

In virtus veritas

par Hybris

Un petit scénario qui tient plus de la fable ou de la ballade que de l'aventure. C'est surtout un long préambule suivi de quelques idées et suggestions à développer. Idéalement, Adrien est l'un des PJ, ou au minimum un ami proche des PJ.

Un amour impossible

Adrien Z. est un citoyen atypique de cette fin de XXIème siècle. Bien qu'il passe la majeure partie de son temps immergé dans les rêveries extraordinaires du réseau mondial GWE (pour Global World Entertainment), il lui arrive plusieurs fois par mois de se déconnecter de la matrice et de sortir de son caisson 3I (pour Immersion, Interactivity, Interface) pour parcourir le vieux monde réel.

Ainsi, contrairement à bon nombre de ses contemporains, les muscles de son corps ne sont pas totalement atrophiés et il lui arrive de s'alimenter autrement que par les injections nutritives du caisson 3I. Ses amis, qu'il a, pour la plupart, rencontrés au moins une fois physiquement, le traitent souvent de romantique attardé.

Au cours de l'une de ses mornes ballades dans la ville déserte et tombant lentement en ruines, Adrien a fait une rencontre qui a bouleversé son existence : il a aperçu, à l'une des fenêtres d'une petite maison pimpante, une jeune femme qui chantonnait en arrosant des fleurs... et il est tombé instantanément, passionnément et irrémédiablement fou amoureux de cette inconnue...

Sur le moment Adrien fut complète-

ment décontenancé : outre une légitime confusion, il ne savait pas du tout comment aborder cette inconnue. Son premier réflexe fut donc de rentrer dans sa CHS (cellule d'habitation subventionnée) pour tenter de la trouver et de la contacter sur le GWE.

A sa grande déconvenue, il découvrit que la petite maison pimpante et sa charmante habitante ne semblaient posséder aucune connexion avec le réseau et n'étaient référencés dans aucune BCD (base contrôle données).

Un père exigeant

Malgré ses nombreuses tentatives pour oublier cet épisode, Adrien fut incapable de chasser l'inconnue de ses pensées. Inexplicablement, les incroyables jouets sexuels et autres merveilleuses fantasmagories du GWE avaient perdu tout attrait...

Maladroitement mais avec l'énergie de la passion, le jeune homme, après s'être dûment renseigné dans les archives historiques du réseau, se mit à courtoiser l'inconnue à l'ancienne manière, passant des heures à la guetter sous la fenêtre fleurie, lui écrivant laborieusement des poèmes naïfs mais passionnés (en gravant péniblement des bouts de plastique trouvés dans les rues), l'inondant de petits cadeaux improbables...

Peut-être parce que sa gaucherie le

rendait attendrissant ou parce que l'inconnue se sentait bien seule dans la ville déserte, elle finit par répondre favorablement aux initiatives d'Adrien, lui parlant parfois et lui souriant souvent de sa fenêtre. Cette idylle balbutiante aurait sans doute débouché sur une vraie romance s'il n'y avait eu un obstacle conséquent : le père de l'inconnue.

Il s'agit d'un vieux mais vigoureux monsieur assez acariâtre, traditionaliste forcené vivant comme au XXème siècle, et tenant à sa fille plus qu'à tout au monde. Lorsqu'il finit par remarquer le manège d'Adrien, il saisit le jeune homme par le collet et le tança vertement, lui interdisant formellement de poursuivre sa cour.

Perplexe et quelque peu démoralisé, le jeune homme se replongea dans les archives du GWE, cherchant trace des anciennes méthodes pour amadouer les vieux pères sourcilieux. Après de longues études historiques, il prit son courage à deux mains et se lança dans une archaïque et très formelle demande officielle.

A sa grande surprise, le vieux monsieur se renfrogna, grommela, mais finit par accepter le principe que le jeune homme «fréquente» sa fille. Seulement, il émit en souriant

étrangement, une condition unique mais non négociable : Adrien devait au préalable trouver «Vérité ». Devant les questions pressantes du jeune homme, il finit par ajouter qu'il y avait peut être moyen de trouver cette personne (ce mythe ou ce fantôme, sur ce point il ne consentit aucune précision) dans le GWE.

Enter the GWE

Adrien, bien que presque persuadé que le vieil homme avait perdu la tête, décida de relever le défi et de trouver cette fameuse «Vérité» (ou quelque chose d'approchant) dans le réseau. Aucune BCD ne contenait d'informations sur « Vérité » mais après des recherches acharnées, Adrien finit par trouver une infime piste.

Il retourna dans son caisson, contacta et réunit plusieurs de ses amis (les autres PJ) et, accompagné par ceux d'entre eux qui acceptèrent de l'aider, se mit en quête dans les méandres du réseau.

Le GWE

Ce réseau, lointain descendant du vénérable ouaib, réunit l'ensemble des ressources informatiques mondiales, la plupart du temps sous forme d'interfaces immersives en temps réel, des mondes virtuels possédant leurs fonctions et règles propres. Une immense majorité de la population passe son temps sur le GWE, délaissant la morne réalité qui a perdu tout caractère incontournable depuis l'adoption de la AIU (allocation individuelle universelle) qui a rendu obsolète les notions de travail salarié et autres antiquités archaïques.

Une règle invariable dite «règle de cohésion» contraint les utilisateurs à adapter peu ou prou leurs avatars et familiers aux lois particulières des zones de GWE.

Avatars et Familiers

Les avatars sont les alter ego des utilisateurs du GWE, certains en adoptent

un seul, d'autres en changent régulièrement. Potentiellement, il n'y a aucune autre limite que l'imagination des utilisateurs, même si certains environnements induisent automatiquement des adaptations au contexte en fonction de la règle de cohésion.

Les familiers sont des programmes personnels d'interface avec le réseau, offrant aides et conseils personnalisés, notamment à propos de navigation.

Si Adrien est un PNJ, son avatar générique ressemble à une version psychédélique de Peter Pan et son familier est une variation déviante de la fée Clochette.

La piste de «Vérité»

Adrien a trouvé une piste pouvant conduire à Vérité. La nature de cette piste dépend de ce qu'elle est au juste. Voici quelques idées...

- Vérité est un programme fantôme créé par le père de l'inconnue, auquel cas son refus apparent de la technologie n'est que de façade et cache peut-être d'obscures manigances. Sa piste consiste en indices qu'il faut acquérir sur le réseau en résolvant énigmes, rébus et autres casse têtes virtuels disséminés un peu partout. Chaque étape conduit à une nouvelle énigme. Un simple test ?
- Vérité est un virus visant à détruire simplement le GWE. La piste et ses étapes sont en fait l'activation progressive d'un programme attaquant simultanément des points importants du GWE.
- Vérité est une IA étrange et sauvage. Sa piste est constituée d'anomalies virtuelles contournant ou pervertissant la règle de cohésion du réseau. Elle peut avoir un lien avec le père de l'inconnu, elle peut aussi tenter de se défendre en laissant derrière elles pièges et gardiens virtuellement dangereux.
- Vérité est un vieux concept oublié.

Quelques idées de mon-

des virtuels

Le « scénario » consiste donc pour l'essentiel en un jeu de piste à travers le réseau. C'est un prétexte pour visiter les mondes virtuels suivants, plus tous ceux que le MJ voudra ajouter.

TCB (Terre Champ de Batailles)

Après le désastre de la quatrième guerre mondiale, l'ONU et la GWE Corporation mirent sur pied un complexe monde servant de simulation virtuelle de résolution de conflits inter ou intra étatiques. Le TCB devint alors le champ d'action et l'enjeu principal des rivalités opposant les dernières grandes structures étatiques et autres courants idéologiques vaguement structurés, absorbant d'immenses ressources et expertises habituellement consacrées à l'équipement militaire conventionnel (ou réel).

Les mauvaises langues prétendirent un temps avec insistance que la création du TCB marqua l'ultime transition entre les vieux états et l'hégémonie totale et bienveillante de la GWE corporation.

A l'époque d'Adrien et alors que la GWEC gère l'essentiel de la planète, le TCB est devenu une immense simulation de tous les conflits de l'histoire humaine. De nombreux utilisateurs passent l'essentiel de leur temps à participer à ses reconstitutions et à y mesurer leurs talents stratégiques. La règle de cohésion est particulièrement rigoureuse dans les diverses strates du TCB.

BB (Bibliothèque de Babel)

La BB est le résultat de la fusion entre l'Encyclopédie Universelle Interactive et la Bibliothèque Exhaustive Universelle. Son interface virtuelle ressemble à une gigantesque bibliothèque aux rayonnages quasiment infinis sensée contenir l'ensemble de la pensée humaine. On accède aux données en manipulant symboliquement des codex qui constituent autant d'entrées dans des BCD spécifiques. (se référer à la nouvelle de Borges dans le recueil

Fictions pour une description détaillée et hautement allégorique). Il n'existe pas de règle de cohésion connue pour la BB.

VME (Virtual Middle Earth)

Descendant direct des antiques MUD du début du siècle, VME reste le MCP (monde collectif persistant) le plus populaire à l'époque d'Adrien. La majorité des utilisateurs ont depuis longtemps oublié qu'ils existent physiquement quelque part dans un caisson 3I et se prennent « réellement » pour les habitants de cette terre fantastique (adaptée plus ou moins fidèlement, les avis divergent, du classique cinématographique). La règle de cohésion de VME est particulièrement restrictive et défendue par des utilisateurs particulièrement fanatiques.

EC (Eros Center)

L'infinie plasticité de la réalité virtuelle a depuis longtemps rendue caduques les notions de perversion sexuelle et rendue banals les fantasmes les plus délirants. Il n'existe aucune règle de cohésion dans le EC et il y est particulièrement difficile de distinguer les avatars des simples « jouets » peuplant ce monde.

CO (Cour d'Obéron)

Un monde communautaire parmi tant d'autres, descendant direct des vieilles formes d'échange de l'antique Internet. L'environnement virtuel ressemble vaguement à une auberge baroque et les avatars des utilisateurs y sont particulièrement variés. S'il n'y existe pas de véritable règle de cohésion, les utilisateurs tentent de faire respecter une obscure forme d'étiquette désuète et continuent à s'exprimer dans un idiome à peu près oublié.

Il faut noter que certains utilisateurs de CO ont créé leurs propres ULP (Univers Ludiques Personnels) et y invitent régulièrement d'autres membres afin de les explorer et de s'y divertir. La plupart des ULP de cette communauté sont très cohérents, et

nutieuse d'une cité nommée Venise, sont réputés pour la rigidité de leurs protocoles d'accès.

En guise de fin

Vous faites comme vous voulez. Pour ma part, je réutiliserais volontiers la chute d'une très vieille histoire...

Alors que le prince avait consumé son existence dans une quête sans espoir, il abandonna finalement et admit que jamais il ne trouverait Vérité.

Il avait oublié depuis longtemps l'amour qui l'avait mené en cette entreprise, cette quête était devenue son unique obsession, mais au crépuscule de sa vie, il renonça définitivement à poursuivre des chimères et rechercha un endroit où rendre son dernier souffle.

Ses pas harassés le menèrent à l'entrée d'une sombre caverne, au flanc d'une montagne déserte. Il avança dans la pénombre et alors qu'il s'apprêtait à s'allonger sur le sol, buta sur une forme recroquevillée dans l'obscurité...

Il distingua alors les traits hideux d'une vieille bonne femme, recroquevillée sur la roche froide et humide.

Saisi par cette vision, il s'enquit de l'identité de la pauvre vieille. Elle lui répondit qu'elle s'appelait Vérité.

Bouleversé par cette révélation, le prince lui demanda quel message il pouvait ramener aux hommes...

La vieille lui offrit un sourire édenté avant de lui déclarer :

« Dis-leur que je suis jeune et belle. »

* * * * *

Rappel : ce 7^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Noctambule (en sa qualité de gagnant du 6^{ème} concours) :

- thème : réalité(s) virtuelle(s) ;
- élément : un élément mignon, trop mignon, adorable, kawaii.