

Kid's return

par Olivier

Pour bien jouer cette histoire, il est indispensable de vous procurer 'A wushu guide to the Matrix' disponible sur le site anglais de l'auteur (<http://www.bayn.org/wushu/matrix.html>) ou de la version française disponible d'ores et déjà sur l'E-group de la Cour d'Obéron (<http://fr.groups.yahoo.com/group/couroberon/>). Le visionnage des courts métrages 'Animatrix' peut également s'avérer d'une aide précieuse.

Introduction

Les personnages sont chargés par Zion de récupérer un enregistrement de données exceptionnelles auprès d'une IA indépendante, « le Bibliothécaire ». Leur mission consiste à assurer la sécurité de l'émissaire chargé d'échanger ces données.

Ce dernier est assez particulier : il s'agit de Kid, le personnage central du court métrage *Kid's story*.

Son statut d'émissaire en fait en théorie le commandant en second de leur vaisseau (nommé le '*Hollandais volant*', d'après une vieille histoire pré-matricielle). Malgré son jeune âge, Kid est déjà une légende à Zion, et sans doute auprès des personnages.

C'est un Illuminé capable de modifier la surface de la matrice, mais il est surtout le seul être humain à avoir survécu à sa propre mort dans la matrice avant d'être récupéré et 'déconnecté'.

Kid est une personne sympathique, qui malgré tous ses Dons n'est pas encore très sûre d'elle en opération. Elle jouera franc-jeu avec les Pj et leur laissera l'initiative de l'opération. Malgré son immense talent, Kid ne possède pas encore ce que l'on pourrait appeler des 'réflexes de combat' et est bien conscient.

I. Transfert

Les personnages sont transférés dans un vieil entrepôt rempli de bric-à-brac vaguement occulte. Il s'agit de l'arrière-salle d'un brocanteur chinois. Nous sommes à Chinatown.

Kid expliquera que le Contact devra se faire dans un grand magasin en périphérie, à l'orée d'une agence bancaire dont le système de sécurité surabondant parasite paradoxalement la surveillance de la Matrice.

Le voyage jusqu'au point d'échange se fera sans le moindre problème...mais laissez monter la Paranoïa de vos joueurs.

En mal de confiance, Kid avouera l'objet exact de sa mission : récupérer 'La seconde renaissance', un enregistrement relatant les circonstances exactes de la fin du 'monde d'avant'.

En échange, le Bibliothécaire veut avoir accès à l'Oracle !

Celle-ci a accepté une rencontre en terrain neutre.

Note : Les personnages n'ont encore jamais rencontré l'Oracle, contrairement à Kid. Il promettra de la leur présenter si l'échange réussit : ils feront parti de son service de sécurité !

II. Le problème.

L'arrivée dans l'hypermarché se fera sans problème. Nous sommes en début

de week-end, et beaucoup de familles asiatiques font leur course dans une ambiance joyeuse.

Intermède mignon :

La galerie commerciale abrite un podium accueillant aujourd'hui un spectacle attirant les foules : Le célèbre groupe asiatique des 'Plasmatics' y donne une représentation promotionnelle !

Au son d'un remix électronique, trois adorables adolescentes aux jambes interminables aux yeux immenses et aux seins énormes se déhanchent dans leur minuscule costume marin.

L'écume aux lèvres et la fierté au cœur, l'espace d'un instant, toute l'assistante perçoit l'existence certaine d'un dieu créateur.

(Fin de l'intermède mignon)

Tout d'un coup, une alarme de sécurité retentira dans tout le magasin. Des agents de sécurité inviteront tout le monde à sortir.

Le motif sera facile à trouver : la banque vient de subir une attaque à main armée qui s'est transformée en prise d'otage !

Six individus lourdement armés retiennent une vingtaine de personnes en otages... dont le Bibliothécaire, qui n'a jamais été un foudre de guerre.

Les personnages ont intérêt à agir avant l'arrivée de la police, de la presse, voire des Agents...

[Note : il est paradoxalement inutile de décrire cette partie : laissez vos joueurs échafauder leur plan d'attaque et se faire plaisir. Vu leurs pouvoirs, cela marchera sans doute !]

Leurs adversaires sont des brutes d'origines germaniques au corps couvert de tatouages tribaux (Ce sont des servants d'Odin, voire le scénario 'Die Hard in the Matrix', disponible sur le site de l'auteur).

A peine remis de ses émotions, le Bibliothécaire voudra effectuer l'échange avec Kid. C'est un vieil homme affable habillé à la mode des années 40 (pensez au professeur de 'The Wall').

L'échange sera peu spectaculaire : un mini cd contre un autre (contenu, il est vrai, dans le bréviaire moite que le professeur tient à la main depuis le début).

Alors que résonnent les premières sirènes de police, les PJ reçoivent un message d'urgence de leur Opérateur : « *Rentrez immédiatement : nous sommes attaqués !* »

III. Retour.

Fuite. Cavalcade jusqu'au prochain point de sortie...

Réveil difficile. L'intérieur du *Hollandais volant* est envahi de fumée... et de silhouettes portant des masques à gaz. Avant que les gaz ne les anesthésient complètement, les personnages auront la vision de Kid que l'on extrait que son siège, et de leur capitaine agonisant à leurs pieds.

Noir.

Nouveau réveil. Les alarmes de l'appareil signalent l'approche de robots sentinelles. Il faut décrocher d'urgence...

De nouveau en sécurité, les personnages pourront faire le point. En vérifiant l'ordinateur de bord, les personnages pourront apprendre que :

- Un autre vaisseau (le 'Death Star') les a accostés pendant leur mission sous

prétexte de 'problèmes techniques'.

- Le capitaine a pénétré à bord et a tenté de convaincre leur supérieur de leur remettre Kid. Devant son refus, il a déclenché l'assaut au moyen de gaz innervants.
- Il a ensuite tué leur Capitaine qui s'était retranché dans le poste de pilotage.
- Avant de partir, il a effectué une copie de 'La seconde renaissance'.
- Seule piste : le nom du capitaine (Charon) et la mention d'un endroit inconnu 'Ellis Island' (?)

Quelques explications

Charon (voir aussi le premier scénario de 'Wushu guide to the Matrix' : 'There is no Spoon') est le chef d'une coalition estimant que Zion est dans l'erreur.

Il préconise l'essaimage de petites communautés de guérilla sur la surface, la re-programmation d'unité de combat comme les sentinelles contre leurs anciens maîtres, et d'une façon générale une 'tactique virale' (et non d'illumination) pour la survie de l'humanité.

Il pense utiliser Kid pour accroître la productivité d'une base de re-programmation pirate de robots située sur l'ancienne île d'Ellis Island et le convaincre du bien fondé de ses vues. (voir aussi l'Animatrix 'Matriculated')

Développement de ce scénario

- Leur commandant est mort. Leur commandant en second (Kid) a été enlevé. L'équipage du 'Hollandais volant' ne dispose plus des codes pour rentrer à Zion ! (Ces codes ne sont jamais inscrits sur la mémoire de l'ordinateur, en raison du risque de capture). Le 'Hollandais volant' est donc destiné à voguer sans jamais retrouver son port d'attache... jusqu'à la rémission de ses péchés.
- Les personnages sont confrontés à

un choix douloureux. Doivent-ils retrouver leur compagnon Kid de toute urgence (Ellis Island ?) ou prévenir l'Oracle d'une embrouille —et qui sait— d'un piège possible ? Dans ce cas, ils devraient retrouver préalablement le Bibliothécaire, seule personne de leur connaissance à posséder un point de rendez-vous avec l'Oracle.

- Aucune solution ne sera simple : Ellis Island va bientôt faire l'objet d'un assaut de sentinelles, et le Bibliothécaire a attiré l'attention particulière des Servants d'Odin...

Les personnages sauront-ils faire le bon choix ?

Le Prophète n'a t'il pas dit : « *Quand une flamme s'allume, elle illumine le monde entier...* » ?

Epilogue :

Seule dans sa petite chambre d'étudiante, Leila, petite chanteuse des *Plasmatics* songe à cet étrange jeune homme vêtu de cuir noir qu'elle a entraperçu cet après midi dans le public au centre commercial.

Après avoir rangé ses poupées, elle griffonne son portait, le punaise au-dessus de son mur et s'endort en songeant à lui.

Depuis la chambre d'en face, l'Agent Doe la surveille en attendant son heure.

Rappel : ce 7^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hika.ki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Noctambule (en sa qualité de gagnant du 6^{ème} concours) :

- thème : réalité(s) virtuelle(s) ;
- élément : un élément mignon, trop mignon, adorable, kawaii.