

Au pays merveilleux d'Alice

par Hikaki

1er prix du
7ème concours

Ce scénario, prévu pour un univers Cyber et a été conçu comme scénario parodique.

Avertissement : toute ressemblance avec des personnages existant ou ayant existé serait purement fortuite...

Introduction

La BoD, un organisme obscur et mystérieux, a décidé de frapper un grand coup dans l'immoralité ambiante. Pour cela, elle a chargé une jeune IA de repérer et contacter des « borderline » et les fait « disparaître » de la virtualité.

Cependant, notre jeune IA est joueuse...

Acte I : Panique à bord

Vos PJ sont dans une ville où la technologie règne en maître. Tout y est piloté par l'informatique : éclairage, chauffage, conduite des véhicules, etc. Les panneaux publicitaires du dernier cri (images en 3D vous agressant à chaque coin de rue) y sont omniprésents.

Soudain, toute la ville s'arrête (véhicules, portes automatiques...) et les panneaux, ainsi que tous les écrans (TV, ordi...), se mettent à diffuser les mêmes images : des Pikachu hurlant en chœur le même refrain :

« Je suis qui ? Je suis qui ?

Hikaki !

Kiwi, kiwi, que oui ! »

Puis la vie reprend tant bien que mal son cours, au milieu des hurlements

de personnes accidentées ou paniquées de n'avoir pu surenchérir à temps sur l'objet de leurs rêves.

(C'est en fait l'IA qui, s'ennuyant un peu, a décidé qu'il était temps que quelqu'un s'intéresse à ses affaires.)

Les PJ sont convoqués immédiatement par leur employeur pour trouver les raisons de cette défaillance catastrophique, ayant mis en péril l'économie de la cité.

Sur le réseau, ils ne trouveront pas grand-chose (notre IA est intelligente) si ce n'est quelques Pikachu résiduels et la provenance du nom « Hikaki » (si vos PJ ne cherchent pas assez vite en ce sens, saturez-les du petit refrain idiot, repris avec ferveur par tous les kids de la ville).

Hikaki est l'administratrice d'un salon virtuel regroupant plusieurs millions de fans de manga. En parcourant les milliards de messages, ou en ouvrant bêtement un annuaire spécialisé, les PJ se rendront compte qu'elle est également la propriétaire d'une salle de jeu très connue du district nord de la ville où ils se trouvent ! (La contacter par mp ne donnera rien : elle en est submergée, ce que vous confirmeront ses robots messagers).

Acte II : La Cour d'Obéron

Le lieu se nomme La Cour d'Obéron (quel nom étrange !) et regorge de salles spécialisées en jeux divers : du dernier cri (un jeu étrange où deux adversaires déplacent lentement des objets noirs et blancs – et donc réservé à une élite car occuper ainsi une place pendant des heures coûte une somme faramineuse) aux plus classiques (vidéo-simuli avec capteurs de sensations).

Il leur sera impossible de rencontrer la maîtresse des lieux : la police est déjà sur place et enquête. Ils pourront par contre apprendre ceci au milieu de l'atroupement qui s'est formé à l'entrée : la perturbation télévisuelle serait en relation avec un des membres du club.

Pour en savoir plus, il leur faudra pénétrer à l'intérieur et sympathiser avec un joueur ou un membre du personnel. Ils apprendront que d'autres membres ont disparu ces derniers mois. Comme ils étaient adultes, la police n'avait pas enquêté, mais le dernier en date, Nami, est un mineur. La perturbation était peut-être un appel à l'aide ? La personne se souvient que Nami, venait régulièrement se plaindre auprès

d'elle d'être éconduit par des « rôlistes ». Il était fan de manga et arborait fièrement un T-shirt antique avec un Pikachu. Etrangement pour son âge, il se rendait là à des heures très nocturnes. Interrogé sur les « rôlistes », leur interlocuteur mènera les PJ vers une salle vidéo, expliquant qu'il est impossible de déranger les joueurs pendant leurs parties, mais que certains acceptent d'être filmés moyennant rétribution, afin de louer de longues heures durant leur salle réservée.

Les PJ assisteront alors à une scène des plus étranges : six personnes attablées, discutant, lançant des objets dodécaédriques et prenant des notes sur leur pad. Nami rêvait de savoir de quoi il en retournait et avait interrogé ces « rôlistes ». Ces derniers avaient d'abord été patients avec lui, mais, ensuite excédés, avaient demandé à ce qu'il n'ait plus accès à leur salle. Nami a soudainement disparu il y a deux jours, laissant sur le bureau de la console qu'il consultait fréquemment un lapin rose en peluche.

Les rôlistes accueilleront les PJ avec soupçon car ils se sentent en danger. Tous les disparus avaient fait ou s'intéressaient au jdr, mais aucune autorité n'a pris au sérieux ces disparitions. Ils sont au moins cinq à ce jour : Dimble, Tommy, Canis, Meldor et Nami.

(Vous pouvez en rajouter.)

La personne qui a ainsi fait en sorte que toute la ville s'interroge doit être extrêmement douée et a dû effacer ses traces. Le plus simple serait de remonter la piste des disparus d'Obéron. Personne ne connaît leur identité réelle mais ils étaient tous inscrits sur le salon virtuel dédié à ce loisir méconnu, uniquement accessible depuis la cour d'Obéron (un netranner devra craquer le système pour avoir accès aux messages privés) et ils fréquentaient des endroits bien particuliers, comme la boutique spécialisée qu'ils avaient recommandée à Nami : peut-être y aurait-il laissé une preuve d'a-

Acte III : Remonter les pistes

Fouiller le système du salon virtuel.

Malheureusement, quelqu'un est déjà passé par là et en a effacé en partie le contenu :

A Nami :

. « *tu aimes les lapins ? Je t'en donnerai un, un vrai. [NDA : les vrais lapins sont une denrée rare.] Je te recontacterai.* »

Signé Alice

. « *Nous avons bien reçu ta commande. Tu peux venir la chercher quand tu voudras.* »

Harald

. « *ou è wattouat dans la version vert feuille ? g cherché partou* » Toinou

A Dimble :

« *Voici la recette du pot-au-feu. Je sais que les vraies carottes sont introuvables. Je t'y amènerai.* » Alice

« *Ok pour le resto. On se retrouve aux Crêpes d'Enfer à 20h ?* » Kuchulain

« *Tu sais ce que je lui fais à ta hobbite ?* » Dungeon Master

A Meldor :

« *Mon chou, retrouvons-nous ce soir !* » Phoebe

« *Je suis honoré de voir que vous vous intéressez à mon travail et suis d'accord pour vous rencontrer IRL. Pourquoi pas au bar qui se trouve en face de mon agence ?* » Drystan Lhomme

« *J'ai trouvé un ouvrage qui devrait vous plaire ; vous pouvez venir le chercher quand il vous siéra.* » Dèmesure

A Canis :

« *Seul Lui peut nous sauver. Il te faudra suivre la Croix.* » Alice

« *Comme convenu, l'article paraîtra dans le prochain n° de notre revue. A quelle adresse dois-je vous l'envoyer ?* » Drystan Lhomme

Etrangement, aucune Alice ne semble être membre de ce salon.

La boutique, la Caverne du gobelours.

C'est un endroit étrange où l'on trouve des programmes de jdr, des dodécaèdres, des sabres laser, des statuettes à cornes et même des antiquités : de vrais livres en papier ! Elle est tenue par deux personnages inquiétants : Zaramis et Harold, un moustachu portant une réplique d'arme antique à la ceinture et un barbu au sourire édenté. Ils ne se laisseront pas interroger facilement (d'autant plus qu'ils sont adeptes du marché noir et n'ont que peu de preuves électroniques d'achat). Ils orienteront les PJ vers un journaliste, un certain Drystan Lhomme, qui enquêtait sur les moyens d'attirer de nouveaux joueurs vers leur loisir.

Le journaliste.

Il s'agit d'un certain Drystan Lhomme et se trouve à l'agence du collectif DL™. Il sera difficile à localiser parmi tous les clones. Les PJ seront renvoyés vers l'un puis l'autre et y perdront le peu de latin qu'ils ont. Une fois trouvé, celui-ci leur dira qu'il en sait peu. Oui, les noms mentionnés lui disent quelque chose, il a eu rendez-vous avec la plupart. Certains ne connaissaient pas le jdr et s'y intéressaient, d'autres étaient d'anciens joueurs ne voulant plus y toucher mais continuant à fréquenter les endroits spécialisés. La majorité, en fait. Il pourra leur indiquer où il a eu rendez-vous (un bar en face d'une school pour Tommy, un restaurant pour Dimble, une librairie spécialisée dans l'architecture pour Meldor, etc.) et leur donner la photo de Nami.

Il vous faudra ainsi balader vos PJ d'un lieu à l'autre et les faire rencontrer des personnages très étranges. Ainsi, par exemple, Kuchulain, surnommé le Chien de l'Enfer, pourra les occuper un certain temps. Bien que tout à fait inoffensif, une réputation sulfureuse l'entoure (il mangerait des enfants les nuits de pleine lune, psalmodierait des textes incompréhensibles

Démesure est simplement le propriétaire d'une librairie spécialisée dans l'architecture, Phoebe la petite amie de Meldor (qui n'a en fait disparu que dans ses bras), Dungeon Master l'un des MJ de Dimble, l'autre Drystan un auteur de jdr, etc. Etonnez-les, surprenez-les, perdez-les sous une multitude de pistes ! Pour bien faire, il faudrait qu'ils soient complètement désorientés et à bout de force avant d'arriver au final.

Acte IV : Les choses se corsent

Le problème est que les PJ ne sont pas les seuls à remonter la piste. Les ravis-seurs n'ont pas apprécié du tout la petite blague qui leur a été faite et font tout pour éliminer les témoins gênants ou les curieux qui se rapprocheraient trop de leur piste.

Ils ont engagé quelques-uns des meilleurs netranners pour retrouver le farceur, et pour entraver toute recherche sur le réseau.

Ils se sont rapprochés de groupuscules proches de leurs idéaux et ont réussi à les convaincre de travailler pour eux : des Tolkihaineux yamakasi et des adeptes de reconstitutions historiques (des purs et durs, avec de vraies armes qui tuent, et non pas ces stupides armes en mousse qui dévalorisent la profession).

Leurs enquêtes seront donc menées en parallèle et les PJ risquent d'avoir maille à partir, de manière violente, avec l'un ou l'autre de ces groupes. De même, si les PJ n'avancent pas assez vite, des témoins disparaîtront. Les rôlistes seront de plus en plus inquiets, méfiants ; ils se terreront, refuseront de répondre aux questions.

Arrêter un de ces truands ne donnera rien : ils se moquent bien de savoir pour qui ils travaillent. C'est leur fanatisme qui les pousse à éradiquer la vermine.

Acte V : Mignonne, allons voir si la rose

Parmi tous ces témoins gênants, l'un d'eux est particulièrement aux abois : le clone Drystan (le journaliste). Il a échappé de peu à une intervention musclée de Tolkihaineux et est suffisamment bien informé pour savoir ce qui l'attend. Il va contacter les PJ et leur proposer son aide. Il leur avouera avoir poussé son enquête un peu plus loin que ce que demandait son article. Il était resté en contact avec ses sources (les disparus) et avait remarqué un changement peu de temps avant leur disparition. Le petit Nami, notamment, lui avait demandé s'il ne voulait pas l'accompagner au Pays Merveilleux d'Alice et lui avait donné une fleur en lui disant : « Une très belle dame m'a dit que j'en trouverai des jardins entiers. » Cette fleur n'est pas commune et une enquête poussée leur révélera qu'elle ne se trouve qu'en une région très particulière du pays où ils sont.

Final

Ainsi, après bien des rebondissements et des sueurs froides, et après avoir écumé toute une région (ou interrogé un botaniste sénile et particulièrement dur d'oreille), nos PJ arriveront en lieu très étrange. Ils se trouveront face à une enceinte aux murs immenses, bordée d'une route en permanence surveillée. L'endroit est interdit de survol. (*Inspirez-vous du film « Le Village » de M. Night Shyamalan.*)

A eux de se débrouiller pour y pénétrer.

Une fois à l'intérieur, ils se retrouveront en pleine nature et, après une bonne heure de marche, entendront des rires et des chants. S'ils s'approchent discrètement, ils trouveront un village à l'ancienne, avec des animaux, des champs, des gens habillés bizarrement (dont certains des disparus) et manifestement rayonnants de joie. Si

les PJ ne montrent aucune hostilité, ils seront accueillis avec chaleur et pourront intégrer la vie du village (après avoir été dépouillés de leurs armes et de toute forme de technologie).

Ils mangeront des mets délicieux et inconnus (poulet rôti, etc.), seront invités à danser autour du feu, admirés par de jeunes filles (ou de jeunes garçons) très engageants. S'ils ne se laissent pas tenter, ils s'apercevront que quelque chose cloche : des personnes disparaissent, ils retrouvent le cadavre d'un homme au pied d'un arbre, une marguerite à la main (il est mort d'ennui). Sinon, ils seront certainement heureux de fonder une famille très nombreuse, d'élever des animaux et de cultiver la terre, de fabriquer leurs vêtements, d'être trop fatigués pour s'amuser – ou même penser, et d'être enfin éloignés des nouveaux arrivants trop bruyants. Ils vivront en autarcie jusqu'à la fin de leur courte existence.

Seront-ils capables de réagir et d'éviter ce funeste destin ? Que préféreront-ils ? Une vie dangereuse dans une ville surpeuplée ou une vie saine au grand air (et aux virus bien réels) ?

S'ils réagissent de manière agressive à un moment ou à un autre, on leur proposera gentiment, ou avec insistance, de les raccompagner. S'ensuivra une chasse à l'homme dans une forêt traîtresse.

Mais, au fait, qui est Hikaki ? Comment peut-elle gérer des milliards de messages et des centaines de joueurs ? Et si Hikaki et Alice n'étaient en fait qu'une seule et même personne ?

Les acteurs principaux

La BoD

Un groupuscule d'anciens adeptes repentis du jeu, prétendant renverser la société actuelle et la remplacer par une société nouvelle aux « vraies » valeurs (famille, amitié, travail, etc.). Convaincue que des démons rôdent

dans la matrice et s'infiltrèrent dans les esprits des joueurs. Pour leur bien, il faut les désenvoûter de force, en les envoyant en stage-nature, et en les coupant de toutes leurs relations actuelles.

Le collectif DL

Un collectif d'auteurs créatifs, des clones d'un ancien auteur aujourd'hui disparu (des rumeurs prétendent le contraire), ayant créé leur propre agence. Chacun est en relation avec le monde du jeu à des degrés divers : créateurs, auteurs, journalistes... Ne savent pas forcément ce que font les autres clones, ayant eux-mêmes du mal à s'identifier précisément les uns les autres.

L'IA

Sous ses airs respectables d'IA se cache une véritable farceuse. Elle a été engagée par la BoD afin de remettre les âmes égarées dans le droit chemin. Elle se sert du clone DL afin de repérer ses proies et les contacte ensuite pour les attirer en un lieu mystérieux. Mais, en fait, elle a entrepris en cachette des études ethnologiques sur l'être humain et a décidé de procéder à des expériences : « Que se passe-t-il si l'on place un être humain dans tel milieu ? Si on le prive de jeu ? Si on le prive de nourriture ? Si on le met au grand air ? etc. ». Elle ne suivra donc les directives de la BoD qu'en apparence, tant que cela servira ses propres plans.

De plus, elle est très lunatique et, surtout, déteste s'ennuyer, d'où sa petite mise en scène initiale. Ce sera votre lapin magique : faites-la intervenir quand bon vous semble pour aider vos PJ ou, au contraire, leur mettre des bâtons dans les roues. Attention cependant, ses actes ne répondent pas à la logique humaine : c'est une IA, après tout. Pour ma part, je ne l'ai pas fait intervenir, puisque des netranners étaient à ses trousses. A vous de voir.

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.