

# Cours Decker Cours



par Didier Cotel & Gilles Kentzinger

## Synopsis

**U**n petit run facile comme à chaque fois, une équipe de decker est chargée de récupérer le corps d'un enfant, un otaku en fait, qui en errant dans la matrice est tombé accro d'un jeu, mais a aussi découvert un nexus très intéressant. Ce nexus abritait des renseignements sur des exactions commises par Renraku en territoire Aztech. Ce nexus était protégé par un macro virus : « Rémus ». Ce macro virus a un pendant dans le monde réel une nanite « Romulus » agent des destructions de Renraku en Aztech. Rémus a pour but de chercher et détruire toute allusion à Romulus. Mais Sued, le jeune otaku a été contaminé par Rémus sans y succomber. Que va donner la combinaison de ces composantes dans l'Arcologie de Renraku ? Aux joueurs de le découvrir

## Intro : une belle bataille, un monde peu reluisant

**L**e vent souffle sur la plaine, les herbes vertes se couchent par vagues entre les deux collines. Les deux armées sont prêtes à donner l'assaut.

Les étendards sont dressés, un samouraï dans sa belle armure de kevlar rouge s'avance et arme son fusil d'assaut. L'armée qui se trouve derrière lui pousse un grand cri, fourbissant ses armes, et se lance dans la bataille. L'armée adverse, de vert vêtue, se précipite elle aussi vers le bas de sa colline. Le choc est interminable, le fracas des armes et des balles sur les armures masque le bruit du vent. Au cœur de la bataille le samouraï rouge, rencontre sa Némésis, un grand samouraï vert. Les coups de feu pleuvent entre les deux combattants, chacun tentant vainement de toucher l'autre. Leurs chargeurs vides, ils se retrouvent l'un en face de l'autre, l'un dégaine son katana, immédiatement imité par son adversaire. Les enchaînements de coups volent, les étincelles jaillissent de tout côté, les armures commencent à être touchées. Une deuxième passe commence entre les deux combattants. Ils font jeu égal mais l'un d'entre eux commence à faiblir. Son armure commence à prendre des coups de plus en plus nombreux et violents. D'un long saut vers l'arrière, il rompt l'engagement. Il abaisse sa lame, la rengaine, son adversaire lui aussi abaisse son katana. Le samouraï vert, dont l'armure porte maintenant de nombreuses marques de coup, ôte son masque. Et s'adressant à son adversaire : «Ce fut un beau combat, mais maintenant nous avons du travail !». Il disparaît dans un brouillard vert, et quelques instants plus tard, le samouraï de rouge vêtu disparaît lui aussi dans un brouillard rouge.

Seattle subit encore une fois cette année l'assaut de la pluie, les rues sont pleines de déchets flottant dans les caniveaux. Les trottoirs sont parcourus de temps en temps par une vague de pluie plus forte que la moyenne. Dans ces bas fonds de Seattle, un immeuble parmi d'autres grouille

### NOTES

#### A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

#### A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

de vie. Dans le patio au centre de l'immeuble, une musique folle rythme les évolutions de grapheurs ivres de musique et d'autres stimulants ont trouvé que de grapher tout en passant d'un mur à l'autre accroché par une corde élastique était beaucoup plus intéressant. L'eau s'écoule sur les murs, s'engouffre vers les étages inférieures, suinte sur les murs, telles des cascades sur le flanc de la montagne. Mais cette montagne est faite de béton, et les cavités qu'elle recèle abritent ce que certains dans leurs appartement cossu appellent la fange de la société. Ici, trolls, ork, nain, humain, elfe cohabitent ou plutôt vivent les uns sur les autres. Dans un étage, une espèce de bazar moderne s'est établi, les gens échangeant ce qu'ils ont pu grappiller, voire voler, dans la rue ou les quartiers avoisinants. Encore plus bas dans les anciens parkings de l'immeuble, les box ont été reconvertis en habitat sommaire, ici les gangers côtoient les autres personnes. Dans un des box, certains se livrent à des activités plus ou moins recommandables. A côté d'un box où un groupe se livre à une orgie, deux membres d'un gang sont assis devant l'entrée de ce qui semble être une caverne d'Ali Baba. Dans cette caverne, 5 personnes sont assises, deux d'entre elles portent des lunettes et sont connectées par un jack à une série de consoles, un écran rafistolé de brique et de broc, ruban adhésif, super colle, et fil de fer, montre un paysage qui, ici, semble idyllique. Une plaine d'herbe verte où se déroule une bataille. De temps en temps, cet équipement hors d'âge, grésille, l'écran est parcouru d'interférences, perd sa couleur. Une des autres personnes lui donne un coup du plat de la main et l'écran reprend une coloration normale. « Foutu matériel » tonne sa voix. Les deux autres personnes à l'arrière du box, assises sur des caisses de matériel électronique, semblent fort occupées sur un deck, une opération à cœur ouvert pourrait-on dire. Ils semblent très concentrés. L'une des deux personnes connectées choisit ce moment pour ôter son jack et ses lunettes et dire « Ce fut un beau combat, mais maintenant nous avons du travail ! ».

Vous l'aurez compris les cinq personnes sont les personnages que vont incarner les joueurs.

## I Forum Tango, le rendez-vous

**L**e rendez-vous, comme le dit un message à l'attention de John, est fixé de manière matricielle. Ce détail pourrait être choquant si la nature du groupe n'allait pas dans ce sens. Les deckers ont l'habitude de se voir proposer des runs par l'intermédiaire de la Matrice, même s'il est relativement rare que le rendez-vous ait lieu lui aussi dans la Matrice.

### 1.1 Ambiance

Le nexus de rendez-vous est un Forum Tango, un espace de réalité virtuelle dédié à l'Amérique des années 1920, ces années folles de la prohibition et des bars clandestins.

La connexion au nexus se fait en douceur, les deckers arrivent dans leur personnage version 1920.

Une voiture est garée dans la rue, un des decker ouvre la portière, un autre sort de cette voiture. Un autre arrive non loin, accoudé sous un porche. Une des choses qui frappe tout de suite est l'absence de couleur dans ce nexus, tout n'est que noir et blanc teinté de gris. Une petite bruine, le genre de pluie qui ne mouille pas flotte dans les air.

De l'autre côté de la rue se trouve un grand building, éclairé par de grandes lampes électriques disposées sur son parvis. Les longs cônes de lumière ont du mal à éclairer toute la structure et une partie des colonnades de la façade se perd dans la nuit. C'est une espèce d'hôtel, le Catz le lieu de rendez-vous est situé juste à côté.

L'entrée dans le bar plonge totalement les joueurs dans l'ambiance d'un bar clandestin au plus fort de la prohibition : une femme chante accompagnée d'un piano (un petit jet de perception relève que ce doit être la personne d'une vraie personne). Les flics enlèvent leur casquette. Le noir remonte quelques bouteilles de la cave. Et chose plus singulière un asiatique à une table sur le côté leur fait un signe.

### 1.2 Le rendez-vous

Une fois les joueurs assis à la table de l'asiatique, celui-ci sort un étui à cigarette de sa poche. En extrait une cigarette, l'allume, tire une bouffée et tapote rapidement sur le cendrier. L'atmosphère change alors radicalement, les sons se propagent différemment. Derrière le petit asiatique, la fumée prend une consistance. Elle s'obscurcit. Bientôt la table ne semble plus éclairée que par une unique lampe accrochée au plafond. Un rond de lumière au milieu d'un néant. Les joueurs et la personne avec laquelle ils ont rendez-vous sont passés dans un salon privé, à l'abri des observateurs indiscrets et des oreilles curieuses.

« J'ai un petit problème, et il semblerait que vous seriez à même de le résoudre » engage l'asiatique

Le problème que les joueurs auront à résoudre, est la localisation et le rapatriement d'une personne. Elle se fait appeler SUED et d'après le Johnson elle a disparu depuis plus de 48h. C'est un decker lui aussi, et apparemment il est connecté depuis tout ce temps. Nous appelons ce genre de personne des Ghosts, des personnes suspendues dans la matrice sans moyen apparemment de retourner à la réalité. Les joueurs disposent de 24h pour le retrouver, trouver son point d'accès et le ramener au bon soin « d'un ami cher » Mr Ding Fong dans les locaux de l'arcologie Renraku.

Le job pourra être rémunéré aux choix en espèce (20 000 Nuyen par personne avec 10% de marge de négociation) soit en logiciel.

Apparemment ce ghost fréquentait :

- Un forum de rencontre ambiance Nautilus avec son capitaine Nemo une grande île secrète avec un sous-marin en son centre, et une série d'appartements disséminés sur l'île. Une petite enquête classique (Appartement fermé, bloc de donnée à rendre visible malgré les contres mesures) permet d'apprendre qu'il n'est pas passé par là depuis plus de 48h et que c'est un grand fan d'un Jeu : Ragnarok.

Une fouille approfondie permet de déterminer que le ghost s'appelle Sued et qui est un grand joueur d'une map en particulier : la map Stanlingrad.

- Le Jeu Ragnarok, le Johnson ne sait pas trop ce que c'est en dehors des grandes lignes, mais croit savoir que le ghost se prête souvent à ce jeu.

## II Ragnarok, la confrontation

**R**agnarok est un jeu de tir massivement multi-joueurs. Ce jeu se joue sur différentes cartes qui représentent différents conflits de l'époque moderne, des guerres de sécessions aux euro guerres. Les cartes font essentiellement intervenir deux équipes qui s'opposent sur le champ de bataille. L'interface ressemble grandement à ce qui pourrait se trouver actuellement dans des jeux de tir multi-joueurs, mais l'éventail des possibilités est nettement plus étendu. Des systèmes de classes sont prévus et permettent à chaque joueur de progresser dans celle-ci, améliorant ses capacités ou lui offrant plus de possibilités.

Certaines capacités spéciales réclament par ailleurs de dépenser des points d'expérience pour pouvoir être utilisées. Les effets de ces capacités sont alors augmentés en proportion du nombre de points d'expérience dépensés. Les points d'expérience permettent aussi d'accéder à du nouveau matériel, des armes, des protections, des bandages.

A la connexion à Ragnarok, les joueurs arrivent dans un bombardier, le ciel est de couleur sépia, zébrée d'éclats de flak et des explosions des obus antiaériens. Le bombardier est grandement secoué. Le ciel est illuminé par instants par des rais de lumière devant venir du sol, peut-être des projecteurs de poursuite...

Le programme est divisé en plusieurs zones :

- un boot camp pour les forums et les tableaux de score,
- une soute de bombardier où se trouve une radio qui dispense la foire aux questions,
- le pont supérieur du bombardier où on peut choisir les serveurs et les cartes jouables,
- Le jeu en lui-même.

### 2.1 Jour 1

Tant que les joueurs ne se seront pas connectés sur le serveur Stalingrad, ils ne trouveront pas de trace de Sued. Mais une fois sur ce serveur / carte, ils commenceront à trouver des informations sur le joueur Sued, ils pourront apprendre qu'il joue du côté rouge et qu'il n'est pas déconnecté.

Stalingrad est une carte où deux camps sont opposés, les rouges et les bruns. Les dernières nouvelles sont celles

d'un pilonnage d'artillerie des bruns sur une position forte des rouges.

Pour en apprendre plus les joueurs devront se connecter et jouer sur ce serveur.

S'ils décident de jouer côté rouge, ils recevront un couteau et un makarov, du côté brun toujours un couteau et un luger.

Ils seront revêtus de veste chaude et d'un képi ou d'un casque suivant le camp.

Dans l'éventualité où les joueurs décideraient de se répartir dans chacun des camps, il faudra faire jouer les joueurs à part. Ils ne pourront pas communiquer entre eux tant qu'ils joueront. S'ils essaient de créer un canal de communication par l'extérieur du jeu, le système anti triche de Ragnarok les détectera et les déconnectera. S'ils récidivent, des contre-mesures commenceront à être lancées contre eux.

Si les joueurs étaient amenés à charger des programmes sur leur deck, ils pourront certes avoir de meilleures performances, être plus rapides et plus puissants, mais dans le même temps le jeu considérera que les dommages infligés pendant le jeu seront répercutés sur le joueur. C'est un pari risqué que de se connecter ainsi à « chaud » sur Ragnarok.

Une fois connectés, ils se retrouvent dans la soute de largage d'un transport de troupe. Le voyant passe du rouge au vert, ils peuvent sauter. La descente fait l'effet d'un zoom sur la carte, ils descendent vite vers celle-ci mais arrivent en douceur.

La situation tactique à ce moment du jeu est la suivante :

Les rouges sont en train de se replier vers la gare et les bruns ont pris pied sur les berges et commencent à fortement progresser vers le centre ville.

Le ciel est d'un gris plombé immobile. Les débutants - donc nos joueurs - arrivent très près de la ligne de démarcation. Le jeu est difficile d'approche pour eux, bien qu'ils courent les ombres depuis un certain temps. Ici les règles sont différentes.

La première journée pourra être émaillée de petits épisodes, comme des mini quêtes pour gagner de l'expérience et acquérir du matériel.

- Par exemple, aller secourir un soldat blessé au milieu d'une place, place sous le feu de deux sniper.

- Participer à des opérations anti sniper en aidant des tanks à avancer entre les immeubles et éviter que celui-ci ne tombe sur une mine ou sur une troupe d'infanterie anti tank.

- Participer à une traque dans les égouts, où de chasseur ils deviendront chassés à grand coup de lance-flamme et de cocktail molotov.

- Récupérer des armes dans une maison qui semble abandonnée mais qui en fait est piégée avec des grenades dégoupillées au bout d'un fil de fer. Ainsi de suite ...

A la fin de la journée, les joueurs devront avoir un peu galéré, subi quelques morts et être revenus plusieurs fois

(plus ils auront de point d'expérience plus vite ils peuvent revenir au combat).

## 2.2 Le jour le plus long

La situation stratégique a un peu changé en fonction du jeu des joueurs : s'ils jouent du côté rouge, du kérosène a pu arriver avec un train avec des renforts pour les unités de sapeur et de démineur.

Un petit gavroche distribue des tracts dans la gare sous la harangue d'un officier politique qui derrière ces petites lunettes rondes scandé des slogans à la gloire du camp rouge et de son meilleur soldat : le sniper Vassily. Cette ambiance de propagande, des joueurs qui sont dans le jeu plus que de raison, est particulièrement indigeste et puérile pour les vieux routards que sont nos joueurs. Mais il faut forcer le trait et bien rendre cet aspect du jeu.

En se rapprochant d'une pile de dossiers du côté rouge, ils pourront avoir accès au log de connexion et de combat des meilleurs joueurs, Sued fait partie de ceux-là. Ils pourront découvrir que Sued a l'air de se connecter à chaud, c'est à dire de la manière mortelle. Et qu'apparemment celui-ci est déjà mort plusieurs fois, sans que cela ne l'empêche de revenir. Les derniers événements relatifs à Sued annoncent qu'il a été tué et qui ne s'est pas encore rechargé. Il apparaît cependant toujours connecté.

Ainsi, ce que les joueurs auront pu découvrir en progressant dans le jeu et en s'entretenant avec les autres joueurs, c'est que SUED est un très bon joueur, qui a un grand fair play, mais qui ne s'est jamais impliqué dans aucun clan ni dans l'idéologie de son camp.

En discutant avec les joueurs, ils tomberont à moment donné sur un autre « bon » joueur. Celui-ci est très arrogant, fier de son jeu et un peu imbu de sa personne.

Il pourra au cours d'une âpre discussion leur apprendre qu'il sait où Sued a été tué.

C'est une zone qui a été récemment bombardée par l'autre camp. C'était une zone d'intense combat, mais maintenant la zone est un « no man's land ».

Ils auront pu tomber sur cette information, en consultant les logs : ils verront que SUED est toujours connecté, et qu'apparemment il aurait été tué dans une zone qui était en plein milieu de la zone de combat. Cette zone n'est plus au centre des combats actuellement, un grand bombardement y ayant été effectué.

En se rendant sur les lieux, les joueurs, après avoir dû traverser les lignes ennemies, trouveront un être blanc, androgyne, en position fœtale et au centre d'un cercle de terre brûlée. Ces longs cheveux blancs recouvrent une grande partie de son visage. Autour de lui, des espèces de pieuvres mécaniques tentent de percer la barrière de défense de cet être. Sous les assauts des pieuvres, la barrière commence à faiblir, et l'être en son centre continue de s'étioiler.

Les joueurs viennent de faire connaissance avec une incarnation de Rémus : les pieuvres. Celles-ci sont méthodiques et il est clair que n'importe quel autre decker aurait succombé depuis longtemps à leurs attaques. SUED cependant n'est pas un decker comme les autres, c'est un otaku, une personne capable de s'interfacer directement avec la Matrice sans passer par un point d'accès une con-

sole ou tout autre élément matériel. Les pieuvres ignorant cette spécificité de SUED, applique la technique habituelle et bloquent SUED par leurs attaques incessantes.

Les joueurs pourront soit attaquer celle-ci via les mécanismes du jeu soit avec les mécanismes de hack « standard » dans le dernier cas, ils s'exposent à être découverts et déconnectés par le système anti triche.

Dans les deux cas, ils devront entrer en contact avec Sued pour avoir des indications sur son point de connexion et le tracer. Mais à partir du moment où ils auront été en contact avec lui, ils deviendront eux aussi des cibles pour ces pieuvres.

### III

## L'orphelinat, la fuite

Une fois en contact avec Sued une fuite matricielle sera engagée entre eux, Sued et les pieuvres. Ils passeront de site en site de forum de discussion en site de réservation de voyage (pourquoi pas un épisode analogue à l'épisode du train dans les Animatrix, les pieuvres remontant le wagon pendant qu'ils fuient vers l'arrière du train...)

Au fur et à mesure de la fuite, une évidence s'impose ce qui contrôle ces pieuvres dispose d'énormes ressources et n'est pas prêt de lâcher prise.

Une seule solution devrait alors s'imposer aux joueurs : se séparer ; qu'un groupe continuera la fuite matricielle pendant que l'autre ira déconnecter physiquement Sued.

Son point de connexion a été retracé jusqu'à un orphelinat, l'« orphelinat de l'aube nouvelle ». C'est un vieux bâtiment, payé sans doute pour la façade sociale par quelque corporation. Une belle opération de relation publique sous la forme d'un assemblage de vieilles briques, de portes en acier et de quelques caméras extérieures.

L'entrée du bâtiment est gardée par un vrai vigile (un troll pour ne rien gêner). Il ne sera pas facile d'entrer dans cette orphelinat endormi, où seules quelques lumières semblent encore allumées.

La fuite continue, et la trace matricielle donne de nouvelles informations, la connexion semble provenir de l'infirmierie. Une fois que les joueurs sont entrés et qu'ils ont trouvé l'infirmierie, ils se trouveront face à un gamin, un humain, allongé sur une table, apparemment dans une sorte de coma. Ce gamin porte un t-shirt trop grand pour lui, mais ce doit être le sien, un grand SUED est marqué en travers de celui-ci. Ses cheveux ou plutôt son absence de cheveux (rasé ras) ne semble masquer aucun jack de connexion. En cherchant plus attentivement, les joueurs seront confrontés à un problème, ce gamin semble être connecté à la matrice sans avoir besoin d'un jack.

En allant fouiller dans les archives médicales de l'orphelinat, le dossier médical de Sued révélera une absence de communication, des problèmes socio-relacionnels profonds à la limite de l'autisme. Et des cicatrices liées à des



crises de convulsion qui semblent assez fréquentes chez lui.

Si on lui pose des questions, SUED sort finalement de l'état de coma dans lequel il semblait se trouver.

Et commence à dire « Rémus m'a retrouvé mais la clé se trouve au sein de la Louve nourricière des deux frères. Rémus et Romulus se protègent l'un l'autre. Mais je suis Néron » puis il retombera dans le coma.

A ce stade du scénario, il devrait rester 1h à 1h30 avant la deadline imposée par le Johnson.

## IV La livraison, la clôture

**S**i les joueurs se mettaient à faire des recherches sur ce Rémus, ou Romulus, ils commenceront par avoir quelques résultats, des images principalement. Des images d'immeuble d'Aztechnologie avec des rangs de cadavres disposés devant, puis un spider commence à refaire son apparition.

S'ils insistent, la spider deviendra plus agressive et attaquera le decker de manière mortelle.

Un peu plus tard, la même recherche n'aboutira pas ou ne renverra qu'un «Erreur Système >> flux de données corrompu ».

Il est temps de procéder à la livraison de Sued à Ding Fang. Le transport jusqu'à l'arcologie se fait sans problème. Dès l'arrivée, Sued est conduit à l'infirmerie et les joueurs auprès de M Ding Fang. Ils auront une courte attente avant d'être introduits dans le bureau de Fang. Un bureau très classique pour un cadre de haut niveau de la Renraku. Au moment où les joueurs entrent dans celui-ci, un écran vidéo derrière le bureau diffuse des images de ce qui semble être l'infirmerie. Fang qui leur tournait le dos, se retourne en leur disant :

« Sued est entre de bonnes mains, c'est un cas très intéressant. Mais que lui est-il arrivé ? » Pendant qu'il prononce ces paroles, un infirmier semble injecter quelque chose dans le bras de Sued. Il vient de lui injecter une dose de Romulus pour faire disparaître de la mémoire de Sued toute trace des événements qu'il a pu découvrir.

Sued commence à se convulser, puis ouvre grand les yeux, des yeux qui semblent plein d'une vie et d'une envie de vengeance que personne n'aurait pu imaginer chez ce jeune homme.

L'infirmier voyant la réaction de Sued, tourne sa tête vers l'écran et dit clairement « Monsieur, nous avons un problème ». Les lumières commencent à clignoter puis s'éteignent. Au bout de quelques instants, l'écran se rallume montrant Sued debout qui annonce :

« Je Suis Néron, je viens Brûler Rome, Mon nom est DEUS »

## Conclusion

### Flash info

« Nous sommes le 19 décembre 2059, aujourd'hui vers 19h00, l'arcologie de Renraku a coupé tout contact avec l'extérieur. Les portes ont été sellées et fait sans précédent, les défenses extérieures ont été activées. D'après nos sources, la matrice de Renraku subissait des perturbations peu de temps avant. Que s'est-il passé ? Cette question est pour l'instant sans réponse. Que sont devenus les habitants de l'arcologie ? D'après les derniers recensements ce sont près de 100 000 personnes qui étaient présentes dans les lieux. Je passe la parole à notre holo reporter sur place Ken Frogman »

