

Que se passe-t-il quand un virus informatique reçoit un coup de pouce surnaturel ?

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers d'*East Texas University* convertie en édition *Adventure*.

Terry Anwar est un étudiant américain du programme d'études à l'étranger. Bien que doué en programmation et inscrit en informatique, il a du mal à sociabiliser avec ses camarades.

Raum, un démon voué à « faire tomber les puissants », a possédé Terry, ce qui n'arrange certainement pas sa situation. La voix dans sa tête influence ses pensées et ses actions mais le contrôle rarement directement. Pour s'incarner dans notre monde, Raum avait besoin d'un composant de rituel unique que l'on ne trouve que dans son pays d'origine. Et Terry s'est inscrit au programme d'études à l'étranger pour l'acquérir.

Lorsque Terry a essayé d'invoquer Raum, ses camarades de classe Jarrod Peralez et Simone Zapata l'ont interrompu. Ignorant les véritables intentions de Terry, ils ont cru le surprendre dans une position compromettante. Ils l'ont fait chanter pour obtenir de l'argent, et il les déteste pour ça.

## LE VIRUS RAUM

Le composant de rituel exotique ayant été détruit lors du rituel raté, Terry les attaque avec son projet favori, « le virus Raum ». Ce virus informatique surnaturel se propage via des SMS et des courriels, puis télécharge les fichiers les plus compromettants qu'il peut trouver vers un serveur privé installé sur le portable de Terry.

Quelques jours plus tard, Terry envoie un message chiffré à sa victime signé le « Convocateur » et exige un paiement, sinon il rendra publique les données piratées. Bien que le virus avait pour seul but d'acheter le silence de Jarrod et Simone, il continue à se propager parmi les étudiants. Terry agit toujours sous l'emprise de Raum pour abattre les puissants et poursuit la campagne de chantage au-delà de Jarrod et Simone. Il accepte trois formes de paiement :

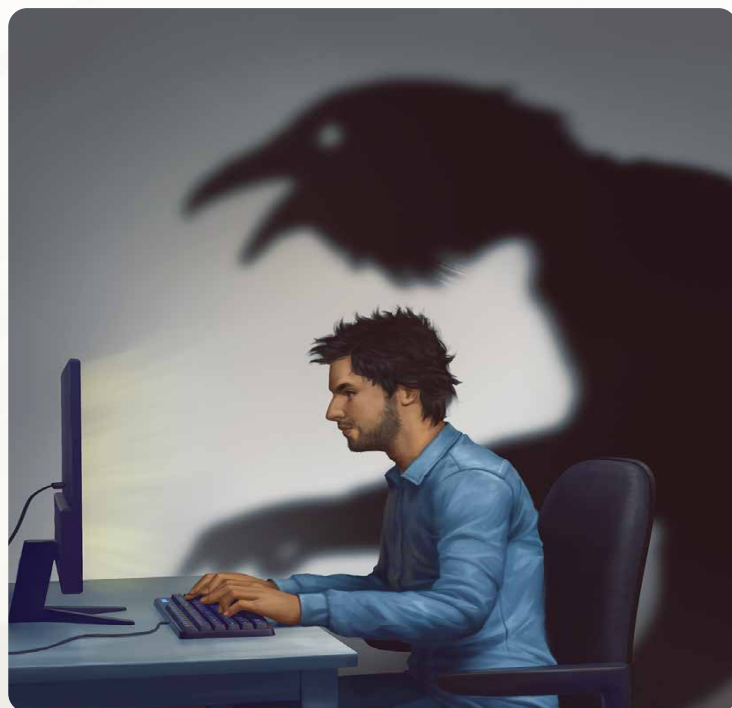
- **Salissure** : Terry accepte des informations compromettantes sur un autre étudiant si elles sont vérifiables.
- **Faveur** : Terry oblige la victime à faire de petites farces à Jarrod et Simone pour leur rendre la vie difficile.
- **Argent** : selon le degré de compromission des informations volées, Terry demande entre 50 et 250 euros pour les faire disparaître. Les paiements se font uniquement en espèces.

Sans le savoir, Terry a fait du virus un vecteur de possession démoniaque en incluant dans son code, pour rire, le symbole de convocation du démon et son incantation. Tous les appareils infectés installent une nouvelle application, dont l'icône est une tête de corbeau avec le mot « Raum » superposé dessus.

Lorsqu'une personne ouvre l'application, elle reçoit une secousse électrique et doit faire un jet d'Âme à -2. Si elle échoue, la victime fait désormais partie du « réseau » de marionnettes de Raum.

Les marionnettes de Raum ont toujours le contrôle de leur corps mais ont parfois la sensation que le temps ralentit, la lumière des étoiles leur est douloureuse, et ils ont une envie de crier « RAUM! ».

De plus, leurs ombres prennent une forme humaine avec une tête de corbeau. Raum profite de sa vie numérique pour se répandre aussi loin que possible avant d'être attrapé et arrêté. Si rien n'est fait, le virus démoniaque tente une nouvelle convocation en utilisant ses marionnettes pour remplacer le composant de rituel détruit.



2021 © Dimitar Spasov

## L'ENQUÊTE

Le groupe d'étudiants peut être impliqué si le virus infecte l'un de leurs appareils. Ou bien, si le convocateur tente de faire chanter l'un de leurs amis ou, même, si l'un de leurs amis est possédé.

Beaucoup de pistes permettent de démasquer ce mystérieux maître chanteur. Un Succès en Informatique sur un appareil infecté permet d'isoler le code du virus Raum et d'y trouver l'adresse du serveur de Terry qui reçoit les données sensibles. Une Prouesse en Informatique permet aussi de découvrir, caché au sein du code du virus, un étrange texte en latin écrit avec des caractères bizarres. Un jet de Recherche à -2 sur ce texte étrange, permet de découvrir une référence apocryphe à l'ouvrage « *La petite clé de Salomon* » (ou Lemegeton) qui fait référence au démon Raum.

Si une victime du chantage accepte de payer Terry pour effacer ses informations, le groupe peut tenter de d'attraper Terry au moment de l'échange car il n'est pas très discret.

Si on demande à Jarrod et Simone pourquoi le maître chanteur semble leur en vouloir personnellement, ils déclarent qu'ils n'en ont aucune idée. Un jet de Persuasion à -2 ou d'Intimidation leur fera admettre qu'ils ont tous les deux fait chanter Terry. C'est pourquoi ils pensent qu'il est derrière tout ça.

## CONCLUSION

Lorsque le groupe d'étudiants décide de confronter Terry, il commence par tout nier. Un Succès sur Intimidation ou sur Persuasion à -2, ou encore la présentation de preuves, l'amène à avouer. Terry admet qu'il ne sait pas comment supprimer le virus, ce qu'il a essayé de faire lorsqu'il a découvert qu'il créait l'application Raum, une fonction qu'il n'a jamais prévue. Chaque fois que Terry tente de détruire le code du virus Raum, il réapparaît en quelques secondes sur son ordinateur portable.

Il s'est dit qu'il pourrait aussi bien en profiter et utiliser les informations reçues jusqu'à ce qu'il trouve un moyen de le supprimer. Détruire l'ordinateur portable n'arrête pas le virus qui choisit simplement un autre appareil infecté comme serveur.

Après la confession de Terry, Raum prend pleinement possession de son hôte et attaque le groupe pour préserver ses plans. Les yeux de Terry deviennent noirs et son ombre se manifeste sous la forme d'un assaillant à tête de corbeau d'un noir d'encre.

Assommer Terry arrête temporairement Raum, mais pour détruire définitivement le virus et son réseau de marionnettes, les étudiants doivent réussir un rituel de bannissement sur Terry. Exorciser le démon rend le virus inopérant.

## TERRY ANWAR

Terry est un homme de grande taille d'origine indienne. Il veut s'intégrer socialement, mais l'influence de Raum lui donne un air distant et inaccessible, surtout avec les personnes riches ou populaires. Ses cheveux noirs sont négligés et il semble que Terry arbore en permanence un rictus. Lorsqu'il parle avec d'autres personnes, il est brusque mais poli, et il est facile de comprendre qu'il se sent constamment jugé et sous-estimé.

**TERRY ANWAR**
♥♥♥

**Allure** : 6. **Scolarité** : +0, Informatique.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d10	d6

**Compétences** : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d6, Discrétion d4, Électronique d10, Informatique d10, Intimidation d6, Occultisme d4, Perception d6, Persuasion d4, Réparation d6.

**Handicaps** : Arrogant (Majeur), Cupide (Mineur).

Parade	Résistance
4	5

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

- \* **Brave** : +2 contre la Terreur et -2 sur la table.

**ACTIONS**

- ✂ **Mains nues** : Combat d4, d6, Défenseur désarmé.

## OMBRE DE TERRY

Lorsque sa possession de Terry est dévoilée et que son emprise sur notre monde est menacée, Raum se manifeste comme l'ombre de Terry. Il doit rester à portée de vue de son hôte, mais il peut interagir avec le monde physique. Si Terry est assommé, la forme de Raum perd sa cohésion et le démon revient à Terry avec un malus de -2 à tous ses jets d'Âme pendant 1d4 jours.

**OMBRE DE TERRY**
♥♥♥

**Allure** : 6, Vol 12.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d8	d8	d10	d8

**Compétences** : Athlétisme d10, Combat d8, Culture générale d10, Discrétion d8 (se cacher +4), Intimidation d8, Occultisme d10, Perception d10, Persuasion d4, Provocation d10.

Parade	Résistance
6	6

**CAPACITÉS SPÉCIALES**

- ✂ **Arcanes (énergie d'ombre)** : Âme d8, 5 PP, Recharge 5 PP/h dans l'obscurité.
- \* **Copier/coller** : Raum puise dans son "réseau" de victimes pour invoquer d'autres démons d'ombre en criant son nom. Toute marionnette de Raum à portée de voix répond par réflexe pour appeler une autre ombre vivante. Mis à part leur statut d'Extras, elles utilisent le profil de Raum.
- \* **Démon** : Fléau (objet sacré), annuler Secoué +2, immunisé aux maladies et aux poisons, réduit de moitié les dégâts sauf de fer froid, subit +1d6 aux dégâts de fer froid, Secoué et +1 Fatigue au contact de l'eau bénite si Échec d'Âme.
- \* **Possession** : le démon peut posséder un hôte mortel.
- \* **Furtivité de l'ombre** : Discrétion +4, en plus de tout modificateur de luminosité.
- \* **Immatériel** : peut devenir invisible et immatériel à volonté. Immunisé aux attaques non magiques.
- \* **Point faible (lumière)** : doit faire un jet de Vigueur à -2 en lumière directe et à spectre complet (lampe de poche, plein soleil, etc.) ou être Secouée et subir un niveau de Fatigue (récupéré après 10 minutes dans l'obscurité).
- \* **Vision nocturne** : ignore les malus Pénombre et Obscurité.

**ACTIONS**

- ✂ **Danse des ombres** : Âme d8, 0 PP, 12 cases. Peut faire bouger les ombres dans un Petit Gabarit, la zone compte comme de l'Obscurité (-2) pendant 1d6+1 rounds.
- ✂ **Marionnette** : Âme d8, 3 PP, 10 cases, 5 rd. Arcanes vs Âme pour contrôler la cible.
- ✂ **Porte des ombres** : Âme d8, 0 PP, 12 cases, se téléporte d'ombre en ombre dans sa ligne de vue.

## CRÉDITS

- **Titre original** : *The Raum virus*
- **Écriture** : Ted Pick
- **Traduction** : Romain « Fenris » Schmitter
- **Relecture** : perror, X.O. de Vorcen
- **Maquette** : perror et LÆTÈX