

ヲソエキケセコヨエオカクウオヤユツンア イシスイサアウヲソエキケセコヨエオカク
 ウオヤユツンアイシスイサアウナカクウオ ヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコ
 ヨキケ

MATRIX, LA MURDER

Présentation aux joueurs

Introduction

J'espère que chacun d'entre vous a au moins vu un des Matrix en film, ou même joué au jeu vidéo. L'Univers est bien imaginé, et est assez connu pour qu'il crée tout de suite une image dans vos têtes. Tant mieux, car c'est à votre tour d'interpréter nos chers résistants organiques.

Déroulement des derniers événements

Tout se passe un temps incertain avant le premier film. Rien n'est vraiment différent pourtant. Le Capitaine Hypnos, un grand blanc d'une quarantaine d'années, aux cheveux et à la barbe foisonnants, dirige le Ziggurat, un vaisseau de prospection de la surface. Il a pour tâches principales de récupérer les nouveaux éveillés, qui viennent de quitter fortuitement ou volontairement la Matrice pour rejoindre la réalité, mais aussi de prévenir de toute attaque importante de Zion, la ville géante souterraine, dans laquelle résident la majorité des survivants organiques à la dictature des Machines. Hypnos a reçu des dizaines de distinctions pour ses faits de courage et de dévouement. Il s'est entouré d'une équipe de personnes toutes très compétentes dans leur domaine. L'ambiance y est correcte, sans être décontractée, et cela semble convenir à Hypnos. Le vaisseau est considéré comme le meilleur de tous. Il est le plus efficace de son temps. Il faut dire que, les ragots allant bon train, il paraît qu'Hypnos a trouvé l'Elu, celui par qui l'Humanité sera libérée du joug des Machines, le sur-être capable de défier les Sentinelles et les Agents de la Matrice. L'Histoire semble se jouer bientôt, et peut-être dans les enceintes mêmes de la bâtisse.

L'équipe se compose de : **Prométhée**, qui n'est là que depuis quelques mois, celui qu'on nomme déjà l'Elu ; **Amadzoné**, la plus grande combattante de tous les temps, entraîneuse de l'équipe ; **Annélide**, l'ancien, cuisinier, médecin et savant très expérimenté ; **Kuklos**, le programmeur handicapé, que tous s'arrachent ; **Narayan**, une légende en Zion, un natif dont le physique massif défie les lois naturelles ; **Mayar**, le mécanicien, qui s'est révélé tout seul dans la Matrice à 13 ans ; et enfin, **Maki**, un jeune asiatique très secret, qu'Hypnos a voulu dans son équipe pour des raisons encore obscures.

Les jours de combat s'enchaînent, remplaçant les jours de calme, remplaçant les jours noirs de morts. Dernièrement, les attaques de sentinelles se font plus nombreuses et dévastatrices. Le Capitaine Hypnos veut clairement ne pas laisser tout cela se passer. Sa stratégie sera offensive ou ne sera pas. Il faut surprendre. Peut-être que Maki fait partie de son plan. Quoiqu'il en soit, les missions dans la Matrice se multiplient, visites à l'Oracle, recherches de « légendes » et « mythes » de là-bas... Le but semble être de trouver un appui parmi les programmes indépendants, ces entités étranges qui, après avoir participé à la création de la Matrice, se sont auto-différenciées de celle-ci, développant des buts propres et parfois contre la Matrice. Des alliés rares et puissants, qui souvent se font passer pour des êtres surnaturels.

Ce jour-ci, une nouvelle mission se prépare, dont le but est de

trouver une certaine « Reine Rouge ». Prométhée, Hypnos, Narayan, Amadzoné et Mayar se connectent, tandis que Kuklos, Annélide (jugé trop vieux) et Maki (encore inexpérimenté), restent sur le Ziggurat. Tout se passe comme prévu, jusqu'à ce qu'un groupe d'Agents attaque l'équipe, sans que celle-ci ne soit prévenue. Quelque chose n'a pas tourné rond au Ziggurat. Tout va très vite. Les organiques finissent par trouver un téléphone de déconnexion. De retour dans la réalité, on fait le bilan. Le Capitaine n'est plus. Il est le seul à y être resté. Beaucoup sont consternés. Comment vont-ils faire maintenant, alors que les morts dans le camp des hommes ne fait qu'augmenter ? Il ne faut pas traîner. S'il y a un traître, il faut l'éliminer avant toute chose. Il faut savoir qui a tué le Capitaine Hypnos... Le criminel sera alors soumis au code de Zion : il devra mourir.

Règles de jeu

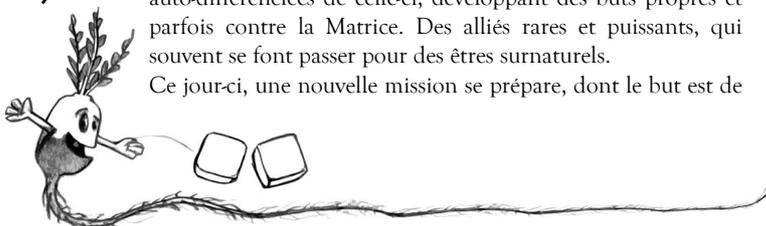
Quelques rappels indispensables pour le bon déroulement du jeu : ce jeu est un semi Grandeur Nature, ce qui signifie que les actions de parler, discuter, interagir sont réellement jouées tandis que toutes les autres sont simulées. Si votre personnage veut frapper un autre personnage, vous ne devez pas taper en vrai sur votre ami, ceci sera réglé par un système de jeu simulant la réalité. Ce système consiste en une réserve de points précisée sur votre feuille de personnage, en général 10 points, que vous pourrez investir selon les actions que vous voulez faire, dont le coût est également précisé. Ces actions ne seront effectives qu'après confirmation par l'organisateur, qui est garant du bon déroulement du scénario et de la soirée. Si vous n'avez plus de points, vous ne pouvez plus faire de pouvoirs. Une petite exception : la nourriture qui peut être présente dans la pièce de jeu est considérée comme présente dans le Ziggurat également. Toute action entreprise dessus pourra être considérée dans le jeu par l'orga.

Par où commencer ?

Vous aurez premièrement à choisir votre personnage, en accord avec le choix des autres joueurs, et sous le bon arbitrage de l'organisateur. Ensuite, vous aurez à lire votre feuille de personnage en détails, afin de bien intégrer l'intrigue, le nom des autres personnages et ce que vous savez sur eux, pour une meilleure fluidité de jeu. Un costume serait envisageable. Ensuite, réfléchissez bien à la manière de jouer votre rôle, imprégnez-vous de lui et pensez à ce qu'il va faire de la soirée. La plupart des rôles NE SONT PAS FACILES à interpréter. Finalement, l'organisateur vous entretiendra, selon votre choix, de vos objectifs précis de soirée.

Note spéciale

Cette murder sera un peu particulière car des événements inattendus pourront avoir lieu au cours de la soirée, selon l'initiative des joueurs, et pourront modifier le cours de l'histoire. N'hésitez donc pas à agir, dans la limite de vos pouvoirs, évidemment. Alors bon courage et amusez-vous bien !



ヲ
ン
ア
ウ
ウ
シ
ス
ヤ
ユ
イ
ツ
セ
キ
セ
ア
ユ
コ
キ
ヨ
エ
ツ
オ
ヤ
オ
ケ
ヤ
セ
コ
ツ
ン
ア
イ
オ
ヨ
コ
ユ
オ
イ
カ
シ
ス
ク
ウ
イ
オ
サ
ヤ
ア
ツ
ウ
オ
ア

ヲソエキケセコヨエオカクウオヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコヨエオカク
 ウオヤユツンアイシスイサアウナカクウオヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコ
 ヨキケ

MATRIX, LA MURDER

Pour l'organisateur

Système de jeu

Celui-ci est simple, chaque joueur a une réserve de 10 points à dépenser dans la soirée, matérialisés par les bouts de papier ci-joints. Quand un joueur veut entreprendre une action particulière, listée sous le nom de « pouvoirs » sur chaque feuille de personnage, il devra vous donner le montant de points indiqués pour le pouvoir, sous forme de papiers. Alors vous décrirez ce qu'il se passe, selon que l'action réussit ou non. Il est précisé aussi dans les feuilles de perso (dont vous devrez avoir une copie pour vous) comment résoudre des situations ambiguës par pierre, feuille, ciseau, selon la règle : pierre>ciseau>feuille>pierre. Vous avez sûrement remarqué que Prométhée n'a que 3 points au lieu de 10, car 7 sont réservés pour le scénario (résurrection), et que Mayar en a 15, normal il joue deux personnages et c'est la contrepartie de cette difficulté.

Une petite précision (à détailler aux joueurs et surtout à Annélide) : la nourriture qui peut être présente dans la pièce est en jeu également, ce qui signifie que si le joueur qui interprète Annélide fait le geste de mettre du poison dans le verre de quelqu'un sans être vu, cela sera effectif.

Résumé du scénario

Pour votre bonne compréhension, un bref résumé de l'historique de la Murder. Si vous avez vu Matrix Reloaded, vous savez que les Elus apparaissent cycliquement pour que la Matrice et son créateur détruisent les quelques marginaux rebelles qui croient en un autre futur. La Murder se passe pendant l'un de ces cycles. Et son issue sera la même que les autres, un autre cycle, après l'anéantissement des résistants. Mais ceci est une autre histoire. Nous nous focalisons sur l'avènement de l'Elu, qui aura lieu pendant la Murder, en surimpression de la découverte du meurtrier du Capitaine. Vous aurez remarqué qu'il y a peu d'indices, mais la situation

est déjà complexe, et c'est surtout les interactions entre joueurs, camps, accords, rivalités, qui seront le moteur de l'investigation. Libres à vous d'en rajouter, en inventant des documents ou objets significatifs placés dans les chambres de chacun des personnages, par exemple. Je pense que la Murder sera déjà assez longue sans cela, surtout si vous voulez respecter la chronologie à suivre pour la soirée, précisée un peu plus loin.

Le Capitaine Hypnos veut faire un accord avec les programmes indépendants pour lutter contre la Matrice. L'Oracle en est la principale actrice, car elle fut une des premières à révéler sa vraie nature à cet homme. Ils sont convaincus que Prométhée est l'Elu et croient fermement qu'il pourra sauver le monde. Cependant, peu de ces entités sont de leur côté, parce que la destruction de la Matrice signifie la mort de tous les programmes. Jusqu'au jour où l'Oracle leur annonce que les programmes peuvent maintenant se matérialiser dans une autre sphère de réalité que la Matrice. Le pourquoi reste imprécis, mais déjà des volontaires se présentent pour aller guider Prométhée dans sa tâche, dans la réalité. C'est le Vampire d'Orient qui sera choisi (Maki) pour ses capacités d'adaptation. Selon l'Oracle, la révélation de Prométhée nécessite que celui-ci tue le capitaine qui lui est cher, test ultime de la foi que Prométhée porte en la prophétie, puis qu'il meurt pour renaître, grâce à sa foi en lui et en l'Humanité. Maki n'aidera évidemment pas Prométhée à mourir mais à ce qu'il ressuscite. Sa mort a été vue par les yeux du Destin aussi son cours est inévitable. Sa résurrection elle n'a pas été prévue. Et ceci dépendra donc de Maki.

Or, événement totalement imprévu pour tous, Amadzoné tue Hypnos lors d'une connexion à la Matrice. Le seul moyen de rattraper la situation est que Prométhée accepte qu'Amadzoné ait eu assez de foi en lui pour tuer Hypnos et il devra alors accepter de se faire accuser et de mourir à la place de son aimée. Il devra se laisser transpercer par la lame. Alors, le Destin changera de cours.

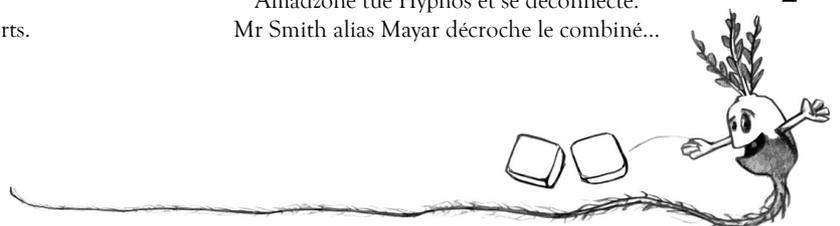
Chronologie précise des événements précédents la Murder

Avant la Murder dans le Ziggurat

Annélide a servi un plat empoisonné à Kuklos au repas.
 Kuklos surveille la connexion, Annélide suit Maki qui se dirige vers sa chambre.
 Annélide assiste à la disparition de Maki (sa connexion).
 Kuklos tombe inconscient.
 .
 .
 Maki s'inquiète et crée une ligne téléphonique.
 .
 Annélide découvre que Kuklos n'ait pas mort et le soigne.
 Maki arrive dans la pièce de déconnexion.
 Kuklos se réveille et regarde les écrans.
 Annélide vérifie que Mayar et Hypnos sont morts.

Avant la Murder dans la Matrice

.
 Connexion d'Hypnos, Prométhée, Amadzoné, Mayar, Narayan à la Matrice.
 .
 .
 L'équipe n'est pas prévenue de la venue d'Agents.
 Narayan est témoin d'un déjà vu. Ils se font attaquer.
 .
 Mayar est infecté par Mr Smith.
 .
 Prométhée puis Narayan se déconnectent.
 Amadzoné tue Hypnos et se déconnecte.
 Mr Smith alias Mayar décroche le combiné...



ヲ ソ エ キ ケ セ コ ヨ エ オ カ ク ウ オ ヤ ユ ツ ン ア イ シ ス イ サ ア ウ ヲ ソ エ キ ケ セ コ ヨ エ オ カ ク
 ウ オ ヤ ユ ツ ン ア イ シ ス イ サ ア ウ ナ カ ク ウ オ ヤ ユ ツ ン ア イ シ ス イ サ ア ウ ヲ ソ エ キ ケ セ コ
 ヨ キ ケ セ

ヲ
カ
ク
ウ
キ
ケ
オ
ソ
ヌ
フ
ユ
ナ
ヌ
スキ
ウ
ケ
ツ
ケ
コ
ウ
ヨ
サ
ア
イ
シ
オ
ヨ
エ
イ
ア
イ
オ
ウ
カ
ク
カ
オ
ヲ
エ
ソ
ソ
キ
コ
ウ
ヨ
イ
エ
サ
イ
ア
ア
ウ
シ
ユ
ヤ
セ
コ
ウ

Pendant la Murder

Tout le monde est réveillé. Annélide confirme que Mayar est vivant, et qu'Hypnos est bien mort. Prométhée pleure, Kuklos cache sa confusion. Laissez le temps que tous prennent leurs marques. Comptez une demi heure à partir de maintenant pour Mayar. Alors Mr Smith prendra son droit sur lui pendant 10 minutes, et ainsi de suite. Tout ce monde va essayer de faire un bilan et de s'engager dans la recherche du meurtrier. Au moment où Mayar deviendra Mr Smith pour la deuxième fois, une alarme retentit : des sentinelles attaquent ! L'énergie est automatiquement coupée pour éviter de les attirer (éteignez la lumière !). Libre à Smith ou Annélide d'entreprendre quelque chose. Les sentinelles passeront leur chemin si l'énergie reste coupée et qu'ils restent discrets. Sinon elles endommagent sérieusement le vaisseau puis partent. Mayar pourra réparer dans 10

minutes quelques avaries majeures, si celles-ci sont réversibles. Si les joueurs interprétant Smith et Annélide ne font rien, n'hésitez pas à leur suggérer que leurs personnages auraient sûrement profiter de la situation (c'est vrai, après tout). Ensuite les choses se calment. Laissez alors continuer le jeu. Une connexion à la Matrice peut tre également envisagée si les joueurs en trouvent l'utilité. Le meurtre de Prométhée sera l'événement déterminant de la soirée. Il se présente donc plusieurs possibilités de fin.

Chronologie de fin de soirée

Tout d'abord, un vote doit être fait pour désigner le(s) coupable(s) du(es) meurtrier(s). Une élection du nouveau Capitaine devra être entreprise également. Puis...

ヲ
ン
エ
ア
ウ
イ
ウ
シ
ヤ
ス
ユ
イ
ツ
セ
キ
セ
ア
ケ
ユ
ケ
コ
キ
ヨ
エ
ツ
オ
ヤ
オ
ケ
ヤ
セ
コ
ツ
ン
ア
イ
オ
ヨ
コ
ユ
オ
イ
カ
シ
ス
ク
ウ
イ
オ
サ
ヤ
ア
ツ
ウ
オ
ア

1

L'Elu est accusé du meurtre, il est exécuté pour son crime.

2

L'Elu peut être tué avant qu'il ne soit accusé (par Annélide ou Mr Smith), auquel cas c'est l'un d'entre eux qui gagne.

3

Prométhée ne meurt pas (donc ne devient pas l'Elu) et un autre est accusé du meurtre.

Alors des sentinelles attaquent le Ziggurat. Le système de sécurité coupe l'électricité (éteignez la lumière !).

1

L'Elu ressuscite quelques temps après, il repoussent toutes les Machines dans un grand éclair blanc. L'Humanité sera bientôt sauvée... Il peut alors ressusciter le Capitaine qui dira la vérité sur l'identité de son meurtrier.

2 et 3

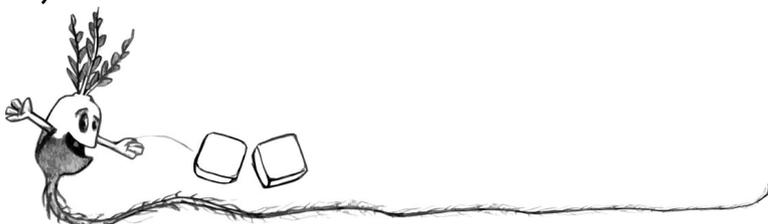
Sauf si Narayan contacte Zion (il n'a pas besoin d'énergie pour appeler), elles détruisent tout, et seuls ceux qui ont réussi leur objectif survivront (y compris pour Mayar/Mr Smith : chacun peut prendre définitivement le dessus). Le Destin de l'Humanité est alors scellé, un nouveau cycle sera démarré, sur les ruines de Zion.

Je vous propose une fin optionnelle, si les joueurs ont été exécrables et vous voulez les punir (c'est votre droit !). L'Architecte de la Matrice et l'Oracle sont en réalité de bons amis, et Maki et le reste faisaient partie de leurs plans. L'histoire de la résurrection par la mort est un pipeau pour que l'Elu creve. Ainsi, tout le monde meurt, et ils ont l'air con.

Les objectifs précis des joueurs

Voici le détail des objectifs de soirée des joueurs. Ils ne sont pas précisés dans les feuilles des joueurs, car certains sont optionnels, et cela peut aussi permettre aux joueurs très expérimentés de s'en passer. La difficulté des objectifs est entre parenthèses.

- Prométhée (**): Identifier le meurtrier du Capitaine Hypnos et devenir l'Elu
- Amadzoné (*): Ne pas être accusée du meurtre et permettre à Prométhée d'être l'Elu
- Annélide (**): Tuer Prométhée
- Mayar (*): Identifier le meurtrier du Capitaine Hypnos
- Mr Smith (**): Tuer Prométhée
- Narayan (*): Identifier le meurtrier du Capitaine Hypnos
- Kuklos (*): Empêcher qu'Amadzoné soit accusée
- Maki (***) : Faire accuser Prométhée du crime, faire qu'il soit exécuté et permettre ainsi la révélation de l'Elu



ヲソエキケセコヨエオカクウオヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコヨエオカク
 ウオヤユツンアイシスイサアウナカクウオヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコ
 ヨキケ

PROMÉTHÉE, L'ELU

Historique
 Réveillé il y a quelques mois, Prométhée a rejoint le Ziggurat, vaisseau du Capitaine Hypnos. Il y rencontre Amadzoné, son entraîneuse, dont il tombe amoureux. Ils se sont déclarés leur amour mutuel, mais préfèrent le garder secret aux autres équipiers. Il participe activement à la lutte contre les Machines, tout en perfectionnant sa maîtrise de la Matrice. Sa rencontre avec l'Oracle l'a amené à croire qu'il était l'Elu des légendes de Zion, l'homme capable de défaire l'ordre établi et de redonner sa liberté aux Organiques. Prométhée est convaincu de son unicité et de ses capacités extraordinaires. Le problème : l'Oracle lui a également prédit qu'il aurait à choisir entre ce destin d'Elu et tuer lui-même son meilleur ami, le capitaine Hypnos. Et les attaques des sentinelles se font de plus en plus nombreuses et meurtrières pour les humains. Le temps presse, et Prométhée se sent complètement incapable de tuer Hypnos de ses mains. Dernièrement, ces idées le torturent, et son comportement s'en fait ressentir. Il culpabilise un peu plus à chaque nouveau cadavre. Comment l'Oracle, ou le Destin, ont pu imaginer une telle horreur ? En quoi le meurtre de son ami l'aideraient à devenir l'Elu ?

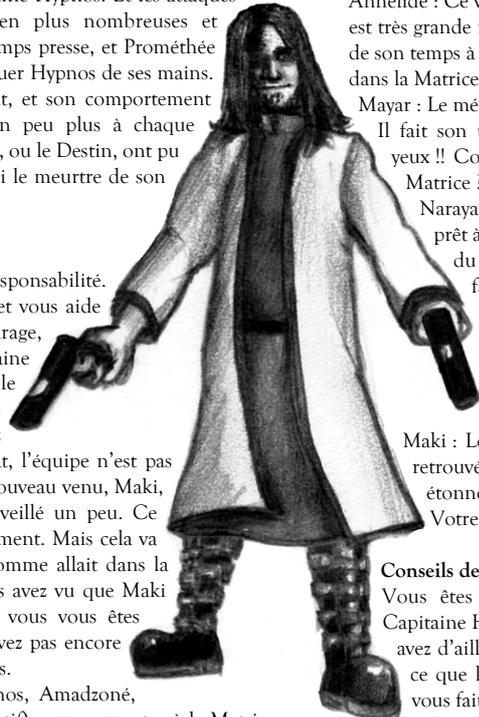
Ce qui s'est passé
 Vous essayez de gérer votre lourde responsabilité. Amadzoné est très proche de vous et vous aide beaucoup. Elle vous redonne courage, vous disant que bientôt le Capitaine devait mourir, même sans forcer le Destin, puisque l'Oracle l'a dit. Vous cachez donc vos problèmes et restez très efficace en mission. Au Ziggurat, l'équipe n'est pas assez soudée, mais on fait avec. Le nouveau venu, Maki, vous paraît bizarre. Vous l'avez surveillé un peu. Ce jeune asiatique se comporte étrangement. Mais cela va au-delà. Vous le suiviez, le jeune homme allait dans la « salle de bain », et c'est là que vous avez vu que Maki n'avait pas de reflet. Très étonné, vous vous êtes éloigné. C'était il y a peu. Vous n'avez pas encore eu le temps d'en parler avec les autres.

Le jour J, vous, le Capitaine Hypnos, Amadzoné, Mayar (le mécano) et Narayan (le natif) vous connectez à la Matrice, laissant Kuklos (le programmeur), Annélide (le vieux) et Maki (le nouveau venu) sur le Ziggurat, comme d'habitude. Au bout d'une demi-heure, Narayan se jette à terre en criant qu'il a vu deux fois la même colombe s'envoler. Il a vu juste, le déjà-vu annonce quelques secondes plus tard l'attaque de cinq Agents. Tout est très rapide. Vous courez et vous vous retrouvez dans une salle sans issue. Tout cela est anormal. Kuklos aurait dû prévenir la venue des Agents. Et la connexion est coupée, ce qui veut dire pas de téléphone de sortie. Vous engagez le combat avec un Agent, ce qui vous empêche de venir au secours de Mayar, qui tombe, la cage thoracique enfoncée. Tout ceci semble préparé à l'avance. Ce qui est encore plus anormal, c'est ce téléphone qui vient de se matérialiser sous vos yeux et qui se met à sonner. Vous décrochez pour vous réveiller dans le Ziggurat. Vous y voyez Maki et Annélide autour de Kuklos, qui fixe intensément l'écran. Narayan puis Amadzoné se réveillent. Mais le Capitaine et Mayar y sont visiblement restés. Tout d'un coup, dans une convulsion violente, Mayar rouvre les yeux en crachant du sang. Il est vivant ! Vos pensées ne sont cependant pas dirigées vers lui, mais vers Hypnos. Lui est bien mort ! Quel étrange sentiment ! Une peine indicible et un soulagement énorme. Vous tombez en larmes.

Vos pouvoirs (3 points à dépenser)
 Détecter le danger (2 points) : pendant dix minutes en temps de jeu, vous sentirez tout danger qui menace la vie de l'équipe, vous compris. Vous ne savez pas son origine.
 Sentiment du mensonge (1 point) : avant que quelqu'un ne réponde à une question, vous levez la main pour prévenir l'orga, et vous saurez

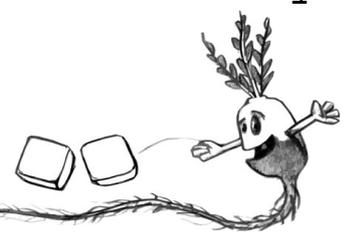
si la réponse est vraie ou fausse.
 Esquiver (3 points) : permet d'esquiver une attaque si vous en avez le réflexe (régulé par pierre, feuille, ciseau avec l'attaquant).

Votre avis sur...
 Le Capitaine Hypnos : C'était quelqu'un de très humain, sage et qui croyait en vous. Sa mort est une perte immense pour l'Humanité, et le seul moyen d'honorer sa mort sera qu'elle permette que vous deveniez l'Elu et que vous sauviez le Monde.
 Cependant, la prophétie de l'Oracle spécifiait clairement que vous deviez le tuer vous-même. Est-ce qu'il ne serait pas trop tard alors ?
 Devez-vous vous faire accuser du meurtre ?
 Amadzoné : Votre entraîneuse est devenu votre principale raison de continuer. Vous l'aimez éperdument.
 Annélide : Ce vieux renard a vu beaucoup de choses. Son expérience est très grande mais il ne sait pas en tirer avantage. Il passe la plupart de son temps à se plaindre de l'inconfort, et de parler de sa vie passée dans la Matrice.



Mayar : Le mécano du vaisseau est un jeune homme simple et droit. Il fait son travail honnêtement. Vous l'avez vu mourir de vos yeux !! Comment peut-il être encore vivant en revenant de la Matrice ? Et pourquoi pas le Capitaine alors ?
 Narayan : Narayan est un homme très courageux, toujours prêt à défier et relever les défis. Il n'est mu que par la haine du Capitaine Hypnos, et le montre clairement. Ca en fait le principal suspect, mais pourquoi aurait-il attendu ce moment ? Il a déjà eu mille occasions de le faire...
 Kuklos : S'il y a quelqu'un en qui faire confiance, c'est en lui. Le programmeur du vaisseau est un homme sûr.
 Maki : Le nouveau venu est TRES étrange. Comment s'est-il retrouvé sur le Ziggurat ? Pas de reflet, cette manière d'être étonné par tout et de l'apprécier... Il faut en savoir plus. Votre Destin d'Elu a peut-être rapport avec lui.

Conseils de jeu
 Vous êtes clairement tiré entre deux choses : la mort du Capitaine Hypnos, dont vous voulez savoir qui est l'auteur. Vous avez d'ailleurs un soupçon, que vous n'osez formuler... (Qu'est-ce que l'Amour peut faire faire ?) et votre Destin d'Elu, qui vous fait gonfler la poitrine, autant pour votre ego que pour le rôle que vous vous attendez à jouer. Le poids que représentait l'assassinat du capitaine s'est envolé pour être remplacé par celui de sauver son honneur. Mais ça c'est déjà plus facile, vous avez déjà la mort de millier d'hommes sur les épaules. Vos vêtements sont de vieilles fripes fatiguées.



ヲソエキケセコヨエオカクウオヤユツンア イシスイサアウヲソエキケセコヨエオカク
 ウオヤユツンアイシスイサアウナカクウオ ヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコ
 ヨキケ

AMADZONÉ, LA COMBATTANTE

Historique

Amadzoné est la plus grande combattante de son temps. Elle maîtrise la Matrice au point d'esquiver les balles et de léviter quelques instants. Elle est le pilier principal du Ziggurat, par sa grande expérience et sa réputation. Depuis peu, elle s'est chargée de l'entraînement de Prométhée, qu'elle croit sincèrement être l'Elu. Au fil du temps, ils se sont rapprochés, et leur amour a grandi. Ils se le sont déclarés mutuellement, mais ils le gardent secret aux yeux des autres. Un amour si grand qu'elle pourrait tuer pour lui. Lui qui apportera le salut à tous les hommes. Mais dernièrement, Prométhée n'est plus le même. Il lui a confié que le monde ne serait sauvé que si lui tuait Hypnos. Tel étaient les mots de l'Oracle. Il ne peut pas le faire et désespère de voir chaque jour mourir de nouveaux organiques. Il se le reproche directement, se trouvant trop lâche. Amadzoné ne peut plus supporter l'image que Prométhée laisse montrer. Elle veut en finir. La Prophétie doit être accomplie.

Ce qui s'est passé

Une nouvelle mission se prépare. Vous êtes prête. Si le groupe est attaqué par des Agents, ou toute autre forme de danger, vous profiterez du tumulte pour tuer le Capitaine Hypnos. Et c'est ce qui se passe. Les Agents attaquent sans même que l'équipe soit prévenue à l'avance de leur venue. Les lignes téléphoniques sont coupées. La situation est inattendue mais parfaite. Vous éliminez un Agent. Un téléphone sonne dans la pièce où vous vous êtes retrouvés. Vous attendez que Prométhée se déconnecte. Puis, en vous approchant du Capitaine Hypnos, vous portez un coup fulgurant et fatal à sa nuque. Vous êtes sûre que personne n'a rien vu. Reste à régler le problème de Kuklos, qui a forcément tout vu. Mais cet handicapé est fou amoureux de vous. Il passe son temps à vous mater et à laisser des messages discrets dans les programmes d'entraînement qu'il fait pour vous. Ca sera facile. Il ne vous restera plus qu'à faire porter le chapeau à Narayan. Sa haine du Capitaine est bien connue. Il y a quelques années, le Ziggurat a empêché l'Urbicande, le vaisseau du Capitaine Akkad et de Narayan, de fuir face à des sentinelles. Le Ziggurat s'en est bien tiré mais toute l'équipe de l'Urbicande y est restée. Seuls Narayan a survécu, et Akkad de justesse. Ils ont été recueilli par le Ziggurat. Narayan a tenté d'étrangler Hypnos à ce moment, et s'est juré de le tuer un jour. La Cour Martiale a décidé de charger l'Urbicande, coupable de ne pas avoir signaler le danger, responsabilité directe de Narayan sur le vaisseau. En punition, Narayan devra se faire brancher une prise au cou (les natifs appellent ça la «dénaturation») et faire partie de l'équipe d'Hypnos. Vous êtes la seule à avoir assisté à tout ceci.

Vos pouvoirs (10 points)

Paralyser (5 points) : votre maîtrise des arts martiaux vous permet en un coup bien placé de paralyser une personne pendant 30 minutes. La personne sera consciente et pourra parler, mais très difficilement.

Charmer (5 points) : pour vos beaux yeux (ou autre chose), l'homme charmé peut faire un de ses pouvoirs selon votre désir.

Votre avis sur...

Le Capitaine Hypnos : Vous avez respecté cet homme pour son engagement et ce qu'il a su vous apprendre. Cependant, vos rapports restaient dans le domaine du professionnel comme son meurtre l'a été.

Prométhée : Que dire ? Il est l'Elu, celui qui sauvera l'Humanité. Il est votre amant, le père de votre fils. Il n'est pas encore au courant que vous êtes enceinte. Si Prométhée ne peut accomplir son Destin, son fils le fera.

Annélide : Le vieil homme (cuisinier également) est au bout du rouleau. Il n'en a plus pour longtemps. Il n'a plus toute sa tête. Vous l'avez souvent entendu dire qu'il ne croyait plus en l'Humanité.

Mayar : Vous connaissez peu le mécano du vaisseau. Il ne fait pas de remous et travaille dur. Il mérite sa place dans le Ziggurat.

Narayan : Ce sera aisé de le faire passer pour l'assassin du Capitaine. Il est emporté, détestait Hypnos, et vous en avez la preuve concrète. Reste à imaginer comment le crime s'est déroulé et à faire attention, car Narayan n'est pas une petite pointure, surtout en dehors de la Matrice.

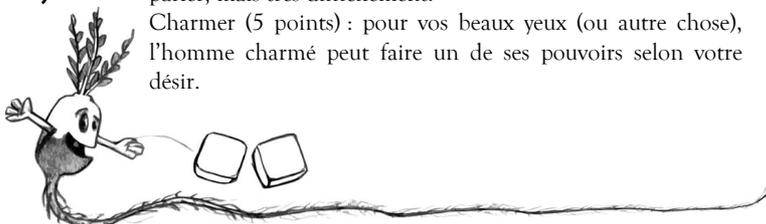
Kuklos : Le programmeur vous aime secrètement, et vous allez en profiter. Il a sûrement vu ce qui s'est passé et sait que vous avez tué le Capitaine. Il faut le faire taire.

Maki : Le petit asiatique vient d'arriver. Il est assez bizarre. Il passe son temps à observer, et semble imiter ce qu'il voit, comme quelqu'un qui apprend à vivre...

Conseils de jeu

Vous êtes déterminée, vous arriverez à votre but par tous les moyens. Après tout, deux ou trois morts ne valent pas la survie de toute l'Humanité. Vous aimez l'Elu, celui qui sauvera tous les Organiques. A condition que tout se passe bien. Il ne reste plus qu'à attendre. Maintenant qu'Hypnos est mort, la prophétie de l'Oracle ne devrait pas tarder à se réaliser. En espérant que le fait que ce soit vous qui ayez tué le capitaine n'est qu'un détail sans importance...

Vos vêtements sont de vieilles fripes fatiguées.



ヲソエキケセコヨエオカクウオヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコヨエオカク
 ウオヤユツンアイシスイサアウナカクウオヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコ
 ヨキケ

ANNÉLIDE, LE VIEUX

Historique

Annélide est la plus ancienne recrue du Capitaine Hypnos. Il est aussi le cuisinier et le médecin. Il a vu tant de choses, tant de cadavres, de carcasses qu'il ne les différencie même plus. L'huile et le sang ont la même texture sur ses mains. Il ne sait plus pourquoi il se bat. Sa vie n'a plus de saveur. Tout est équivalent. Réalité et illusion ne sont qu'un. Il ne sait même plus quel monde est réel. Réapparaît alors dans son esprit les souvenirs de sa vie passée. Le goût d'un steak, l'odeur d'une femme coquette, le jour et la nuit, un sommeil lourd, sans être réveillé par une alarme ou des cris d'agonie. Annélide veut vivre, et non pas survivre. Après tout, c'est juste un honnête homme qui mérite la retraite. Il se connecte à la Matrice seul, et cherche à rencontrer un Agent pour lui proposer un marché. Il n'attendra pas longtemps pour en trouver un, et arrive de justesse à se faire entendre. Les Agents lui reprogramment la mémoire, et en échange, il leur rend service. L'Agent est d'accord, si Annélide tue l'Elu. Qu'est-ce que ça changera pour lui ? Il n'en est pas à son premier crime. En plus, si Prométhée est vraiment l'Elu, la Matrice est en danger s'il reste en vie. Annélide prépare son coup, le dernier. Il faut que tout soit parfait. Au prochain transfert, il empoisonnera d'abord le programmeur handicapé, Kuklos, et les Agents feront le reste, s'ils croisent leur chemin à ce moment. Même pas besoin de se mouiller !

Ce qui s'est passé

Le jour J, le Capitaine Hypnos, Prométhée, Amadzoné, Mayar (le mécano) et Narayan (le natif) se connectent à la Matrice. Vous avez glissé un poison fait maison dans le bol de Kuklos, le programmeur, au repas. Vous restez sur le Ziggurat avec ce dernier, et Maki, le jeune nouveau. Celui-ci n'était pas prévu au programme. Il faudra faire avec et sans débarrasser à la main. Vous suivez discrètement le jeune asiatique, qui s'éloigne de la salle de connexion. Il ne semble pas vous avoir remarqué. Il s'installe dans un coin de sa chambre, ferme les yeux, et se dématérialise devant vous ! Sans que vous ne compreniez ce qui s'est passée, ceci vous conforte immédiatement dans votre idée que cette réalité n'en est qu'une parmi d'autres. Vous avez raison. Mais pas de temps pour ces élucubrations. Le poison a dû déjà avoir fait son effet. Vous vous précipitez dans la salle de connexion, vous y trouvez Kuklos, étalé sur le sol. Vous vérifiez son pouls, mais il bat encore ! La dose de poison ne devait pas être suffisante. Ça ne va pas. La configuration générale n'est pas bonne. Vous préférez reporter à plus tard. Vous courez chercher un nécessaire de soin pour vous occuper de Kuklos et vous disculper. Et vous avez bien fait ! Maki arrive tout juste quand vous administrez au programmeur l'antipoison. Vous réveillez Kuklos qui se précipite sur ses écrans. Trop tard visiblement ! Votre petite trahison a eu son effet ! Des Agents ont attaqué l'équipe, et Mayar et le Capitaine y sont restés ! Vous vérifiez que les deux hommes sont bien morts. Ils ont eu une hémorragie cérébrale tous les deux. C'est alors que Mayar est soulevé par un violent soubresaut et ouvre les yeux. Il est vivant ! Vous êtes pourtant certain qu'il était mort il y a quelques secondes. Des choses étranges se sont passées. Mayar ressuscité, l'équipe qui revient de la Matrice sans téléphone, ce Maki qui disparaît devant vous...

Vos pouvoirs (10 points)

Empoisonner (5 points) : vous pouvez introduire discrètement un poison dans toute nourriture ou boisson. La victime en mourra si vous avez eu le temps de bien préparer le mélange (vous avez une dose sur vous) et que vous n'avez pas été observé pendant la manœuvre. Sinon, cela sera réglé au pierre, feuille, ciseau avec la victime.
Guérir (5 points) : vous pouvez donner les premiers soins indispensables à la survie après une blessure grave, un empoisonnement, une brûlure... La réussite est automatique si la

personne n'était pas au bord de l'agonie (sinon pierre, feuille, ciseau).
Connecter (5 points) : Vous pouvez vous connecter seul à la Matrice dans la salle de connexion et prévoir un retour à date et lieu donnés.

Votre avis sur...

Le Capitaine Hypnos : Vous avez vécu beaucoup de choses ensemble, bonnes ou mauvaises. Vous le connaissez bien. Vous le regretterez sûrement. C'est tant mieux si vous n'avez pas eu à faire le sale boulot.
Prométhée : L'Elu doit mourir, c'est votre passeport pour le Paradis. Après, à vous les femmes, la bouffe, la vraie vie !

Amadzoné : Cette folle est complètement obnubilée par ses croyances et sa détermination. Pas une once de remise en cause. D'ailleurs, quand vous y pensez, vous aviez surpris il y a quelques semaines une discussion entre elle et Prométhée, au sujet de ce que l'Oracle avait prédit à ce dernier. Voilà ce dont vous vous rappelez :
 « P : Je ne peux pas m'y résigner, c'est impossible. Peut-être devons-nous attendre simplement que le Destin fasse son œuvre ? Il serait totalement idiot de se rendre coupable alors qu'il allait mourir normalement quelques heures plus tard ! »

« A : Ecoute, Prométhée, ton Destin ne doit pas être entravé par ce genre de détails. Tu es notre Sauveur, dois-je te le rappeler, c'est toi la clef de la liberté. Sans toi, il n'y a plus d'espoir. Que Mr Chépaki disparaisse, ça ça n'a pas la moindre conséquence ! »

« P : Ca N'EST PAS Mr Chépaki ! C'est un ami sincère ! »

« A : Nous verrons bien... En tout cas, arrête de te laisser bouffer par tout ça ! Tu n'es pas ici pour ça. »

« P : J'en viens à douter de la prophétie de l'Oracle... »

« A : ... »

Peut-être cela a à voir avec les événements récents ?

Mayar : Le mécano était mort il y a quelques minutes (plus de pouls), et le voilà, bien vivant ! C'est impossible. Il faut savoir ce que cela signifie.

Narayan : Le natif est une brute irréfléchie, qui ne jure que par les natifs et souhaitait ouvertement la mort du Capitaine. Il doit être heureux maintenant.

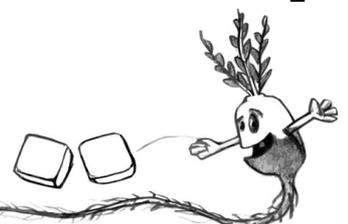
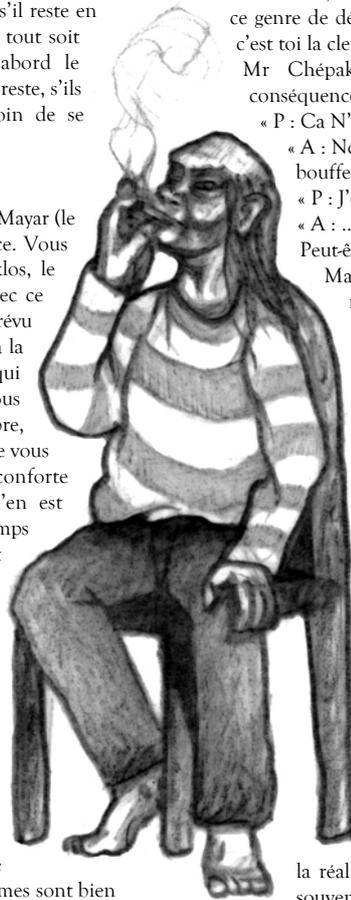
Kuklos : Le programmeur a survécu au poison. Il semblait TRES préoccupé par ce qu'il a vu sur les écrans de la Matrice juste avant le retour des survivants. Vous n'avez pas su la déchiffrer vous-même, mais peut-être qu'avec un peu de persuasion, ou de chantage, vous pourriez savoir...

Maki : Qu'est-ce que c'est que ce type ? Il n'est pas humain, ou alors, il maîtrise des niveaux de réalité que personne ne peut même imaginer ici... Il faut en savoir plus aussi.

Conseils de jeu

Vous êtes un vieil homme fatigué par le combat et qui veut vraiment oublier la vie dans la réalité. La nostalgie et la dépression vous prennent souvent. Mais en ce moment, vous vous demandez surtout ce qui se passe et attendez votre heure. La prochaine fois sera la bonne. L'Elu y passera, à moins d'arriver à le rendre coupable du crime du Capitaine Hypnos... se débarrassant de deux problèmes à la fois.

Vous avez une petite fiole de poison sur vous, la seringue d'antidote, les clefs de la cuisine et une trousse de secours.



ヲソエキケセコヨエオカクウオヤユツンア イシスイサアウヲソエキケセコヨエオカク
 ウオヤユツンアイシスイサアウナカクウオ ヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコ
 ヨキケ

MAYAR, LE SURVIVANT

Historique

Mayar est le mécano du vaisseau. C'est un jeune homme droit, travailleur. Il dit toujours qu'il n'a jamais cru en l'existence d'une seule réalité, dès son plus jeune âge. Ce qui fut confirmé le jour où il surprit une intervention très musclé d'Agents, et courut au secours d'un gros noir (Narayan) dont il sauva la vie, et lui coûta la perte définitive de son tranquille train-train. Il reste la plupart du temps sur le Ziggurat, bien qu'il tanne souvent Hypnos pour l'emmener avec lui, car il aime l'action.

Ce qui s'est passé

Tout ce passe bien, jusqu'au jour J où, embarqué dans une mission dans la Matrice, vous êtes tué par Mr Smith. Enfin c'est ce qu'ont vu vos camarades avant de décrocher le téléphone. En réalité, Mr Smith a pris possession de votre corps, et il a également décroché le téléphone... Vous vous réveillez donc dans le Ziggurat, mais votre esprit est possédé par celui de Mr Smith, qui a les mêmes objectifs qu'un agent. Son emprise ira croissante lors de la soirée. Tout d'abord, vous vous comporterez de manière inhabituelle, fixant intensément les autres équipiers, ne répondant pas aux ordres (réparations). Vous ne vous souvenez plus ce qu'il s'est passé dans la Matrice. Vous pensez que vous vous êtes pris un mauvais coup et que quelqu'un vous a récupéré. Pour finir, vous serez pris de crises de dédoublement de la personnalité, durant lesquelles vous tenterez de tuer Prométhée (mais de manière calculée, pas purement bestiale).

Quand vous revenez de ces crises, vous ne savez pas ce qui s'est passé, et aurez plutôt tendance à cacher ces pertes de mémoire, pour ne pas alarmer vos amis dans un moment pareil. A vous de voir, mais il est clair que vous tenterez des sabotages dans vos mauvaises phases...

Vos pouvoirs (15 points)

Réparer (Mayar 3 points) : Vous pouvez réparer toute avarie importante dans le Ziggurat (sabotage, attaque de sentinelles).

Saboter (Smith 5 points) : Vous pouvez saboter un système important du Ziggurat (secours, communication, énergie auxiliaire, direction, défense, attaque, connexion à la Matrice).
 Remémorer (Mayar 2 points) : Par un gros effort de concentration, vous pouvez essayer de vous remémorer un événement important récent. A voir avec l'organisateur (il y en a 3).

Assassiner (Smith 7 points) : Vous portez un coup fatal avec le tournevis (que vous avez sur vous) à une cible, qui ne peut s'en sortir qu'en esquivant, ou en étant très rapidement soigné.

Votre avis sur... (Mayar)

Le Capitaine Hypnos : Il vous a recueilli assez jeune et vous a fait confiance très tôt. Il a su vous aider à vous épanouir dans

l'équipe et dans votre travail. Il vous avait confié avoir un mauvais pressentiment avant de partir la dernière fois, et vous avait interdit de venir. Vous avez insisté et il a fini par accepter. Il avait raison.

Prométhée : L'Elu. Il a les capacités pour vous sauver tous, mais a-t-il les épaules pour ?

Amadzoné : Elle a la carrure que Prométhée n'a pas pour affronter une telle responsabilité. A eux deux, ils pourraient y arriver. Ils ont des rapports privilégiés, mais c'est tout, il vous semble.

Annélide : Vous avez appris à le connaître. Il est un peu fourbe, un peu lâche. Il est nostalgique de la Matrice. Il n'est plus l'ombre de lui-même.

Narayan : Vous appréciez ce massif noir. Vous lui avez sauvé la vie une fois. Il vous a souvent répété qu'il respecte fermement un code d'honneur qui le forcera à faire de même pour vous. Il est droit, simple et fier. Il n'aime pas le Capitaine à cause d'une vieille haine. Il y a autre chose, mais, non, ça ne vous revient plus...

Kuklos : Le programmeur handicapé du vaisseau. Un peu dans les rêves. Vous semblez bien qu'il aime Amadzoné en secret, une impression seulement, parce que les exemples vous échappent.

Maki : Le nouveau venu. Un petit gars étrange. Toujours tout sourire, à demander tout un tas de choses. Très curieux.

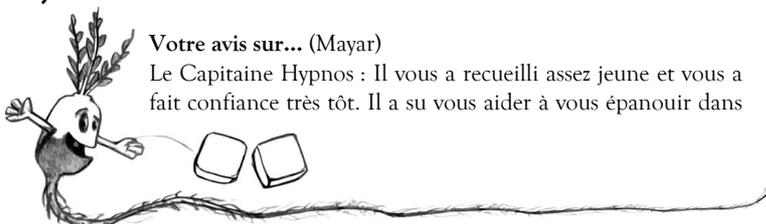
Votre avis sur... (Mr Smith)

Tout le monde : Vous ne connaissez personne. Vous savez seulement que l'Elu que vous devez tuer est présent.

Conseils de jeu

Le personnage est compliqué à jouer. Voilà ce qui se passe. Vous alternerez 30 minutes de Mayar avec 10 minutes de Mr Smith. Le mieux est de différencier vos deux personnages par un signe distinctif discret, en accord avec l'organisateur, pour que celui-ci puisse savoir lequel vous jouez. Si vous avez vu Matrix 2 et 3, ce serait mieux pour les interpréter. Mr Smith est déterminé, mais essaiera quand même de simuler Mayar, faisant semblant de connaître ce qui l'entoure, sachant qu'il a ACCES à la mémoire récente de Mayar : tout ce que celui-ci apprend à partir du début de la partie. Là est la difficulté et l'organisateur vous fait confiance ! Attention. Il est également en monde étranger, soumis à plus de lois. Il est déboussolé.

Vous avez du matériel de réparation (clef à molette, marteau, fer à souder, tournevis...) et un gros trousseau de clés visible à la ceinture. Vous êtes le seul à avoir accès à toutes les parties du Ziggurat. Une salopette serait un déguisement adapté.



ヲソエキケセコヨエオカクウオヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコヨエオカク
 ウオヤユツンアイシスイサアウナカクウオヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコ
 ヨキケセ

NARAYAN, LE NATIF

Historique

Narayan est un noir fort et vigoureux. Personne ne lui fait peur, en tout cas dans la réalité. Il ne comprend pas bien la Matrice et la trouve trop dangereuse. Il est natif de Zion. Il est fier de ses origines, et le fait ressentir. Lui n'est pas un produit des machines, et celles-ci ne savent rien de son existence. Il est sorti du ventre de sa mère, comme dans les Temps Anciens. Il respecte un code d'honneur simple, le meilleur moyen que tout se passe bien.

A Zion, sa force l'a vite amené à exercer un métier dangereux, et quel métier est plus dangereux que de prospecter la surface, surveillant les allées et venues des sentinelles ? Il fait donc une demande pour être engagé auprès du Capitaine Akkad, qu'il porte en véritable légende vivante, car c'est un natif lui aussi, et qui a su arriver à un poste très important. Il est accepté. Cependant, lors d'une manœuvre routinière, quelques mois plus tard, une dizaine de sentinelles s'approchent un peu trop et le vaisseau, l'Urbicande, doit partir en trombe. Il s'engage dans un étroit tunnel, pour se retrouver nez à nez avec le vaisseau d'Hypnos, le Ziggurat. Celui-ci bloque le passage. Tout reste figé pendant un long instant. Narayan, dans la précipitation, oublie de signaler le danger, rôle dont il est responsable.

Et les sentinelles se précipitent sur la coque de l'Urbicande, pendant que le Ziggurat arrive enfin à faire demi-tour. La majorité de l'équipe de l'Urbicande n'y survit pas. Narayan récupère son capitaine qui y laissa une jambe, et regarde avec haine le tunnel adjacent par lequel le Ziggurat a réussi à s'échapper. Quelques heures plus tard, ils sont récupérés par ce même vaisseau. Les deux hommes sont en état de choc. Narayan finit par éclater devant Hypnos, explosant à coups de poing la carcasse de la bâtisse. Il essaie de l'étrangler, lui hurlant au visage que tout était de sa faute, qu'ils avaient mis un temps fou à faire demi-tour, et l'autre de répondre que rien ne signalait qu'ils étaient en danger. Amadzoné intervient et le neutralise, avec une incroyable facilité. Le problème se règle en cour martiale à Zion. La faute est imputée à l'Urbicande, qui n'a pas signalé le danger, et a mis en péril la vie de deux équipages. La punition de Narayan sera la dénaturation (une des pires pour tout natif : l'accusé se fait implanter une prise au cou, comme ces produits de la Matrice), et celle d'Akkad de rester sur Zion jusqu'à nouvel ordre. Bouffés par l'indignation et l'incompréhension, les deux hommes se jurent de se venger. Akkad explique à Narayan que lui et Hypnos partageaient une vieille haine l'un envers l'autre, à cause d'une histoire d'amour brisée. Il est certain que le Ziggurat n'a pas bougé à cause de ça. En tout cas, la punition désignée pour Narayan sera l'outil de leur vengeance. Narayan rejoint donc le Ziggurat, et s'y intègre comme il peut. Il ne hait pas l'équipage, des gens comme lui (hormis qu'il est le seul vrai natif), il doit même la vie à Mayar. Quant au Capitaine, il montre clairement une animosité envers lui, lui qui en rit plus qu'il ne s'en inquiète. Surtout depuis que ce dernier a sauvé la vie du natif. Narayan respecte un code d'honneur simple, aussi devra-t-il sauver la vie de son nouveau capitaine avant de le tuer.

Et les sentinelles se précipitent sur la coque de l'Urbicande, pendant que le Ziggurat arrive enfin à faire demi-tour. La majorité de l'équipe de l'Urbicande n'y survit pas. Narayan récupère son capitaine qui y laissa une jambe, et regarde avec haine le tunnel adjacent par lequel le Ziggurat a réussi à s'échapper. Quelques heures plus tard, ils sont récupérés par ce même vaisseau. Les deux hommes sont en état de choc. Narayan finit par éclater devant Hypnos, explosant à coups de poing la carcasse de la bâtisse. Il essaie de l'étrangler, lui hurlant au visage que tout était de sa faute, qu'ils avaient mis un temps fou à faire demi-tour, et l'autre de répondre que rien ne signalait qu'ils étaient en danger. Amadzoné intervient et le neutralise, avec une incroyable facilité. Le problème se règle en cour martiale à Zion. La faute est imputée à l'Urbicande, qui n'a pas signalé le danger, et a mis en péril la vie de deux équipages. La punition de Narayan sera la dénaturation (une des pires pour tout natif : l'accusé se fait implanter une prise au cou, comme ces produits de la Matrice), et celle d'Akkad de rester sur Zion jusqu'à nouvel ordre. Bouffés par l'indignation et l'incompréhension, les deux hommes se jurent de se venger. Akkad explique à Narayan que lui et Hypnos partageaient une vieille haine l'un envers l'autre, à cause d'une histoire d'amour brisée. Il est certain que le Ziggurat n'a pas bougé à cause de ça. En tout cas, la punition désignée pour Narayan sera l'outil de leur vengeance. Narayan rejoint donc le Ziggurat, et s'y intègre comme il peut. Il ne hait pas l'équipage, des gens comme lui (hormis qu'il est le seul vrai natif), il doit même la vie à Mayar. Quant au Capitaine, il montre clairement une animosité envers lui, lui qui en rit plus qu'il ne s'en inquiète. Surtout depuis que ce dernier a sauvé la vie du natif. Narayan respecte un code d'honneur simple, aussi devra-t-il sauver la vie de son nouveau capitaine avant de le tuer.

Et les sentinelles se précipitent sur la coque de l'Urbicande, pendant que le Ziggurat arrive enfin à faire demi-tour. La majorité de l'équipe de l'Urbicande n'y survit pas. Narayan récupère son capitaine qui y laissa une jambe, et regarde avec haine le tunnel adjacent par lequel le Ziggurat a réussi à s'échapper. Quelques heures plus tard, ils sont récupérés par ce même vaisseau. Les deux hommes sont en état de choc. Narayan finit par éclater devant Hypnos, explosant à coups de poing la carcasse de la bâtisse. Il essaie de l'étrangler, lui hurlant au visage que tout était de sa faute, qu'ils avaient mis un temps fou à faire demi-tour, et l'autre de répondre que rien ne signalait qu'ils étaient en danger. Amadzoné intervient et le neutralise, avec une incroyable facilité. Le problème se règle en cour martiale à Zion. La faute est imputée à l'Urbicande, qui n'a pas signalé le danger, et a mis en péril la vie de deux équipages. La punition de Narayan sera la dénaturation (une des pires pour tout natif : l'accusé se fait implanter une prise au cou, comme ces produits de la Matrice), et celle d'Akkad de rester sur Zion jusqu'à nouvel ordre. Bouffés par l'indignation et l'incompréhension, les deux hommes se jurent de se venger. Akkad explique à Narayan que lui et Hypnos partageaient une vieille haine l'un envers l'autre, à cause d'une histoire d'amour brisée. Il est certain que le Ziggurat n'a pas bougé à cause de ça. En tout cas, la punition désignée pour Narayan sera l'outil de leur vengeance. Narayan rejoint donc le Ziggurat, et s'y intègre comme il peut. Il ne hait pas l'équipage, des gens comme lui (hormis qu'il est le seul vrai natif), il doit même la vie à Mayar. Quant au Capitaine, il montre clairement une animosité envers lui, lui qui en rit plus qu'il ne s'en inquiète. Surtout depuis que ce dernier a sauvé la vie du natif. Narayan respecte un code d'honneur simple, aussi devra-t-il sauver la vie de son nouveau capitaine avant de le tuer.

Et les sentinelles se précipitent sur la coque de l'Urbicande, pendant que le Ziggurat arrive enfin à faire demi-tour. La majorité de l'équipe de l'Urbicande n'y survit pas. Narayan récupère son capitaine qui y laissa une jambe, et regarde avec haine le tunnel adjacent par lequel le Ziggurat a réussi à s'échapper. Quelques heures plus tard, ils sont récupérés par ce même vaisseau. Les deux hommes sont en état de choc. Narayan finit par éclater devant Hypnos, explosant à coups de poing la carcasse de la bâtisse. Il essaie de l'étrangler, lui hurlant au visage que tout était de sa faute, qu'ils avaient mis un temps fou à faire demi-tour, et l'autre de répondre que rien ne signalait qu'ils étaient en danger. Amadzoné intervient et le neutralise, avec une incroyable facilité. Le problème se règle en cour martiale à Zion. La faute est imputée à l'Urbicande, qui n'a pas signalé le danger, et a mis en péril la vie de deux équipages. La punition de Narayan sera la dénaturation (une des pires pour tout natif : l'accusé se fait implanter une prise au cou, comme ces produits de la Matrice), et celle d'Akkad de rester sur Zion jusqu'à nouvel ordre. Bouffés par l'indignation et l'incompréhension, les deux hommes se jurent de se venger. Akkad explique à Narayan que lui et Hypnos partageaient une vieille haine l'un envers l'autre, à cause d'une histoire d'amour brisée. Il est certain que le Ziggurat n'a pas bougé à cause de ça. En tout cas, la punition désignée pour Narayan sera l'outil de leur vengeance. Narayan rejoint donc le Ziggurat, et s'y intègre comme il peut. Il ne hait pas l'équipage, des gens comme lui (hormis qu'il est le seul vrai natif), il doit même la vie à Mayar. Quant au Capitaine, il montre clairement une animosité envers lui, lui qui en rit plus qu'il ne s'en inquiète. Surtout depuis que ce dernier a sauvé la vie du natif. Narayan respecte un code d'honneur simple, aussi devra-t-il sauver la vie de son nouveau capitaine avant de le tuer.

Et les sentinelles se précipitent sur la coque de l'Urbicande, pendant que le Ziggurat arrive enfin à faire demi-tour. La majorité de l'équipe de l'Urbicande n'y survit pas. Narayan récupère son capitaine qui y laissa une jambe, et regarde avec haine le tunnel adjacent par lequel le Ziggurat a réussi à s'échapper. Quelques heures plus tard, ils sont récupérés par ce même vaisseau. Les deux hommes sont en état de choc. Narayan finit par éclater devant Hypnos, explosant à coups de poing la carcasse de la bâtisse. Il essaie de l'étrangler, lui hurlant au visage que tout était de sa faute, qu'ils avaient mis un temps fou à faire demi-tour, et l'autre de répondre que rien ne signalait qu'ils étaient en danger. Amadzoné intervient et le neutralise, avec une incroyable facilité. Le problème se règle en cour martiale à Zion. La faute est imputée à l'Urbicande, qui n'a pas signalé le danger, et a mis en péril la vie de deux équipages. La punition de Narayan sera la dénaturation (une des pires pour tout natif : l'accusé se fait implanter une prise au cou, comme ces produits de la Matrice), et celle d'Akkad de rester sur Zion jusqu'à nouvel ordre. Bouffés par l'indignation et l'incompréhension, les deux hommes se jurent de se venger. Akkad explique à Narayan que lui et Hypnos partageaient une vieille haine l'un envers l'autre, à cause d'une histoire d'amour brisée. Il est certain que le Ziggurat n'a pas bougé à cause de ça. En tout cas, la punition désignée pour Narayan sera l'outil de leur vengeance. Narayan rejoint donc le Ziggurat, et s'y intègre comme il peut. Il ne hait pas l'équipage, des gens comme lui (hormis qu'il est le seul vrai natif), il doit même la vie à Mayar. Quant au Capitaine, il montre clairement une animosité envers lui, lui qui en rit plus qu'il ne s'en inquiète. Surtout depuis que ce dernier a sauvé la vie du natif. Narayan respecte un code d'honneur simple, aussi devra-t-il sauver la vie de son nouveau capitaine avant de le tuer.

Et les sentinelles se précipitent sur la coque de l'Urbicande, pendant que le Ziggurat arrive enfin à faire demi-tour. La majorité de l'équipe de l'Urbicande n'y survit pas. Narayan récupère son capitaine qui y laissa une jambe, et regarde avec haine le tunnel adjacent par lequel le Ziggurat a réussi à s'échapper. Quelques heures plus tard, ils sont récupérés par ce même vaisseau. Les deux hommes sont en état de choc. Narayan finit par éclater devant Hypnos, explosant à coups de poing la carcasse de la bâtisse. Il essaie de l'étrangler, lui hurlant au visage que tout était de sa faute, qu'ils avaient mis un temps fou à faire demi-tour, et l'autre de répondre que rien ne signalait qu'ils étaient en danger. Amadzoné intervient et le neutralise, avec une incroyable facilité. Le problème se règle en cour martiale à Zion. La faute est imputée à l'Urbicande, qui n'a pas signalé le danger, et a mis en péril la vie de deux équipages. La punition de Narayan sera la dénaturation (une des pires pour tout natif : l'accusé se fait implanter une prise au cou, comme ces produits de la Matrice), et celle d'Akkad de rester sur Zion jusqu'à nouvel ordre. Bouffés par l'indignation et l'incompréhension, les deux hommes se jurent de se venger. Akkad explique à Narayan que lui et Hypnos partageaient une vieille haine l'un envers l'autre, à cause d'une histoire d'amour brisée. Il est certain que le Ziggurat n'a pas bougé à cause de ça. En tout cas, la punition désignée pour Narayan sera l'outil de leur vengeance. Narayan rejoint donc le Ziggurat, et s'y intègre comme il peut. Il ne hait pas l'équipage, des gens comme lui (hormis qu'il est le seul vrai natif), il doit même la vie à Mayar. Quant au Capitaine, il montre clairement une animosité envers lui, lui qui en rit plus qu'il ne s'en inquiète. Surtout depuis que ce dernier a sauvé la vie du natif. Narayan respecte un code d'honneur simple, aussi devra-t-il sauver la vie de son nouveau capitaine avant de le tuer.

Ce qui s'est passé
 Vous vous connectez à la Matrice avec Prométhée, Amadzoné, le Capitaine Hypnos et Mayar. Tout se passe bien, jusqu'au moment où vous apercevez une colombe s'envoler, puis quelques secondes après, la même colombe qui s'envole à nouveau. Vous vous jetez à terre et criez qu'un déjà-vu vient d'annoncer l'arrivée d'Agents. Vous évitez de justesse un tir et vous vous précipitez dans un escalier. Vous essayez

d'appeler Kuklos en courant, mais la ligne ne répond pas. Vous tombez dans un cul-de-sac, et pas de téléphone en vue. Vous vous retournez pour affronter les Agents, le plus longtemps possible en tout cas. Au bout de quelques secondes, Mayar se fait tuer par un Agent, la poitrine enfoncée. Alors, un téléphone se matérialise devant vos yeux, ce qui est impossible mais bon, autant en profiter. Prométhée décroche et disparaît. Vous le suivez, et vous réveillez dans le Ziggurat. Kuklos, le programmeur, entouré de Maki et Annélide, regarde intensément les écrans de la Matrice. Prométhée s'est réveillé, puis Amadzoné, puis Mayar ! Alors qu'il est mort sous vos yeux ! Par contre, le Capitaine, lui est bien mort comme le confirme Annélide. Vous n'avez pas pu répondre au code d'honneur. Il vous faut savoir qui l'a tué pour venger sa mort, c'est la règle. Il va surtout falloir vous disculper face aux autres. Vous avez tant de fois menacé, insulté Hypnos que tout le monde va immédiatement vous accuser.

Vos pouvoirs (10 points)

Immobiliser/étouffer (5 points) : Vos bras puissants peuvent vous permettre une emprise surhumaine sur la cible, et vous choisissez si cela a pour but d'étouffer ou d'immobiliser simplement celle-ci.

Faire les poches (2 points) : Vous pouvez voler un objet des poches d'une cible. C'est un savoir indispensable à Zion. Pour les choses moins pratiques que les poches (sur une ceinture, objet bruyant comme un trousseau...), il faudra réussir un test de pierre, feuille, ciseau avec la victime.

Contacter Akkad (1 point) : Vous pouvez contacter Akkad indépendamment du système de communication du vaisseau sur une fréquence cryptée. Akkad est à Zion.

Votre avis sur...

Le Capitaine Hypnos : Tous vos amis sont morts à cause de lui et le Capitaine Akkad ne peut plus rien faire de sa vie. Il se moque de vous en plus. Malgré le temps et la proximité, votre haine brûle encore. Il est mort à présent, mais votre code d'honneur doit être respecté.

Prométhée : Vous croyez en lui, en bon natif. La curiosité et la recherche d'une preuve définitive vous à pousser à suivre l'Elu dans la Matrice. Vous avez entendu, caché derrière la porte, la rencontre entre lui et l'Oracle. Celle-ci lui a prédit que son Destin d'Elu ne s'accomplirait qu'à une condition. Il fallait qu'Hypnos meurt pour que ces talents se révèlent. Prométhée a réagi très brutalement et s'en est allé en criant qu'il préférerait renoncer à son Destin d'Elu.

Amadzoné : C'est une vraie tigresse. Elle est courageuse. Elle mérite votre estime.

Annélide : Ce serpent passe son temps à comploter. Vous ne l'aimez pas, surtout quand il dit qu'il préfère la Matrice à la triste réalité. C'est un couard qui ne mérite pas sa présence ici.

Mayar : Celui là vous a sauvé la vie durant vos premiers voyages dans la Matrice, et il n'était même pas éveillé ! Rien que pour cela, vous l'appréciez et le respectez.

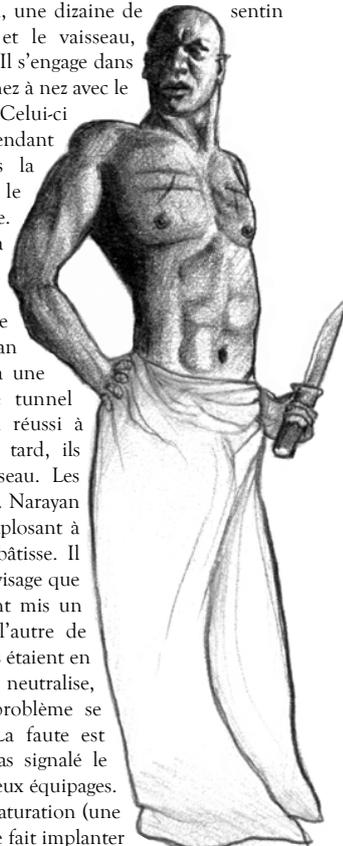
Kuklos : Le programmeur handicapé. Il est sympathique. Sans plus. Vous le connaissez mal.

Maki : Un petit asiatique qui vient d'arriver. Il n'a pas voulu vous dire pourquoi il était sur le Ziggurat. Vous pensiez qu'on lui avait peut-être imposé, comme à vous. Il s'exprime peu mais se réjouit de tout et n'importe quoi.

Conseils de jeu

Vous êtes une personne brute, instinctive et franche. La vie est très simple : les forts ayant de l'honneur méritent votre considération, les autres non. Vous serviez le Ziggurat jusqu'à la mort de son Capitaine. Maintenant, il faut savoir qui l'a tué, le venger et vous serez libre de revenir sur Zion, rejoindre Akkad. Peut-être que cette bonne action serait récompensée par Zion ? Repartir avec Akkad sur un vaisseau neuf ?

Vous portez sur vous des habits de militaire usés (treillis, marcel). Vous avez dans votre poche et long couteau et un petit talkie-walkie pour communiquer avec Akkad à Zion.



ヲソエキケセコヨエオカクウオヤユツンア
ウオヤユツンアイシスイサアウナカクウオ
ヨキケ

KUKLOS, LE PROGRAMMEUR

Historique

Kuklos est handicapé. Il est en chaise roulante depuis presque toujours. Cela ne l'a pas empêché de se rendre utile dans la lutte contre les Machines. Il a développé une très bonne compréhension de la Matrice et saisit très vite les interminables écrans de codes. Il a des réflexes d'acier et a sauvé à maintes reprises l'équipe aux prises des Agents. Il programme lui-même de nombreuses simulations, très utiles pour l'entraînement. Il chérit son équipe, et sait leur programmer des vacances personnalisées et matérialiser leurs rêves, dans les moments de repos. Surtout Amadzoné. La seule apparition de ses formes sur l'écran font battre son cœur un peu plus vite. Il ne peut s'empêcher de la regarder s'entraîner. Elle est si belle, leste, rapide. Il ne peut se permettre de lui avouer. Surtout avec la venue de l'Elu. Ils s'aiment et voilà. Vous le savez car vous les voyez, tout le temps. Vous êtes peut-être le seul à le savoir. En tout cas, autant se résigner. Il leur a même offert un nid d'amour à leur goût. Il croit en l'Elu et préfère garder ses sentiments pour lui, qui n'ont pas à interférer avec leur engagement. Ce qui préoccupe surtout Kuklos en ce moment, ce sont les perturbations bizarres de la Matrice. Une chose qu'il n'a jamais vu de sa vie. Personne d'ailleurs. Il y a ça, et il y a les choses qu'il n'aurait jamais dû voir devant ses petits écrans...

Ce qui s'est passé

Vous avez préparé le transfert du Capitaine Hypnos, Amadzoné, Prométhée, Mayar et Narayan. Tout s'est bien passé. Annélide et Maki sont restés sur le vaisseau avec vous, l'un trop vieux, l'autre trop jeune pour se connecter. C'est là que vous avez aperçu une anomalie dans la Matrice, un code que vous ne compreniez pas, comme crypté. Un programme indépendant peut-être ? Oui, il y en avait un en ce moment dans les environs. Vous finissez pas comprendre que ce dernier n'a pas de rapport avec le code crypté. Cependant, les deux codes s'approchent dangereusement de l'équipe. Vous devez réagir. Un groupe d'Agents s'est joint au code crypté ! Et là, une douleur fulgurante dans le ventre et plus rien. Vous reprenez connaissance dans les bras d'Annélide, qui semble vous être venu en aide. Vous ne prenez pas le temps de le remercier et vous précipitez sur les écrans. Il est peut-être arrivé malheur à Amadzoné ! Vous n'y comprenez rien, une borne de rappel s'est créée près de l'équipe sans votre intervention. C'est impossible. Le code crypté est dans la même pièce que les autres. Prométhée et Narayan se déconnectent et regagnent la réalité via ce téléphone. Amadzoné elle vient de porter un coup à la nuque d'Hypnos ! Il s'affale ! Il est mort ! Mais qu'est-ce qui se passe ? Elle se déconnecte également. Mayar lui aussi est mort. Le code crypté disparaît. Tout s'est passé très vite. Il faut réfléchir. Vous NE POUVEZ PAS dire ce que vient de faire Amadzoné ! C'est sûrement une erreur de sa part, ou même de la vôtre. Peut-être que le code ou le programme ont essayé de vous tromper. Vous vous retournez brusquement. Personne capable de lire la Matrice ne semble être à proximité. Personne ne doit savoir ce que vous venez de voir, ou ils tueront votre aimée.

Vos pouvoirs (10 points)

Connecter (4 points) : Vous pouvez permettre la connexion, surveillance, injection de programmes, déconnexion (un point pour chaque action) de 6 personnes au maximum dans la Matrice ou dans tout programme d'entraînement de votre goût.

Programmer (2 points) : Vous pouvez programmer une réalité virtuelle de votre choix. Cela prend du temps, par contre : 5 minutes par m² d'une pièce meublée et habitée, ou par km² de champ de blé... Tout dépend de la complexité : demandez à l'organisateur.

Accéder aux archives (2 points) : Vous pouvez retrouver les traces d'un événement passé dans la Matrice, à un moment donné. Cela vous prend 5 minutes par mois qui vous sépare de l'événement. La date précise et l'endroit sont nécessaires à vos recherches. La scène y sera décrite de manière exhaustive (vous voyez TOUT ce qui se passe, sauf si un programme indépendant y est impliqué, mais vous voyez alors

l'absence de cette chose).

Modifier les archives (4 points) : Vous pouvez également modifier ces archives, de manière limitée tout de même : une action impliquant une ou plusieurs personnes dans un lieu à un temps donné et pendant une période de 5 minutes maximum.

Votre avis sur...

Le Capitaine Hypnos : Il a su vous accueillir malgré votre handicap et vous faire confiance, car votre rôle est primordial. Il ne mérite pas son sort, mais vous ne pouvez dire la vérité.

Amadzoné : Votre amour ! Trouver un autre coupable est nécessaire. Il fut réfléchi. Et vite !

Prométhée : L'amour d'Amadzoné. Vous ne pouvez pas en être jaloux. Il est bon avec elle, et c'est l'Elu ! Il ne doit pas savoir non plus, malgré leur intimité.

Annélide : Lui n'est pas quelqu'un de fiable. Il se défile tout le temps. Il regrette la Matrice et sa vie de planqué. Vous l'avez surpris à se connecter plusieurs fois seul à la Matrice, et sans surveillance, ce qui est très dangereux pour lui. Vous ne savez pas ce qu'il y a fait, mais, à votre avis, ce ne doit pas être reluisant (genre aller voir des femmes ou aller au restaurant). Cela vous étonne un peu qu'il sache faire tout ça, quand même.

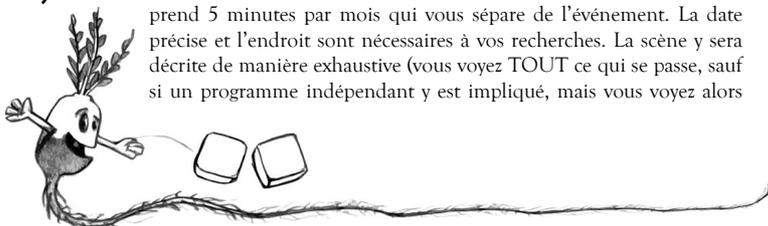
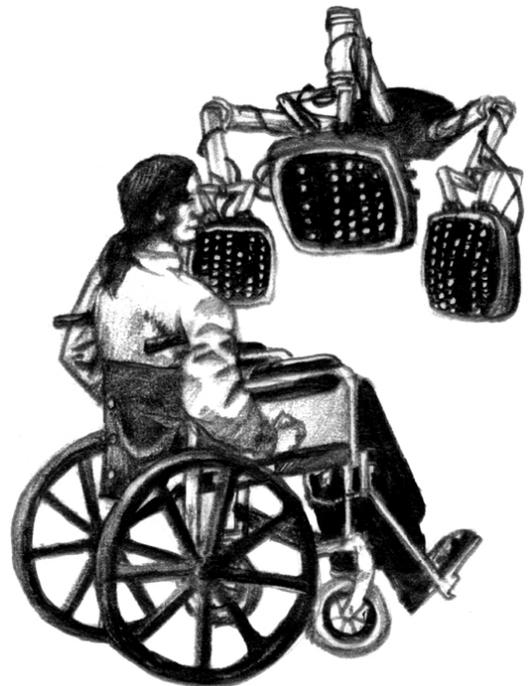
Mayar : C'est un ami. Il est courageux et a vécu un peu la même chose que vous. Vous partagez beaucoup de points de vue. Cependant, il est mort devant vos yeux, et le voilà debout dans le Ziggurat ! Qu'est-ce qui s'est passé là-bas ?

Narayan : Le natif de Zion. C'est quelqu'un de brusque, et très simple. Il n'avait qu'une cause, se venger du Capitaine Hypnos. De quoi, aucune idée. Il n'a pas été assez rapide sur ce coup, d'ailleurs, c'est à se demander pourquoi il n'a pas agit plus tôt, il a eu l'occasion pourtant...

Maki : Lui est vraiment bizarre. Il doit apprendre avec vous le code Matrix. Il vient d'arriver. C'est à peine un adolescent, et il se comporte comme un adulte qu'on vient de catapulte sur une autre planète ! Peut-être est-il tout simplement un peu déboussolé par son récent éveil.

Conseils de jeu

Vous ne pouvez pas vous déplacer. Vous êtes timide, handicapé et renfermé. Cependant, vous savez être piquant avec vos vrais amis. La situation actuelle est très grave, et vous savez très bien gérer ça, d'habitude. En tout cas, devant vos écrans...

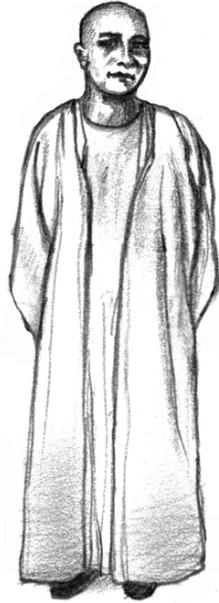


ヲソエキケセコヨエオカクウオヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコヨエオカク
 ウオヤユツンアイシスイサアウナカクウオヤユツンアイシスイサアウヲソエキケセコ
 ヨキケセ

MAKI, LE NOUVEAU VENU

Historique

Maki est un adolescent de type asiatique. Il crée toujours un trouble lorsqu'il pénètre dans une pièce. Ses yeux scintillent, il se tient immobile et dévisage tout le monde. Il répond toujours très précisément aux questions, respecte chaque coutume, s'émerveille de tout. En fait, c'est un peu normal qu'on le trouve bizarre. Il n'est pas vraiment humain... Disons qu'il essaie. Il profite de l'occasion unique de son existence qui lui a permis de quitter la Matrice et de se matérialiser dans cette sphère de réalité. Il découvre la vie organique et se prépare à sacrifier cette vie pour eux. Pour donner fin à la Matrice, comme ils l'ont décidé ensemble, lui et les autres programmes indépendants. Il est le Vampire d'Orient, capable de se rendre invisible, de se nourrir sur les humains, et dont le contact est glacial. Son rôle va être crucial. Et le point intéressant, c'est qu'il sait exactement comment tout cela va se passer...



Ce qui s'est passé

Vous avez été recueilli à votre éveil par le vaisseau le Ziggurat, dans lequel l'Elu se trouve, comme prévu. L'Oracle avait pressé le Capitaine Hypnos pour vous prendre dans son équipe. Là, vous essayez de vous intégrer et d'apprendre comment se comporter en tant qu'humain, dans cette réalité. Ce n'est pas évident. Après vous être acclimaté, votre mission est de pousser Prométhée le futur élu à tuer Le Capitaine Hypnos. Ainsi, il prouvera sa détermination à devenir l'Elu, comme l'Oracle lui a demandé.

Les jours passent. Le capitaine vous trouve encore trop inexpérimenté pour vous connecter avec eux. Cela vous amuse, puisque vous avez participé à sa création... Là-bas, vous êtes le vampire d'Orient, capable de disparaître à volonté, vous nourrissant des faux semblants humains, de leurs mensonges. Quoiqu'il en soit, le jour J, le Capitaine, Prométhée (l'Elu), Amadzoné (la combattante), Mayar (le mécano) et Narayan (le natif), se connectent à la Matrice. Annélide (le vieux), Kuklos (le programmeur) et vous restez sur le Ziggurat. Enfin pour l'instant. Vous vous éloignez dans votre chambre. Vous vous projetez aisément dans la Matrice, pour surveiller vos nouveaux protégés. Et vous avez bien fait. Des Agents se rapprochent à grand train du groupe, et ceux-ci ne semblent pas en être alertés. La confrontation a lieu et toujours pas de téléphone. Tanpis, vous en créez un près d'eux pour permettre leur fuite. Alors, vous décidez de vous déconnecter afin de savoir au plus vite ce qui est arrivé au programmeur. Il ne faut pas que vous interveniez trop sur la Matrice. Vous courez dans la salle de connexion pour trouver Kuklos entre les mains d'Annélide, qui semble lui administrer une piqûre. L'handicapé se réveille alors et se précipite sur ses écrans. Prométhée et Narayan ont alors déjà rejoint la réalité. Viennent ensuite Amadzoné et Mayar, ce dernier semble très choqué. Le Capitaine Hypnos est mort. Peut-être est-ce Prométhée qui l'a tué, auquel cas votre mission s'achève. Cela devait être nécessaire, vous le savez, pour que Prométhée devienne l'Elu. La suite logique des événements devrait permettre ceci. Mais vous vous rendez en le voyant après s'être reconnecté que ce n'est pas lui qui l'a tué ? Qui est l'auteur du meurtre lors ? Cela risque de modifier le cours de l'Histoire comme vous et vos semblables (l'Oracle comprise) le prévoyaient. Ce sont des choses qui arrivent en dehors de la Matrice. Vous réfléchissez comme l'éclair et en déduisez que si l'Elu se fait accuser du meurtre et est tué

pour ce crime, la situation prévue serait reconstruite. Prométhée doit être accusé du meurtre.

Vos pouvoirs (10 points)

Disparaître (4 points) : Vous pouvez disparaître complètement aux yeux de tous, tout en restant témoin de ce qui vous entoure. Toute intervention de votre part briserait le pouvoir. Celui-ci dure 15 minutes.

Se nourrir du mensonge humain (8 points) : En déclenchant ce pouvoir, vous pouvez détecter tout mensonge proféré à vos oreilles et vous en repaître, et ceci pendant 10 minutes. Vous regagnez alors un point par mensonge formulé devant vous (demandez à l'orga à ce moment). Il est impossible de se nourrir sur quelqu'un avec qui vous vous êtes accordé pour qu'il mente.

Connecter (4 points) : Vous pouvez vous connecter à la Matrice le temps qu'il vous convient. Votre enveloppe physique est cependant visible. Si quelqu'un la déplace, vous ne pourrez plus en revenir. Le mieux est alors de disparaître (pouvoir ci-dessus), de vous connecter et de revenir avant que les 15 minutes ne soient écoulées.

Modifier une Réalité (coût variable) : Vous pouvez modifier la Matrice ou la Réalité de manière plus ou moins importante, selon ce que vous dépensez en points. Pour un ordre d'idée, faire apparaître un téléphone normal coûte 1 point, une porte 1 point, une pièce vide 2 points, votre avatar 3 points, un téléphone de déconnexion 5 points, un immeuble inhabité 8 points... et pour 10 points (histoire de vous faire rêver), un immeuble de 40 étages habité cette fois, un Agent à votre solde qui agira de manière autonome...

Votre avis sur...

Le Capitaine Hypnos : Le Capitaine était un homme courageux qui s'est sacrifié pour ses convictions. Sa mort est triste mais ce n'est qu'un maillon de la chaîne.

Prométhée : Un acteur clef dans le déroulement futur. Pour qu'il devienne l'Elu, il devra, tel le Phœnix, mourir pour renaître. Vous êtes là pour que la renaissance ait lieu. VOUS DEVEZ le faire accuser du meurtre du Capitaine, c'est la condition pour qu'il meurt (peine attendue pour son crime) puis renaisse : c'est votre mission. Alors seulement il deviendra l'Elu. Il ne FAUT PAS qu'il meurt avant son accusation. Des gens lui veulent du mal. Soit du poison soit une arme le détruiront. Quand et lequel des deux, vous ne savez pas. Protégez-le tant qu'il n'a pas été accusé.

Amadzoné : Une combattante émérite, la plus grande de son temps. C'est une bonne chose qu'elle soit l'entraîneuse de l'Elu.

Annélide : Ce vieil homme vous semble déséquilibré. Il n'est pas à sa place, et souhaite visiblement en changer.

Mayar : Vous ne le connaissez pas bien. Il a l'air honnête et dévoué.

Narayan : Cette masse est comme un ours, brutal, simple et obstiné. Il n'aimait pas le Capitaine.

Kuklos : Le programmeur handicapé. Il doit vous apprendre le code, enfin leur sortie écran de la Matrice. Vous ne le connaissez pas, car c'est eux qui l'ont conceptualisé ainsi. L'homme a souvent la « tête dans les nuages », comme ils disent.

Conseils de jeu

Vous êtes un étranger sur une nouvelle terre, mais qui fait tout pour sembler normal. Cependant, votre nature fait que vous le faites d'une manière particulière, un peu comme un enfant qui s'émerveille devant tout, mais avec la maturité intellectuelle d'un sage. Chaque petite chose peut vous sembler une merveille, car elle est réelle, mais avec cela, vous savez beaucoup de choses sur la réalité, le fonctionnement de la vie et des hommes. Un mathématicien de génie qui découvre la poésie et l'inutilité, si ça peut vous aider... Sans oublier votre mission.

