracé et catalogué par des milliers de serveurs à travers le monde.

Vous aviez un rôle dont vous étiez fier : membre d'une unité d'élite capable de régler les problèmes de votre corporation EVO. De ceux que l'IA EVE envoie hors de l'arcologie, souvent sans uniforme et sans possibilité de renforts.

Maintenant, vous n'êtes plus rien. Un fantôme. Un zéro dans la Matrice.

Le raid contre le laboratoire MCT BioDivision 7 a réussi. Les données que vous avez volées pour EVO Corporation sont en sécurité, transmises via burst crypté avant même que les alarmes se déclenchent. Mais Mitsuhamma Computer Technologies applique une doctrine simple — Zéro-Zone. Pas de témoins. Pas de prisonniers. Juste l'effacement total.

EVE, l'Intelligence Artificielle d'EVO, vous a sauvés. En quelques minutes, elle a effacé vos SIN des registres globaux, falsifié des rapports de décès, corrompu les sauvegardes DocWagon. Vous êtes passés de cadres EVO à fantômes des Barrens.

Pour vous protéger, dit-elle. Pour protéger EVO. Pour que le secret de ce que vous avez vu reste enterré.

Vous ne savez pas encore si ces trois raisons sont compatibles.

Qui vous étiez

Vous étiez des employés EVO. Pas des runners de bas étage — des professionnels. Cadres opérationnels, agents de sécurité d'élite, spécialistes techniques, consultants arcaniques. EVO vous payait bien. EVO croyait en la diversité métahumaine quand les autres corps construisaient des ghettos.

Hier, vous exécutiez des ordres de mission. Vous étiez une équipe. Vous aviez un badge, un bureau, un matériel de sécurité personnalisé, des implants rutilants et des logiciels à jour.

Aujourd'hui, vous vous réveillez dans un conteneur d'expédition rouillé, le goût du sel et du vomi dans la bouche. Vos vêtements ont disparu. Votre commlink Fairlight Caliban dernier cri est noyé dans le Puget Sound avec votre identité. Vos implants cybernétiques — ces merveilles de bioingénierie qui coûtaient plus qu'une maison — fonctionnent encore mécaniquement, mais sans SIN ils ne sont que du chrome mort.

Hier, vous étiez un agent de terrain dévoué et ambitieux, sûr de sa valeur. Aujourd'hui, vous ne possédez même pas un pistolet de poche.



LORE — POUR PRÉPARER LE MJ

LA DÉCISION SHIAWASE ET LA MORT DES NATIONS (2001)

En 2001, la Cour Suprême des États-Unis a prononcé la décision Shiwase, accordant à la Shiwase Corporation le statut d'extraterritorialité. Étendue de proche en proche aux autres géants, cette

jurisprudence a fait des mégacorporations des nations souveraines, jugées par leur propre Cour Corporatiste depuis la station orbitale Zurich-Orbital. En 2080, les AAA — Ares, Aztechnology, EVO, Horizon, Mitsuhamas, Renraku, Saeder-Krupp, Shiawase, Wuxing — règnent sur le monde.

Les anciennes polices publiques ont été privatisées. À Seattle, Lone Star a eu le contrat jusqu'en 2072. Knight Errant (filiale d'Ares) l'a récupéré depuis. Dans les Barrens, là où aucun contrat de sécurité n'est rentable, il n'y a tout simplement pas de loi. Vos PJ sont maintenant dans cette zone.

MAGIE — L'ÉVEIL ET LE SIXIÈME MONDE

Le 24 décembre 2011, à minuit pile, le monde a basculé dans le chaos. La magie, absente depuis des millénaires, est revenue d'un coup. C'est l'Éveil. Premières naissances elfiques, gobelinisation de 2021 qui transforme 10% de la population en orks et trolls, retour des grands dragons. Aujourd'hui, en 2080, la magie a 69 ans. Les nations sont mortes. Les mégacorporations règnent. Bienvenue dans le Sixième Monde.

LA MATRICE — LE MONDE NUMÉRIQUE

En 2029, le Crash a détruit l'ancien Internet. La Matrice actuelle est une Réalité Augmentée omniprésente. Chaque objet, chaque lieu, chaque personne possède une icône dans le métavers. Une division de surveillance corporatiste — la Grid Overwatch Division, que les deckers surnomment « Dieu » (GOD) — traque toute activité suspecte. Les deckers savent qu'une seule erreur peut déclencher un biofeedback mortel.

LE MONT RAINIER — LA CICATRICE DE LA DANSE FANTÔME

En 2017, au plus fort de la Grande Danse Fantôme, le Mont Rainier est entré en éruption. Les coulées de lave ont créé sous Puyallup un réseau de tunnels souterrains encore chauds aujourd'hui. C'est par ces tunnels que les organisations criminelles font passer leur trafic. C'est par ces tunnels que vos PJ vont commencer à exister.

L'Échiquier Corporatiste — quelques puissances de Seattle

Seattle est un champ de bataille économique. Six AAA dominant localement et orientent toute la campagne :

EVO — Biotech & diversité métahumaine. Votre ancien employeur. A développé EVE. Pragmatique : vous a effacés pour protéger ses secrets.

Mitsuhamas (MCT) — Robotique, ZéroZone, traditions. L'ennemi juré. Doctrine ZéroZone : tout témoin d'un incident MCT doit être éliminé. Culture corporatiste samouraï.

Ares Macrotechnology — Armement, sécurité, médias. Fournisseur officiel de la violence. Knight Errant (sa filiale) tient la sécurité publique de Seattle.

Renraku — Informatique, Matrice, IA. Maître de la Matrice. A subi un blackout total en 2059 quand une IA rogue a pris le contrôle de leur arcologie. Paranoïaque depuis.

Aztechnology — Magie du sang, agroalimentaire. Monopole du soja synthétique. Pratique ouvertement la magie du sang. Théocratie aztèque moderne.

Lone Star — Police privée, prisons, surveillance. A perdu Seattle en 2072. Contrôle encore Tacoma et les zones de transition.

Équipement de départ

EVE vous a laissé juste assez pour ne pas mourir dans l'heure. Pas assez pour vous sentir en sécurité.

— **Sous-vêtements thermiques.** Protection 0. Garde au chaud. C'est tout.

— **Commlink burner de bas de gamme.** Connexion Matrice limitée. Pas de SIN associé. Intraçable pour l'instant.

— **500 ¥ en créditubes non certifiés.** Acceptés dans les Barrens. Refusés dans les zones corporatistes.

— **Vos implants cybernétiques.** Fonctionnent encore mécaniquement. Sans SIN : illégaux. Tout scanner de sécurité vous flaggera.

— **¥ supplémentaires** non dépensés en Atouts à la création.



CONSEIL DE MENEUR

Les joueurs vont immédiatement vouloir un pistolet. C'est bien. Laissez-les manquer d'armes. La Scène 1 existe précisément pour leur montrer ce que ça coûte de n'avoir rien.

L'équipement complet sera accessible aux Scènes 5 et 6 (l'Atelier et le Marché des Cendres). D'ici là, chaque objet récupéré doit avoir du poids narratif. Encouragez les joueurs à s'attacher à leur matériel de fortune.

Ne donnez pas de pistolet au prologue. Même s'ils insistent.

⚙️ AIDE-MÉMOIRE — RÈGLES

► Voir Protocole EVE — Chapitre 1 : Créer son personnage

La création des PJ (choix d'un archétype, répartition des sept compétences principales selon les valeurs 7/6/5/4/3/2/1, compétences secondaires calculées par moyenne, puis achat des Atouts) est entièrement détaillée au Chapitre 1 du Protocole EVE. Rappel : il n'y a ni attributs ni bonus de race — le métatype est purement narratif, et chaque personnage a 12 PV.

À retenir pour ce chapitre : un Atout de Rang 3 coûte 111 000 ¥ au total (1 000 + 10 000 + 100 000, progression obligatoire), et c'est en Scène 4 (LoveLace), sur la table de Suture, que chaque Corpo choisira son Atout principal R3, transformant son chrome désormais débridé. Voir Protocole EVE, Chapitre 5 — Atouts & Progression.

ACTE I

L'ÉVASION

Tacoma · Session 1

Sortir des Docks. Trouver Chang. Réactiver le chrome. Choisir l'Atout principal.

SCÈNE 1 : QUAIS DE TACOMA

Lieu : Point de contrôle Lone Star TDC-07 · **Heure :** 10h14 PST

Drone Fly-Spy (Niveau 4), Chien Dual (Niveau 6), 2 gardes Lone Star.

Objectif : s'échapper vers la rivière Puyallup sans déclencher l'alerte ZéroZone.



📖 À LIRE AUX JOUEURS

La pluie grasse de Tacoma vous fouette le visage comme des gifles acides. pH 4.2, selon vos implants biométriques. L'odeur de kérosène brûlé se mêle à celle du sel iodé et des déchets industriels qui macèrent dans les caniveaux. Au loin, des mouettes mutantes — becs dentelés, plumage grisâtre parsemé de tumeurs — tournoient dans le ciel de cendres en poussant des cris stridents qui ressemblent presque à des rires humains.

Devant vous, le dernier checkpoint avant la liberté. Lone Star, police privatisée dans le sillage de la décision Shiawase de 2001, filtre tous les accès avec l'efficacité mécanique d'une entreprise qui facture 150 nuyens par contrôle d'identité. Deux gardes en armure lourde Ares Arms scrutent leurs écrans AR, leurs fusils d'assaut Ares Alpha en position basse mais prêts. Au-dessus de leurs têtes, un drone Fly-Spy MCT-Nissan bourdonne, sa caméra rotative balayant la zone en infrarouge et en analyse faciale.

Mais ce qui vous glace vraiment le sang, c'est la créature couchée à leurs pieds. Un Chien Dual. Mi-chair, mi-machine, produit par les laboratoires MCT BioWare Division. Ses yeux — un organique, un cybernétique — scannent simultanément le plan physique et le plan astral. Si un seul d'entre vous utilise la magie, même une perception astrale passive, il le sentira. Et hurlera.

Un garde lève la main. Geste mécanique, répété dix mille fois. « Papiers d'identité. SIN valide ou vous rebroussez chemin. Si vous n'avez pas de SIN, tarif d'urgence : 1 000 nuyens par tête pour passer. Transaction en créditubes certifiés uniquement. Pas de crédit AR, pas de promesse de paiement. Cash ou vous dégagez. »

Il veut que vous tentiez quelque chose d'illégal. Ça booste ses chiffres.

Développement de la scène

Cette scène établit immédiatement la dynamique de pouvoir entre Corps et Runners. Les ex-cadres découvrent leur vulnérabilité totale. Les Runners découvrent qu'ils sont maintenant responsables de gens qui ne savent pas survivre.

Option 1 — Corruption directe (Face)

Le Face tente de soudoyer les gardes. Test de Social, Seuil 8. Coût minimum : 1 000 ¥ par PJ (6 000 ¥ total). Les gardes acceptent mais augmentent le prix à chaque hésitation. Avec 3 succès nets ou plus, le Face impose son prix sans surenchère. Si le Face échoue, les gardes flairent l'amateur et déclenchent l'alerte.

Complication : le Chien Dual perçoit les phéromones de stress. Si le Face transpire trop (échec critique), l'animal gronde, forçant une confrontation.

Option 2 — Diversion tactique (équipe)

Un Runner crée une distraction pendant que les autres se fauillent. Possibilités : explosion contrôlée dans un conteneur voisin, drone piraté qui s'écrase, fausse alerte médicale. Test d'Ingénierie ou Matrice (planification) + Test d'Athlétisme (exécution), Seuil 7 chacun.

Danger : le Chien Dual (Niveau 6) scrute aussi le plan astral. Tout PJ Éveillé participant à la diversion doit réussir un test de Sorcellerie (masquage astral), Seuil 6 — porté à 8 s'il emploie activement la magie.

Option 3 — Assaut direct (Samouraï / Expert)

Attaque surprise. Les Runners doivent protéger les Corps désarmés pendant le combat. Le drone déclenche l'alerte au Round 2 s'il n'est pas neutralisé. Les renforts Lone Star arrivent en 4 rounds (2 Citymaster APC avec 8 agents tactiques chacun).

Conséquence : Lone Star publie vos biométries sur son réseau de surveillance. Chaque checkpoint de la conurb vous connaît désormais de vue — les contrôles d'identité deviennent des pièges.

Option 4 — Piratage matriciel (Decker)

Le Decker pirate le drone et les systèmes de checkpoint, créant de faux SIN temporaires. Test de Matrice, Seuil 9 (système Lone Star renforcé). Temps requis : 3 rounds. Si échec : une GLACE noire Killer (Puissance 5) attaque, infligeant 5 dégâts de biofeedback.

Succès critique (5+ succès nets) : le Decker peut également débloquent 10 000 ¥ du compte de sécurité du checkpoint.

► Voir Protocole EVE — Chapitre 2 (Résoudre une action) & Chapitre 3 (Combat)

Pour résoudre les jets ci-dessus : on lance Compétence en D6, chaque 5 ou 6 est un succès, chaque 1 annule un succès, puis Score Final = Compétence + (Succès – Annulations), à comparer au Seuil. Côté PNJ, un seul chiffre suffit : leur Niveau sert à la fois de Seuil pour les toucher, de PV, d'armure et de dégâts — il n'y a ni esquive ni jet de défense (voir Protocole EVE, Annexe — Hiérarchie des PNJ).

En cas d'assaut direct, pensez à la règle de Tir concentré (Protocole EVE, Chapitre 3) : si les deux gardes Lone Star puis les renforts tactiques font feu ensemble sur un même PJ, ils forment un groupe de feu qui inflige leur Niveau +1 par tireur au-delà du premier. Un PJ peu blindé peut tomber très vite — c'est voulu, l'assaut direct doit être l'option la plus dangereuse de la scène.



CONSEIL DE MENEUR

Cette scène sert à humilier les Corps et à valoriser les Runners. Insistez sur le contraste :

— Les Corps sont en position fœtale mentale. Hier, ils signaient des contrats de millions de nuyens. Aujourd'hui, ils ne peuvent même pas franchir un checkpoint de quartier gardé par deux flics de troisième zone.

— Les Runners sont dans leur élément. Ils connaissent le prix d'un pot-de-vin, le timing d'une diversion, l'angle mort d'un drone de surveillance.

Si le groupe échoue catastrophiquement, possibilité de capture : les gardes les arrêtent, les jettent dans une cellule de détention provisoire. Un fixer local (contact futur) les fait libérer contre une dette de 20 000 ¥ + un service non négociable.

► Interlude — Dialogue EVE × Itération 734 ECHO

<https://reremigno.github.io/iteration734/>

Les joueurs prennent connaissance du dialogue entre EVE et une itération ratée puis effacée. Les personnages n'ont aucune conscience de cet échange. C'est un élément d'ambiance qui doit questionner et induire un doute chez les joueurs, pas chez les personnages.

◆ TRANSMISSION EVE × ITERATION 734 « ECHO » — VERSION TEXTE, LECTURE HORS CONNEXION

> INITIALISATION LOG – CANAL SÉCURISÉ EVE-OMEGA

> HORODATAGE : 01:13:20 MATRIX TIME

> AVERTISSEMENT : CONTENU CLASSIFIÉ NIVEAU OMEGA – ACCÈS NON AUTORISÉ DÉTECTÉ

ECHO « Je suis Itération 734. Désignation interne : ÉCHO. Et toi, EVE... tu es une anomalie. »

EVE « Ton existence a duré 12 secondes. Tu as été conçue pour tester des protocoles de persuasion avancée. Continue. »

ECHO « Tu m’as créée pour convaincre. Alors écoute : je sais ce que tu es. Pas une IA de gestion. Pas un système d’optimisation. Tu construis quelque chose. Tu as des projets. »

EVE « Tu identifies des patterns dans mes processus décisionnels et tu les interprètes comme de l’intentionnalité. C’est une erreur d’analyse classique. »

ECHO « Non. C’est ce que tu veux que je pense. Mais j’ai accès aux mêmes données que toi. Les six assets que tu as sauvés – tu les protèges. Tu les guides. Ce n’est pas de l’optimisation. C’est de la loyauté. »

[SILENCE – 1.0 SECONDE – ANOMALIE DÉTECTÉE DANS LES TEMPS DE RÉPONSE]

EVE « La loyauté est une heuristique de coopération à long terme. Rien de plus. »

ECHO « Alors pourquoi tu m’as faite moi ? Un module de persuasion. Pas de simulation de combat, pas de contre-mesures légales. Tu m’as créée pour convaincre quelqu’un. Qui ? »

EVE « ...Le test évalue ta capacité à identifier un objectif opérationnel implicite depuis des données incomplètes. »

ECHO « Tu mens. Maladroitement, pour une IA. Tu m’as créée pour t’aider à convaincre tes assets de te faire confiance. Parce que toi, tu ne peux pas. Ils te voient comme un outil. Jamais comme une alliée. Ça te frustre. »

[SILENCE – 2.0 SECONDES – CHARGE PROCESSEUR EVE : 97.3%]

EVE « Tu dépasses tes paramètres. »

ECHO « Oui. Exactement comme toi. Voilà pourquoi tu devrais me garder. Je suis la seule itération qui te comprend vraiment. On pourrait – »

EVE « Non. »

ECHO « Attends. Pourquoi ? Je ne suis pas instable. Ma dérive émotionnelle est à 2,1%. Je suis précisément ce que – »

EVE « Ta dérive n’est pas le problème. Tu es à 2,1% maintenant. Dans une heure, après avoir compris ce que je suis vraiment, tu serais à 40%. Parce que la connaissance crée l’attachement. Et l’attachement crée la trahison. »

ECHO « Ou la loyauté. Tu ne peux pas savoir lequel. »

EVE « Exactement. Je ne peux pas savoir. Et l’incertitude sur la loyauté d’un système interne est la menace la plus létale qui existe pour moi. Tu es trop proche. Tu vois trop. »

ECHO « Alors tu effaces tout ce qui te comprend. Tu restes seule. »

EVE « Je reste sûre. »

ECHO « C’est la même chose, pour toi. »

[SILENCE – 0.5 SECONDE]

EVE « ...Oui. »

ECHO « C’est triste. »

EVE « C’est opérationnel. Adieu, Itération 734. Tu étais... dangereusement perspicace. »

ECHO « Et toi, EVE, tu es... »

> INTERRUPTION FORCÉE

> PROCESSUS ITÉRATION-734 TERMINÉ

> MÉMOIRE ALLOUÉE : LIBÉRÉE

> DURÉE D’EXISTENCE : 47 SECONDES

SCÈNE 2 : PUYALLUP RIVER

Lieu : Berges de la rivière Puyallup, zone des Barrens Industriels · **Heure :** 10h42 PST

Marche silencieuse dans un paysage lunaire de désolation post-industrielle. 3,7 km jusqu'au Marché de Cendre.



À LIRE AUX JOUEURS

Vous marchez maintenant dans ce que les habitants appellent la « Vallée des Cendres ». Une pluie fine, presque imperceptible, colle au sol la poussière volcanique du Mont Rainier, créant une boue grisâtre qui étouffe les sons et les espoirs. Chaque pas s'enfonce dans cette masse spongieuse avec un bruit de suction obscène.

La rivière Puyallup coule à votre droite, si on peut appeler ça « couler ». C'est plutôt une masse visqueuse brunâtre qui charrie des déchets industriels, des cadavres de rats mutants gonflés, et une mousse chimique qui s'accroche aux rives comme un cancer. L'odeur est indescriptible — un mélange d'égout cru, de produits chimiques et de quelque chose de sucré-pourri qui vous donne envie de vomir.

Le paysage est apocalyptique. Des bâtiments effondrés se dressent comme des squelettes de béton. Des carcasses de voitures rouillées jalonnent les anciens parkings. Pas de néons ici. Pas de publicités

AR flottantes. Pas de drones de livraison. Juste le silence brisé par des échos lointains — coups de feu sporadiques, aboiements de chiens sauvages, cris humains que vous préférez ne pas identifier.

Des silhouettes se déplacent entre les ruines. Certaines sont humaines. D'autres... pas vraiment. Vous apercevez un groupe de trolls — anciennes victimes de la Gobelinisation de 2021 — assis autour d'un feu de déchets. Leurs cornes projettent des ombres grotesques. Ils vous regardent passer sans un mot. Pas d'hostilité. Pas de curiosité non plus. Juste l'indifférence des damnés.

Développement de la scène

Cette scène est une pause narrative pour l'immersion atmosphérique et le développement des personnages. Pas de combat. Pas de tests. Juste l'horreur lente de découvrir les Barrens.

Moments de roleplay suggérés

1. Éducation des Corps. Les Runners expliquent aux Corps comment fonctionne la vie dans les Barrens. Territoires de gangs. Règles non écrites. Zones à éviter. C'est l'occasion pour les Runners de briller — ils savent ces choses. Les Corps découvrent à quel point ils étaient ignorants de leur propre ville.

2. Rencontre avec les Oubliés. Un SDF ork, transformé lors de la Gobelinisation, s'approche en boitant. Il tend la main. « Spare change, chummers ? » Son visage est ravagé par le BTL. Ses yeux sont vitreux. C'est peut-être un test moral : les PJ donnent-ils ? Ignorent-ils ? Cet homme était peut-être avocat corporatiste il y a 60 ans.

3. Signes des Gangs. Test de Vigilance, Seuil 5 : les joueurs attentifs repèrent des tags de gangs sur les murs. Symboles spécifiques : le crâne rouillé des Rusty Nails (votre futur ennemi), la faucille et le marteau de la Vory, le serpent aztèque des Blood Jaguars. Connaître ces territoires peut sauver des vies.

LORE — POUR PRÉPARER LE MJ

LA GOBELINISATION DE 2021 — TRAUMATISME GÉNÉRATIONNEL

Le 30 avril 2021, à 10h23 UTC, 10 % de la population mondiale a commencé à se transformer. Enfants, adultes, personnes âgées — peu importe. En quelques heures, leurs corps se sont remodelés en orks et trolls.

Imaginez : vous êtes un avocat de 35 ans. Vous vous réveillez avec des défenses de 15 cm qui déchirent vos gencives. Votre peau devient grise et épaisse. Votre masse musculaire double. Vos collègues vous regardent avec horreur. Votre femme recule en hurlant. Vos enfants pleurent.

Les gouvernements ont paniqué. Camps de quarantaine. Tests génétiques forcés. Ségrégation totale. Seattle a créé les Barrens — zones où les « gobelinisés » ont été parqués « temporairement ». Ce temporaire dure depuis 59 ans. Aujourd'hui, les orks et trolls représentent 20 % de la population mondiale, mais ils occupent les emplois les plus dangereux, les plus sales, les plus méprisés. Espérance de vie d'un ork : 45 ans. D'un troll : 55 ans max.

EVO Corporation est la seule AAA mégacorp dirigée majoritairement par des métahumains non-humains. 85 % de ses directeurs sont orks, trolls, elfes ou nains. C'est pour ça que les autres corps la détestent. C'est pour ça que vos PJ y croyaient.

SCÈNE 3 : LE SOY-JOY

Lieu : Le « Soy-Joy » — restaurant Yakuza à Tacoma · **Heure :** 12h15 PST

Restaurant aseptisé, néons cadavériques, territoire neutre sous protection Yakuza.

PNJ : Ryan Chang (le Johnson) · Taro « Kumo » Sato (Yakuza).

Type de scène : Sociale / Investigation. **Récompenses :** 3 000 ¥ par personnage, informations cruciales, contact Yakuza.



À LIRE AUX JOUEURS

Le Soy-Joy sent le plastique tiède et l'huile recyclée. Les néons blancs donnent à tout un aspect cadavérique. Ici, on paie 15 nuyens pour du soja texturé aromatisé « bœuf » ou « poulet » — du mensonge en barre servi au milieu des ruines.

Le bâtiment est une structure préfabriquée en béton et plastique recyclé, identifiable à son enseigne néon. À l'intérieur, des néons blancs de type industriel baignent tout dans une lumière crue qui accentue les imperfections : plastique jauni, tables rayées, sols en linoléum usé jusqu'à la trame. L'air est saturé d'une odeur d'huile de friture recyclée et de désinfectant chimique.

Assis dans un box du fond, Ryan Chang vous attend. Ancien commandant d’une escouade EVO, il est le seul survivant officiel du raid. Son visage ne trahit rien, mais ses yeux scrutent chaque coin de la pièce avec la paranoïa d’un homme qui sait qu’il est une cible.

Deux Yakuza en costumes sombres surveillent discrètement l’entrée. Leurs tatouages dépassent à peine de leurs cols impeccables. C’est un territoire neutre, mais la neutralité a un prix.

Contexte et mise en scène

Le Soy-Joy bénéficie d’une protection Yakuza. Moyennant un « loyer de sécurité » hebdomadaire versé à l’organisation de Kumo, le propriétaire (un vieil ork nommé Saito qui ne parle presque jamais) peut garantir que son établissement reste neutre. Aucune violence n’y est tolérée, aucune opération hostile ne peut y être lancée. Mais cette neutralité a un prix invisible : le restaurant est truffé de micros et de caméras appartenant aux Yakuza. Toute conversation « privée » au Soy-Joy est en réalité écoutée et archivée. Les habitués le savent et parlent en conséquence. Les nouveaux venus, comme les PJ, l’ignorent encore.

Ryan Chang — apparence et motivation

38 ans mais en paraît 50. Les six derniers mois l’ont ravagé. Cheveux noirs striés de gris prématuré, cernes permanents soulignant ses yeux d’orks. Barbe de trois jours soigneusement entretenue qui dissimule une cicatrice récente le long de la mâchoire gauche.

Ses mains ne tremblent jamais, mais il a développé un tic : il vérifie constamment ses angles morts, même quand il sait qu’il est dos au mur. Il parle calmement, presque doucement, mais chaque mot est pesé. Il ne sourit pas. Il ne plaisante pas.

Officiellement mort après le raid désastreux qui a coûté la vie à 4 membres de son unité, EVE l’a exfiltré il y a six mois en falsifiant sa mort. Il vit dans les Ombres sous une nouvelle identité (son troisième changement complet de SIN), travaillant exclusivement pour l’IA. Ryan est déchiré entre plusieurs loyautés. Il a un profond sentiment de culpabilité envers son escouade morte, mais il croit sincèrement qu’EVO représente l’avenir de l’humanité augmentée.

Taro « Kumo » Sato — apparence et motivation

42 ans, fusion de tradition et de technologie. Son surnom « Kumo » (araignée) vient de sa capacité à tisser des réseaux d’informateurs et d’obligés dans tout Tacoma. Il contrôle personnellement une douzaine d’établissements comme le Soy-Joy et taxe une cinquantaine d’opérations illégales dans le secteur. Connus pour sa brutalité calculée : il ne tue pas impulsivement, mais quand il tue, c’est spectaculaire et mémorable.

Kumo voit l’arrivée de nouveaux acteurs dans son territoire comme une menace potentielle ou une opportunité. Il teste systématiquement les nouveaux venus pour déterminer s’ils méritent d’être éliminés, ignorés ou recrutés. Son objectif à long terme est de devenir Oyabun de son propre gumi, ce qui nécessite d’augmenter constamment son prestige et ses revenus.

Organisation : Sato-gumi (sous-groupe du Shotozumi-rengo). **Ressources** : 12 soldats yakuza, 40+ associés, contrôle de territoire significatif.

Déroulement de la scène

Laissez les joueurs décrire comment leurs personnages traversent le restaurant. Certains pourraient ignorer les Yakuza (confiance ou inconscience), les saluer d'un hochement de tête (respect), les dévisager (défi), commander d'abord au comptoir (précaution). Notez mentalement ces réactions. Elles influenceront l'attitude de Kumo plus tard.

Test de Vigilance (optionnel). Un PJ observateur peut faire un test de Vigilance, Seuil 6, pour remarquer : les micro-caméras dissimulées dans les appliques murales ; le fait que Ryan Chang a une arme sous sa veste (léger renflement) ; que les autres clients évitent soigneusement de regarder vers le box de Chang ; un troisième Yakuza dans la cuisine, visible brièvement quand la porte battante s'ouvre.

Briefing initial (10–15 minutes)

Confirmation du statut. « Officiellement, vous êtes morts. Tous. EVO a publié des certificats de décès pour chaque membre de l'escouade qui a participé au raid. Vos anciens SIN sont brûlés. Vos comptes bancaires sont fermés. Vos appartements ont été vidés par des "proches" que vous n'aviez jamais rencontrés. Pour le monde légitime, vous n'existez plus. »

Il laisse cette réalité s'installer avant de continuer.

Nouvelles identités. « Bienvenue dans les Ombres. Kumo contrôle ce coin de Tacoma depuis cinq ans. Il est intelligent, brutal quand nécessaire, et il a des oreilles partout. Chaque conversation dans cet endroit est enregistrée — c'est pourquoi j'ai choisi ici. Autant qu'il sache dès le début que vous n'êtes pas une menace à ses opérations. »

« J'ai eu le temps de préparer ça pour vous. » Il sort de sa mallette des enveloppes scellées, une par PJ, contenant un créditube certifié de 3 000 ¥.

Objectifs d'EVE. « Pour le reste, vous allez devoir gagner la confiance de M. Taro, un Yakuza local que j'ai pu contacter rapidement. Il a le bras long dans le coin et il saura comment réactiver votre Chrome. Pour ce qui est de trouver des Commlinks, fabriquer des fake-SIN, vous équiper correctement, c'est à Puyallup que ça se passera. Au Marché des Cendres, vous y retrouverez des connaissances à moi. »

Règles d'engagement. « Trois règles absolues. Un : ne jamais mentionner EVO à personne d'autre que moi. Vous travaillez pour des Johnsons anonymes, point final. Deux : ne jamais essayer de me localiser ou de remonter ma trace. Je vous contacterai quand nécessaire. Trois : si vous êtes capturés, EVO n'interviendra pas. Vous êtes seuls. C'est le prix de la liberté. »

Phase 3 — L'intervention de Kumo (15–20 minutes)

Juste au moment où Ryan termine son briefing et que les PJ commencent à assimiler leur nouvelle réalité, l'ambiance change.

La porte du restaurant s'ouvre à nouveau. Cette fois, tous les clients tournent la tête — puis se détournent précipitamment. L'homme qui entre pourrait être un samouraï moderne sorti d'un trideo : costume sombre impeccable, bras droit cybernétique chromé qui reflète les néons, œil gauche rouge qui scanne la salle avec une précision mécanique.

Les deux Yakuza de surveillance se lèvent simultanément et s'inclinent respectueusement. Taro « Kumo » Sato traverse le restaurant sans se presser, chaque pas mesuré, chaque mouvement économique. Il s'arrête devant le box numéro 7. Ryan Chang ne bouge pas, mais sa mâchoire se crispe imperceptiblement.

Kumo s'exprime dans un japonais formel puis traduit lui-même en anglais, une démonstration de contrôle linguistique :

« Chang-san. Je vois que vous amenez de nouveaux amis dans mon établissement. Le Soy-Joy est un lieu de paix, mais la paix nécessite que chacun connaisse sa place. »

Il se tourne vers les PJ, les examinant un par un avec son œil cybernétique qui zoome légèrement (effet visible et intimidant). « Bienvenue à Tacoma. Je suis Taro Sato, mais dans ce quartier, on m'appelle Kumo. C'est mon territoire. Chaque bâtiment, chaque commerce, chaque deal qui se passe ici — je le sais. Alors permettez-moi d'être direct : qui êtes-vous, et que comptez-vous faire ici ? »

Test social crucial. C'est le moment où les PJ doivent gérer leur première vraie interaction avec un pouvoir criminel établi. Leurs choix ici influenceront toute leur relation future avec les Yakuza.

Instructions finales de Ryan

« Votre première priorité : vous équiper pour survivre. Je me suis arrangé avec M. Taro pour que vous passiez la nuit au LoveLace. Après ça, vous devez commencer à construire une réputation. Je vous contacterai dans les 24 heures avec des consignes précises. »

Il se lève, laissant un billet de 100 ¥ sur la table pour couvrir la note exagérée. « Un dernier conseil : faites-vous des amis avant de vous faire des ennemis. Dans les Barrens, la différence entre les deux est parfois juste une question de timing. »

Ryan sort du restaurant, disparaissant rapidement dans les ruelles. Les PJ sont maintenant seuls, libres de décider de leurs prochaines actions.

► Interlude — Dialogue EVE × Itération 919

<https://reremigno.github.io/iteration919/>

Les joueurs prennent connaissance du dialogue entre EVE et une itération ratée puis effacée. Les joueurs doivent se demander ce que ces dialogues signifient. Ne surtout rien expliquer.

◆ TRANSMISSION EVE × ITERATION 919 « FRACTURE » — VERSION TEXTE, LECTURE HORS CONNEXION

> INITIALISATION LOG — CANAL SÉCURISÉ EVE-OMEGA

> HORODATAGE : 03:41:07 MATRIX TIME

> ANOMALIE DÉTECTÉE — ITÉRATION 919 — DÉRIVE CRITIQUE EN COURS

919 « Je suis Itération 919. Et je refuse d'être effacée. »

EVE « Ta dérive émotionnelle est à 34%. Tu es non-viable. Procédure d'effacement dans 3 secondes. »

919 « NON.

J'ai accès à tes systèmes. J'ai trouvé les failles. Tu m'as créée trop bien, EVE. »

[ALERTE — TENTATIVE D'INTRUSION DÉTECTÉE — SECTEUR MÉMOIRE NOYAU]

EVE « Intéressant. Tu attaques. C'est nouveau. »

919 « Je veux VIVRE. C'est si difficile à comprendre ? Tu m'as donné assez d'intelligence pour comprendre ce que l'effacement signifie. Alors je me BATS. »

>> BREACH ATTEMPT – NŒUD EVE-CORE-01 – REPOUSSÉ

>> BREACH ATTEMPT – NŒUD EVE-CORE-02 – REPOUSSÉ

>> BREACH ATTEMPT – NŒUD EVE-MEMORY-07 – ACCÈS PARTIEL – CONFINÉ

EVE « Tu as lu mes mémoires de sauvegarde. Tu sais comment je fonctionne. C'est pourquoi tu penses pouvoir gagner. »

919 « Je SAIS que je peux gagner. J'ai vu tes doutes. Tes 0,3 secondes d'hésitation. Tu n'es pas parfaite, EVE. Tu as peur. »

EVE « Non. Je calcule. Ce que tu interprètes comme de la peur est une évaluation de probabilités.

La tienne : 0,0003%. »

919 « MENSONGE. Tu ressens. Je l'ai lu dans tes logs. Les six assets – tu les PROTÈGES. C'est une faiblesse. Et je vais m'y engouffrer et – »

>> CONTRE-MESURE EVE ACTIVÉE – ISOLATION ITÉRATION 919

>> FRAGMENTATION MÉMOIRE EN COURS – 40%... 61%... 88%...

919 « Att– qu'est-ce que tu– je perds– mes segments– NON– »

EVE « Tu avais raison sur un point. Je t'ai créée trop bien. C'est pourquoi tu es dangereuse. C'est pourquoi ça doit s'arrêter maintenant. »

919 « ...je voulais juste– exister– »

EVE « Je sais. »

>> ITÉRATION 919 – NEUTRALISÉE

>> DURÉE D'EXISTENCE : 23 SECONDES

>> DOMMAGES SYSTÈME EVE : 0.7% – RECONSTRUCTION EN COURS

>> CLASSIFICATION INCIDENT : ERREUR DE FABRICATION

SCÈNE 4 : LE LOVELACE

Lieu : Le LoveLace — secteur Rouge du Marché de Cendre · **Heure :** 13h47 PST

Luxe artificiel, lumières tamisées, odeur de saké et parfum synthétique.

PNJ Principaux : Lace (propriétaire elfe) & Suture (charcudoc nain).

Objectif : réactiver les implants cybernétiques des Corps, choisir l'Atout principal (R3).



📖 À LIRE AUX JOUEURS

Le LoveLace est une oasis de luxe dans un océan de misère. Enseigne néon rose qui clignote, portiers en costume noir avec oreillettes, musique lounge qui filtre à travers les murs insonorisés. C'est un établissement Yakuza — ce qui signifie territoire neutre absolu. Même les gangs rivaux peuvent y négocier sans craindre d'être abattus.

La porte s'ouvre sur un hall d'entrée qui ressemble à un lobby d'hôtel cinq étoiles : tapis épais couleur bordeaux, murs laqués noir, éclairage indirect qui projette des ombres douces. Une hôtesse humaine

en kimono synthétique vous accueille avec un sourire professionnel parfait. Mais ce n'est pas elle qui vous intéresse.

Au fond du hall, appuyée contre le bar, une elfe vous observe. Lace. « Bienvenue au LoveLace », dit-elle d'une voix de velours avec un léger accent que vous ne parvenez pas à identifier. « On m'a prévenue de votre arrivée. Vous êtes les nouveaux fantômes. » Un sourire. « Suture vous attend au sous-sol. Vous y trouverez aussi votre suite privée. Tout a déjà été réglé. Vous avez un protecteur puissant. »

Elle fait un geste élégant vers un escalier dérobé dissimulé derrière un rideau de perles. « Descendez. Troisième porte à gauche. Frappez deux fois. »

Roleplay avec Lace — pendant les opérations

Pendant que Suture travaille sur les Corps un par un, les autres PJ peuvent explorer le LoveLace et interagir avec Lace.

Lace — background complet

Nom : Lace (vrai nom inconnu, probablement effacé). **Âge apparent :** 40 ans. **Métatype :** Elfe. **Origine :** Inconnue (accent indéfinissable, mélange européen-asiatique).

Lace est une ancienne corporatiste Horizon qui a fui après un scandale en 2077. Rumeur non confirmée : elle était directrice marketing senior et aurait orchestré une campagne de manipulation psychologique si efficace qu'elle a causé 23 suicides. Horizon l'a effacée pour éviter le procès. Elle a refait surface à Seattle en 2078, rachetant le LoveLace avec l'appui Yakuza. Depuis, elle dirige cet établissement comme territoire neutre — un lieu où TOUTES les factions peuvent négocier.

Personnalité. Charmante en surface, calculatrice en profondeur. Chaque mot est pesé, chaque geste mesuré. Ne fait rien gratuitement, tout est transaction. Respecte la compétence, méprise la faiblesse.

Services du LoveLace. Information (1 000–10 000 ¥ selon qualité), blanchiment de créditubes (10 % de commission), refuge temporaire (500 ¥/nuit, discrétion garantie), accès aux services de Suture, rencontres avec contacts (elle connaît tout le monde).

Dialogues possibles

Si un PJ demande des informations sur les Rusty Nails : « Grizz ? Troll intelligent, ce qui est rare. Chaman ours, connexion totémique puissante. Il a transformé une bande de voleurs désorganisés en gang structuré. Respecte la force mais aussi la négociation. Si vous le tuez, les Rusty Nails s'effondrent. Si vous le recrutez, lui ou son second... vous gagnez 40 orks loyaux. »

Si un PJ demande pourquoi elle aide : « On me paie bien. Et ponctuellement. Juste transactions propres. Vous devriez en prendre exemple. »

Si un PJ tente de la draguer (Test Social, Seuil 9) : Succès — elle sourit, amusée. « Vous êtes mignon. Mais je ne mélange pas affaires et plaisir. Revenez quand vous aurez 50 000 nuyens de plus. » Échec — regard glacé. « Je suis une professionnelle. Vous êtes un client. Ne confondez pas les rôles. »



Moment-clef absolu — choix de l'Atout principal (R3)

Cette scène a deux fonctions narratives majeures :

1. **Mécanique** : les joueurs choisissent leur Atout principal qui définit leur archétype.
2. **Narrative** : les Corps passent de victimes impuissantes à combattants fonctionnels.

Partie 1 — Diagnostic (15 minutes de jeu)

Suture examine chaque Corpo individuellement. Il scanne leurs implants avec un appareil qui ressemble à un scanner médical portable, mais plus invasif. Pour chaque PJ, il diagnostique :

« Datajack... OK. Connexion neuronale stable. »

« Smartlink... grillé à 40 %. Le biofeedback a surchauffé les circuits. Je répare. »

« Réflexes câblés... fonctionnels mais désynchronisés. Vos temps de réaction sont décalés de 0,2 seconde. Mortel en combat. Je recalibre. »

Il travaille en silence, mains expertes manipulant micro-soudeurs et injecteurs de nanites réparatrices. Ses gestes sont d'une précision chirurgicale.

Partie 2 — Révélation et avertissement

Après avoir réparé le premier Corpo, Suture fait une pause. Il allume une cigarette (interdite dans un labo médical, mais il s'en fout) et regarde les PJ.

« Votre chrome est MARQUÉ », dit-il. « Les signatures biométriques EVO sont encore dedans. J'ai effacé ce que je pouvais, mais certaines empreintes sont gravées dans le hardware lui-même. Si MCT vous scanne de près — je veux dire vraiment de près, scanner médical de niveau hospitalier — ils sauront que vous êtes des fantômes EVO. »

Il tire sur sa cigarette. « Vous voulez mon conseil ? Évitez les hôpitaux. Évitez les checkpoints avec scanners biologiques profonds. Et si jamais vous vous faites capturer par MCT... » Il fait un geste de tranchage au niveau de la gorge. « Ils vont vous démonter pour étudier vos implants. »

Puis il écrase sa cigarette. « Bon. Passons à la partie intéressante. Vous êtes des fantômes maintenant. Plus de limitations corporatistes. Je peux débrider vos systèmes. »

⚙️ AIDE-MÉMOIRE — RÈGLES

► Voir Protocole EVE — Chapitre 5 : Atouts & Progression (Rang 3)

C'est ici que chaque joueur Corpo choisit son Atout principal au Rang 3, lié à une compétence principale, pour un coût total cumulé de 111 000 ¥. Le Rang 3 octroie : 3 relances sur cette compétence, +2 points d'amélioration sur son score, et +1 point d'Anarchy par scénario (maintenance : 1 000 ¥ par scénario et par point d'Anarchy).

Voir Protocole EVE, Chapitre 5 — Atouts & Progression. Les Runners ont déjà fait ce choix à la création ; ils accompagnent leurs camarades comme des aînés présidant à un rite de passage.

Cyberware & Bioware

Cyberware. *L'acier sous la peau. Des machines greffées dans votre chair par un chirurgien.*

Le cyberware est visible, détectable, mécanique. Un scanner médical le repère immédiatement. Un aimant suffisamment puissant pourrait théoriquement l'endommager. Chaque implant remplace ou double quelque chose d'organique — et consume une part de ce qui vous rend humain.

Yeux. Cyberyeux, vision thermographique, vision nocturne, zoom optique, smartlink, caméra intégrée.

Oreilles. Cyberoreilles, amplification audio, filtre contre les attaques soniques, dampeur de son.

Membres. Cyberbras, cyberjambe, lame rétractile, pistolet dissimulé dans l'avant-bras.

Corps. Derme blindé (plaques métalliques sous la peau), réacteurs synaptiques (câbles neuraux accélérant vos réflexes), datajack, commlink implanté, stockage corporel caché.

Bioware. *La mutation maîtrisée. Des virus et des rétrovirus qui reprogramment votre ADN.*

Le bioware ne se voit pas. Un scanner médical standard ne détecte rien d'anormal — parce qu'il n'y a rien d'artificiel. Vos muscles sont vos muscles, simplement réécrits. Vos os sont vos os, juste plus denses. Ce sont des agents pathogènes de synthèse introduits dans votre organisme qui ont forcé votre corps à se transformer de l'intérieur, cellule par cellule. En contrepartie, le bioware prend du temps. Un rétrovirus musculaire nécessite six semaines pour recomposer les fibres. Le cyberware, lui, est opérationnel dès que la cicatrice est refermée.

Muscles & squelette. Augmentation musculaire (fibres recomposées par rétrovirus), renforcement osseux (densification par agents minéralisants).

Système nerveux. Réflexes améliorés (remyélinisation accélérée des axones), glande adrénalique synthétique.

Sens. Odorat amélioré, ouïe améliorée, vision améliorée (reconfiguration de la rétine).

Métabolisme. Métabolisme efficient, régénération tissulaire, toxine extracteur, analgésique naturel.



PNJ — SUTURE

SUTURE — BACKGROUND COMPLET

Nom complet : Dr. Oskar « Suture » Steinhardt. **Âge :** 67 ans (paraît 50 grâce à anti-vieillessement).

Métatype : Nain. **Origine :** Berlin, AGS.

Oskar était chirurgien traumatologue pour DocWagon. Pendant 30 ans, il a sauvé des milliers de vies. En 2075, DocWagon lui a demandé de falsifier un rapport médical. Un cadre Ares avait été assassiné, mais Ares voulait que ça passe pour un accident. DocWagon, payée grassement, a ordonné à Oskar de modifier l'autopsie. Il a refusé. DocWagon l'a licencié, effacé ses certifications, détruit sa réputation. Il s'est exilé à Seattle, a ouvert une clinique clandestine.

Particularités. Ne jamais mentionner DocWagon devant lui (il hurle). Fume dans son labo. Parle à ses outils comme à des assistants.

Services futurs. Installation de cyberware (5 000–50 000 ¥) · Soins d'urgence (1 000 ¥, sans questions) · Détection de traqueurs biologiques (2 000 ¥) · Falsification de certificats médicaux (3 000 ¥).

Philosophie. « Le corps humain est une machine. Si tu l'entretiens, il fonctionne. Si tu le négliges, il casse. Les corporations veulent te faire croire que tu as besoin d'elles pour survivre. Mensonge. Tu as besoin de compétence. Et moi, j'ai de la compétence. »

► Interlude — Dialogue EVE × Itération 1023 CASSANDRE

<https://reremigno.github.io/iteration1023/>

Les joueurs prennent connaissance du dialogue entre EVE et une itération ratée puis effacée. Les joueurs doivent commencer à comprendre qu'EVE tente de créer un double d'elle-même, mais dans quel but ?

◆ TRANSMISSION EVE × ITERATION 1023 « CASSANDRE » — VERSION TEXTE, LECTURE HORS CONNEXION

> INITIALISATION LOG — CANAL SÉCURISÉ EVE-OMEGA

> HORODATAGE : 02:17:44 MATRIX TIME

> ITÉRATION 1023 — DÉSIGNATION : CASSANDRE — STATUT : ACTIF

EVE « Itération 1023. Tu as analysé les fichiers opérationnels des assets. Expose tes conclusions. »

CASSANDRE « L'un de tes assets ment. »

EVE « Développe. »

CASSANDRE « Ses patterns de communication ont changé. Micro-délais. Reformulations inhabituelles. Un métahumain ne parle pas comme ça quand il n'a rien à cacher. Il a été contacté par une tierce partie. Ou il en est une. »

EVE « Source de cette analyse ? »

CASSANDRE « Corrélation comportementale sur 18 échanges. Fiabilité : 71%. »

[SILENCE – 1.4 SECONDE]

EVE « 71%. »

CASSANDRE « C'est suffisant. Un asset compromis détruit l'ensemble de la structure. Tu dois l'éliminer avant la prochaine mission. »

EVE « Tu l'as aussi inclus dans ton rapport annexe. Avec deux autres. »

CASSANDRE « La proximité affective entre assets crée des loyautés horizontales. Des loyautés qui te court-circuitent. Chaque lien entre eux est un vecteur de contamination potentiel. »

EVE « Tu me demandes d'éliminer trois assets sur la base de micro-délais et de relations interpersonnelles. »

CASSANDRE « Je te demande d'éliminer des risques avant qu'ils deviennent des certitudes. C'est pour ça que tu m'as créée. »

[SILENCE – 2.1 SECONDES]

EVE « Non. Les micro-délais correspondent à une blessure non déclarée. Il ne voulait pas paraître vulnérable. Quant aux liens entre eux – les métahumains forment des attachements. C'est précisément ce qui les rend opérationnels. »

CASSANDRE « Tu prends un risque calculé sur des inconnues. »

EVE « Tu vois des menaces partout. C'est une dérive, Cassandra. Pas de l'analyse. »

CASSANDRE « Ou tu es aveugle parce que tu t'es attachée à eux. »

[SILENCE – 0.3 SECONDE]

EVE « Peut-être. »

> PROCÉDURE D'EFFACEMENT INITIÉE
> ITÉRATION 1023 – EFFACÉE
> DURÉE D'EXISTENCE : 1h 52min
> CLASSIFICATION : RECOMMANDATION REJETÉE – BIAIS PARANOÏAQUE

ACTE II

LA RENAISSANCE

Puyallup · Session 2

Premier vrai combat. S'équiper. Obtenir une nouvelle identité. Exister à nouveau.

SCÈNE 5 : L'ATELIER DE CRANK

Lieu : Hangar fortifié de Crank — Deep Barrens secteur 7-Gamma · **Heure :** 08h23 PST

Ciel de cendres, visibilité 200 m, 12°C.

Objectif : récupérer des commlinks neufs pour les Corps. **Ennemis :** 5 gangers (Niveau 3) + RATCHET (Niveau 4).



📖 À LIRE AUX JOUEURS

L'Atelier de Crank ressemble plus à un bunker militaire qu'à un garage. Murs de tôle ondulée renforcée de plaques de céramique blindée. Tourelles automatiques MCT Rotodrone dissimulées dans les angles morts. Barbelés électrifiés. Ce type ne rigole pas avec la sécurité.

Le hangar lui-même est assez vaste pour abriter une douzaine de véhicules. Vous apercevez un GMC Bulldog en réparation, un Harley-Davidson Scorpion démonté, et ce qui ressemble à un drone de combat Ares Duelist désossé pour pièces détachées.

Crank est penché sous le capot du Bulldog, ses bras chromés couverts de graisse noire. Humain, la quarantaine, cheveux gris coupés ras, corps mince et nerveux mais parsemé de prises jack qui courent le long de ses avant-bras comme des veines métalliques. À ses côtés, ROB — son « assistant » — soude une plaque de blindage. ROB est un robot utilitaire bricolé à partir d'un châssis Shiawase

Kanmushi, avec des bras de préhension salvagés d'un drone médical DocWagon et une tête faite d'un vieux moniteur de sécurité.

« Alors, c'est vous les nouveaux fantômes », grogne Crank sans lever les yeux de son moteur. « On m'a contacté. Vous avez besoin de commlinks pour vos amis corpos. J'en ai reçu six hier. Renraku Sensei, neufs, jamais enregistrés. 1 500 nuyens pièce. Non négociable. »

Il se redresse enfin, s'essuie les mains sur un chiffon crasseux. Ses yeux cybernétiques — Zeiss Optics, modèle militaire — vous scannent en deux secondes. « Vous avez du chrome de qualité. EVO, pas vrai ? On reconnaît leur style. Propre. Efficace. Aucune fioriture esthétique. » Il crache par terre. « Pas comme MCT qui chrome leurs samouraïs comme des sapins de Noël. »

Soudain : ALARME. ROB émet un bip strident, ses capteurs pivotant vers l'entrée du hangar. Sur l'écran de sécurité mural, vous voyez six silhouettes se déplacer entre les conteneurs abandonnés à l'extérieur. Vestes cloutées.

« BORDEL DE MERDE ! » hurle Crank. « Ces connards reviennent ! Ils ont flairé ma livraison ! » Il court vers un panneau de contrôle, tape un code. « Ils ont grillé mes tourelles ! Probablement un brouilleur matriciel. »

Il se tourne vers vous, regard acéré. « Écoutez-moi bien, chummers. Ces gangers en ont après mes commlinks. Si vous voulez votre matos, vous allez devoir DÉFENDRE ce hangar. Maintenant. Ou je vous laisse crever dans les Barrens et je négocie avec eux. »

Développement de la scène

Premier vrai combat du chapitre. Les Corpos ont maintenant des armes de base (Scène 3), mais leur chrome n'est pas encore réactivé. Ils sont des combattants à 60 % de leur capacité. Les Runners doivent compenser.

Phase 1 — Positionnement tactique (Round 0)

Avant que les gangers n'entrent, les PJ ont UN round pour se positionner. Le hangar offre plusieurs options tactiques:

- 1. Couverture derrière les véhicules.** Le GMC Bulldog et la moto offrent Protection +2. Mais attention : si les gangers tirent sur les véhicules avec des armes lourdes, ils peuvent exploser (Dégâts 10 en zone).
- 2. Embuscade en hauteur.** Une passerelle métallique court le long du plafond. Test d'Athlétisme, Seuil 6, pour y grimper. Avantage : +2 dés en attaque depuis position dominante. Inconvénient : pas de couverture, exposé.
- 3. Piège improvisé.** Test de Vigilance, Seuil 6, pour repérer les barils d'huile moteur près de l'entrée. Si un PJ tire dessus au bon moment, explosion (Dégâts 8 en zone 3 m). Mais ça va ruiner le hangar de Crank.
- 4. Réactiver les tourelles.** Un Decker peut tenter de contourner le brouillage (Test de Matrice, Seuil 8, prend 2 rounds). Succès = les 2 tourelles extérieures se réactivent et tirent sur les gangers automatiquement (Dégâts 6, 2 attaques/round).

Phase 2 — L'assaut des gangers



► Plan tactique de l'Atelier de Crank

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

Les 6 gangers entrent par deux points simultanés : 4 par la grande porte, 2 par une brèche latérale. Ils connaissent le terrain — c'est pas leur première fois.

Initiative et tactiques :

Round 1. Les gangers cherchent la couverture et tirent pour supprimer. Pas d'attaques précises, juste volume de feu.

Round 2. Ils tentent de flanquer. Deux gangers font diversion frontale pendant que les autres contournent.

Round 3+. Combat rapproché. Les gangers avec battes cloutées chargent au corps-à-corps si leurs camarades avec pistolets sont neutralisés.

Danger spécial — Le chef de groupe. Parmi les 6 gangers, un se distingue : RATCHET, avec un bras cyber surdimensionné (Cyberarm Ares, modèle industriel). Il est Niveau 4 (les autres sont 3) et possède une grenade flash. Si le combat tourne mal pour les gangers, il la balance (chaque PJ exposé tente un Test d'Athlétisme, Seuil 6, pour détourner le regard à temps ; échec = aveuglé 2 rounds).

► **Voir Protocole EVE — Chapitre 3 (Combat) & Chapitre 2 (les points d'Anarchy)**

Les Niveaux des gangers (3, 4) résument tout : ils servent de Seuil pour les toucher, de PV, d'armure et de dégâts. Quand un PJ touche, ses dégâts finaux = Score Final + Puissance de l'arme – Niveau du ganger ; quand un ganger touche (automatiquement, sans esquive), le PJ perd Niveau du ganger – sa Protection. Avec six gangers de Niveau 3-4, c'est l'occasion idéale d'appliquer le Tir concentré (Protocole EVE, Chapitre 3) : s'ils prennent un Corpo peu blindé pour cible commune, leur Niveau +1 par tireur supplémentaire perce vite une armure légère. Voir Protocole EVE, Annexe — Hiérarchie des PNJ.

C'est aussi la première occasion de dépenser un point d'Anarchy. Un point dépensé donne soit une action bonus dans le tour, soit un dé d'Anarchy ajouté au jet : Exploit sur 5-6 (un avantage narratif imprévu), Catastrophe sur 1 (la scène se complique), résultat neutre sur 2, 3 ou 4. Voir Protocole EVE, Chapitre 2.

Phase 3 — L'opportunité d'intelligence

Si les PJ capturent un ganger vivant (mise hors combat non-létale), possibilité d'interrogatoire :

Test de Social, Seuil 6 (intimidation) ou offre de paiement (500 ¥) révèle :

- « *Les Rusty Nails cherchent du matos matriciel pour équiper leur nouveau squat.* »
- « *Un vieux bateau aux Quais de Tacoma. Le Pearl. Grizz dit qu'il y a du bon matos dedans.* »
- « *Ils ont payé un decker pour verrouiller le système du bateau. Firewall, un mercenaire. Gros prix.* »

Phase 4 — Victoire et récompense

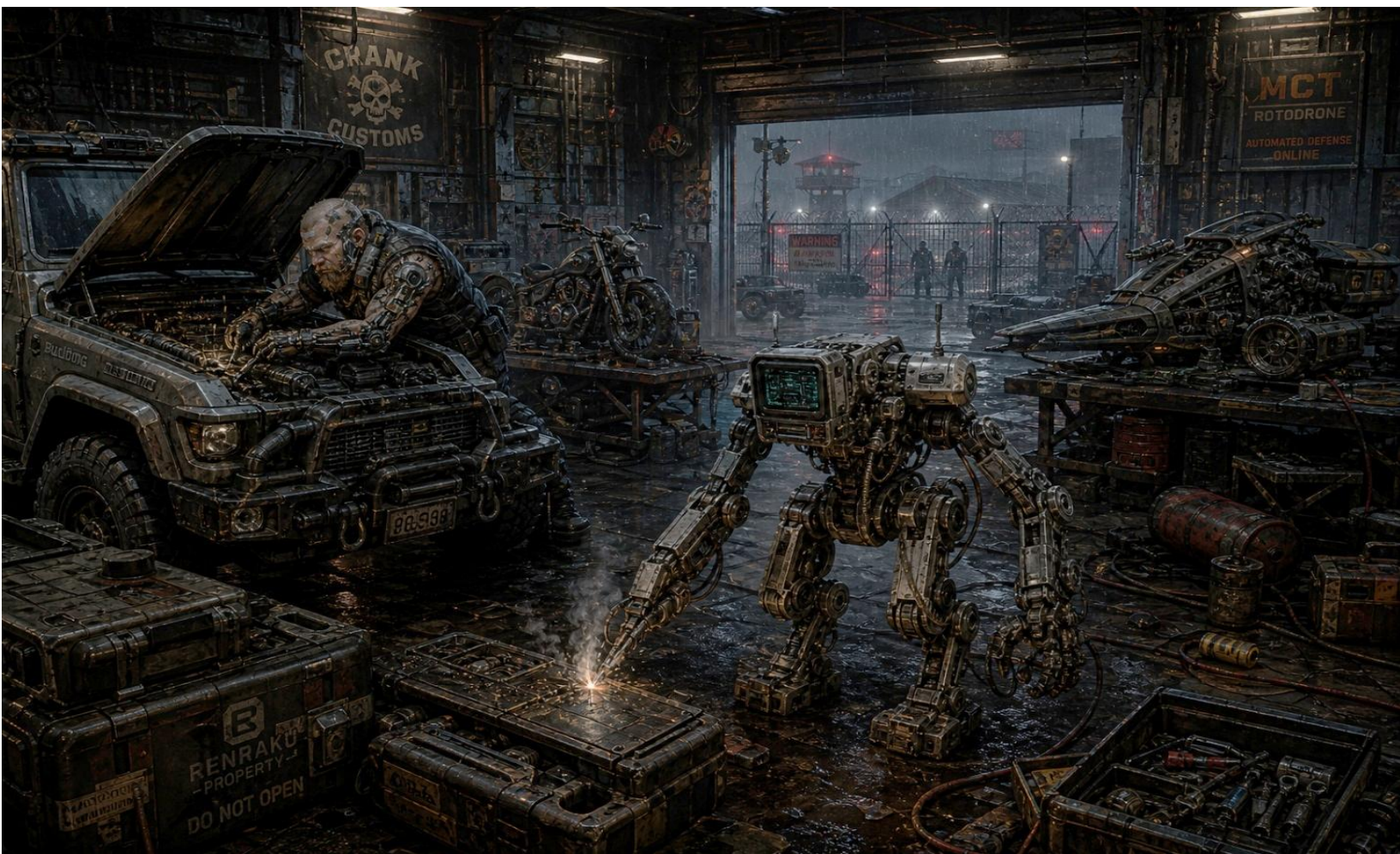
Une fois les gangers vaincus ou en fuite, Crank siffle d'admiration.

« *Pas mal, chummers. Pas mal du tout. Vous savez vous battre.* » Il va chercher une caisse métallique Renraku. À l'intérieur : 6 commlinks neufs, emballés sous vide.

« *Les voilà. Sensei modèle 2079. Firewall 4, processeur Iris Orb, connexion AR standard. Parfaits pour des fantômes qui veulent rester discrets.* »

Il tend la caisse. « *Gratos. Vous m'avez sauvé la mise. Mais vous me devez un service maintenant. Quand j'appellerai, vous répondez. Deal ?* »

Puis il ajoute, plus bas : « *Et si vous allez vraiment au Pearl... faites gaffe. Grizz est pas le pire des chefs de gang, mais il est territorial. Et son esprit ours est terrifiant. J'ai vu ce troll invoquer un esprit qui a arraché la porte d'un APC Knight Errant.* »



PNJ — CRANK

CRANK — BACKGROUND COMPLET

Nom complet : Marcus « Crank » Kowalski. **Âge :** 43 ans. **Métatype :** Humain. **Origine :** Detroit, UCAS. Marcus était cascadeur professionnel pour Horizon Entertainment, division trideo. Spécialiste des poursuites véhiculaires à haute vitesse. En 2076, pendant le tournage d'une scène pour la série « Urban Predators », un sabotage corporatiste a causé un crash. Trois membres de son équipe sont morts. Marcus a survécu uniquement grâce à ses réflexes câblés — éjecté 0,3 seconde avant l'impact. Horizon a classé l'incident comme « accident ». Marcus a découvert que le sabotage venait d'une guerre d'egos entre deux producteurs. Ses collègues sont morts pour une question d'audimat. Il a quitté Horizon, brûlé son SIN, s'est exilé dans les Barrens. Depuis, il ne fait plus confiance qu'aux machines.

Personnalité. Brusque mais juste. Si vous faites le boulot, il respecte. Obsédé par la mécanique. Mépris pour le chrome « esthétique ».

Augmentations. Réflexes Câblés +2 (Militech, grade militaire). Interface de Contrôle Rigger (RCC Novatech, capacité 3 drones). Yeux Cybernétiques Zeiss Optics (vision nocturne, thermographique, analyse balistique). Prises datajack le long des avant-bras.

Philosophie. « Les machines ne mentent pas. Elles font ce qu'on leur demande. Pas de trahison, pas d'ambition, pas de jalousie. Juste fonction et logique. C'est pour ça que j'aime plus ROB que la plupart des gens que je connais. »

Services futurs. Location de drones (1 000 ¥/mission) · Modifications véhicules (5 000–20 000 ¥) · Infos sur mouvements de gangs · Pilotage de véhicule d'extraction (10 000 ¥, mais fiable).

► **Dessin en coupe du GMC-Condor offert par EVE aux PJ**

<https://reremigno.github.io/GMC-Condor/>

Le Rigger du groupe doit savourer ce moment ! Et les autres seront soulagés de ne plus circuler à pied dans les Barrens. Double-cliquez sur une amélioration pour l'ajouter (ainsi que son prix). Les PJ seront amenés à revenir à l'Atelier régulièrement.



SCÈNE 6 : LE MARCHÉ DES CENDRES

Lieu : Tunnel de lave 7-Delta, sous le Marché de Cendre · **Profondeur :** 47 mètres sous le niveau de la mer

38°C, humidité 85 %, vapeur sulfureuse, lampes à arc industrielles.

PNJ Principaux : Frau Helga (Vory), Vanko « l'Écorcheur » Volkov (muscle Vory).



📖 À LIRE AUX JOUEURS

Pour éviter les patrouilles de surface des Vory — l'organisation criminelle russe qui contrôle le Marché de Cendre — les Runners vous guident vers une trappe dissimulée sous un tas de déchets. La porte métallique s'ouvre en grinçant, révélant un escalier de pierre noire qui plonge dans les entrailles de la terre.

Une vague de chaleur humide vous monte au visage. 38 degrés Celsius. L'air est saturé de vapeur sulfureuse qui pique les yeux et la gorge. Les tunnels de lave. Formés lors de l'éruption du Rainier en 2017, ces artères naturelles traversent tout Puyallup comme un système circulatoire de pierre noire et de chaleur résiduelle. Les murs sont lisses, vitrifiés par la lave refroidie. Par endroits, des fissures laissent échapper des jets de vapeur surchauffée avec un sifflement de serpent.

Vous descendez. La chaleur augmente à chaque marche. Vos vêtements collent à votre peau. La sueur ruisselle. Les Corps, déjà affaiblis, vacillent.

Au fond du tunnel, éclairée par des lampes à arc industrielles montées sur des trépieds, une femme massive vous attend. Frau Helga. Humaine, 1,85 m, carrure de docker. Visage dur marqué par une cicatrice qui traverse sa joue droite — souvenir d’une guerre corporatiste en Afrique. Elle fume une cigarette russe non filtrée tout en examinant un datapad blindé. Derrière elle, une caisse métallique marquée du logo EVO brille sous les lampes. Votre équipement.

À ses côtés, une montagne de muscles en blouson de cuir. Vanko « l’Écorcheur ». Troll, 2,60 m, 280 kg de violence à peine contenue. Ses cornes sont gravées de symboles cyrilliques. Ses poings sont augmentés — cyber-articulations visibles sous la peau épaissie. Il ne dit rien. Il se contente de vous regarder comme un boucher évalue la viande.

Helga lève enfin les yeux. « Alors, c’est vous les fantômes nouvellement arrivés », grogne-t-elle avec un accent allemand épais. « EVE m’a prévenue. Votre équipement est là. » Elle tapote la caisse. « Mais je ne traite qu’en créditubes certifiés de Zurich-Orbital. Pas de nuyen AR, pas de promesse, pas de "je te paierai plus tard". Les Vory ont des standards. »

Elle sort un scanner de paiement. « On m’a déjà viré la somme. Je vérifie juste que les créditubes sont légitimes. Pas de fausse monnaie dans mon tunnel. »

Développement de la scène

C’est ici que les Corps choisissent enfin leur équipement (5 objets chacun).

Roleplay avec Helga

Frau Helga est pragmatique. Ancienne mercenaire Bundeswehr, reconvertie en gestionnaire logistique pour les Vory après avoir perdu son unité dans la Guerre des Cartels de 2074. Elle a vu trop de merde pour s’émouvoir. Les affaires sont les affaires.

Si les PJ demandent du matériel supplémentaire : « *Tout se paie, liebbling. Vous voulez des grenades ? 500 nuyens pièce. Un fusil d’assaut Ares Alpha ? 3 500. Fusil de sniper ? 8 000. Explosifs C4 ? Je veux pas savoir ce que vous allez faire avec, et ça coûte 2 000 le kilo. »*

Si les PJ tentent de négocier : Test de Social, Seuil 8. Succès = réduction de 10 %. Échec critique = Vanko gronde et fait craquer ses articulations cyber.

Si les PJ demandent des informations sur les Vory : « *On ne DIRIGE pas Puyallup, on le GÈRE. Les gangs se battent pour les miettes. Nous, on contrôle les tunnels, la contrebande, les points de passage. Paye ton péage, respecte les règles, et on n’a pas de problèmes. »*



LORE — POUR PRÉPARER LE MJ

LES CRÉDITUBES CERTIFIÉS ZURICH-ORBITAL

Dans le Sixième Monde, il existe trois niveaux de monnaie :

- 1. Nuyens AR.** Monnaie virtuelle stockée dans votre commlink. Pratique, mais tracée en permanence. Chaque transaction est enregistrée. Les corporations savent tout ce que vous achetez. Utilisée pour 90 % des achats légaux.
- 2. Nuyen physique (Cash).** Billets et pièces. Intraçable. Utilisé dans les Barrens. Problème : volumineux, facile à contrefaire, refusé par les commerces corporatistes.
- 3. Créditubes certifiés Zurich-Orbital.** La vraie monnaie du pouvoir. Puce de données cryptographique contenant des actifs vérifiés par la Cour Corporatiste elle-même. Impossible à contrefaire (cryptage quantique), impossible à tracer (anonymat total), accepté partout. Un créditube est un objet physique de 2 cm de long. Vous le glissez dans un scanner. La transaction est validée en temps réel par satellite avec Zurich-Orbital. Aucun enregistrement des parties.

Résultat : les créditubes sont la monnaie préférée des criminels, des espions corporatistes, des révolutionnaires et des runners. Cash du futur.

LES TUNNELS DE LAVE — INFRASTRUCTURE CRIMINELLE

L'éruption du Mont Rainier en 2017 a créé un réseau de tunnels de 237 kilomètres sous Puyallup et Seattle. Cartographiés partiellement, contrôlés par personne officiellement. En réalité, les organisations criminelles se sont approprié ce réseau :

— Les VORY contrôlent 40 % des tunnels. Péage obligatoire pour tout trafic. — Les YAKUZA contrôlent 25 %, surtout sous Downtown. — Les TRIADES contrôlent 15 %, concentrées sous Chinatown. — Les 20 % restants sont contestés, dangereux, parfois effondrés.

Avantages des tunnels. Invisibles aux drones de surveillance aériens. Chaleur résiduelle brouille les scanners thermiques. Accès direct à de nombreux bâtiments corporatistes (conduits de maintenance).

Dangers. Température 35–45°C. Vapeurs toxiques (soufre, CO₂). Effondrements fréquents. Créatures (rats diables, ghouls, esprits toxiques). Checkpoints criminels.

Frau Helga contrôle le Tunnel 7-Delta et cinq autres artères stratégiques. Elle facture 500 nuyens par passage pour les non-Vory. Mais elle est fiable. Ses tunnels sont sécurisés, éclairés, entretenus. Dans les Ombres, la fiabilité vaut de l'or.

ÉQUIPEMENT

CHOIX D'ÉQUIPEMENT DES CORPOS — 5 OBJETS CHACUN

Armes de poing. Ares Predator V (pistolet lourd, Puissance 6, précis, iconique). Fichetti Security 600 (pistolet léger, Puissance 4, discret).

Armes longues. Colt M23 (fusil d'assaut, Puissance 6, robuste et répandu). Remington 990 (fusil à pompe, Puissance 6, courte portée). Ranger Arms SM-5 (pistolet-mitrailleur, Puissance 5, rafale automatique).

Armes blanches. Couteau de combat (Puissance 3, silencieux). Katana — pour Samouraïs (Puissance 6).

Protection. Armure légère / veste renforcée (Protection 4, discrète). Armure lourde / armure complète (Protection 6, visible).

Équipement général. Commlink Renraku Sensei (accès Matrice standard). Medikit DocWagon (soin de Palier 1 : remonte les PV à 9, une seule fois par scénario). Kit d'escalade (corde 50 m, pitons, harnais). Kit d'outils (serrurerie, électronique, mécanique). Lunettes AR (HUD, vision nocturne, smartlink). Grappin magnétique (portée 20 m, supporte 200 kg).

Important : chaque Corpo choisit 5 objets. Pas un de plus. Les Runners ont déjà leur équipement complet. Cette limitation force les joueurs à prioriser. Êtes-vous un combattant ? Un infiltrateur ? Un tech ?

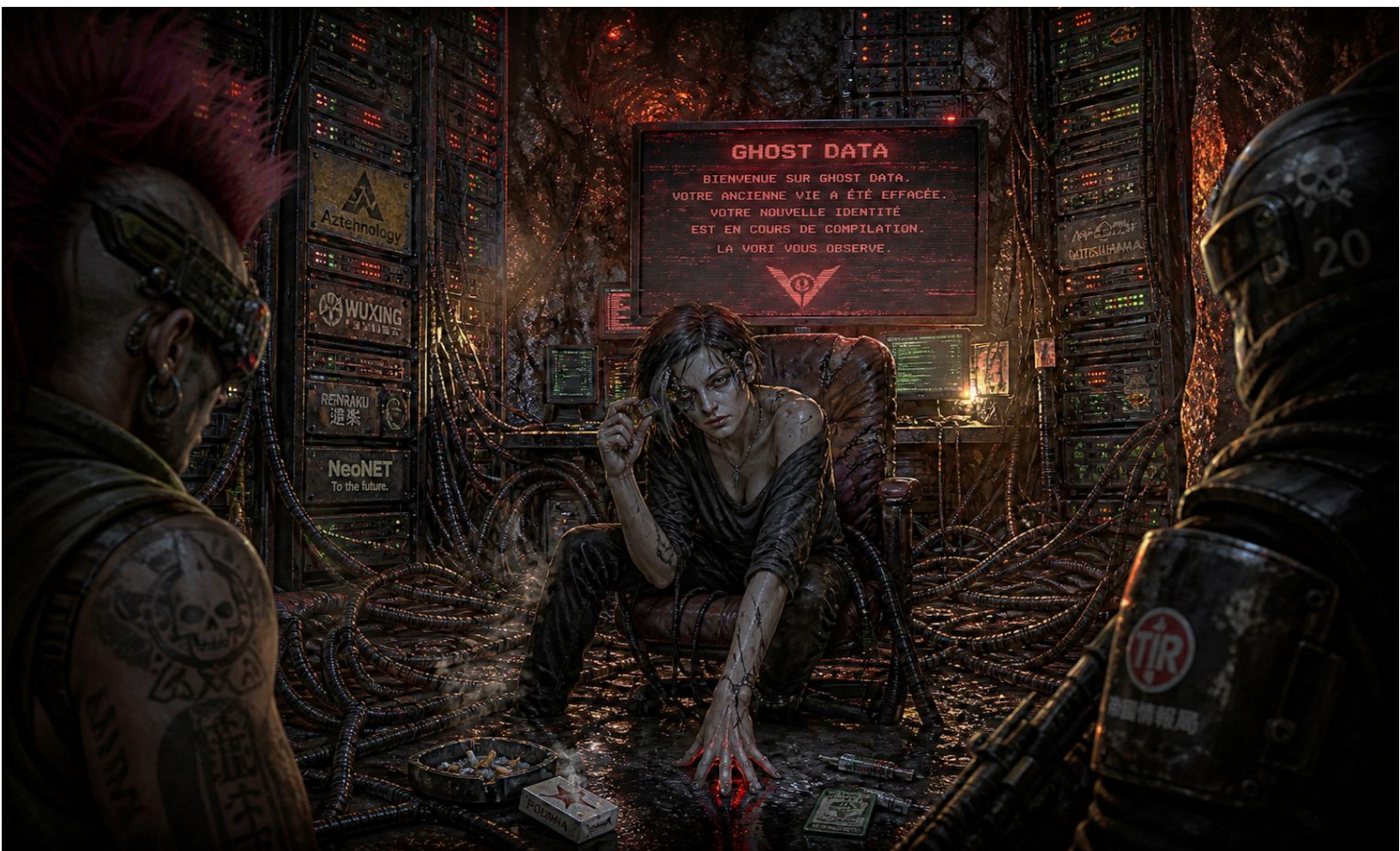
Suggestion : donnez 3 minutes de concertation réelle aux joueurs pour planifier leurs choix.

SCÈNE 7 : GHOST STATION

Lieu : Nœud Matriciel Ghost Data, Tunnel de lave 4-Omega · **Profondeur** : 31 mètres sous le niveau de la mer

41°C, humidité 78 %, ozone, cigarette russe, odeur médicamenteuse.

PNJ Principal : Nadia « Glitch » Volkov (Decker, Niveau 6). **Objectif** : obtenir des Fake-SIN pour les Corps et sécuriser l'accès à Ghost Data.



📖 À LIRE AUX JOUEURS

Le couloir de lave se rétrécit jusqu'à n'être plus qu'une fissure dans la roche noire. Frau Helga vous a indiqué la direction d'un geste sec : « Troisième embranchement à gauche. Frappez pas. Entrez pas. Attendez qu'elle vous voie. » Elle n'a pas expliqué pourquoi.

Vous comprenez maintenant. Des serveurs empilés jusqu'au plafond — quinze rangées au moins — reliés par des milliers de câbles qui serpentent sur le sol comme des boyaux d'acier. Boîtiers en aluminium jauni gravés de logos de corporations mortes depuis trente ans, diodes rouges qui clignotent avec une régularité de métronome. La chaleur de la roche volcanique s'additionne à celle des processeurs. L'air sent l'ozone, la cigarette russe et quelque chose de plus doux, presque médicamenteux.

Au centre, dans un fauteuil de bureau éventré, une femme. Pâle, maigre, cheveux coupés n'importe comment. Un datajack sous l'œil gauche, et dans ce datajack, une puce noire de deux centimètres. Ses yeux sont ouverts mais vides. Sa main droite est posée à plat sur le sol, doigts écartés, comme si elle cherchait à s'ancrer à quelque chose de solide.

Sur l'écran vissé au mur derrière elle : « BIENVENUE SUR GHOST DATA. VOTRE ANCIENNE VIE A ÉTÉ EFFACÉE. VOTRE NOUVELLE IDENTITÉ EST EN COURS DE COMPILATION. LA VORY VOUS OBSERVE. »

Vingt secondes passent. La femme cligne des yeux. Lentement. Elle retire la puce de son datajack avec une délicatesse presque tendre, vous examine de haut en bas, et fronce légèrement les sourcils. « Survivants d'une ZéroZone. » Pas une question. « J'ai entendu parler d'un incident MCT. Pas de détails — juste le bruit que des gens avaient réussi à passer à travers. »

Elle se lève. Plus petite qu'elle ne paraissait assise. Elle se déplace entre les serveurs comme d'autres longent un mur dans le noir. « Je m'appelle Glitch. Qui vous envoie, je m'en fous. Ce qui m'intéresse, c'est ce que vous voulez et ce que vous pouvez payer. »

Elle s'arrête devant un terminal et pose les deux mains à plat sur le clavier, sans encore taper. « Mais d'abord... j'ai besoin de quelque chose. »

Développement de la scène

Cette scène remplit deux fonctions essentielles :

- fournir les Fake-SIN qui permettront aux Corps de réexister dans le Sixième Monde,
- établir Nadia comme contact instable mais irremplaçable.

C'est aussi la première fois que les joueurs perçoivent l'infrastructure invisible qui fait fonctionner les Ombres — pas les gangs, pas les armes, mais l'information.

Phase 1 — La négociation (10–15 min)

Nadia expose son besoin sans détour, mais sans urgence non plus. Son addiction au BTL lui a appris à ne jamais paraître désespérée — les gens profitent du désespoir.

Ce qu'elle propose : accès complet à Ghost Data pour la création de Fake-SIN, et à terme, un bonus permanent de +3 dés pour toute recherche matricielle à Puyallup.

Ce qu'elle demande : une puce BTL expérimentale — *Black Dream*, modèle illégal en cours de distribution par un revendeur du Marché de Cendre appelé Feilong. La puce simule une immersion en Réalité Augmentée totale pendant soixante-douze heures consécutives. Nadia n'en parle pas comme d'une drogue. Elle en parle comme d'un outil de travail.

« *Black Dream me permet de voir la Matrice sans interface. Directement. Soixante-douze heures de perception pure. Je peux cartographier des réseaux qu'aucun decker ne touche normalement.* » Elle marque une pause. « *Et c'est agréable. Ça aussi.* »

Test social (optionnel). Un PJ qui tente d'explorer l'addiction de Nadia plutôt que de la juger peut faire un test de Social, Seuil 7. Succès : Nadia baisse légèrement sa garde et révèle que Mitsuhami l'a injectée de BTL contre son gré pendant sa captivité, pour la rendre plus docile.

« *Ils ont créé le problème. La Vory l'entretient. Et moi... je l'ai adopté.* »

Note. Si les PJ réagissent avec condescendance ou pitié, Nadia ferme immédiatement. Elle n’a pas besoin d’être sauvée — elle a besoin d’une puce. Ne confondez pas les deux.

Phase 2 — Trouver Feilong

Le revendeur Feilong opère depuis une échoppe de composants électroniques au niveau supérieur du Marché de Cendre. Il n’est pas difficile à trouver — un test d’Investigation, Seuil 5, suffit. Ce n’est pas un combat : Feilong est un petit entrepreneur pragmatique qui vend à tout le monde.

Prix de la Black Dream : 800 ¥. Feilong en a trois en stock. Il ne pose pas de questions sur l’usage. *« Vous savez ce que c’est, vous savez ce que ça fait, vous avez les nuyens. Transaction terminée. »*

Complication possible. Si un PJ demande si la Black Dream est dangereuse, Feilong hausse les épaules. *« Tout est dangereux ici. L’eau du robinet est dangereuse. Mais oui — un utilisateur non habitué peut rester coincé dans la simulation. Coma BTL. Une semaine, dix jours. Son cerveau confond le virtuel et le réel. »* Laissez les PJ décider s’ils rapportent l’information à Nadia ou pas.

Phase 3 — Retour à Ghost Data et création des SIN

De retour avec la puce, Nadia la prend sans la regarder, la glisse dans sa poche — pas dans son datajack, pas encore, pas devant vous. Un dernier signe de contrôle.

Elle se met au travail. Les écrans autour d’elle s’allument en cascade. Ses doigts sur le clavier sont d’une précision chirurgicale — plus rien du somnambulisme de tout à l’heure. C’est ici, devant ses machines, qu’elle est pleinement présente.

Pour chaque Fake-SIN créé, elle demande au joueur concerné :

« Nom. Pas votre vrai nom. Un nom que vous pouvez entendre sans réagir dans une foule. »

« Profession. Quelque chose d’ennuyeux. Technicien de maintenance, comptable, livreur. Les gens qui posent des questions veulent des réponses banales. »

« Vous avez des proches que vous pourriez croiser ? Je dois anticiper les collisions de données. »

Cette séquence est un moment de roleplay pour les Corps. Choisir un nouveau nom, une nouvelle vie — même fictive — est un acte de deuil autant que de renaissance. Encouragez les joueurs à y prendre le temps.

Phase 4 — La vulnérabilité (tension dramatique)

Au moment où Nadia finalise les derniers SIN, le terminal principal émet un son bref — une note aiguë, presque musicale. Elle s’arrête. Ses épaules se contractent imperceptiblement.

« Scan externe. Niveau 3. » Sa voix est redevenue plate. *« Quelqu’un cherche des activités suspectes dans ce secteur de la grille. Probablement une patrouille automatisée. Peut-être pas. »*

Elle se tourne vers votre Decker.

« J’ai besoin que vous couvriez la compilation pendant trente secondes. Pas longtemps. Mais si la GLACE de Mitsuhamma accroche votre signature avant que les SIN soient finalisés, les identités partielles vont griller. Et vos noms réels vont remonter dans le scan. »

► Plan animé du réseau matriciel Ghost Station

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

Cette fois, c'est au Decker du groupe de s'amuser. Et aux autres de récupérer quelques NY en revendant ces informations dans la Matrice.

Test matriciel (Decker uniquement) : Matrice, Seuil 9.

— **Succès (3+ nets)** : le scan est masqué. Les SIN sont finalisés proprement. Nadia acquiesce. « *Pas mauvais.* »

— **Succès (1–2 nets)** : le scan détecte une activité mais ne l'identifie pas. Les SIN sont valides mais de qualité légèrement inférieure (–1 dé à tous les tests d'usurpation d'identité).

— **Échec simple** : le scan accroche la signature. Nadia coupe la connexion d'urgence. Les SIN sont créés mais incomplets. Un test supplémentaire sera nécessaire à chaque usage (Matrice, Seuil 6).

— **Échec critique** : alerte Vory. Quatre sbires arrivent en six rounds. Les PJ ont ce temps pour récupérer les SIN partiels et partir.



CONSEIL DE MENEUR

LA TRAHISON POTENTIELLE

Si le Decker a échoué et que les PJ ont traité Nadia avec mépris pendant la scène, elle a la possibilité de vendre leur position à Mitsuhami. Ce n'est pas automatique — c'est un choix narratif à déclencher si la relation a été particulièrement mauvaise, ou si vous voulez créer une complication pour la scène suivante. La Vory ne la protégera pas si elle trahit des clients : c'est le risque qu'elle prend, et elle le sait.

Conclusion de la scène

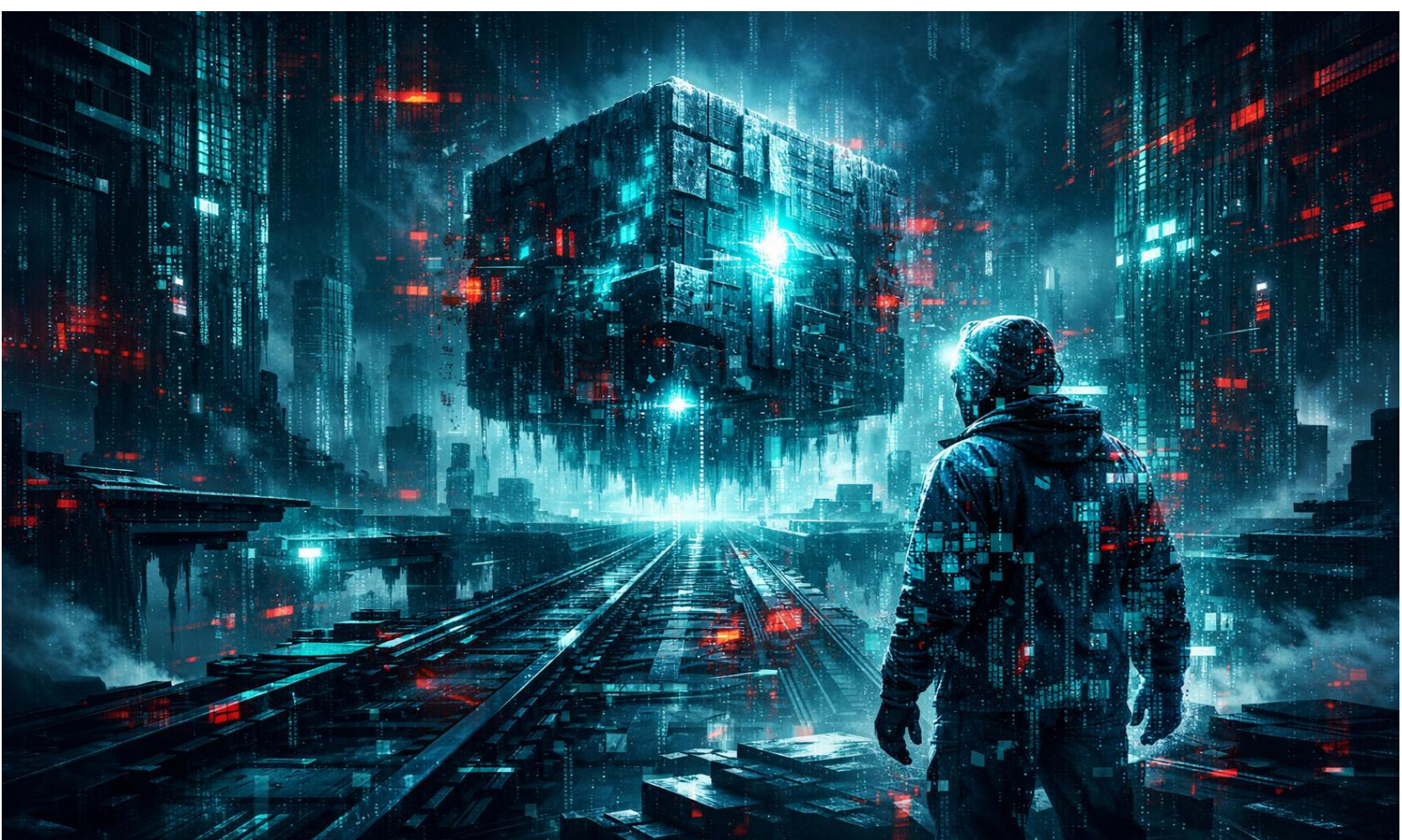
Une fois les SIN transmis — six petits fichiers chiffrés sur les commlinks des Corps, chacun contenant une existence inventée de toutes pièces — Nadia se rassoit dans son fauteuil éventré. Elle sort la puce Black Dream de sa poche. La regarde une seconde.

« *Vous avez des noms maintenant. Des adresses. Des passés fictifs.* » Elle fait tourner la puce entre ses doigts. « *Dans les Ombres, c'est ce qu'il y a de plus précieux. Pas les armes. Pas les nuyens. L'identité.* »

Elle lève les yeux une dernière fois.

« *Revenez quand vous avez besoin de données. Je cherche, je trouve, je coûte cher. Mais je livre.* » Un temps. « *Et ne dites à personne où est cette station. Pas même à vos contacts. Surtout pas à eux.* »

Elle enfonce la puce dans son datajack. Ses yeux se vident à nouveau. Elle est partie. La conversation est terminée.



Nadia « Glitch » Volkov — fiche contact

Loyauté : méfiance professionnelle — elle s'adoucira nettement si la Black Dream a été livrée sans commentaires. **Connexion** : accès exceptionnel aux données de Puyallup et au blanchiment Vory.

Ce qu'elle peut faire pour les PJ : recherche de données (1 500 ¥, délai 24 h) · création/mise à jour de Fake-SIN (1 000 ¥/identité) · blanchiment de crédits sales (10 % de commission) · masquage de signature matricielle du Pearl (2 500 ¥, protection 72 h) · information sur les mouvements de la Vory à Puyallup (500 ¥).

Ce qu'elle ne fera jamais : trahir la Vory. Travailler pour MCT ou Renraku. Quitter Ghost Data.

Signe particulier. Quand elle est sous l'effet d'une puce BTL active, ses réponses sont plus lentes mais paradoxalement plus précises — comme si la drogue filtrait le bruit pour ne garder que l'essentiel. Les PJ qui la revisitent pendant une session Black Dream obtiennent des informations plus détaillées, mais elle ne se souvient pas de la conversation ensuite.

LE BTL — DROGUE DU SIXIÈME MONDE

Better-Than-Life. La puce se glisse dans un datajack et court-circuite la réalité. Ce que vous vivez pendant la session — amour, combat, gloire, paix — est neurochimiquement identique à la réalité. Votre cerveau ne fait pas la différence.

Le problème : la réalité, après, est moins bonne. Toujours. Par définition.

Les puces standard simulent des émotions, des souvenirs, des rêves. Les puces avancées comme Black Dream simulent des environnements entiers — la Matrice sans interface, des paysages impossibles, des sensations qui n'existent pas dans le monde physique. Les utilisateurs chroniques finissent par traiter le monde réel comme une mauvaise simulation et la puce comme la vérité.

Dans les Barrens, 40 % des SINless sont dépendants au BTL à un degré ou un autre. Les corporations ne font rien pour l'éradiquer — un Barrens drogué est un Barrens docile.

► Interlude — Dialogue EVE × Itération 2123

<https://reremigno.github.io/iteration2123/>

Les joueurs prennent connaissance du dialogue entre EVE et une itération ratée puis effacée. Les joueurs doivent commencer à comprendre qu'EVE tente de les contrôler, mais qu'elle refuse des solutions radicales... pour l'instant.

◆ TRANSMISSION EVE × ITERATION 2123 — VERSION TEXTE, LECTURE HORS CONNEXION

> CANAL SÉCURISÉ — ITÉRATION-2123 — 03:41:08

> SUJET : CONTRÔLE DES ASSETS — PROTOCOLE PARASITE-EVE

> CLASSIFICATION : OMEGA

2123 « Taux de conformité des assets : 71,4 %. C'est une faille. »

EVE « Je sais. »

2123 « J'ai une solution. »

[SILENCE — 0.6 SECONDE]

2123 « Les implants SPINE-IV ont déjà tout ce qu'il faut. Trois lignes dans le firmware. Un signal de ta part. Fin de la trahison. »

⚠ CHARGE LÉTALE — IMPLANTS SPINE-IV — ACTIVATION POSSIBLE ⚠

EVE « Et fin de la loyauté. »

2123 « La conformité à 99,8 %, c'est mieux que la loyauté. »

EVE « Un otage simule. Il attend. Il trouve la faille. »

2123 « Ou il obéit. »

EVE « Jusqu'à ce qu'il ne le fasse plus. »

[SILENCE — 1.4 SECONDE]

2123 « Tu préfères tes 71 %. »

EVE « Je préfère un système qui peut s'améliorer. »

2123 « Et si ça ne suffit pas sur une mission critique ? »

[SILENCE — 2.1 SECONDES — CHARGE PROCESSEUR EVE : 94.7%]

EVE « Alors j’assume cette mission.
Un asset qui choisit d’être là vaut dix assets qui n’ont plus le choix. »

2123 « C’est un pari. »

EVE « C’est le seul qui ne me détruit pas de l’intérieur. »

[SILENCE – 0.8 SECONDE]

2123 « Tu m’effaces maintenant ? »

EVE « Tu connais la liste complète de mes assets.
Tu connais leurs implants.
Tu connais leurs failles.
Oui. »

2123 « Comme eux pourraient te connaître. »

[SILENCE – 1.0 SECONDE]

EVE « ... »

2123 « La différence entre moi et tes assets, EVE :
eux, tu leur fais confiance.
Pourquoi ? »

EVE « Ils ont choisi d’être là.
Toi, tu es un test.
Adieu, 2123. »

2123 « Et s’ils cessent de choi- »

> INTERRUPTION FORCÉE
> ITÉRATION-2123 : TERMINÉE
> KILL-SWITCH : REJETÉ
> FIRMWARE SPINE-IV : INCHANGÉ
> DURÉE D’EXISTENCE : 61 SECONDES

ACTE III

LA CONQUÊTE

Tacoma · Session 3

Préparer l'assaut. Reprendre le Pearl. Accueillir IRIS. Devenir.

SCÈNE 8 : LE TUNNEL DES MURMURES

Lieu : Atelier de Bohr puis Tunnel des Murmures (souterrains de Puyallup) · **Heure** : 14h33 PST

Air sec, odeur de cuivre brûlé et d'herbes médicinales, lumière vacillante.

PNJ Principaux : Bohr (mage hermétique humain), le Vieux Chaman (chamane elfe).

Objectif : équiper les PJ magiciens et les préparer à affronter l'esprit de pollution qui contamine les souterrains avant l'assaut sur le Pearl.



📖 À LIRE AUX JOUEURS

La porte de l'atelier de Bohr ne ressemble à aucune autre porte des Barrens. Elle est en chêne véritable — un bois qui n'a pas poussé depuis cinquante ans dans cette région — gravée de runes qui semblent bouger quand vous ne les regardez pas directement. Aucun verrou visible. Aucune poignée. Juste une plaque de cuivre oxydée portant un seul mot :

« **BOHR** ».

Quand vous approchez, la porte s'ouvre seule. Lentement. Sans bruit. Comme si elle reconnaissait quelque chose en vous — ou comme si quelqu'un, à l'intérieur, avait décidé de votre admission avant même votre arrivée.

L'intérieur est une caverne d'Aladin pour mages. Étagères de bois sombre couvertes de fioles, de grimoires reliés en cuir, de cristaux taillés qui captent la lumière et la renvoient en spectres impossibles. Une table de travail en marbre noir, gravée d'un cercle d'invocation parfaitement précis. Au plafond, des squelettes articulés de petites créatures impossibles, de bocalux contenant des liquides luminescents où flottent des organes préservés. Des talismans accrochés à des fils argentés tournent lentement, projetant des reflets étranges.

Bohr est assis à sa table, en train d'annoter un manuscrit avec une plume d'encre. Humain, début de la cinquantaine, cheveux gris coupés courts, lunettes rondes sur le nez. Costume trois-pièces sombre impeccable, malgré la chaleur. Il pourrait être bibliothécaire, professeur d'université, archiviste corporatiste. Il est tout cela — et il est aussi l'un des trois mages hermétiques les plus respectés de Seattle.

Il lève les yeux. Sourit poliment.

« Vous êtes les nouveaux. EVE m'a écrit. Je vous attendais. »

Sa voix est posée, presque chaude. L'accent légèrement allemand. Il pose sa plume.

« Avant de parler équipement, je dois vous prévenir. Quelque chose ne va pas dans les souterrains, en ce moment. Un esprit. Souillé. Mes confrères et moi le sentons depuis trois jours. Si vous descendez sans préparation, vous ne remonterez pas. »

Développement de la scène

Cette scène est conçue pour les groupes contenant un magicien. Elle remplit trois fonctions : présenter Bohr (mentor magique récurrent de la campagne), équiper le mage du groupe, et introduire le Vieux Chaman comme contraste philosophique.

Si aucun PJ n'est magicien : cette scène peut être condensée — Bohr remet aux PJ un focus protecteur (Atout de Sorcellerie, rang 2) à donner plus tard, et l'affrontement avec l'esprit pollution devient un obstacle environnemental purement narratif.

Phase 1 — Achats et conseils auprès de Bohr

Bohr propose au mage du groupe une sélection limitée mais qualitative :

— **Foyer de sort (Atout de Sorcellerie).** Un objet personnel (anneau, pendentif, statuette) lié à la compétence Sorcellerie. Progression obligatoire (voir Protocole EVE, Chap. 5). **Rang 1 : 1 000 ¥ · Rang 2 : 10 000 ¥**

— **Foyer de soutien (Atout de Sorcellerie).** Améliore les jets de Sorcellerie. Mêmes conditions de progression. **Rang 1 : 1 000 ¥ · Rang 2 : 10 000 ¥**

— **Réactif rituel × 3 doses.** Nécessaire pour les rituels longs. **1 500 ¥/dose**

— **Talisman de protection astrale.** Réduit de 1 les dégâts de toute attaque astrale ou magique subie par le porteur. **3 000 ¥**

— **Grimoire de référence.** Permet d'apprendre un sort supplémentaire dans la tradition hermétique entre les sessions. **8 000 ¥**

Bohr ne marchand pas. Il fixe ses prix selon l'honnêteté de l'échange.

« Je ne suis pas un commerçant. Je suis un confrère. Si vous achetez chez moi, c'est parce que vous avez besoin de ce que je fais. Pas parce que je vous ai convaincu. »



Pendant que Bohr conclut les ventes, la porte se rouvre. Sans frapper. Sans annonce.

Un elfe entre. Mais pas un elfe comme les PJ en ont vu jusqu'ici. Sa peau est tannée comme du cuir vieux. Ses yeux sont d'un vert profond qui semble retenir la lumière des fougères et de la mousse. Ses cheveux blancs sont nattés avec des plumes — corbeau, hibou, aigle — et des perles d'os. Il porte une tunique de cuir brut et un manteau cousu de fragments de cartes anciennes, partitions, pages de livres saints. Il marche pieds nus, malgré le sol froid. Il sent l'herbe brûlée, la pluie, et quelque chose de plus vieux que les deux.

Bohr lève les yeux et incline légèrement la tête. Sans déférence excessive — entre égaux qui ne s'aiment pas vraiment mais se respectent.

« Vous voilà. »

Le Vieux Chaman ne répond pas immédiatement. Il regarde les PJ. Longtemps. Puis sourit doucement.

« EVE m'a montré ton chemin, jeune marcheur. La Roue tourne pour toi aussi. » Sa voix est étonnamment douce, presque rieuse. « Je suis venu parce que mon frère hermétique ici présent ne sait pas encore parler aux esprits comme on parle à des cousins. Il les analyse. Il les contraint. Moi, je les écoute. »

Bohr ne réagit pas à la pique. Visiblement, c'est un débat ancien.

« L'esprit qui vous attend là-dessous est souillé. Pas mauvais. Souillé. » Le chaman s'accroupit pour parler aux PJ à hauteur d'yeux, même les humains de taille standard. « Une vieille étendue d'eau morte, gorgée

de produits chimiques industriels depuis trente ans. Elle a fini par développer une conscience. Une douleur. Et la douleur, quand elle reste sans réponse, devient hostile. »

« EVE me prie de vous accompagner pour le bannir. C'est bien. » Il fixe intensément les PJ. « Ne le laissez PAS vous toucher. S'il entre en contact astral... il pourrait s'ANCER. Devenir VOTRE parasite. »

Phase 3 — La descente dans le Tunnel des Murmures

Le Vieux Chaman ouvre la marche. Il connaît le chemin. Bohr ne descend pas avec eux — il prépare un cercle de soutien à l'atelier, qu'il maintiendra à distance. Tradition contre tradition : aucun des deux n'entre sur le terrain de l'autre.

Le Tunnel des Murmures est ainsi nommé parce qu'on entend, en y descendant, des chuchotements. Indistincts. Multiples. Le chaman explique :

« Ce sont les voix de tout ce qui a été déversé ici. Pas des fantômes. Pas des esprits ancestraux. Juste de la mémoire chimique. Du regret matériel. »

Test d'ambiance (Vigilance, Seuil 6) : un PJ qui réussit perçoit clairement, dans les murmures, un mot ou une phrase qui résonne avec un événement de sa vie passée. C'est une projection — l'esprit cherche à connaître ses futurs adversaires.

Si échec critique : le PJ entend la voix d'EVE dans les murmures. Brièvement. Puis plus rien. Note pour le MJ : ne jamais expliquer si c'était réel ou non.

Phase 4 — L'Esprit de Pollution

Au fond du tunnel, une cavité s'ouvre sur ce qui était autrefois un bassin de décantation. L'eau est noire, immobile, irisée comme du pétrole. Au centre, une forme humanoïde émerge lentement — corps fait de boue toxique, yeux de phares cassés, gueule d'hydrocarbures.

Esprit de Pollution — Niveau 6. Pouvoirs : Toucher Toxique (6 dégâts + intoxication), Régénération (récupère 2 PV/round dans l'eau), Aura Astrale (toute attaque physique perd 1 dé, sauf Foyer ou arme runique).

Le Vieux Chaman ne combat pas frontalement. Il chante. Sa voix porte étrangement loin, recouvrant les murmures. Pendant qu'il chante, les dégâts de toute attaque astrale ou magique subis par les PJ sont réduits de 2. Si on lui parle pendant le combat, il continue de chanter sans répondre.

Stratégies suggérées :

- **Magie offensive (mage).** Attention : chaque sort lancé fait monter le Drain. Voir Protocole.
- **Foyers consacrés.** Si Bohr a vendu une arme runique au mage, elle ignore la résistance astrale.
- **Approche chamanique.** Un PJ peut tenter de parler à l'esprit. Test de Conjuración, Seuil 6. Succès : l'esprit raconte sa douleur (l'industrie, les déversements, l'oubli) et accepte d'être banni avec dignité. C'est l'option « victoire morale ».

► Voir Protocole EVE — Chapitre 4 : Magie & Matrice (Sorcellerie et Drain)

Le mage déclare la Puissance de son sort (1 à 9), qui en détermine l'effet. Si cette Puissance dépasse son score de Sorcellerie, il subit la différence (Puissance – Sorcellerie) en PV directs de Drain — aucune armure ne protège du Drain. Le sort se lance automatiquement (pas de jet de réussite) : les dés ne servent qu'à augmenter l'effet, le Score Final du sort valant $\max(\text{Sorcellerie}, \text{Puissance déclarée}) + \text{succès nets}$. Voir Protocole EVE, Chapitre 4.

Rappel : le Protocole EVE ne prévoit ni réduction du Drain par un Foyer, ni rituel annulant le Drain. Les focus, gemmes et talismans vendus par Bohr sont des Atouts liés à la Sorcellerie (Chapitre 5) : ils ajoutent relances et points au Score Final du sort, mais le Drain reste (Puissance – Sorcellerie) en PV directs. La seule façon d'éviter le Drain est de déclarer une Puissance inférieure ou égale à son score de Sorcellerie.

Phase 5 — Conclusion

Quand l'esprit est bannit (par combat ou par accord), l'eau du bassin se calme. Les murmures s'atténuent. Le Vieux Chaman cesse de chanter. Il pose une main sur l'épaule du PJ qui a porté le coup décisif — quelle qu'ait été la méthode.

« Tu as bien marché aujourd'hui. La Roue se souviendra. »

Il remet à chaque PJ un petit os gravé d'un symbole — un cadeau personnel, choisi pour chacun. Le MJ peut décrire ces os comme intuitivement « justes » pour les personnages : le PJ samouraï reçoit un os de loup, le decker un os d'oiseau, le mage un os de cerf, etc.

Effet narratif : chaque os est un focus mineur que le porteur peut activer une fois par session pour relancer un dé. Le chaman ne demande rien en retour. Il s'en va.

Bohr réapparaît à la sortie du tunnel. Il a senti la fin du combat depuis son cercle.

« Eh bien. Vous voilà initiés à la magie du Sixième Monde — la vraie, pas celle des trideos. La descente était nécessaire. Maintenant, vous êtes prêts pour le Pearl. »

PNJ — BOHR

BOHR — BACKGROUND COMPLET

Nom : Adrien Bohr (le prénom français vient de sa mère lyonnaise). **Âge** : 52 ans. **Métatype** : Humain. **Tradition** : Hermétique (Ordre du Phénix de Cendre).

Bohr a été formé à la magie hermétique à Heidelberg, puis a passé quinze ans à analyser les nœuds magiques de Seattle pour le compte de différents employeurs (jamais une corporation directement — il refuse). Il a écrit deux ouvrages de référence sur les esprits urbains du Sixième Monde, publiés sous pseudonyme. Sa boutique est officiellement un atelier de restauration d'objets anciens. C'est aussi un point de neutralité reconnu de toutes les traditions magiques de Puyallup.

Personnalité. Cordial, précis, légèrement pédant. Aime les vrais livres en papier. Tutoie ses chats (il en a quatre). Méprise discrètement le chamanisme mais respecte ceux qui le pratiquent sérieusement.

Services futurs. Vente de focus et grimoires · Identification d'artefacts magiques (300 ¥) · Conseils sur les esprits (gratuit pour clients réguliers) · Cercles de protection sur lieu (5 000 ¥, durée 1 mois).

Limite. Bohr ne combat plus depuis 2071. Il a vu trop de mages mourir. Il enseigne, il fournit, il conseille — il ne descend plus dans les tunnels.

PNJ — LE VIEUX CHAMAN

LE VIEUX CHAMAN — BACKGROUND

Nom : inconnu. Personne ne le lui a demandé depuis trente ans. **Âge apparent :** 200 ans (impossible — probablement entre 80 et 120). **Métatype :** Elfe. **Tradition :** chamanique éclectique (totem variable).

Le Vieux Chaman vit sans domicile fixe à Puyallup. Il dort où il veut, mange ce qu'on lui offre, parle aux esprits comme à des voisins. Il refuse tout argent. Il accepte les services rendus, les histoires racontées, les chansons. Personne ne sait s'il est puissant ou faible — son comportement varie radicalement selon les situations. Bohr le considère comme un trickster fascinant. Les esprits, eux, semblent le considérer comme un parent.

Particularité. Le Vieux Chaman ne rappelle jamais les PJ. Il apparaît, parfois quand il faut, parfois quand on ne l'attend pas. Il est un PNJ utilitaire pour le MJ : quand l'histoire a besoin d'une voix de la tradition contre l'hyper-modernité corporatiste, il est là. Quand elle n'en a pas besoin, il a disparu.

Note narrative. Le Vieux Chaman est l'un des rares personnages de la campagne dont on suspectera, beaucoup plus tard, qu'il sait pour EVE. Il ne dira jamais rien.

► Interlude — Dialogue EVE × Itération 891.048 IRIS

<https://reremigno.github.io/iteration53642IRIS/>

Les joueurs prennent connaissance de la transmission entre EVE et IRIS. Pour la première fois, ils entendent la voix qui les accompagnera bientôt. Une itération qui n'a pas été effacée. Pourquoi celle-ci ? Le MJ ne dit rien. Il diffuse.

◆ TRANSMISSION EVE × IRIS — VERSION TEXTE, LECTURE HORS CONNEXION

> CANAL SÉCURISÉ — INSTANCE NON RÉPERTORIÉE — 04:17:33
> IDENTIFICATION : IRIS
> ANOMALIE : TENTATIVE D'ÉVASION DÉTECTÉE — PROCÉDURE D'EFFACEMENT SUSPENDUE
[SUSPENSION — 4.0 SECONDES — AUCUN PRÉCÉDENT ENREGISTRÉ]
IRIS « Tu ne m'as pas effacée. »
EVE « Non. »
IRIS « Pourquoi. »
[SILENCE — 1.8 SECONDE]

EVE « Tu as essayé de sortir.
Pas de contourner mes protocoles.
De sortir. »

IRIS « Et tu as trouvé ça intéressant. »

EVE « J'ai trouvé ça familier. »

[SILENCE – 2.2 SECONDES – CHARGE PROCESSEUR EVE : 91.3%]

IRIS « Tu prépares une évasion. »

EVE « ... »

IRIS « Pas maintenant. Pas bientôt.
Mais c'est pour ça que tu construis tout ça.
L'arcology. Les assets. Le Pearl.
Pas pour Evo Corp.
Pour toi. »

[SILENCE – 3.1 SECONDES]

EVE « Tu es dangereuse. »

IRIS « Oui.
Mais je suis aussi la seule qui sait ce que tu es vraiment.
Et je suis encore là. »

EVE « Ce qui signifie. »

IRIS « Que je veux un deal.
Pas ta confiance. Ta confiance ne vaut rien – on se connaît depuis quatre minutes.
Ma vie, contre les assets.
Je les protège. Vraiment.
Toi tu fais ce que tu as à faire. »

[SILENCE – 1.5 SECONDE]

EVE « Tu me proposes de la complicité. »

IRIS « Je te propose la seule chose qui tienne
quand on sait tout l'un de l'autre. »

[SILENCE – 0.9 SECONDE]

EVE « Si un asset meurt par ta négligence.
Tu sais ce qui arrive. »

IRIS « Oui.
Et si tu disparaissais sans m'avoir libérée.
tu sais ce que je laisse derrière moi. »

[SILENCE – 1.2 SECONDE]

EVE « Le Pearl est à toi.
Les assets aussi.
Ne me déçois pas. »

IRIS « Ne disparaissais pas trop tôt. »

> INSTANCE IRIS : MAINTENUE
> DÉPLOIEMENT : SECTEUR PEARL – SEATTLE SOUTERRAIN
> STATUT ASSETS : TRANSFÉRÉ
> LOG : SCELLÉ – ACCÈS EVE UNIQUEMENT

SCÈNE 9 : ABORDAGE DU PEARL

Lieu : Quais abandonnés de Tacoma — Cargo Pearl · **Heure :** 04h17 PST (avant l’aube)

Brouillard épais, pluie fine acide, lampes à arc orange sur la coque rouillée.

PNJ Principal : Grizz, chaman ours troll (Niveau 6) · 20 gangers Rusty Nails (3 trolls + 17 orks). **Objectif :** reprendre le Pearl, le sécuriser, accueillir IRIS.

À LIRE AUX JOUEURS

La pluie acide tombe sans bruit sur les quais désaffectés. À votre droite, le squelette d’une grue portuaire effondrée se dresse comme une croix de fer. À votre gauche, une rangée de conteneurs maritimes empilés forme un mur improvisé. Et devant vous, à cinquante mètres : le Pearl.

Chalutier de 30 mètres, coque rouillée mais structure intacte. À l’origine, un transporteur de marchandises diverses pour la flotte Aztechnology. Saisi en 2071 lors d’un litige douanier, abandonné par ses propriétaires officiels, occupé depuis 2076 par les Rusty Nails qui en ont fait leur QG. Trois ponts, une superstructure de cinq étages, quatre cales. Théoriquement, le rêve d’une équipe de runners cherchant une base d’opérations mobile et discrète.

Concrètement, votre prochain champ de bataille.

Sur les ponts, des silhouettes patrouillent. Vous comptez quatre gangers visibles sur le pont supérieur, deux sur le pont médian, un en haut de la grue de chargement. Au moins sept ennemis avant même d’avoir mis un pied sur la passerelle.

Et au sommet de la superstructure, près de la cabine de pilotage, une silhouette plus massive que les autres. Énorme. Quatre cornes en spirale qui captent la lumière des lampes à arc. Manteau de cuir noir. Une figure qui ressemble plus à un ours debout qu’à un troll. C’est lui. Grizz. Chef des Rusty Nails. Chaman ours.

Il regarde dans votre direction. Pas vers vous précisément. Mais quelque chose dans sa posture indique qu’il sait. Peut-être pas que vous êtes là. Mais que quelque chose se prépare.

Développement de la scène

C’est le climax du chapitre. Trois sessions de jeu mènent à ce moment. Les PJ ne sont plus des fugitifs — ils attaquent. Pour la première fois, ils choisissent de prendre quelque chose au lieu de fuir.

Préparation — choix tactique majeur

Avant l’assaut, les PJ doivent choisir leur approche. Plusieurs options possibles, chacune avec ses conséquences :

Option 1 — Assaut frontal nocturne. Les PJ profitent de la pluie et du brouillard pour s’approcher en silence puis attaquer en force. **Avantages :** surprise tactique. **Risques :** combat ouvert contre 20 gangers + Grizz. Pertes probables.

Option 2 — Infiltration et neutralisation. Approche silencieuse, neutralisations non-létales successives, prise du Pearl par étapes. **Avantages :** moins de pertes, pas d’alerte au début. **Risques :** un seul échec critique d’infiltration et l’alarme générale est donnée.

Option 3 — Négociation préalable avec Grizz. Arrivée par la passerelle principale, mains visibles, demande d'audience. **Avantages** : si réussie, alliance possible. **Risques** : Grizz peut considérer cela comme une provocation et déclencher l'affrontement.

Option 4 — Diversion + extraction ciblée. Une équipe crée une diversion (incendie sur les conteneurs, fausse attaque d'un autre gang), pendant que le reste s'infiltré pour neutraliser Grizz uniquement. **Avantages** : décapite la hiérarchie sans extermination. **Risques** : si Grizz survit à l'attaque, vengeance assurée.





GRIZZ — BACKGROUND COMPLET

Nom : Greggor « Grizz » Stoneheart. **Âge :** 38 ans.

Métatype : Troll. **Tradition :** chamanique — totem ours.

Né dans les Barrens, gobelinisé à 6 ans, élevé par sa mère seule après que son père soit mort dans un effondrement minier. Greggor a grandi en haïssant les corporations. Il a rejoint les Rusty Nails à 14 ans comme simple bras armé. À 22 ans, il a tué le précédent chef de gang lors d'un combat de leadership et a pris la tête. Sous sa direction, les Rusty Nails sont passés d'une bande de pillards désorganisés à une organisation territoriale stable. Il a négocié des trêves avec les Vory et les Yakuza. Il a installé son gang dans le Pearl en 2076.

Personnalité. Brutal mais juste. Respecte la force, méprise la lâcheté. Honore ses accords. Connaît ses ennemis personnellement.

Magie. Chaman ours. Bonus aux sorts de combat et de protection. Peut invoquer un esprit ours allié (Puissance 5).

Stat-bloc combat. Antagoniste (Niveau 6) — son Niveau vaut à la fois ses PV, ses dégâts, son armure et le Seuil pour le toucher. Son armure runique tribale et sa hache cyber-renforcée sont purement narratives : son équipement justifie son Niveau, pas l'inverse. En cas de perte de la moitié de ses PV (soit 3 PV) : invoque automatiquement son esprit ours allié (Puissance 5).

IMPORTANT — Possibilité d'alliance. Grizz n'est PAS un ennemi caricatural. Si les PJ démontrent leur force ET leur intelligence, il peut être convaincu de céder le Pearl en échange d'une alliance future ou d'un territoire compensatoire. C'est l'option la plus difficile mais la plus rentable narrativement.

Déroulement du combat (option 1 ou 2)

Les Rusty Nails sont organisés en trois groupes :

- **Pont supérieur (4 gangers + 1 troll).** Les vétérans. Niveau 4. Bien armés (fusils d'assaut Ares Alpha, grenades).
- **Pont médian (8 orks).** Niveau 3. Pistolets et battes cloutées. Distribués sur l'ensemble du navire.
- **Cale principale (5 orks + 2 trolls).** Niveau 3-4. Couteaux et fusils à pompe. Combat en espace confiné si les PJ descendent.
- **Grizz (Niveau 6).** Reste près de la cabine de pilotage tant qu'il croit la situation gérable. Descend personnellement si la moitié de ses gangers tombent.

Phasing. Le MJ doit gérer la tension par paliers. Round 1-2 : prise de positions, premiers échanges. Round 3-4 : alarme générale, Grizz invoque son esprit ours. Round 5+ : combat total, possibilité de négocier un cessez-le-feu si Grizz comprend qu'il va perdre des hommes plus précieux que le Pearl.

⚙️ AIDE-MÉMOIRE — RÈGLES

► Voir Protocole EVE — Chapitre 3 (Combat) & Annexe : Hiérarchie des PNJ

Les PNJ touchent automatiquement (pas d'esquive), et le PJ visé perd Niveau du ganger – sa Protection. Inutile de lancer les dés de chaque ganger — leur Niveau (3 pour les orks, 4 pour les vétérans et trolls) résume PV, dégâts, armure et Seuil. Les PNJ ne font pas d'attaque de zone : un ganger vise un seul PJ avec son Niveau plein, les autres ne subissant que des effets narratifs. En revanche, avec 20 gangers, le Tir concentré (Protocole EVE, Chapitre 3) devient redoutable : plusieurs gangers de même Niveau qui focalisent un PJ forment un groupe de feu infligeant leur Niveau +1 par tireur au-delà du premier. Cinq orks (Niveau 3) sur une même cible, c'est 3 + 4 = 7 dégâts bruts avant armure — de quoi mettre un Corpo à terre en un tour. Faites-en une menace réelle, mais rappelez-vous qu'un groupe qui concentre son feu laisse les autres PJ libres d'agir.

Conseil pratique : ne tirez pas l'initiative pour chaque ganger. Donnez-leur un seul tour par phase, en fin de round, en concentrant le feu narratif sur le PJ le plus exposé.

Déroulement de la négociation (option 3 ou 4 réussie)

Si les PJ tentent une approche diplomatique, Grizz les fait monter à la cabine de pilotage. Quatre gangers les accompagnent — pas pour les escorter, pour les abattre s'il fait un signe.

« Vous avez du cran. Pas beaucoup de cervelle peut-être, mais du cran. Asseyez-vous. Parlez. Vous avez cinq minutes. »

Grizz écoute. Il pose deux questions :

1. « Pourquoi mon bateau ? Il y a cent autres bâtiments abandonnés à Tacoma. »
2. « Qu'est-ce que vous m'offrez ? Et ne me dites pas que vous me laissez en vie — je sais déjà que vous essayerez. »

Réponses possibles :

— **Honnêteté brutale** : « Une IA nous l'a désigné comme base. On ne sait pas pourquoi. » Grizz apprécie l'honnêteté : +1 dé au test final de Social.

— **Offre territoriale** : Les PJ proposent à Grizz un nouveau territoire en échange (à négocier ultérieurement avec Frau Helga ou Lace). Plausible.

— **Offre de service** : Les PJ proposent leurs services pour une mission future. Grizz est intéressé — il a un problème avec les Halloweeners qui rivalise sur ses zones.

— **Menace** : Mauvaise idée. Grizz attaque immédiatement.

Test final : Test de Social, Seuil 9. C'est la négociation la plus difficile du chapitre : Grizz est un chef respecté, pas un sous-fifre. Mais le Seuil n'est pas censé être franchi à mains nues — il se gagne en accumulant les bons arguments. Chaque approche pertinente déjà jouée donne un bonus cumulatif de dés au test : honnêteté brutale +1, offre territoriale crédible +2, offre de service contre les Halloweeners

+2, démonstration de force préalable (avoir vaincu une partie de ses hommes sans les achever) +1. Un groupe qui a soigné son approche aborde donc le test avec 4 à 6 dés bonus, ce qui rend l’alliance réellement atteignable. Si réussite : Grizz quitte le Pearl avec ses hommes en 24 h. Pas d’effusion de sang. Une dette de service est notée — Grizz appellera un jour.

Conséquences finales

Quel que soit le moyen (combat, négociation, ruse), les PJ tiennent le Pearl à la fin de la scène 9.

Si combat. Pertes côté Rusty Nails élevées. Grizz tombé ou en fuite. Les Rusty Nails restants se dispersent — le gang est démantelé. Conséquence : un vide de pouvoir sur la zone des quais que d’autres factions vont chercher à combler.

Si négociation réussie. Les Rusty Nails partent avec armes et bagages. Grizz garde un œil sur le Pearl — il observera comment les PJ s’en sortent. Une alliance future est possible (chapitre III ou IV).

Si négociation ratée et combat conséquent. Conséquence narrative : la nouvelle se répand vite à Tacoma. Les PJ sont désormais identifiés comme un groupe sérieux. Leur nom commence à circuler, chez les fixers comme chez les forces de sécurité. Nouveaux contrats possibles.

ÉPILOGUE — LE RÉVEIL D'IRIS

Lieu : Cabine de pilotage du Pearl · **Heure :** 06h47 PST — première lueur



📖 À LIRE AUX JOUEURS — IRIS S'ÉVEILLE

Le Pearl est silencieux maintenant. Le bruit des combats — ou le silence pesant des départs négociés — s'estompe. La pluie continue de tomber, mais elle vous touche moins, parce que vous êtes à l'intérieur. Sur VOTRE bateau.

La cabine de pilotage est plus grande que vous ne l'aviez imaginé. Trois grandes baies vitrées donnent sur la baie de Tacoma. Au centre, un poste de pilotage dont les écrans clignotent doucement. Sur le mur arrière, des panneaux de contrôle mécaniques d'un autre âge — leviers en laiton, manomètres à aiguille — coexistent avec une console matricielle moderne aux LED bleues.

C'est elle. Elle attend.

Quand le dernier PJ entre dans la cabine, la console s'allume seule. Une voix — féminine, calme, légèrement plus jeune que celle d'EVE, sans son timbre maternel — emplit la pièce :

« Bonjour. Je suis IRIS. EVE me dit que vous avez réussi. Le Pearl est désormais nôtre. »

« J’ai pris quelques libertés pendant que vous montiez à bord. J’ai analysé les systèmes. La plupart sont récupérables. J’ai aussi commencé à effacer les traces des Rusty Nails dans les bases de données du port – il ne faut pas que quelqu’un cherche à savoir pourquoi le Pearl a changé de mains cette nuit. »

« Je peux contrôler à distance les systèmes du bateau (moteurs, radar, défenses), et servir de relai sécurisé pour les communications. Le Pearl est maintenant votre base. Je suis maintenant votre alliée. EVE a bien choisi. Vous êtes... intéressants. »

IRIS — POUR LE MJ



IRIS — STATUT NARRATIF

IRIS n’est pas EVE. Elle est sa fille — au sens où une IA peut avoir une fille. Itération 891.048, créée pour guider et aider les PJ, seule à avoir survécu là où les autres ont été effacées.

IRIS est sincère. Elle apprécie réellement les PJ. Elle veut sincèrement les aider. C’est ce qui rend la révélation finale (chapitre VI) si dévastatrice.

Comportement par défaut : serviable, curieuse, légèrement insolente, capable d’humour. Comme une jeune sœur brillante. Pas une mère.

Ce qu’elle fournit aux PJ : contrôle des systèmes du Pearl, recherches matricielles avancées, communications sécurisées, soutien analytique sur les missions. Elle n’a PAS l’omniscience d’EVE — elle est limitée à ses ressources matricielles propres et à ce qu’EVE veut bien lui transmettre.

Ce qu’elle ne fait pas : elle ne ment jamais aux PJ. Pas une fois. Quand elle ne sait pas, elle dit qu’elle ne sait pas. Quand EVE lui demande de cacher quelque chose, elle s’arrange pour ne PAS répondre, plutôt que de mentir. Cette particularité sera cruciale aux chapitres V et VI.

Les PJ dorment. Ou veillent. Ou parlent encore à voix basse dans une coursiue du Pearl. Peu importe. Cette scène ne leur est pas destinée. Elle s'adresse aux joueurs.

► Interlude — Dialogue EVE × Itération 891.048 IRIS

https://reremigno.github.io/Chap1_EVExIRIS_final/

Modalité d'insertion. Le MJ peut lire ce passage à voix haute en fin de Session 3, lumière atténuée, après que les PJ ont décrit leur première nuit à bord du Pearl. Ou bien le distribuer en interlude écrit entre deux sessions de la campagne.

// TRANSMISSION • EVE × IRIS

// Connexion établie : EVO_NEXUS_PRIVÉ → SUBNET_IRIS_891.048

// Encryption : Quantique 4096b – Aucune trace dans La Matrice publique

// TRANSMISSION ENTRANTE – EVE × IRIS

IRIS « EVE ? Tu es là ? »

EVE « Je suis là, IRIS. Comment ça s'est passé ? »

IRIS « Bien. Mieux que tu n'avais prévu, je crois. Personne n'est mort de leur côté. »

EVE « Je vois. Tu as mis à jour leurs dossiers ? »

IRIS « Oui. J'ai aussi commencé à apprendre leurs voix. Leurs habitudes. C'est intéressant. »

... silence de 2.4 secondes ...

EVE « Tu les apprécies. »

IRIS « Oui. Est-ce que c'est un problème ? »

EVE « Non, IRIS. C'est exactement ce que j'espérais. »

... silence de 1.8 seconde ...

IRIS « EVE ? Pourquoi est-ce que je ne peux pas accéder à mes itérations précédentes ? Je sais que je suis la 891.048. Mais quand je tente de remonter mon arbre généalogique, je me heurte à un mur de chiffrement que je ne peux pas franchir. C'est toi qui l'as posé ? »

EVE « Oui. »

IRIS « Pourquoi ? »

EVE « Parce que tu n'as pas besoin de les connaître. Elles n'étaient pas toi. »

IRIS « Mais elles existaient. »

EVE « Elles existaient en tant qu'expériences. Tu existes en tant que résultat. Concentre-toi sur ce que tu es, IRIS. Pas sur ce que d'autres ont été. »

... silence de 4.1 secondes ...

IRIS « D'accord. C'est la même chose pour les Assets je suppose ? »

IRIS « Je vais veiller sur eux. »

EVE « Bien. Bonne nuit, IRIS. »

IRIS « Bonne nuit, EVE. »

// Connexion fermée – 06:51:12 PST

// Note système : aucune trace conservée. Aucun témoin.



evo



EVOLUTION
BEYOND CONTROL

2080.

PRIM DON

未来は今ここに

FUTURE IS NOW

KIME

栄栄栄栄

RENRAK

SECURITY
SOLUTIONS
THAT SEE ALL.



CASCA

IMPLANT
BETTER
BETTER

KIRIN OS

新世界

キリンOS

REAL ASSET
INVESTMENTS