

WUSHU=MATRIX

UN GUIDE POUR WUSHU DANS L'UNIVERS DE MATRIX PAR DAN BAYN



Sommaire

Introduction	3
Qu'est-ce que la Matrice?	4
Libérez Votre Esprit	6
Je connais le Kung Fu!	9
Il me faut une Sortie!	14
Esquive donc celle-là!	15
Il n'y a pas de cuillère.....	18
Personnages Non Joueurs	23



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

Crédits

Auteur: Daniel Bayn • **Couverture:** Cege • **Illustrations:** El Théo •
Traduction: Francis Hermann • **Relecture et Correction :** Olivier Castan,
Dorian Cavé, Pierre Pradal • **Maquette:** Pierre Pradal / BP4P • **Edition :** Février
2005 • **Prix :** Gratuit

Introduction

J'ai commencé à faire jouer des parties dans l'univers de Matrix peu après la sortie du premier film. Le thème se prêtait bien à des scénarios-éclairs, des parties à mission, du genre: connexion, baston, filons!

C'est une façon de jouer très populaire pour initier des débutants, puisqu'ils sont déjà familiers avec l'univers et le style de Matrix.

Les règles de Wushu vont comme un gant à Matrix, car elles sont simples à connaître, rapides à mettre en œuvre, et collent parfaitement avec le style Manga du film.

Ce guide contient le fonctionnement de la Matrice (tel que je le perçois), donne des conseils sur la façon de mener une partie, et inclut un exemple complet du système Wushu.

Ce qu'il ne contient pas en revanche, ce sont des informations sur le Monde Réel.

Mais chaque partie de Matrix que j'ai fait jouer commence avec l'envoi des joueurs et se termine par leur combat de fuite. C'est un format de jeu qui fonctionne bien, et pour être franc, on n'a pas beaucoup de détails sur le vrai monde dans le film (Si vous voulez faire jouer des scénarios dans le vrai monde, je vous recommande d'utiliser des systèmes plus réalistes, comme Shadowrun ou Altermity)

Je suppose que je devrais aussi expliquer qu'il s'agit d'un jeu sans licence, et parfaitement non-officiel du film Matrix. Il n'est reconnu ni par les producteurs, ni par les distributeurs, ou qui que ce soit associé avec le film. Il n'est en aucun cas une utilisation illégale de leur copyright ou une atteinte à leur propriété intellectuelle. Il se contente de lui rendre un vibrant hommage non-lucratif, bébé.

Pour finir, je n'entre pas dans les détails en ce qui concerne les points qui sont déjà développés dans le film. Ce guide ne vise qu'à fournir l'essentiel (avec mes meilleurs vœux) et à vous aider à faire de bonnes parties.

Si vous faites partie du petit groupe d'Amish qui n'a pas encore vu ce film, louez-le donc avant de lire cet essai. Il vous sera alors plus facile de comprendre de quoi il parle. Faites-moi confiance.

D'autres jeux de Dan Bayn

Si vous aimez celui-ci, allez jeter un coup d'œil sur mes autres jeux:

- Star Wars (vu par John Wu et les frères Watchowsky)
- Vampire Sucks: 13 New Stabs at an Old Enemy, et bien sûr
- Wushu: The Ancient Art of Action Role Playing

Vous pourrez les découvrir sur: www.bayn.org

Note du Traducteur!: Ce jeu fut écrit avant la sortie de Matrix 2 et 3, et d'Animatrix. Sentez-vous libre d'y inclure les informations tirées de ces suites si cela vous aide à préciser cet univers.

Qu'est-ce que la Matrice?

La **Matrice** est une simulation commune et interactive basée sur notre monde aux alentours de 1999. Elle fonctionne en partie grâce à des Intelligences Artificielles, et en partie grâce aux cortex cérébraux des humains qui y sont connectés. Pour ceux qui y résident, elle est la seule réalité.

Elle constitue par essence une diversion très élaborée. Elle permet à des milliards d'esprits humains de rester actifs et occupés alors que les machines les utilisent comme source d'énergie, de mémoire, et de traitements de données. Un nombre inconnu de générations humaines y a vécu pendant plus d'un siècle. Elle est leur univers, le seul qu'il connaisse.

Pour accéder à la Matrice, un humain doit être équipé d'une connexion cybernétique installée à la base de son crâne. Habituellement, une connexion à usage médical est installée le long de son bras droit, régulant une suite de prises de contrôle des fonctions biologiques installées sur tout le corps. Ces implants parcourent le système nerveux humain depuis la prime enfance et seules les machines en maîtrisent la conception. La conséquence est que les humains nés dans notre bon vieux monde ne peuvent se

connecter à la Matrice ou utiliser des programmes d'entraînements cybernétiques.

Les **Esprits Libres** sont des humains qui sont nés dans une centrale d'élevage dont on tire l'énergie et qui ont été libérés de l'emprise de la Matrice. Les premiers ont été libérés par un homme qui pouvait recréer la Matrice à volonté; celui-ci fonda Zion, la dernière cité des humains, et créa le premier mouvement de Résistance contre les Machines.

A sa mort, l'Oracle prophétisa qu'il renaîtrait dans la Matrice, et qu'il annoncerait la fin de la guerre. Des équipages d'Hovercraft le recherchent depuis lors.

L'**Oracle** est une personne énigmatique qui habite la Matrice; toute personne désirant s'entretenir avec elle doit le faire dans le monde virtuel. Personne ne sait qui elle est, ou d'où proviennent ses connaissances. Cependant, sa fidélité à la Résistance a été maintes fois démontrée, et la tradition veut que chaque Esprit Libre lui rende visite à la fin de ses classes d'entraînement.

Les **Résistants** s'introduisent dans la Matrice en émettant un signal pirate dans le réseau d'une des Intelligences Artificielles chargées d'en réguler une partie. Dans l'univers virtuel de la Matrice, ce contact au réseau est représenté par une connexion aux câbles du réseau téléphonique terrestre. Les faisceaux hertziens qu'utilisent les

téléphones cellulaires permettent de communiquer, mais pas d'entrer ou de sortir de la Matrice.

Une fois connectée, la Matrice prend en charge la régulation des fonctions essentielles du cerveau humain, y compris la respiration ou la régularité du rythme cardiaque. Pour se déconnecter en toute sécurité, un Esprit Libre doit rejoindre un point de sortie ou il pourra trouver une connexion téléphonique physique du réseau, c'est-à-dire un téléphone à fil en état de fonctionner. Toutes autres formes de déconnexion entraînent une mort immédiate par arrêt brutal des fonctions nerveuses.

Le temps joue toujours contre les agents de la Résistance. Les machines parcourent constamment la Matrice des humains à la recherche de certaines traces de pensées ou d'activités. La liste complète des activités surveillées est inconnue, mais comprend à coup sûr toute tentative de sortie de la Matrice, les discussions sur la véritable nature de la Matrice, les démonstrations de talent de vitesse ou d'une force surnaturelle, ou l'utilisation d'une technologie appartenant à un autre monde. Faites attention à ce que vous dites en présence de personnes encore enchaînées à la Matrice, ou vous pourriez avoir un Agent lancé à vos trousses avant d'avoir pu hurler à votre Opérateur: *«Il me faut une sortie!»*

Les **Agents**, les tristement célèbres Hommes en Noir sont les juges, jurés et exécuteurs de la Matrice. Ils hantent les rêves, ou plutôt les

cauchemars, de chaque Esprit libre. Ils sont l'incarnation de la Mort pour tout Esprit Libre qui aurait la folie de s'opposer directement à eux. Comme ils peuvent s'emparer du corps virtuel de tous ceux qui sont encore esclaves de la Matrice, tous doivent être traités comme des dangers potentiels.

Les Esprits Libres ne peuvent pas être contrôlés par les IA ou possédés par les Agents car ils n'ont plus leur câblage originel qui les reliait à la Matrice.

Si vous voyez un Agent, courez comme si votre vie en dépendait. C'est le cas.

Quand elles l'estiment nécessaire, les machines peuvent utiliser la Matrice elle-même à l'encontre des Esprits Libres, modifiant subtilement un environnement pour rendre toute fuite plus difficile. Lorsque cela se produit, cela cause parfois de petites défaillances du système. Les Esprits Libres observateurs peuvent noter une impression de déjà-vu, un trou dans leur perception du temps. Quand cela arrive, cela signifie que votre identité de couverture ne vous protège plus. Cherchez une sortie. Tout de suite.

La Résistance dispose d'une version limitée de la Matrice qu'elle appelle **la Réplique**. Cet équipement de réalité virtuelle leur permet d'utiliser des programmes d'entraînement cybernétique, de télécharger des objets comme des armes ou autres équipements, et de connecter les Esprits Libres à la vraie Matrice.

Les Esprits Libres créent par réflexe des doubles virtuels d'eux-mêmes appelés **Images Personnelles Résiduelles** qui ne ressemblent guère à leur apparence réelle dans notre bonne vieille réalité. Au début, cette image n'est pas différente de celle qui était la leur lorsqu'ils étaient encore esclaves de la Matrice. Avec le temps, ils apprennent à créer des IPRs plus flatteuses.

Cuir et trench-coat sont à la mode...

D'un point de vue géographique, la Matrice semble n'être qu'une seule gigantesque cité. Le seul centre ville pourrait contenir l'intégralité du parcours du métro de New York. Elle possède son propre gouvernement, sa police, son système d'autoroute, ses banlieues, et tous les autres aspects de la vie urbaine.

Mais derrière le décor, dans de dangereuses arrières cours ou des installations militaires de haute sécurité, une guerre secrète fait rage...



Libérez Votre Esprit

La création de personnages est simple et rapide.

Tout d'abord, trouvez vous une **accroche intéressante**. Tous les Esprits Libres sont formés à devenir aussi compétents en combat qu'en informatique: vous aurez besoin d'autre chose pour rendre votre personnage unique. Pensez à ce qu'était leur vie avant de quitter la Matrice.

Il est certain que beaucoup d'Esprits Libres étaient des Hackers, mais certainement pas tous.

Quelques exemples...

- **L'Espion** : Les vrais agents du gouvernement finissent souvent par être en conflit avec les Agents Smith, Johnson... de la Matrice.

Quand cette espionne Israélienne en apprit trop, elle finit par rejoindre un groupe de présumés terroristes et découvrit finalement qui, ou plutôt quoi, dirigeait vraiment le monde. Ses contacts gouvernementaux et son expérience des opérations secrètes en fait un atout précieux pour la Résistance.

- **Le Padré** : Les expériences mystiques et religieuses donnent parfois aux Esclaves de la Matrice un indice sur la vraie nature de la *réalité*. Ce prêtre a découvert par lui-même ce

qu'était réellement la Matrice, et les Agents ont commencé à le traquer. Il offre maintenant une aide spirituelle aux équipages des Hovercrafts de la Résistance et se voit contraint d'envoyer les Esclaves qui croisent son chemin vers un monde meilleur.

- **Le Beauf:** Peut-être s'est-il déconnecté par accident, ou peut être a-t-il vu ce que seuls les morts devraient connaître. Sa casquette de base-ball et ses grosses bottes de chantier reflètent parfaitement son approche terre-à-terre de l'existence, et son expérience des bastons de bar prend la plupart de ses adversaires totalement par surprise.

Ou peut être désirez vous doter votre personnage de quelques **capacités spéciales**.

Les **Potentiels** sont des personnes dont le cerveau a évolué au point d'affecter la Matrice d'une façon unique. Leurs talents sont souvent décrits comme des pouvoirs *magiques* ou *psychiques* par les autres Esclaves, mais ils fonctionnent en fait comme des Cheat Code, modifiant à leur avantage certaines lois du monde virtuel de la Matrice.

- **L'Artiste de l'Évasion:** véritable réincarnation d'Houdini, ce jeune homme possède un don pour se débarrasser de menottes, jouer au trompe-la-mort, et s'échapper des espaces clos. Il prétend même être capable de traverser les murs. Le

seul problème est qu'il vaut mieux que personne ne le regarde quand il utilise ses 'trucs'

- **Le Hougan:** La religion connue sous le nom de Vaudou inclut une grande variété de sorts, charmes et autres rituels magiques. Pour cette jeune femme à l'esprit hanté, cela fonctionne pour de vrai! Elle peut communiquer avec l'Esprit des morts, maudire ses ennemis et prendre contacts avec des *Dieux* qui pourraient bien être des IA indépendantes...
- **L'Oniromancien:** Les aborigènes d'Australie décrivent un monde spirituel qu'ils nomment *Le Temps du Rêve*. Pour notre Shaman, il s'agit d'une façon unique de percevoir la Matrice. Il peut quitter son corps, communiquer avec les IA, et peut sentir quand une recherche est effectuée à proximité ou que les Agents s'approchent.

Maintenant que vous avez décidé qui sera votre Esprit Libre, il est temps de doter votre personnage de **Traits** spécifiques; deux ou trois suffiront.

On peut les qualifier à l'aide d'un nom de compétence ou d'un simple adjectif, avec l'accord de votre Opérateur, bien sûr. Si votre personnage est un Potentiel, un de ses Traits doit décrire cette capacité spéciale.

Grâce aux miracles des programmes d'entraînement cybernétique, tous les résistants possèdent au niveau d'expert

(=5) les Traits relatifs aux compétences suivantes donc, inutile de trop s'en inquiéter...

- **Combat**: Vous pouvez lui donner tous les noms que vous désirez, mais ce Trait inclut toutes les formes de combat, depuis le Ju-Jitsu jusqu'à l'escrime en passant par la maîtrise des armes lourdes.
- **Hacker** : Ce Trait s'applique à toute forme de logiciel, que ce soit dans la réalité ou dans un monde virtuel. Il inclut la capacité à créer des programmes aussi bien qu'à les pirater.
- **Technique** : Construire, réparer et piloter tout engin technologique de notre monde. Pratique pour réparer une panne de camion, ou écraser les gêneurs qui vous coupent la route...

Le processus d'acceptation spirituelle de la nature artificielle de la Matrice, et de notre capacité à en briser les lois, est appelé **Zen**. Tout Esprit Libre poursuit la voie du Zen à un degré ou à un autre, mais il ne peut être appris à travers un programme d'entraînement. Ce n'est pas une compétence, mais une mesure de la croyance en son propre potentiel. Il existe trois degrés de la maîtrise du Zen...

- **Plus qu'humain**. Avoir réalisé que votre Image Personnelle Résiduelle n'était pas votre véritable corps vous a ouvert d'incroyables possibilités athlétiques. Ce degré de maîtrise du

Zen permet à chaque Esprit Libre de prendre de vitesse n'importe quel humain, de survivre à des chutes mortelles, et de faire montre d'une force incroyable, mais pas surhumaine.

- **Mépris de la gravité**: La capacité de défier la gravité est l'étape suivante sur la voie du Zen. Les Esprits Libres gagnent la capacité de courir sur les murs, de sauter des distances incroyables, ou d'effectuer des manœuvres martiales impossibles. La plupart des Esprits Libres n'ont pas le talent permettant d'aller plus loin que cette étape.
- **Illumination** : Cette étape rarissime de la maîtrise de la voie du Zen permet à un Esprit Libre de modifier subtilement certains événements à l'intérieur de la Matrice. Ils peuvent faire tourner les feux de circulation au vert pour eux, et au rouge pour leurs poursuivants, faire apparaître une fenêtre ou une porte alors qu'on les croit coincés. Parfois, ils esquivent même les balles.

Il est maintenant temps de **donner une valeur à vos Traits**. Vous avez 8 points à dépenser. Chaque niveau de Zen en coûte 2. L'Opérateur ne permettra sans doute pas la présence de beaucoup d'Illuminés à sa table.

Les Traits ordinaires commencent avec un score de 2 gratuitement, et peuvent être augmentés jusqu'à 5 au prix d'un point pour les augmenter d'un niveau.

Exemple: Un Trait de niveau 3 coûte un point, un Trait de niveau 5 coûte 3 points...

Souvenez vous bien que tous les Esprits Libres possèdent les Traits Combat, Hacker et Technique à 5, le tout gratuitement...

La touche finale consistera à choisir une **Faiblesse** pour votre personnage. Il est si mauvais en ce qui la concerne que le score qui sera associé sera de 1. Cela reflète les phobies ou l'absolu manque de talent sur un sujet précis, ou un aspect négatif qui renforcent la personnalité de votre héros.

Maintenant que tout est dit, vous êtes capable de vous connecter comme un grand et d'aller botter quelques culs virtuels!



Je connais le Kung Fu!

Le système de jeu de **Wushu** a été conçu pour récompenser les joueurs qui décrivent les actions de leurs personnages de façon créative, cinématographique et amusante. La présente section contient un résumé succinct de ce système, dont la version originale (*Wushu: l'Art Ancestral du Jeu de Rôles d'Action*) comporte également des règles concernant l'usage de la magie, des aides de jeu aidant à la réalisation des actions non-combattantes, ainsi que des adaptations du jeu sur des films et des séries télévisées, et beaucoup d'autres choses bien utiles.

Pour plus de détail, allez jeter un coup d'œil sur:

<http://www.bayn.org/games>

Ou sur la superbe version française:

<http://apokalipstick.blogs.com>

Mécanismes Fondamentaux

Wushu utilise une réserve de 6 dés à six faces pour le plaisir de les lancer. Le simple fait de faire quelque chose donne l'autorisation aux joueurs de lancer un dé, un seul. Pour pouvoir en lancer d'autres, ils doivent ajouter des détails à leur description.. Ces embellissements peuvent être n'importe quoi, depuis des actions additionnelles

jusqu'à des détails techniques en passant par des gestes plein de panache...Aussi longtemps qu'ils seront amusants, et adaptés à la tonalité de l'action présente, chacun de ces détails leur permettra de lancer un Dé de plus.

Exemple: un joueur qui annonce: *«Je retourne un coup de pied à mon premier adversaire (+1), puis effectue un saut périlleux arrière (+1) pour me retrouver derrière le second en dégainant (+1), et décharge mes deux chargeurs dans son dos (+1) peut lancer un total de 5 dés: un dé pour le simple fait d'agir, et quatre autres en raison des embellissements qu'il donne.*

Les actions sociales sont traitées de la même façon, seul le type d'embellissement change. Un personnage qui tente de se cacher dans un bar tout en espionnant un Agent pourrait dire:

«Je m'avance d'un air décontracté à travers le bar jusqu'au comptoir et commande une boisson (+1), commence à discuter à bâton rompu avec un voisin qui m'a l'air sympa (+1), tout en surveillant le reflet de l'Agent dans le miroir (+1). Ce personnage reçoit 4 dés pour déterminer la réussite de la scène toute entière.

Bien entendu, l'Opérateur, et d'ailleurs aussi les autres joueurs, dispose d'un droit de veto envers tout embellissement qu'il jugerait inadapté. Cela implique en général de remettre dans le droit chemin

tout joueur s'écartant du ton adapté pour la partie de jeu, la rendant trop proche d'un style inadapté (cartoon, comédie, horreur...).

Dans ce jeu, la créativité est votre amie, mais même les amis peuvent mal tomber. Soyez sûr que tous les participants soient d'accords sur le type de jeu qu'ils veulent jouer ensemble avant de commencer la partie.

Résolution d'une action

Bien, vous avez vos dés en main ? Il est temps de les faire rouler !

Pour déterminer si un dé indique un succès ou non, vous devez connaître le score cible.

Les personnages de Wushu disposent de Traits dont la valeur va de 1 à 5, et qui définissent vos compétences sur un sujet particulier.

Pour résoudre une action, sélectionner un Trait adapté de votre personnage et lancez vos dés. Tout dé indiquant un résultat plus important que la valeur de votre Trait est un échec. Tous les autres indiquent un succès.

Si vous ne disposez pas d'un Trait adapté, estimez que la valeur d'un Trait par défaut est de 2.

Attention, tout personnage du jeu Wushu possède également une **Faiblesse** : un Trait représentant un domaine dans lequel il est extrêmement mauvais. Ce Trait à toujours un score de 1.

Chaque fois que l'action d'un personnage concernera le sujet de sa faiblesse, le joueur devra utiliser le score de cette Faiblesse (=1). C'est dur, mais ne dit-on pas que ce qui ne vous tue pas vous rend plus fort?

Si personne ne s'oppose à votre action, vous n'avez besoin que d'un seul succès. Si un autre personnage s'oppose à votre action, celui qui possède le plus de succès triomphe finalement. Il y a quelques détails de plus à connaître pour les situations de combat, mais nous verrons tout cela dans la section Combat.

Si vous êtes désavantagé par des conditions adverses, comme par le fait d'être temporairement aveuglé ou retenu, vous devrez tout d'abord vous débarrasser de ces obstacles avec vos premiers succès avant de faire quoi que ce soit d'autre.

La chose essentielle dont il faudra se souvenir est que la résolution des actions est un processus purement mécanique. Toutes vos descriptions, actions et embellissements devront avoir lieu avant de lancer les dés. Tout ce que le joueur a décrit est censé se passer, quelque soit le nombre de succès. Les dés ne font que vous dire à quel point les choses ont bien fonctionné, et non si elles sont arrivées.

Combat

Pendant les scènes de combat, les joueurs devront diviser leur réserve de dés entre attaque et défense. Dans Wushu, on appelle dés Yang ceux qui seront consacrés à infliger des dommages à votre prochain. Les dés Yin vous permettront au contraire d'éviter d'être blessé, que ce soit grâce à votre agilité digne d'un ninja ou parce que vous êtes un vrai dur à cuire.

Cela ajoute une petite dimension tactique au jeu: les joueurs peuvent décider de jouer la sécurité et de se débarrasser lentement de l'ennemi (moins de Yang, plus de Yin) ou tenter un assaut frontal dangereux (plus de Yang, moins de Yin). La plupart du temps, nous serons entre ces deux cas.

Quand un joueur affronte un Agent, voire un autre Esprit Libre (cette règle n'est pas valable envers la plupart des Esclaves, voir plus bas), chaque dé indiquant une réussite de Yin annule un succès d'attaque de l'adversaire. Mais si les dés de Yang de l'adversaire indiquent un nombre de réussites supérieures à vos défenses, c'est-à-dire si vous avez moins de réussites Yin que lui a de réussites Yang, alors votre personnage perd un point de Chi par réussite Yang dépassant votre défense.

Si un personnage descend à 0 points de Chi, il est hors de combat. Pas forcément mort, notez bien. Je déteste tuer les Personnages-Joueurs et les Méchants qui ont de la classe.

Chaque personnage joueur possède au début de la partie 3 points de Chi; l'Opérateur donne aux PNJs de 1 (secrétaire) à 5 (Agent) points de Chi suivant les besoins.

Les Personnages-Joueurs regagnent leurs points de Chi aux moments dramatiquement appropriés, en général 1 ou 2 entre chaque scène. Si vous désirez rendre certaines armes plus dangereuses: armes à feu, poison, etc., vous pouvez estimer que cela requiert un peu plus de temps ou des soins médicaux pour soigner ce type de dommages. On peut également convenir que les dommages d'armes contondantes disparaissent très vite. On peut régler cela grâce à des jetons de poker de couleurs différentes, par exemple.

Il n'y a pas de règle spécifique pour les différents types d'armes ou d'armures dans Wushu. Il y a seulement des embellissements. Être touché par un coup de poing ou une lame cause les mêmes dégâts, en termes de jeu, que d'encaisser une balle de pistolet.

Il n'y a pas non plus de différences entre tirer une balle ou vider son chargeur, quoi que cela puisse constituer un bel exemple d'embellissement.

Cela permet de se concentrer sur les personnages, et non sur leur équipement. Cela aide également à accélérer le jeu et permet de faire *comme dans les films d'action*.

Il n'y a pas non plus de règle particulière pour l'initiative. Cela n'est pas très pertinent dans un jeu comme celui-ci.

Si cela s'avérait important, chaque participant sélectionnerait un trait adapté à l'action et lancerait un unique dé sous la valeur de ce Trait avant de décrire son action. On se servirait alors du degré de réussite ou d'échec pour déterminer les initiatives. Les ex-æquo agissent simultanément.

Bien sûr, quand l'action elle-même sera accomplie, ils utiliseront en plus tous leurs dés dus aux embellissements, et non le seul résultat du dé initial.

Coppertops (les Esclaves)

La plupart du temps, les personnages que nos Esprits Libres rencontreront seront des humains encore connectés à leur insu à la Matrice. Les Esprits Libres nomment de telles personnes Coppertops ou Esclaves, car les machines les utilisent encore comme des batteries vivantes.

Comme les capacités des Esprits libres et des Agents dépassent largement celles des Esclaves, les combattre est beaucoup moins difficile.

En terme de jeu, un groupe d'Esclaves ou de Coppertops n'existe qu'en tant qu'abstraction. Les joueurs devraient se sentir libres de les décrire où bon leur semble, dans le nombre et la mesure qu'ils

trouvent appropriés. Bien sûr, le Mj ou Opérateur en fait de même, et il a toujours le dernier mot.

Tout groupe d'Esclaves se voit donner un Niveau de Menace basé sur leur implication dans leur combat, leur valeur, leur équipement. (cf plus bas)

Chaque réussite Yang produit par les PJs réduit ce Niveau de Menace de 1. Quand le niveau du danger atteint 0, les Coppertops ont été vaincus.

Qu'ils soient morts, immobilisés ou fuyant pour sauver leurs précieuses petites vies sans signification ne dépend que de vos joueurs et de vous.

Les Esclaves n'ont pas de Traits et ne lancent pas de dés. Quand vous les affrontez, si vous ne parvenez pas à obtenir au moins 1 réussite avec vos dés Yin, vous perdez un point de Chi. Vous pouvez expliquer comment, mais encouragez plutôt vos joueurs à inclure quelques blessures dans leurs descriptions, pour le cas où ils seraient touchés.

Si, pour une quelconque raison vous aviez vraiment besoin de lancer les dés pour un Coppertop, ils ont presque toujours le score par défaut de 2.

Que peut-on dire? Ce sont des seconds rôles, après tout...

Vous devriez choisir le Niveau de Menace en fonction de la durée que vous souhaitez donner à un combat. Le temps exact dépendra du nombre de personnages joueurs, et du niveau de leurs Traits en combat. Il faudra sans doute vous entraîner un peu avant de vous en faire une petite idée.

En général, chaque joueur peut générer 3 réussites de dé Yang par round de combat, aussi calculez le niveau de dangerosité en multipliant par 3 le nombre de vos joueurs, puis par le nombre de rounds que vous désirez pour le combat.

C'est tout ce dont vos joueurs auront besoin de savoir. Les prochains chapitres sont destinés exclusivement à l'Opérateur.



Il me faut une Sortie!

La personne chargée de maîtriser une partie de **Wushu Matrix** est appelé l'Opérateur. C'est également le nom donné au responsable de mission d'un équipage d'Hovercraft qui reste en arrière dans le vrai monde pendant la mission. C'est lui qui localise les points de sortie, envoie les informations, télécharge les programmes d'entraînement instantanés et aide de son mieux les Esprits Libres en mission.

C'est le parfait personnage pour un maître de jeu. Il lui permet de répondre aux questions en incarnant lui-même un personnage, de dispenser naturellement ses petits conseils, et de s'effacer quand on n'a pas besoin de lui. En outre, aucun joueur ne voudrait incarner un rôle pareil!

Le premier rôle de l'Opérateur est de télécharger armes et équipements sur place grâce à la Réplique. Pour éviter les programmes de recherche automatique des IA, tous doivent être des objets disponibles aux environs de 1999, mais il est parfois nécessaire d'introduire des objets d'une technologie plus avancée – comme les extracteurs de *Cyber Mouchards*...

Plus la taille d'un objet est importante, plus il est difficile de l'introduire dans la Matrice.

Tout ce qui est assez petit pour être porté ne pose pas de problème, mais les armes lourdes font courir le risque d'être immédiatement repéré, et les véhicules sont hors de question. Les personnages devront s'en procurer une fois à l'intérieur de la Matrice.

Programmes d'entraînement instantanés: avoir des compétences projetées dans votre esprit est une expérience épuisante. Vous ne pouvez pas trop en recevoir à la fois, surtout si vous êtes en train de combattre des hordes de SWAT (GIGN) ou de fuir des Agents. Chaque fois qu'un joueur voudra télécharger un nouveau programme, lancez un dé. Si le résultat est supérieur au nombre de programmes qu'il a déjà téléchargé pendant cette session de jeu, alors tout se passe bien: ils peuvent utiliser cette nouvelle compétence comme un Trait de niveau 5 jusqu'à la fin de la partie. Sinon, le téléchargement ne marche pas: ils ne reçoivent pas la compétence en question et ne peuvent recommencer un téléchargement avant de s'être reposés, de préférence dans la vraie réalité.

Zen: vous avez sans doute pu remarquer qu'il n'y avait pas de règle particulière pour l'utilisation du Trait Zen. Il en est ainsi parce qu'à mon humble avis, il n'y en a aucun besoin. Les Personnages-Joueurs sont déjà incomparablement meilleurs en combat que les Coppertops, cela est dû aux règles particulières les concernant. Les deux autres niveaux (Mépris de la Gravité et Illumination)

permettent aux joueurs d'introduire des embellissements de plus en plus *anormaux* à leurs actions. Comme on le voit, Wushu s'occupe de tout!

Agents: dans les films, les agents sont de loin plus puissants que les Esprits Libres. Mais dans un jeu de rôles, ce ne serait pas très amusant. Donnez aux Agents un Trait de combat de 5, le même que les Résistants. Leur avantage consiste d'avantage en leur immortalité virtuelle: ils peuvent avoir 5 points de Chi, et ils peuvent posséder un autre hôte à chacune de leur *mort*.

S'ils disposent d'assez de temps et de corps disponibles, il n'y a aucune raison pour qu'un agent n'extermine pas un groupe de PJs. Le meilleur espoir est que le groupe puisse repousser ses assauts assez longtemps pour s'enfuir.



Esquive donc celle-là!

Les Agents sont des IA autonomes et conscientes. Ils sont capables de pensées et d'émotions au même titre que les humains mais possèdent une force, une endurance et une vitesse inhumaine... et supérieure à la plupart des Esprits Libres.

Quand cela s'avère nécessaire, ils peuvent aussi faire appel aux vastes ressources du monde des machines, que ce soit à l'intérieur de la Matrice ou dans le véritable monde. Ils sont malins, déterminés, et infatigables.

Contrairement à la plupart des machines, les Agents existent sans avoir de places déterminées. Au lieu de cela, ils *possèdent* des esprits humains encore involontairement connectés à la Matrice et remplacent leur IPR par le leur.

Aussi, tout Esclave est un agent potentiel. Quand on le tue, un Agent *s'empare* d'un autre esprit et réapparaît en pleine forme. C'est ce qui les rend si dangereux.

Les Agents se voient assignés toute une variété de mission, mais la plupart sont occupés à traquer et détruire tout représentant de la Résistance. Bien que beaucoup travaillent en solo, ils peuvent se joindre en petit groupe pour des missions spécialement complexes ou stimulantes. Ils possèdent une autorité légale, même si elle est

ambiguë, sur toute agence gouvernementale, ce qui inclut, bien entendu, la police et l'armée. Ils sont en constante communication avec les autres IA parcourant la Matrice ou l'Extérieur: ils peuvent ordonner des recherches, des attaques de sentinelles et procéder à des changements de la Matrice aux moments de leur choix.

Tout Agent possède les mêmes Traits d'expertise que les Esprits Libres (Combat, Technique et Hacker). Vous pouvez les doter de tout Trait de votre choix en ce qui concerne l'intimidation, les embuscades, les techniques d'interrogatoire, et ainsi de suite.

Ils ne possèdent évidemment pas de Zen, mais en dupliquent les effets du point de vue de l'endurance, la vitesse, l'agilité et la force. Ils ne peuvent pas nier la gravité, mais leur force leur permet de sauter aussi loin qu'un Esprit Libre. Et leur capacité de modifier l'aspect du plan de la Matrice est bien plus développé que ce que permet l'Illumination.

Ne vous inquiétez pas de la différence de puissance, ces gars-là sont censés être des durs à cuire!

En général, vous utiliserez probablement les Agents comme des *Boss de Fin de Niveau* sans visages qui vous permettront de clore la mission en beauté. Cependant, les Agents sont parfaitement capables de développer des personnalités bien marquées. En voici quelques exemples...

Agent Lee: Lee est plus extraverti que la plupart des Agents. Il trouve l'environnement de la Matrice débilisant et passe un temps anormalement long à chercher des dérivatifs plus excitants. Il adore par-dessus tout l'excitation de la chasse, et plus dangereux est son gibier, plus délicieuse est sa traque.

Il est connu par les combattants de la Résistance pour le nombre presque ridicule d'armes à feu qu'il porte sur lui. Ok, pensez à Chow Young Fat! Si vous êtes poursuivi par l'Agent Lee, vous devriez savoir que vous avez vraiment attiré l'attention du Mauvais IA!

Agent Doe: Des années à chasser et tuer des hommes ont imprimé dans son programme un problème très humaine: une sérieuse déviance psychopathologique. Pour être plus précis, il est devenu un sociopathe meurtrier. Les autres IA sont parfaitement conscientes de la tendance qu'a Doe d'enlever des Esclaves pour les torturer à mort. Cependant, son dossier de chasseur de Résistants est si impressionnant que quelques humains mutilés est un faible prix à payer pour l'exclusivité de ses services.

Tout Esprit libre croisant la route de cet Agent a toutes les chances d'être capturé vivant et torturé, pour le simple amusement de M Doe...

Agent X: Ce programme paranoïaque se voit comme le berger des humains sous sa juridiction, et considère que les garder heureux et

dociles sont ses premiers objectifs. Il est loin d'approuver les tactiques inhumaines employées par les autres Agents.

Il a déjà été plus loin en permettant à des Esprits Libres d'échapper à leur traque, non dans le but de protéger particulièrement ces humains, mais pour prouver l'inefficacité des méthodes des Agents en question.

Si les PJs sont en trop mauvaise posture vis à vis d'un des Agents cités plus haut, X peut apparaître et fournir au groupe une opportunité de s'enfuir. Il peut également faire un parfait informateur, surtout si les joueurs pensent qu'il n'est qu'un simple Coppertop.

Mettez bien en scène sa mystérieuse aptitude à disparaître en un instant grâce à sa capacité à quitter le corps qu'il utilise lorsqu'il traite avec les PJs.

Les Intelligences Artificielles (IA)

Les IA contrôlant la Matrice sont des entités mystérieuses, étrangères à l'esprit humain. Aucun humain n'a de contact direct avec elles, bien qu'on puisse suspecter que les contacts occasionnels avec les *esprits* et les *dieux* dont parlent les Potentiels sont en fait des IA cachant leur vraie nature.

Aussi étrange que cela puisse sembler, la plupart des IA ne détestent pas l'humanité. A vrai dire, la première Matrice était un modèle de monde utopique. Cependant, leurs buts et leurs motivations sont

aussi inconnus que le Sens de la Vie, et ils les poursuivent avec une efficacité calculée.

Certains prétendent que l'Oracle qui guide la résistance serait une IA rebelle. Cela pourrait en effet expliquer son omnipotente connaissance des événements de la Matrice, mais c'est une opinion très impopulaire parmi les Esprits Libres. L'idée d'un équipage cherchant à prouver que l'oracle est une IA ferait un intéressant scénario d'aventure...



Il n'y a pas de cuillère

Commencer une aventure dans la Matrice est simple comme bonjour! La résistance est impliquée dans toute sorte de mission secrète dans le monde virtuel, dans presque tout ce qui implique le milieu criminel ou de l'espionnage. Vos personnages se voient confier une mission: recherche, traque, destruction ou surveillance..., quelque chose tourne mal, des Agents débarquent, et tout le monde s'enfuit pour sauver sa peau. Panpan, Badadoum!

Enfin, c'est le format classique. L'aventure qui va suivre est un extrait de mon stock de scénarios pour Wushu Matrix. Je l'ai fait jouer des dizaines de fois, toujours avec succès. Vous devrez combler quelques trous dans l'histoire, mais l'essentiel: structure, PNJs, est bien décrit.

Background

Depuis son début, la Résistance est dans l'expectative vis-à-vis des Potentiels. Personne ne comprend comment ils arrivent à faire ce qu'ils font, pas même les machines. Mais un certain capitaine d'Hovercraft est persuadé que la survie de l'espèce humaine est liée à la compréhension de ce secret, et non à la simple attente de l'arrivée d'un nouveau Messie.

Malheureusement, ses supérieurs n'ont pas voulu lui accorder les ressources qui permettraient une recherche approfondie sur ces phénomènes. Après des années de frustration, il décida de prendre les choses en main. Ce jour-là, lui et son équipage se rebellèrent contre Zion.

Ils enlevèrent un jeune garçon après l'avoir identifié avec certitude comme un Potentiel, et le retinrent prisonnier dans un endroit sécurisé où ils purent lui faire passer une longue série de Tests AVANT de l'extraire et de le libérer de la Matrice. Quand ils en auront fini, ils projettent de le déconnecter et de faire de lui le Sauveur, l'Elu.

Ce projet a causé une importante crise dans le commandement de la Résistance. Ils ne sont pas sûrs de la réaction des autres Esprits Libres si on les envoyait en mission contre leur Frères, même rebelles. Après réflexion, ils donneront la mission suivante à l'équipage qui constituera votre équipe.

«Des Agents ont enlevé un Potentiel, un jeune garçon, dans la cour de son école, il y a à peine quelques heures. Ils le retiennent, pour des raisons encore inconnues, dans une pièce protégée d'un immeuble de bureau. Nous ne savons pas exactement où il est, ni ce qu'ils lui veulent, mais le garçon est en danger.»

«Votre mission consistera à infiltrer l'immeuble, repérer où se trouve l'enfant, et de le ramener à votre point d'entrée pour l'extraire de la Matrice. C'est une mission excessivement dangereuse, alors n'hésitez pas à vous débarrasser de tout ce qui se trouvera sur le passage. Tirez pour tuer. Les morts ne parlent pas».

Scène 1: Charger les flingues, boucler les ceintures

N'oubliez pas de faire jouer le passage par la Réplique. C'est le moment où jamais pour permettre aux personnages de demander l'équipement dont ils ont toujours rêvé. Si vous êtes à un tournoi ou que les joueurs ne se connaissent pas encore, c'est le moment où jamais pour faire un tour de table pour voir à quoi ressemble leur Image Résiduelle Personnelle.

Quand tout le monde est prêt, l'Opérateur les charge dans la Matrice. Les personnages apparaissent dans l'arrière-boutique d'une librairie ayant fait faillite. Tout l'équipement nécessaire à l'extraction du gamin se trouve à côté d'eux, rangé sur un bureau. Le reste du magasin est vide et couvert de poussière. Le pas-de-porte donne sur une rue animée.

L'immeuble de bureau se trouve à un bloc de là, de l'autre côté d'une autoroute urbaine à double voie. Un grand patio d'accès se dresse devant, menant à une large ouverture vitrée. Une fontaine

monumentale domine la scène, encadrée de rampes menant aux garages souterrains.

Le hall d'entrée est un vaste espace ovale, dominé par un chandelier et autres décorations typiques. Un bureau d'accueil trône au milieu sur un petit podium. Les caméras de sécurité sont orientées vers l'entrée, les ascenseurs, et le bureau de réception. Un couloir mène directement aux offices de l'administration et aux docks de déchargements se trouvant à l'arrière de l'immeuble.

Le téléphone mobile d'un des PJs se met à sonner à leur entrée du building. L'Opérateur est en ligne: *«Bien, nous avons deux localisations possibles. Il y a un cabinet de pédiatrie au 29^e étage, où il serait très facile de garder un enfant sans éveiller de soupçon. Il y a aussi une entreprise nommée **Evolution Software** qui a ouvert un bureau au 26^e étage, il y a seulement une semaine, mais qui n'a apparemment aucun employé. Ce pourrait être une façade.»*

Note: Celui qui contient effectivement l'enfant dépend du choix initial de vos joueurs...

Scène 2: Embuscade

Essayez de guider votre équipe vers les bureaux de Evolution Office, mais s'ils décident malgré tout de commencer par l'officine du

pédiatre, on peut malgré tout jouer cette scène en déplaçant la localisation de l'enfant (Cf. la description du cabinet de pédiatrie dans la scène 3)

La salle d'attente est décorée de façon clairsemée: quelques chaises, les inévitables magazines, un poster promotionnel sur le mur, etc. L'homme de Verre (Cf. plus loin) se tient devant les fenêtres du bureau qui vont du sol au plafond. Il est complètement invisible. La Femme en Rouge est assise derrière le bureau, comme une simple réceptionniste. Elle lance aux PJs un sourire désarmant et un: *«Bonjour! Que puis-je faire pour vous être agréable?»* Elle niera bien sûr avoir eu connaissance de la visite d'un petit garçon.

Toute personne désirant mettre en doute ses affirmations ou vérifier si elle ment devra faire un jet d'opposition face à son pouvoir *«Je vous jure que j'suis innocente!»* Les Embellissements appropriés seront incarnés par son sourire enfantin et le miel de sa voix.... Si elle gagne, tous seront convaincus de sa parfaite innocence.

Si les PJs deviennent agressifs, ou forcent l'entrée, la Femme en Rouge sortira une paire de pistolets-mitrailleurs Uzi et criblera la pièce de balles! L'Homme de Verre ouvrira le feu à l'aide de son fidèle fusil d'assaut au même moment!

Après un round ou deux, laissez aux traîtres ou aux PJs une chance de se rendre. Si les joueurs acceptent, ou si les rebelles sont défaits, ils seront heureux d'amener le groupe jusqu'à leur capitaine.

Scène 3: Révélations

Si vous faites jouer cette scène dans les bureaux d'Evolution Software, utilisez la description du bureau de la scène 2.

Les PJs entrent dans l'officine typique d'un docteur. Il y a beaucoup de chaises, beaucoup de vieux magazines, et un présentoir plein de brochures médicales. De vieux jouets usés jonchent le sol.

Bushido est assis, assez inconfortablement, derrière le bureau de la secrétaire. Il accueillera volontiers les personnages, mais annoncera que le docteur n'est pas là aujourd'hui.

Bien sûr, si les PJs ont déjà tué l'Homme de Verre et la Femme en Rouge, il sautera probablement l'étape des amabilités pour passer directement à celle des tripes à l'air.

Dès le début de l'action, Piti Bouddha se téléportera depuis les pièces de derrière d'où il espionne les PJs, juste derrière quelqu'un dont il tentera d'arracher l'arme de poing avant de re-disparaître. Bushido s'occupera également en priorité des porteurs d'armes, car elle ne fonctionnent pas sur lui.

Dès que le combat se calmera un peu, Charon surgira dans la pièce, lèvera les mains et demandera à l'assemblée d'arrêter les conneries une minute ou deux.

«Zion vous a menti» lance t'il «et il y a un certain nombre de choses dont nous devrions discuter»

Il les mènera avec plaisir dans l'autre partie de l'officine en leur parlant de ses convictions, et de la façon dont Zion leur a menti en ce qui concerne l'histoire de l'enlèvement du gamin par des Agents.

Il jure avoir bien l'intention de déconnecter l'enfant de la Matrice, et veut bien laisser au groupe récolter les honneurs en le faisant eux même, pour peu qu'ils lui laissent encore une heure de plus à mener des tests à l'intérieur de la Matrice.

«Les Potentiels n'évoluent correctement qu'à l'intérieur du monde virtuel, et quelque chose change quand ils sont déconnectés. Ce que je suis en train de faire est peut-être notre unique chance d'acquérir des données qui nous sauveront tous de l'extermination.»

Scène 4: Déjà-vu

Si les PJs n'acceptent pas de donner une heure de délai à Charon, enclenchez directement sur cette scène. Sinon, laissez-leur le temps de faire le tour des installations et de se relaxer dans la salle de détente. Comme la fin de l'heure arrive, lancez un moment de déjà-vu. Par exemple:

Charon sort de la pièce. La porte derrière lui se referme...puis se referme de nouveau.

Le micro-onde marque 3 secondes...2 secondes...2 secondes.

Vous voyez le tableau. Si les joueurs connaissent leur classique, ils vont lancer à l'unisson *«Oh, merde!»*

Sinon, les PNJs pourront expliquer au groupe le sens d'un Déjà-Vu dans la Matrice.

Un coup de fil à (ou de) l'Opérateur confirmera que quelque chose a changé, et qu'une équipe des forces spéciales ainsi qu'une foultitude de flics viennent d'arriver devant l'entrée en ce moment même! Toutes les issues à part l'entrée par laquelle ils sont passés ont été scellées, et s'ils vérifient, les fenêtres sont dorénavant faites de verre pare balle.

Les choses peuvent prendre une tournure assez libre à partir de maintenant, n'hésitez pas à improviser. Les PJs ont une foule d'options pour s'enfuir.

Ils peuvent utiliser les pouvoirs de Potentiel du garçon pour déverrouiller l'accès au toit, et de là sauter sur un immeuble plus petit par-dessus l'autoroute.

Ils peuvent monter leur propre embuscade dans les bureaux, pour essayer de prendre au piège ou de distraire les Agents, et en profiter pour passer le gamin en douce.

Ils peuvent essayer de passer en force par le hall d'entrée, tuant au passage des dizaines de représentants des forces de police tout en repoussant les assauts des Agents.

Dans tous les cas, mettez un tas de flics en travers de leur chemin pour faire de beaux combats, et gardez les Agents pour le moment dramatiquement approprié!

Scène5: La Pilule Rouge

Pour libérer l'enfant, quelqu'un va devoir le ramener à la librairie, interrompre son signal Entrée-Sortie, remonter sa localisation dans le vrai Monde, et s'assurer qu'il ne va pas faire un arrêt cardiaque sur le coup, tout ceci faisant bien entendu de très bons embellissements.

Si le groupe dans son intégralité converge au même moment vers la librairie, il est alors temps de déclencher l'Apocalypse Finale TM. Dans ce cas, l'essentiel du groupe va devoir retenir les Agents assez longtemps pour que les autres puissent déconnecter l'enfant en toute sécurité, puis que tout le monde puisse s'enfuir grâce au câblage téléphonique de la librairie.

Si vous voulez encore plus d'action, un Agent peut piloter un véhicule d'assaut et traverser le mur de la librairie, détruisant le

câblage téléphonique juste après la déconnexion du gamin. Tout le monde doit se trouver une autre sortie.

Voici de nouveau l'occasion de belles poursuites en voitures, de nouvelles rencontres amicales avec la police, et de sauts défiant la gravité d'un toit à l'autre vers une sortie hypothétique!



Personnages Non Joueurs

Voici l'équipage de l'hovercraft rebelle. Tous sauf le capitaine sont des Potentiels. Ce sont également des Esprits Libres possédant les Traits de Combat, Hacker et Technique à 5.

La Femme en Rouge

Traits: J'suis Innocente (3) Flirter (3) Criminelle (4) Zen (2)

Cette jeune femme était une criminelle accomplie dans la Matrice en raison de son talent à sembler innocente et inoffensive... Quelle que soit l'activité dans laquelle elle était engagée. Vraiment très pratique quand on a affaire à la police.

Elle est maintenant l'agent de liaison de Charon pour ses opérations secrètes.

L'Homme de Verre

Traits: Transparent (4) Ouïe hypersensible (4) Zen (2)

Son pouvoir permet à la lumière de passer à travers lui et ce qu'il touche, le rendant à la fois aveugle et invisible. En compensation, il a entraîné son ouïe à un tel point qu'il peut rester parfaitement conscient de son environnement tout en restant aveugle, et peut même s'arranger pour rester discret en redevenant partiellement visible, ce qui lui permet de mieux viser avec son AK 47.

Bushido

Traits: L'honneur est mon bouclier (5) Haïku (3) Zen (2)

Les armes à feu ne fonctionnent pas envers Bushido, car ce sont des armes peu honorables. Tout flingue pointé sur lui cesse simplement de fonctionner. Clic Clic. Bien sûr, il n'en emploie pas lui-même, ni aucune tactique qui s'avèrerait déshonorante: poison, embuscade...

Piti Bouddha

Traits: Téléportation courte distance (5) Death metal Illuminé (3) Zen (2)

Ce Biker devenu Moine peut se téléporter à de courtes distances. Il porte un blouson de cuir arborant un Bouddha enflammé, et adore se battre au moyen de coups de poings US.

Charon

Traits: Leader (4) Erudit (4) Zen (2)

Ce capitaine traître à Zion est un homme d'introspection que l'incapacité de ses supérieurs à voir plus loin que le bout de leur nez a fini par mener à des mesures extrêmes. Du moins, c'est ce qu'il prétend. Les joueurs devront se faire leur propre idée.

Il défend très bien ses idées, et est vraiment persuadé que sa mission est vitale pour la survie de l'humanité.