



WUSHU

GREAT MAYHEM

EDITION COLLECTOR



BP4P
[by players for players]

Sommaire



PRÉSENTATION	2
LE SECRET DU TANGRAM DE JADE	3
MENHUNTER	8
EPREUVES VIRTUELLES.....	13
KID'S RETURN	18
«ICI LE PÈRE NOËL, J'ÉCOUTE ?»	22

Mention Légale

Wushu, the Ancient Art of Action Role-Playing © Copyright 2003-2005 Daniel Bayn

Wushu, l'Art Ancestral du Jeu de Rôles d'Action © Copyright 2005 BP4P

Tous les synopsis sont © Copyright 2005 leurs auteurs respectifs.

Crédits

Auteurs: Antoine Bauza, Yno, Christophe Chaudier, Olivier Castan, Samuel Bidal •

Illustrations: El Théo • **Relecture et Correction :** Pierre Pradal / BP4P •

Maquette: Pierre Pradal / BP4P • **Edition :** Janvier 2005 • **Prix :** Gratuit

Présentation

Moins d'une semaine avant la sortie de Wushu, l'Art Ancestral du Jeu de Rôles d'Action, j'organisais un concours de synopsis.

Les participants devaient faire preuve d'un sacré courage pour relever le défi. Ils ne possédaient en tout et pour tout que de cinq jours pour proposer un synopsis n'excédant pas 10000 signes, espaces compris.

Idéalement, le synopsis devait être présenté en 3 parties:

- 1 Accroche pour exposer l'intrigue,
- 1 Fil Rouge permettant de la développer,
- 1 Climax présentant une fin possible.

Contre toute attente, six valeureux auteurs ont relevé ce challenge avec brio!

Au menu de Wushu Great Mayhem – Edition Collector, cinq synopsis originaux, cinq ambiances différentes, pour des sessions de jeu qui devraient, selon toute vraisemblance, dépoter.

Alors que Le Secret du Tangram de Jade d'Antoine Bauza vous entraînera en Chine, Menhunter d'Yno, vous lancera dans une course contre la montre pour sauver l'humanité.

Epreuves Virtuelles de Christophe Chaudier, vous initiera aux joies de la TV Virtuelle alors que Kid's Return d'Olivier Castan vous perdra dans l'enfer de la Matrice.

Enfin, avec «Ici le Père Noël, j'écoute» de Samuel Bidal, l'esprit de Noël prend un grand kick dans sa face!

Avec un minimum de travail de votre part, ces cinq synopsis sont directement exploitables. En fait, il ne vous reste qu'à définir les statistiques des PNJ, Figurants ou Némésis.

Bon jeu à tous!

Let the Great Mayhem Begin!



Le Secret du Tangram de Jade

par Antoine «toinito» Bauza

Contexte

Ce scénario prend place dans l'Ouest de la Chine; il peut adopter pour cadre temporel n'importe quelle époque, historique ou contemporaine, au gré de vos préférences wushuesques et moyennant peut-être quelques légères modifications. Sa fin peut éventuellement ouvrir sur une suite.

Il nécessite un peu de matériel, mais rien de fastidieux (cf. Annexes)

Accroche

Poursuivant leurs desseins, les personnages traversent une province de l'Empire du Milieu dans l'un des wagons spartiates d'une locomotive essoufflée. Ils se retrouvent alors en possession d'un curieux objet : un ensemble de sept morceaux de jade de formes géométriques, ficelés dans une feuille de parchemin figurant une topographie rudimentaire. Cet intrigant artefact va les placer au coeur d'une course folle que se livrent deux dangereuses sectes chinoises. Pour le vainqueur, un ancien et mystérieux trésor, caché sous un monastère, lui-même perdu au sommet d'un pic enneigé...

Fil Rouge

Scène 01 : «Regard de Jade»

Dans un wagon bondé, coincés entre des paysans et leurs basse-cours, les personnages font route à travers le Sichuan, en direction du Qingh. La porte avant du wagon s'ouvre sur une jeune femme

élégante. Très nerveuse, elle embrasse le wagon de ses beaux yeux verts avant de se frayer un passage vers la porte arrière. Elle bouscule l'un des personnages pour lui glisser, à son insu, le Tangram.

Ambiance : train, basse-cour, conversations paysannes, passage du contrôleur.

Scène 02 : la morsure du tigre

Quelques secondes après qu'elle soit sortie du wagon, la porte avant s'ouvre à nouveau, révélant cette fois quatre hommes vêtus à l'identique, en écarlate (cf. La secte des Tigres écarlates). Il ne fait aucun doute qu'ils sont après la jeune femme. Quelque soit la réaction des personnages, elle devrait conduire à un affrontement contre les Tigres écarlates. Faites évoluer le combat dans les wagons, entre les wagons et même sur les wagons! Les Tigres sont sans scrupules et n'hésiteront pas à se servir des passagers comme bouclier ou à lancer des projectiles improvisés (cage à poule !).

Ambiance : cris, panique, animaux en liberté, lames qui percent les parois des wagons, vitres qui éclatent.

Scène 03 : le cadeau de Regard de Jade

Le combat devrait tourner à l'avantage des personnages ; le chef du groupe des Tigres sautera alors du train en enlevant «Regard de Jade», la jeune femme. Les personnages se retrouvent en possession du Tangram et de la carte. Faisant contre mauvaise fortune bon

coeur, ils identifieront sur celle-ci la petite ville qui se trouve être la prochaine gare de leur voyage, Wuzhen.

Ambiance : regards terrorisés des voyageurs, reproches de ne pas avoir empêché l'enlèvement.

Scène 04 : Wuzhen

C'est à Wuzhen que la secte des Lotus illuminés entrera en contact avec les personnages. A l'origine, ils y attendaient Regard de Jade, mais l'écho de l'affrontement du train étant parvenu à leurs oreilles, ils reportent leur attention sur les personnages. Ils utiliseront d'abord la diplomatie, courtoisement, mais tenteront ensuite de fouiller les affaires des personnages pendant leur sommeil. Tout réveil déclenchera un combat nocturne dans l'auberge qui accueille le groupe.

Ambiance : ville animée, enfants qui jouent, artisans, commerçants, etc.

Scène 05 : le Monastère de Jade

A l'aide de la carte et/ou en questionnant les ancêtres du coin, les personnages obtiendront des informations qui leurs permettront de localiser l'emplacement du Monastère de Jade. L'endroit, presque oublié, n'est pas très loin, mais pour y accéder une partie d'escalade s'impose. De plus, à cette altitude la neige est reine en son royaume.

Les personnages les plus vigilants se sentiront épiés : Tigres et Lotus ne sont pas loin, surveillant chacun de leur gestes...

Ambiance : citadins méfiants ou conciliants, espionnage de la part des Tigres et des Lotus, règlement de comptes entre les deux sectes.

Scène 06 : périlleuse ascension

La première partie du voyage du village vers le pic se déroule sans encombre (à moins que vous en décidiez autrement : météo, animal sauvage, maraudeurs, etc.). La deuxième partie, l'escalade du pic est plus délicate, d'autant que les deux sectes se manifestent à ce moment-là afin d'être la première au monastère, si possible en ayant récupéré le Tangram. Alors que les personnages sont en pleine ascension, les Tigres surgissent, eux aussi harnachés au roc, suivis de près par les Lotus. Un pan de falaise particulièrement abrupt va être le témoin d'un affrontement des plus acrobatiques : sections de cordes, jets de pierres, de pitons. Les plus imaginatifs sauront tirer leur épingle du jeu...

Ambiance : froid mordant, chutes de neige.

Scène 07 : le monastère

Le sommet du pic accueille le Monastère de Jade qui ressemble à un belvédère de pierre et de bois, rehaussé, en plusieurs endroits, de Jade taillé. Seul, perdu au milieu des nuages, il dégage un profond parfum de mysticisme. Une trappe en son centre révèle un passage qui s'enfonce dans le pic. Un escalier de pierre en colimaçon débouche sur un sanctuaire, une salle circulaire aménagée dans une grotte naturelle. Un autel (pierre, bronze et jade) trône en son

centre. Dès qu'une main entre en contact avec celui-ci, un panneau de bronze coulissant découvre une plaque de jade où est représenté la figure du gardien. Dès lors, la terre se met à trembler, d'abord imperceptiblement, puis plus puissamment.

Ambiance : atmosphère mystique, stalactites qui gouttent.

Climax

Que les personnages réalisent rapidement le Tangram ou non (plus ou moins facile en fonction de la présence sur les lieux des Tigres, des Lotus, de Regard de Jade, ceci selon l'évolution du scénario...), le monastère et les excavations vont s'écrouler, emportant avec eux le sommet du pic et déclenchant une mortelle avalanche de pierres et de neige. Le gardien se manifestera peut-être avant cela, histoire de corser l'affaire.

L'échappée se promet épique, avec une descente à flanc de montagne sur des luges improvisées et, peut-être, un dernier affrontement avec les Tigres et/ou les Lotus.

Une fois redescendu au pied du pic, c'est l'heure du bilan : Qu'en est-il du parchemin ? De Regard de Jade ? Des Tigres écarlates ? Des Lotus illuminés ?

Ambiance : cataclysmique !!!

Annexes

Regard de Jade

Cette ravissante chinoise est la dernière descendante du moine qui fonda autrefois le Sanctuaire de Jade afin d'y cacher un précieux rouleau de parchemin menacé par une période de guerre. Récemment, elle découvrit le legs de son aïeux, le Tangram de Jade, et décida d'en percer le secret.

La Secte des Tigres Ecarlates

Vêtus d'une tunique écarlate, un bandeau au front, les Tigres écarlates sont une secte récente et violente qui a rapidement gravité les échelons du crime organisé chinois. Ils courent après Regard de Jade depuis qu'ils ont découvert l'existence du Tangram de Jade...

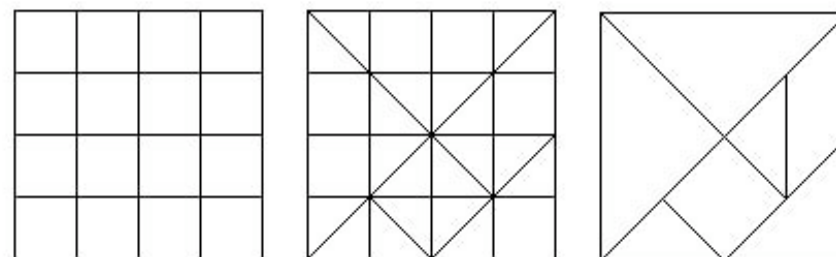
La Secte des Lotus Illuminés

Les Lotus illuminés sont une secte ancienne et mystique, dont certains membres pratiquent un Tao obscur et maléfique. Ils sont vêtus de blanc et de vert pâle. Avides de richesse et de pouvoir, ils veulent s'emparer du trésor du monastère...

Le Tangram de Jade

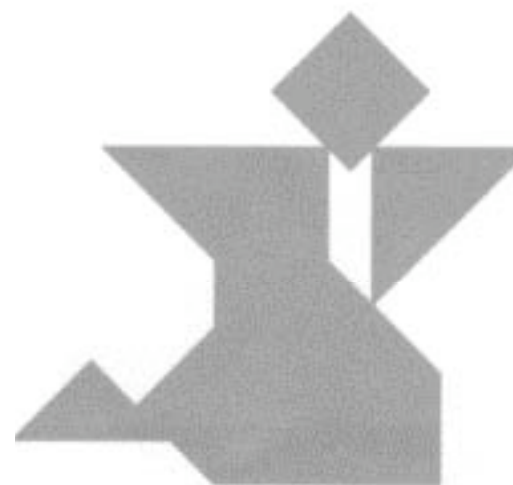
Le Tangram de Jade est une magnifique réalisation de jade taillé. Ses pièces font un demi centimètre d'épaisseur et la plus grande mesure dix centimètres de côté.

Si vous possédez un «vrai» tangram, c'est parfait, mais dans le cas contraire voici un petit schéma qui vous permettra d'en réaliser un facilement (et rapidement !), à partir d'un morceau de carton auquel, idéalement, vous donnerez une couleur verte...



Le Gardien du Monastère

Voici la figure à réaliser avec le Tangram de Jade.



Ce modèle apparaît sur la tablette de jade du sanctuaire situé sous le monastère. A partir du moment où les personnages révèlent le modèle, ils n'ont que quelques instants pour assembler la figure du gardien (Mettez-leur la pression) !

S'ils tardent trop, la gardien apparaît en s'en prend à tout être vivant (hormis le sang de son sang, c'est-à-dire Regard de Jade). C'est un fantôme, une manifestation du Ki du fondateur du monastère, autant dire un adversaire redoutable que seul Regard de Jade ou la figure du gardien complétée peuvent apaiser...

Le Parchemin du Monastère

Ce qu'il contient est laissé à l'appréciation du maître de jeu : codex magique, registre administratif, nouvelle carte... Peut-être le point de départ d'un deuxième épisode !



Menhunter

par Yno

Accroche

L'intrigue

Ce scénario se déroule de nos jours, aux USA. Les PJ sont des agents de l'Opérative et une mission leur est confiée: ils doivent sauver le monde. En effet, les Légions des créatures intraterrestres vivants dans les sous-sols de notre planète depuis des temps immémoriaux ont décidés de coloniser la surface et d'éradiquer le genre humain.

L'Opérative

L'Opérative (ou OP) est le nom d'une organisation privée internationale qui vend ses services aux gouvernements ou aux entreprises qui peuvent se le permettre...

Les agents de l'OP sont des espions hors pairs, des spécialistes des missions dites suicidaires, des flingueurs de haut vol, entraînés pour n'importe quel type d'opérations, des agents surentraînés, ultra doués, accrocs à l'adrénaline et payés une telle fortune qu'elle fait taire la moindre question et disparaître le moindre scrupule. Entre eux, ils ne se connaissent que sous le nom d'un numéro à 3 chiffres et sur le terrain tous possèdent une oreillette quasiment indécélable permettant de communiquer avec le QG et les autres agents.

Les agents de l'OP ont accès à tout un tas de matériel d'intérêt: armement, système d'écoutes, contacts, hélicos, jets privés, etc.

Fil Rouge

Play

Les PJ se garent devant une maison. Ils savent que c'est ici que vit le professeur qu'ils doivent interroger. Le bâtiment est une belle villa. A peine sortis de voiture, les PJ peuvent apercevoir une ombre qui s'esquive furtivement à l'arrière de la construction. Derrière, rien. L'ombre est rentrée chez le professeur mais l'ombre n'attend pas seule à l'intérieur, six hommes en noir à la mâchoire carrée mais au physique quelconque sont prêt à en découdre. L'intérieur a été fouillé et aucun d'entre eux ne se laissera avoir vivant. Cependant, durant le combat, les adversaires montreront un physique par intermittence inhumain: gueule aux crocs acérés, faciès plat, orbite profonde et griffes aiguisées. Ces hommes n'en sont pas...

Review

Revenons un peu en arrière, histoire d'expliquer ce que faisaient les PJ durant la scène précédente. Voici maintenant présentée la véritable introduction de ce scénario, se déroulant dans le QG de l'Opérative.

«Il y a deux semaines, un vol a eu lieu dans un bâtiment haute sécurité du CDC dans le Nevada (Centre pour la prévention et le contrôle des infections). Le vol consistait en une souche d'un virus dangereux sur lequel nous ne savons que peu de choses. Des membres du gouvernement et de l'armée américaine seraient

impliqués et c'est pourquoi il est fait appel à nos services. Parmi les documents qui nous ont été communiqués et après avoir croisé de multiples infos, nous sommes parvenus à obtenir le nom d'un des scientifiques qui, à l'époque, a mis au point le virus, le docteur Jiangsu. Nous avons aussi obtenu son adresse. Il vit dans une villa sur les hauteurs de la ville et nous souhaitons que vous lui rendiez visite afin d'obtenir des informations sur la manière d'approcher et d'annihiler le virus... Voici vos armes.»

Pause

Les Légions sont des intraterrestres, créatures insectoïdes vivant donc dans les sous-sols de notre monde depuis des siècles voire des millénaires. Il y a une cinquantaine d'années, certains d'entre eux sont remontés à la surface et ont été capturés. Des militaires américains les ont étudiés puis tués quand ils n'avaient plus besoin d'eux. Les Légions ont vécu ces meurtres comme une déclaration de guerre et ont, purement et simplement, décidés de prendre d'assaut la surface et d'exterminer le genre humain. Ils ne feront aucun compromis.

Dans ce but, ils se sont mis à étudier les humains puis à les singer car, à la manière de caméléons surdoués, les Légions parviennent à imiter d'autres formes de vies... Il leur a fallu une cinquantaine d'années pour véritablement parvenir à se faire passer pour des humains et à comprendre leur mode de pensée. Ils se sont mis la main sur le virus du CDC par le biais du professeur Jiangsu, ceci dans

l'idée de décimer au maximum les populations tout en passant à l'offensive...

Leur seule vraie faiblesse est qu'ils sont gouvernés par un unique cerveau qui doit les gérer collectivement et qui prend la forme d'un rocher dans lequel ils vivent sous leur véritable forme. Le rocher ne peut pas donner une apparence humaine à tous les Légions en même temps, c'est trop coûteux en énergie.

Forward

La maison du professeur Jiangsu est sans dessus dessous, tout a été détruit et l'endroit sent une odeur musquée totalement atypique. Toujours est-il que le vieux professeur asiatique aux cheveux longs de plus de soixante-dix ans se trouve caché dans le sous-sol de son habitation. Il remercie les PJ et leur explique ce qu'il peut: le virus a été mis au point durant la guerre froide dans le but de tuer un maximum d'ennemis. Il se propage dans l'air mais perd son effet mortel au bout de 24 heures. Il tue en moins de 10 minutes et dans une ville, le nombre des victimes serait cataclysmique. Il ne connaît pas ses agresseurs mais il sait qu'il existe un antidote –car il l'a créé. Il l'a caché dans un box qui lui appartient, au numéro 47.

Guet-apens

L'antidote n'existe pas. Le professeur est mort depuis longtemps et un Légion avait pris sa place afin de retarder/tuer les agents de l'Opérative. Cette scène d'action est donc un guet-apens: les PJ

parviennent dans l'entrepôt où se trouvent des centaines de box. Le 47 est là et quand les PJ l'ouvrent, une minuterie –30 secondes – se déclenche. L'explosion les tue s'ils ne sont pas sortis du bâtiment avant la fin du décompte.

Le faux professeur a pour sa part disparu.

Informations supplémentaires

L'heure est grave, les PJ ont rdv au QG de l'OP. Un membre de l'armée de terre américaine débute son briefing. Il explique qu'il y a 50 ans, ils ont capturés (il se gardera de dire où: dans le désert) des créatures et les ont étudiés. Elles semblent munies d'un esprit de ruche. Tout porte à croire que ces créatures, observées aussi par les PJ, sont responsables du vol du virus. Une bonne nouvelle: les légions ont une faiblesse: si leur tête est détruite, ils sont morts. Seconde bonne nouvelle: ils sont parvenus à retrouver la trace de la «personne» qui a volé le virus. Elle se trouve actuellement dans un train de nuit à destination de Los Angeles.

Extraction

Prochaine opération? Extraction de l'Homme Légion du train dans lequel il se trouve et récupération du virus qu'il porte dans une valise à la main. L'entrée se fait par le biais d'un hélico qui dépose les agents sur le toit d'un wagon. Ensuite, à eux de jouer. Si le Légion se fait attraper, il rigolera: l'invasion est prévue pour cette nuit! D'ici

l'aube, les principaux centres urbains seront tombés et demain à la même heure, l'humanité ne sera plus.

Villes attaquées

Comme un écho aux dires du Légion, quasiment instantanément les villes du sud ouest des USA se font attaquer par les Légions sous leur forme première. Tous les agents de l'OP et l'armée sont mobilisés.

Réflexion

À ce stade, les PJ doivent avoir participé -ou du moins avoir connaissance – de plusieurs affrontements sur la cote Ouest des Etats-Unis et plus spécifiquement dans le sud de ce pays. De même ils doivent avoir compris, que les Légions sont reliés entre eux par un esprit de ruche... C'est donc à ce moment que doit avoir lieu la seule véritable «réflexion» du scénario: pourquoi les Légions frappent à cet endroit – et pas à un autre endroit dans le monde – et d'où viennent-ils? Et bien il suffit de relier les différents points d'attaque sur une carte et de trouver l'épicentre duquel les créatures sont parties, a priori vers le centre de la forme ainsi dessinée. De même, il est possible de s'apercevoir que toutes les villes limitrophes au désert sont touchées.

D'ailleurs, les images satellite de l'armée américaine le prouvent: il y a quelque chose dans les profondeurs du désert Mojave, une masse chaude ressemblant à un énorme rocher, haut d'une centaine de mètres...

Climax

Le rocher ruche

Dans une grotte dans les sous-sols du désert Mojave se trouve le rocher ruche, gigantesque structure vivante et stratifiée parcourue de multiples ouvertures et dont les créatures s'échappent d'une ouverture à sa base.

C'est dans cet enfer sec et sombre, au sol alternant roche, terre et sable que vont devoir opérer les PJ. En effet, le but de la mission plus que suicidaire qui leur a été confié est de placer des charges tactiques dans le bâtiment afin de le détruire. Les bombes doivent être activées et sont minutées : 5 minutes. Le délai est court car l'OP craint que les Légions puissent, sous forme humaine, stopper les engins. Les agents devront donc se montrer discrets et, une fois les minuteurs déclenchés, courir pour se frayer un chemin à travers la myriade de créatures appelées par le rocher ruche et amassée autour de celui-ci et des personnages... ***The End***

Appendices

L'oreillette de l'Opérative

- Un click dessus pour prendre la parole.
- Un double click pour laisser la communication indéfiniment ouverte.
- Un click long pour l'éteindre.

La prochaine mission de l'Opérative?

Un groupe de savants fous souhaitent que la terre aille à la rencontre de divines créatures tentaculaires vivants dans les ombres d'une galaxie très très lointaine. Pour devenir les apôtres de ces monstres et par le biais d'un procédé explosif, ils souhaitent créer un trou noir pour que la terre soit aspirée directement dans la dimension infernale...



Epreuves Virtuelles

Par Christophe «Victorio» Chaudier

Accroche

Les personnages se réveillent dans un endroit inconnu. Des gardent viennent les chercher, soit ils les suivront, soit ils tenteront de s'échapper, le résultat sera approximativement le même: ils traverseront diverses salles.

Ils se trouvent en fait dans un complexe virtuel. Sans le savoir les PJ vont faire partie d'un divertissement d'un nouveau genre. Six combattants, tous spécialistes dans leur domaine, devront remporter diverses épreuves. C'est le summum de la TV réalité. Et ce jusqu'à ce qu'ils soient tous morts (éliminés), que le jeu s'arrête ou qu'ils se réveillent dans la réalité.

Fil Rouge

Le scénario n'est pas fait pour être linéaire, il a été conçu par modules, l'ordre des salles importe peu. A vrai dire, la géographie du complexe n'est pas fixe, elle peut fluctuer, histoire de rendre complètement fous vos joueurs. Evidemment, s'ils font un plan de l'installation celui-ci s'avérera, au bout d'un moment, faux.

La seule limite de temps est 7 jours, passé ce délai s'ils ne sont pas sortis du complexe par leurs propres moyens ou morts, les survivants seront endormis grâce à un gaz, pour se réveiller tout simplement chez eux... La nourriture ne sera pas un problème car ils ne

ressentiront pas la sensation de faim (leur vrai corps est sous perfusion), restera la fatigue à gérer.

Pour les aider un peu vous pouvez les faire repasser au même endroit, seulement il n'aura gardé aucune trace de leur passage, bref le programme est bogué, mais c'est aussi pour leur mettre la puce à l'oreille. Donc tout s'y trouvera comme s'ils n'étaient jamais passés par là.

De plus, le public a une influence directe sur les capacités de nos PJ. S'ils se sont montrés cruels ou égoïstes envers des innocents, le public votera contre eux, et leurs capacités physiques diminueront dans l'épreuve suivante, alors qu'à contrario s'ils font preuve d'héroïsme, les spectateurs voteront pour eux et les capacités seront décuplées.

Le réveil

Les PJ se réveillent menottés dans une grande pièce blanche. Ils portent tous un habit de combat correspondant à un art martial bien particulier: samouraï, boxe thaï, judo, karaté, boxe chinoise. Le dernier est en costume trois pièces. Personne ne se connaît. A peine debout, six gardes armés de matraques entrent dans la pièce, nos PJ sont encore un peu engourdis.

Le briefing

Dans le cas où nos personnages auraient suivi les gardes sans broncher, ils auront droit au briefing. Un homme en uniforme militaire les accueillera avec un grand sourire, il leur fera un petit laïus sur leur présence ici: ils doivent démontrer leurs capacités s'ils réussissent, ils seront relâchés. Evidemment toutes les questions recevront comme réponse un «secret défense» de rigueur. Le briefing terminé, on les laisse seuls.

Le lac de rondin

Cette pièce est une gigantesque piscine où flotte des rondins de bois. Pour passer sur les rondins il faut être souple et rapide. Si quelqu'un tombe dans l'eau cela réveille le crocodile.

Le dojo

Cette salle est un dojo japonais, un maître de karaté attendra les PJ avec un nunchaku. Si l'idée venait à nos joueurs de se battre à plusieurs contre le karatéka, ils ne pourront pas être plus de trois à la fois sans se gêner.

La chambre des lasers

Cette pièce possède des murs blancs percés de minuscules petits trous d'où sortent des rayons lasers à peine visibles. Ces lasers pourraient découper n'importe quoi, y compris les menottes de nos PJ. Au milieu de la pièce, il y a un katana. Sur le sol, il y a quelques

traces de sang. Le plafond est recouvert de barres en métal qui forment un quadrillage, on peut largement s'y accrocher. De l'autre côté de la pièce il y a une porte et deux interrupteurs, un pour ouvrir la porte et l'autre pour arrêter les lasers.

Dans la pièce, on peut:

- Eteindre les lasers, avec un projectile ou en appuyant sur l'interrupteur;
- Passer de l'autre côté par le plafond;
- Attraper le katana en passant par le plafond.

Le saloon

Voilà de quoi perturber les joueurs, ils se retrouvent dans un bon vieux saloon de western avec tout le toutim, danseuses, filles de joie, barman et parties de poker. Sans problème, ils pourront y rester un moment, jouer, se battre, boire, profiter des chambres et de leurs lits garnis. Les habitants verront nos visiteurs et leurs tenues d'un sale œil, certains les provoqueront intentionnellement.

Mais s'ils s'endorment pendant la nuit, on viendra les déloger dans leurs chambres pour les pendre haut et court. Pour sortir de cet endroit, il suffit simplement de sortir de la ville.

Le cimetière aux milles visages

Les PJ arrivent dans un cimetière. Seule la brume les attend. Alors qu'il traverse le cimetière devant eux s'extirpe d'une tombe un homme sans visage. Il tombe au pied d'un des PJ, en le touchant ses vêtements et sa morphologie change : il prend l'apparence du PJ en question.

Le but de cet homme sans visage est de prendre la place des personnes dont il a pris l'apparence en les tuant. Il s'en suivra certainement un combat confus pour les joueurs. Les PJ ne seront jamais qui il frappent car l'homme sans visages n'arrête pas de changer de tête justement. Pour savoir qui les PJ frappe tirez simplement au hasard la cible.

Le saut de l'ange

Imaginez un précipice de plusieurs dizaines de mètres, un bord de 10cm, et un mur à perte de vue. En bas, les vagues percutent les parois. Bref, une seule solution, sauter.

Le trésor maudit

Les PJ s'enfonceront profondément dans l'eau. Ils y trouveront une grotte souterraine avec une poche d'air. Un formidable trésor les attend: pièces d'or, rubis et autres bijoux de jade et d'argent. Mais, à peine toucheront-ils ce trésor que des bruits de pas se font entendre: il s'agit de pirates zombies. La course-poursuite commencera dans le

noir le plus complet pour se terminer contre un mur en métal qui s'avèrera être une locomotive.

La gare londonienne

Une fois allumé, le train les emmènera dans la gare de Londres où les agents de la sécurité se mettront à leur poursuite. Direction le métro où un affrontement de plus mettra nos PJ à rude épreuve, feront-ils attention à ne pas tuer les passants?

Un métro sans fin

Dans le métro, une bande de jeunes se mettra à les provoquer à cause de leurs vêtements, assez décalés il faut bien le dire, et c'est reparti pour un tour, mais cette fois ci cela ira certainement très vite, nos PJ étant armés.

Le métro ne semble pas vouloir s'arrêter. Il s'arrêtera finalement au bout d'une heure mais au dépôt. Il n'y a donc pas de quai à l'horizon, les portes ne s'ouvrent pas et les passagers commencent à paniquer.

Le dépôt est vide quand les gens sortent, ils sont désorientés et ne savent plus où aller. C'est alors qu'un câble de soutien d'une grue lâche menaçant de tomber sur les passagers apeurés. Nos PJ laisseront-ils des innocents mourir pour sauver leur peau ou alors feront-ils preuve d'héroïsme?

Le temple Shaolin

Dans ce temple, s'entraînent une vingtaine de moines avec diverses armes: épée, lance, marteau. Ils n'aiment pas vraiment les étrangers. Bref c'est un combat épique qui attend nos combattants. Bien sûr, les moines peuvent défier la gravité sans problème, les joueurs aussi si l'idée leur vient à l'esprit, bien entendu Evidemment, le ciel est bleu, nos joueurs pensent être sortis.

Conclusion

Plusieurs fins sont envisageables.

Gagner le jeu

Sortir du temple Shaolin dans les temps signifie terminer et gagner le jeu. Ils seront alors enrôlés de force dans l'armée (vous croyez qu'elle vient d'où cette technologie virtuelle), où de nouvelles aventures les attendent.

Perdre le jeu

Au bout de 7 jours d'aventures impensables, les PJ sont endormis grâce à un gaz, ils se réveilleront chez eux comme si de rien n'était avec l'étrange impression que tout ceci n'était qu'un rêve. Mais les journaux TV ont fait leur chou gras de ce jeu. On peut embrayer sur un scénario d'enquête pour trouver les responsables. Il vaut mieux parfois perdre dans la vie.

L'éveil

Un personnage peut refuser le programme ou dépasser ses capacités de telle sorte qu'il s'éveille. Il se réveille alors dans un fauteuil branché à diverses machines étranges. Des médecins paniqués, le voyant s'éveiller, déclenchent l'alarme. On peut alors continuer sur la fuite dans la réalité (développée plus tard).

La mort

Et oui, ces choses-là arrivent parfois. Si le PJ meurt, il sera plongé dans un coma irrémédiable.



Note: Pour bien jouer cette histoire, il est indispensable de vous procurer Wushu Matrix disponible sur le EWS. Le visionnage des courts métrages Animatrix peut également s'avérer d'une aide précieuse.

Kid's return

par Olivier Castan

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 de réflexes de combat et en est bien conscient.

Scène 1:Transfert

Les personnages sont transférés dans un vieil entrepôt rempli d'un bric-à-brac vaguement occulte. Il s'agit de l'arrière-salle d'un brocantaire 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 partie de son service de sécurité!

Scène 02:Le problème.

L'arrivée dans l'hypermarché se fera sans problème. Nous sommes en début de week-end, et beaucoup de familles Asiatiques font leurs courses dans une ambiance joyeuse.

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 armé retiennent une vingtaine de personnes en otage... 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, voir 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 gazs ne les anesthésient complètement, les personnages auront la vision de Kid que l'on extrait de 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 accosté 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 gazs innervant.
- 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 scénario de Wushu Matrix: Il n'y a pas de cuillère) 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'unités 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 intitulé 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 à 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...»?*



«Ici le Père Noël, j'écoute ?»

par Samuel Bidal

Historique

2025 : La violence a dramatiquement augmentée. Guerres, terrorisme, émeutes urbaines, les hommes n'ont plus d'espoir.

24 Décembre 2025 : Après dépouillage des lettres, le Père Noël a la surprise de constater que plus de 80% des enfants sages ne demandent qu'une seule et même chose : la paix sur Terre.

25 Décembre 2025, 00h01 : Une grande tour rouge et verte surmontée d'une enseigne «Père Noël» rouge et blanche clignotante apparaît à Helsinki.

Décembre 2027 : Depuis deux ans, les elfes immortels sillonnent la Terre et répondent aux appels des enfants sages. Même s'il reste encore beaucoup de travail, ils ont, en 24 mois, arrêtés de nombreux conflits et permis de rétablir un peu d'ordre.

Chaque joueur incarne l'un des 150 elfes du Père Noël. Humanisés lors de leur arrivée sur Terre, tous se ressemblent cependant beaucoup : grands, élancés, longues oreilles pointues, yeux verts, costumes bordeaux, broche représentant le bonnet du Père Noël, holster et revolver. Leur rôle : peu importe le moyen, rétablir la paix sur une Terre que la bêtise des adultes ravage.

Les elfes sont considérés comme des hommes normaux immunisés aux dommages. Ils ne peuvent être blessés que par du Hayne, le métal inventé par le Père Fouettard. Ils possèdent la capacité de voir les enfants sages auréolés de blanc et reconnaissent les gobelins au premier coup d'oeil.

Les gobelins sont considérés comme des hommes normaux à la peau légèrement verdâtre.

Résumé

Depuis deux ans l'immortalité des elfes est leur principal atout pour s'imposer sur Terre.

Mais, dans la plus grande discrétion, le Père Fouettard et ses gobelins se sont eux aussi matérialisés. Ils viennent enfin de trouver le moyen de s'opposer aux elfes : un métal capable de tuer les immortels !

Après une mission d'introduction où ils seront confrontés à un trafiquant d'armes, les PJ vont être envoyé à la recherche de l'un des leurs. Le retrouvant mort ils deviendront la cible des gobelins qui veulent préserver le secret du Hayne. Les PJ devront ensuite localiser et détruire la fabrique de Hayne et enfin empêcher la destruction de la tour du Père Noël.

Où l'on prend conscience de la puissance des personnages

Les PJ et dix elfes sont envoyés à Lyon pour mettre fin à un trafic d'armes. A leur arrivée par avion spécial, quatre voitures blindées et l'elfe qui a remonté la piste les attendent. Tous foncent aux entrepôts et les atteignent de nuit.

Les elfes déboulent à pleine vitesse au milieu des hangars. Ils sont accueillis par un tir de roquette en provenance d'un toit. L'un des

véhicules du groupe explose et les passagers sont projetés. Quelques instants plus tard, au milieu des débris en flammes, ceux-ci se relèvent, indemnes. Le ton est donné.

Les malfrats sont nombreux et se servent de grenades et de fusils mitrailleurs. Leur chef, Frederico Romanchez, ne cherche pas à éliminer les elfes, il sait qu'il ne peut pas. Il veut les retarder et finir de charger le matériel de sa prochaine vente.

Les combats devraient être déchaînés, les elfes avançant impitoyablement tels des machines invulnérables au milieu du feu nourri de leurs adversaires. Certains tenteront de les ralentir en les écrasant contre un mur avec un chariot élévateur, d'autres leur feront tomber dessus d'immenses tas de caisses ou en les piégeront avec des filets.

Idéalement Frederico Romanchez s'enfuira sous les yeux des PJ avec son camion chargé de trois grandes caisses. Si ceux-ci tentent de le poursuivre, les hommes à l'arrière du camion n'hésiteront pas à tirer avec un lance-roquette.

La mission sera tout de même considérée comme un succès vu la prise d'armes réalisée.

Où l'on commence par une petite enquête

De retour au quartier général d'Helsinki les PJ sont convoqués par le Père Noël dans son bureau rouge et vert situé au dernier étage de la

tour. Confortablement installé dans un grand fauteuil de cuir, il leur assigne une nouvelle mission : retrouver l'elfe Ornicard. Envoyé pour enquête à Marseille sur le témoignage d'un enfant sage, Antonin Colin, il n'a plus donné de nouvelle depuis une semaine.

L'avion spécial du Père Noël se pose sur le tarmac de Marignane vers 15h. Il restera à la disposition des PJ pour tout déplacement ou pour toute communication avec le quartier général.

Antonin Colin est un gentil petit garçon de sept ans. Comme tout les enfants sages les elfes le voient auréolé de blanc ce qui permettra de facilement le repérer à la sortie de l'école. Antonin est content de revoir des elfes et répondra à toutes leurs questions.

Il y a quinze jours ses parents l'ont emmené se promener dans le Lubéron. Antonin y a vu des hommes en arme et en a été effrayé, mais personne ne l'a cru car il n'y a pas de camp militaire dans ces montagnes. Si l'enfant a appelé le Père Noël, c'est parce qu'il a trouvé les hommes en arme étranges. Ils dégageaient beaucoup d'agressivité et leur peau était légèrement teintée de vert.

Antonin n'en sachant pas plus (il est trop petit pour avoir mémorisé le lieu), il faudra faire le tour des villages du Lubéron pour retrouver Ornicard. Heureusement un elfe ne passe pas inaperçu et les gens

renseigneront volontiers les PJ. Il s'est installé à Lourmarin, dans un petit mas qu'il a loué en bordure de montagne.

La petite maison est très isolée dans une grande propriété recouverte d'oliviers. Elle est composée de deux chambres, d'un salon, d'une cuisine et d'une salle de bain. Ornicard a transformé la première chambre en bureau et a affiché des cartes sur tous les murs, rayant chacune des zones qu'il a visitées. Avec un peu de perspicacité les PJ peuvent s'apercevoir qu'il manque une des cartes du centre du Lubéron. Ornicard quant à lui se trouve dans la seconde chambre. Il a été ligoté, interrogé, puis très récemment abattu d'une balle dans le coeur à bout portant, son corps étant encore chaud.

Où l'on goûte ce sentiment nouveau de mortalité face à des adversaires en surnombre

Il y a quatre jours Ornicard a découvert la fabrique de Hayne. Mais les gobelins l'ont repéré et l'ont rattrapé au mas. Depuis, trois d'entre eux l'interrogent. Mais l'elfe n'a rien lâché.

L'arrivée des PJ les a surpris. Ils ont abattu l'elfe puis ont précipitamment arraché la carte sur laquelle Ornicard avait marqué l'emplacement de la fabrique. Ils ont ensuite fuit par l'arrière de la maison, se sont postés dans la montagne pour surveiller les nouveaux arrivants et ont appelé pour obtenir du renfort. De plus, si les PJ ne placent personne auprès de leur voiture, un goblin la sabotera.

Si les PJ tentent de partir, moins d'une demi-heure après leur arrivée les trois gobelins les attaqueront, non pas pour les tuer mais pour les retenir.

Car au bout d'une demi-heure trois voitures arrivent au mas. A leur bord quinze gobelins venus pour maîtriser les PJ. Sans hésiter ils prennent d'assaut le mas, aidés par leurs trois collègues cachés dans la montagne.

Tous les gobelins sont armés de fusils mitrailleurs chargés de balles de Hayne. Ils feront tout pour empêcher les PJ de s'enfuir.

Mettez en scène l'assaut du mas, l'entrée des gobelins par les fenêtres, les tirs croisés au milieu des oliviers centenaires, la destruction du mas au lance-roquette, la fuite en voiture, la course poursuite dans les petites routes sinueuses du Lubéron.

Où l'on infiltre la place forte ennemie

Après avoir échappé aux gobelins les PJ peuvent rentrer à Marignane pour avertir Helsinki. C'est la stupeur. On enverra immédiatement une troupe de renforts, mais ils auront ordre de ne pas laisser le temps aux gobelins de nettoyer la zone et de s'enfuir.

L'étape suivante est donc la localisation de la fabrique. Il est facile de se procurer une carte identique à celle qui a été volée chez Ornicard et cela réduit grandement la zone de recherche. En quelques heures les elfes retrouveront la fabrique dont l'entrée est une ancienne mine

gardée par deux gobelins. Ceux-ci sont particulièrement aux abois, craignant une imminente arrivée en force des elfes.

Les gobelins ont creusé l'intérieur de la montagne pour y aménager de grandes salles. Le complexe est divisé en deux quartiers, celui d'habitation (pour 35 gobelins) et la fabrique de Hayne.

Le procédé de fabrication est simple : deux enfants sages sont enfermés dans une cage et sont tourmentés par les gobelins. Leur terreur est captée par une étrange machine qui synthétise un liquide noirâtre, de l'essence de Hayne. Celle-ci est alors mélangée à du métal qui devient alors mortel pour les elfes.

Où l'on sauve la tour du Père Noël

Les personnages finiront par pénétrer dans la gigantesque salle de lancement par une passerelle la surplombant. Le plafond est ouvert sur le ciel. Au sol, trois missiles sont dressés. Les écrans de contrôle situent leur cible à Helsinki et le compte à rebours annonce 2 minutes avant le décollage. Frederico Romanchez dirige ses hommes et les gobelins dans la manipulation de l'ensemble et discute avec le Père Fouettard dont le visage est visible sur un grand écran.

Les elfes doivent impérativement arrêter ces missiles bourrés de Hayne.

Détruire les ordinateurs ne suffira pas, les missiles étant déjà programmés. Il faudra maîtriser les gobelins, les hommes et

Frederico, tous armés de fusils-mitrailleurs tirant des balles de Hayne, tout en reprogrammant les missiles, en les faisant dévier de leur trajectoire ou en refermant le plafond de la salle.

Mettez en scène des courses sur les passerelles, des acrobaties pour en descendre et se cacher, les diversions permettant à un elfe de s'approcher des ordinateurs, les explosions, les arcs électriques, les câbles qui se rompent, les railleries du Père Fouettard.

Où l'on conclue

Si les missiles atteignent Helsinki ils feront de gros dégâts mais ne détruiront pas la tour, celle-ci étant bien plus résistante que ce que pensait le Père Fouettard.

Le Père Noël sait maintenant que son ennemi est présent sur Terre et qu'il possède un moyen de lutter à armes égales avec lui.

La donne vient de changer.

