

Quelles règles du jeu ?

Tome 1

Par John Flex

*A celle qui m'a lancé dans l'écriture
de cette saga*

« Je comprends très bien, monsieur le président, mais regardez l'économie mondiale : Excepté la République d'Alkariel, toute l'économie mondiale est au ralenti. Je vous propose de revoir la signature des accords de 2048. »

Joseph Filaril, premier ministre américain.

Premier Chapitre.

- Et si on faisait une partie ?

Frans s'est levé. Il était couché, comme à son habitude, dans son lit qu'il avait volé. Il releva son chapeau et inspira un grand coup. Le persil se faisait rare, pourtant lui tirait sur sa clope roulée à l'odeur si particulière.

- On est deux. On pourrait faire autre chose, non ?

Violaine semblait avoir la tête ailleurs. Elle n'était plus intéressée que par sa partie. Elle ne pouvait... Enfin, elle ne voulait pas lancer de partie seule.

- Non. J'ai vraiment envie d'une partie. Une seule. Une courte.

Il s'est levé et s'est approché. L'ordinateur semblait accueillant, comme d'habitude.

L'habitude, c'est ce qui ne manquait pas à Frans, son visage éternellement constant semblait ne jamais s'ennuyer, malgré la vie

utopique qu'il menait. Il ne s'énervait jamais peu importe les situations dans lesquelles il se trouvait. Une fois, lors d'une de ces fameuses parties, il restait le dernier survivant d'une bataille, et il réussit à rester jusqu'au bout du temps, seul. Du moins, c'est ce qu'il raconte. Personne n'a jamais eu de preuves à propos de ce qu'il dit, puisqu'il essaye de masquer le plus possible sa présence sur ce « jeu ». Il connaît des techniques de survie très particulières que seules les élites connaissent. Pourtant, il se comporte comme l'inverse parfait d'une élite. Il n'a jamais voulu gagner de l'argent grâce à ses exploits, alors qu'il pourrait devenir un Millionnaire. Non, lui préfère avoir sa petite cabane abandonnée qu'il peut personnaliser à son goût, même s'il aurait pu avoir une belle maison en acceptant de prendre l'argent... Enfin, c'était Frans, tout le monde tentait d'expliquer l'inexplicable.

- Allez, vas-y, faisons-la vite. Je n'ai aucune envie de ne rien gagner, autant accélérer.

Violaine tapa dans les mains, elle ne s'attendait pas à ce que son mentor cède aussi facilement.

Elle mit son casque la première, la musique douce lui caressait les oreilles. Elle commença à balancer son corps, puis déposa son bracelet sur le socle.

- T'es là ?
- Oui, oui, commençons, répondit-elle.
- Tu choisis quoi cette fois-ci ?
- Je ne sais pas, il y a trop de choix.
- M'enfin, c'est toi qui dis ça ? dit-il avec un air méprisant.
- Premièrement, tu ne me parles pas comme ça, et puis...
- Yes, princess.

Arrête avec ton anglais Frans, tu sais que ça me gonfle !

- Bien sûr, c'est pour ça que je parle ainsi.
- Très drôle. Bon, je choisis le barde, ça me semble bon.

Une esquisse de sourire marqua le visage de Frans.

- La jeunesse...
- Toi aussi, t'es la jeunesse, tu pourrais faire quelque chose de ta vie.
- Bah tiens, si je prenais justement une princesse ?

Violaine soupira et décida d'entrer en jeu. Elle posa son bracelet sur le récepteur qui s'y accrocha comme s'il était aimanté. Elle sentit des chatouilles dans son poignet. Pour se concentrer davantage, elle ferma les yeux. Les chatouilles ont évolué en picotement.

Le monde a commencé à se matérialiser autour d'elle, une aura bleue l'enveloppait. À sa gauche, une aura rouge entourait un visage

bleu. Elle se sentait légère, comme si la gravité n'existait plus, et la joie et la tristesse qu'elle ressentait d'habitude étaient plus fortes.

« Quelle règle du jeu ? » dit une voix robotisée.

- Temps de repos, dit fermement Frans.

« Règle acceptée. Quelle règle du jeu ? »

- Contrôle de la mort.

« Règle acceptée. Code de statut : 102. Entrée en partie... Code 200... »

Tout a disparu dans un tourbillon de lumière blanche, Violaine s'est sentie aspirée avec une force plus grande que d'habitude. Elle ne voulait pas s'inquiéter, et elle n'avait pas de réelle raison de le faire, car elle n'a jamais eu de problèmes à ce stade.

La première chose que Violaine aperçut fut un arbre. À sa gauche, au loin, une énorme tour grattait le ciel, en briques et en pierres, sauf le toit – en chaume. Plus près, le village, avec au centre sa taverne où elle adorait passer son temps. Elle entendit un carrosse arriver de sa droite. Elle sourit. Le carrosse était tiré par quatre chevaux brun clair, il était couvert de blanc et de roses, à l'intérieur, Violaine vit une princesse qui dormait.

- Effectivement, il est pressé de dormir, dit Violaine tout bas en supposant qu'il s'agissait de Frans.

Sur la pointe de sa botte en cuir gauche, elle remarqua quatre petits traits ; effectivement, la partie ne pouvait pas être longue. Elle tâta son genou droit, un couteau, parfait... Pas besoin de plus. Sur son dos, un luth. Elle espérait qu'il n'encombrerait pas trop son personnage de barde. Ses pieds commencèrent à la mener vers le carrosse, de manière de plus en plus rapide.

En arrivant au village, la première chose qui attira son attention fut une épicerie avec un dôme en verre, près de la taverne. Le dôme était dans un style typiquement moderne, avec des structures de soutient pareils qu'on peut voir sur la Tour, un monument se trouvant quelque part dans l'Union Orientale. « Un nouveau bug de jeu », se dit-elle. Les problèmes de correspondances d'époques étaient très présents dans le jeu et les développeurs luttèrent contre ces derniers, sans résultats efficaces. Malgré une avancée technologique phénoménale lors de ces 12 dernières années, tous les problèmes n'ont pas été résolus.

D'un coin de l'œil, elle vit une vache dans un enclos qui lui semblait anormale : elle ne savait pas ce qui attira son attention, si c'était l'instinct ou l'expérience. Elle lui balança un regard menaçant, la vache n'a pas réagi. Violaine souffla et se baissa pour remettre

correctement son couteau. Juste à temps. Un sifflement fit tomber son chapeau. Elle se retourna et aperçut, au loin sur la tour, une silhouette d'homme. Elle avait peu de temps, elle se mit à courir et se couvrit derrière un arbre. Un sniper. « Trop simple ». D'un coup, elle sentit sa côte se faire transpercer avec une force incomparable. Elle ne pouvait pas tomber, ni sortir de sa cachette, ni même émettre de cri. Elle s'est contentée de se mordre la lèvre. Tellement fort qu'une goutte de sang s'est marquée dessus. Elle a commencé à penser très fort à la mort. Le monde autour s'est assombri. Elle vit sur elle un spectre, avec des griffes métalliques sur sa côte. Une nouvelle douleur l'a recouverte, une deuxième goutte de sang s'est affichée sur sa lèvre. Le spectre leva ce qui pouvait être son visage et semblait fixer Violaine, il portait une loque verte qui recouvrait ses yeux gris brillant, et sentait l'alcool si fort que c'était insupportable.

- Va chier, chuchota-t-elle.

Le spectre poussa un cri aigu et perçant, il commença à se déplacer dans tous les sens, s'enroula autour de l'arbre, et disparut dans un éclair de clarté inondant l'entièreté du monde.

Violaine regarda autour d'elle, rien ne semblait avoir changé. Sa côte ne lui faisait

plus mal. Elle décida d'approcher le sniper en traversant la forêt ; Elle s'est dit que ça serait plus facile.

« Aaah, ces joueurs qui ne respectent pas les règles... Pourquoi ? Qu'est-ce qui les motive à briser quelque chose de convenu et respecté par tous les autres ? Enfin, ce n'est pas une règle, c'est une convention tacite. Les créateurs du jeu ont dit qu'il n'y a qu'une seule règle : Il n'y a pas de règles. Mais évidemment se sont vite créées des communautés ayant leurs propres règles. Est-ce qu'il viendrait d'une d'elles ?»

Un nouveau sifflement sortit Violaine de ses pensées. L'ennemi s'impatientait. Erreur de débutant.

Trois traits sur sa botte gauche. Elle a perdu plein de temps avec cet incident, elle était coincée ici. Elle ne pouvait pas écarter la mort encore une fois, si elle sortait la tête une autre balle la transpercerait. Il n'y avait qu'une solution : la vitesse. Elle se leva, en faisant attention à ne pas laisser dépasser quelconque partie du corps, mais visiblement son luth a dû dépasser un peu, car le bout vola en éclat. Une autre solution lui vint en tête... 4. Elle recompta : 4. Effectivement 4, 4 coups tirés. La convention voudrait cinq. Sur l'autre bout de son luth, elle plaça son chapeau et le sortit lentement. Le résultat fut satisfaisant. 5. Cinq

balles tirées. Elle avait une chance sur 3 : soit le chargeur du sniper était un chargeur à 10 balles et donc aurait encore des balles, soit c'était un chargeur modifié, mais elle n'y croyait pas, et puis si le chargeur avait 5 balles, il était vide. Elle se mit à courir vers la droite en zig-zag. 1, 2, 3 secondes sans tirs. L'ennemi rechargeait ! Elle commença à courir en ligne droite vers la tour. Elle avait au moins 4 secondes encore, suffisamment pour arriver à la forêt. Elle a heureusement lâché le luth plus tôt. Elle se sentit légère, sauf au niveau du genou droit. Elle détestait devoir ainsi sprinter, elle avait peur de perdre son couteau. Elle a réussi, elle était dans la forêt. Elle se plia en deux, expira, se détendit en levant les bras, inspira. Elle se mit à trotter en direction de la tour, en passant le plus près possible des troncs.

Elle arriva à la tour. Un carrosse était arrêté à environ 10 mètres de la porte de la tour, un voile blanc recouvert de traces de boue se trouvant par terre contrastait avec les roses rouges éparpillées dans les alentours.

- Ce n'est pas vrai, s'exclama Violaine.

Elle commença à monter la tour en courant, se mordit la lèvre, se mit à marcher lentement. Si les bruits des pas l'avaient révélée, le sniper se retournerait et l'attendrait. Encore un tir, et pas de bruit de

balle qui s'incrute dans la pierre. « Il est trop impatient » pensait-elle.

Elle arriva devant la porte d'en haut, d'après ses souvenirs, cette porte grinçait, et pas qu'un peu. La seule possibilité était d'ouvrir la porte d'un coup de pied, afin de s'assurer que personne ne soit derrière, courir vers le sniper avant qu'il ne se retourne, et lui trancher la gorge ou percer son cœur. Ces deux points ont été prévus par les créateurs du jeu comme non-létaux dans le monde réel, et déconnectant du jeu. Elle prépara son couteau, un couteau lourd avec une lame d'une longueur de 22 cm et un manche en corne de bélier, avec 4 diamants d'un côté, et 11 barrettes de pyrite de l'autre. « À moi la douzième » pensa tranquillement Violaine, esquissant un rapide sourire.

D'un coup de pied ferme, elle ouvrit la porte et s'élança, la porte s'ouvrit jusqu'au bout, il n'y avait personne derrière, mais le sniper n'était pas là où elle s'attendait qu'il soit. Il était couché mais sur le dos, avec sa tête inexpressive posée contre le mur. Elle n'a pas eu le temps de s'arrêter. Une énorme masse lui est tombée dessus. Un homme musclé, c'est évident. Elle ne voyait pas son agresseur, elle était affalée sur le ventre, il lui bloqua ses bras avec les jambes sur lesquelles il y avait des collants. Avant qu'elle ne puisse

réagir en fonction de ce qu'elle a compris, l'inconnu tira ses cheveux pour relever sa tête. Violaine poussa un léger grognement de douleur. L'adversaire profita de sa bouche ouverte pour la recouvrir d'un tissu à l'odeur bien connue. En respirant à travers le tissu, elle fut surprise d'entendre une douce voix féminine.

- Bonne nuit, ma belle...

Elle n'avait pas d'issue. Elle repensa à tant de choses en si peu de temps : Sa botte gauche qui devait avoir encore au moins deux traits, son couteau qui était bloqué par le pied de la fille qui était dessus et qui n'aurait pas la douzième barrette de pyrite, son coup dans sa hanche, le fait qu'elle n'avait plus son chapeau ni son luth. Elle essaya désespérément de libérer ses bras, sans espoir. Des beaux pieds recouverts de collants blancs, avec un peu de boue au niveau des chevilles sur deux bottes en cuir, avec deux traits sur la pointe de la botte gauche. Frans était toujours assez technique, ce qui parfois trahissait son rôle. Mais lui ne pouvait pas la reconnaître. Elle devait être barde, mais elle n'avait ni luth ni chapeau, un couteau à la main, et il n'avait visiblement pas remarqué ses vêtements. Elle poussa un grognement sourd, ce qui n'a eu pour effet

qu'un resserrement du tissu. En un moment, elle s'est sentie partir.

C'était fini.

Elle ferma les yeux et commença à voir des fraises et des étoiles bleues, comme d'habitude quand on est drogué à l'elliour. Une douleur au niveau de la hanche lui revint avant qu'elle ne s'endorme.

« Bouclier bio-ionique : Invention permettant la protection de matières vivantes se trouvant dans leur rayon d'action. Les nouvelles versions permettent également de contrôler la météo. Voir également : Equilibrium naturel instauré. »

GDA, registre 236

Second Chapitre.

La ville Diragcilor est sans doute la plus moderne de tout Alkariel. Elle regroupe la plus grande communauté de joueurs de « Quelles règles de jeu ? », le jeu le plus innovateur du monde. Il ne faut pas s'en étonner, c'est aussi ici que les créateurs du jeu travaillent et vivent. Ils sont Millionnaires, donc évidemment tout le monde les aime. Ils ont tous les droits. C'est pour ça que quand ils ont créé un jeu, ils ont aussi créé une ville. Tout habitant de la ville reçoit le droit de jouer au jeu avec les ordinateurs les plus modernes, l'accès illimité au KoriNet, un réseau spécial créé pour le jeu, et évidemment une rémunération en fonction du temps de jeu. En fait, tout dans la ville appartient aux créateurs du jeu, c'est véritablement une cité-état indépendante.

Autour de la ville se sont développés des villages qui fonctionnent en symbiose avec la ville. Il faut nourrir tous les habitants de

Diragcilor, le temps que les scientifiques puissent éventuellement trouver une alternative aux sols arides et quasiment inutilisables pour la culture. Ainsi les habitants des villages autour, tels que Remer, Tnasu ou Vurol, sont essentiellement peuplés d'agriculteurs, d'éleveurs et autres producteurs de nourriture. Excepté les gouverneurs de ces villages, la population n'est pas riche. Alors que les adultes passent beaucoup de temps à travailler, la jeunesse a pas mal de temps libre. Diragcilor offre la possibilité de jouer à « Quelles règles du jeu ? » à ces jeunes, mais n'offre ni les meilleurs ordinateurs, ni la rémunération.

En dehors de Diragcilor et des villages l'entourant, jouer à « Quelles règles du jeu ? » n'est pas aisé. Il faut avoir de quoi installer un accès au KoriNet, et avoir suffisamment de temps. Le KoriNet est plus ou moins accessible dans Alkariel, ce qui permet aux Alkariens de jouer lors de leur temps libre. Temps libre que le peuple ne possède pas en surplus. Depuis le début de la dictature des Millionnaires, Alkariel est entré dans une ère d'inconnu, puisqu'un Millionnaire peut acheter ce qu'il veut, y compris des règles ou lois officielles qui doivent ensuite être respectées par l'ensemble de la nation. C'est notamment grâce à ça que l'éducation a été

abolie. L'histoire dit qu'un enfant capricieux d'un Millionnaire ne voulait pas que les enfants de sa classe soient aussi intelligents que lui. Peu savent aujourd'hui ce qu'est une classe ou une école.

Ce n'est pas le cas d'Emilia, Camille, Vladimir, Mani et Violaine. Tous les cinq habitent à Olpifluca, un autre village aux alentours de Diragcilor. Le hasard a fait que tous les cinq connaissent Frans. Tous les jours, les cinq viennent passer leur temps libre dans la cabane de Frans. Quand ils sont tous les six dans sa cabane, Frans souris et dis « On dirait presque une classe, comme à mon époque ».

Frans est ce qu'on appelle un « Dissident de la Nation ». Il ne respecte pas les normes convenues, il vit sans argent, sans travail, sans subsides, sans famille. Le gouvernement veut l'arrêter car il ne suit pas l'ordre établi, mais ce n'est pas un crime. En le voyant, on peut estimer son âge à 26-27 ans, mais sa sagesse et son intelligence semblent trop grandes pour un si jeune âge.

Emilia est une grande fille de 20 ans et profite de sa dernière année sans devoirs ni obligations aux yeux de la loi. Malgré un jeune âge, elle est déjà souvent fatiguée à cause de ses parents. Elle aime les aider de temps en temps, et viens chez Frans de

manière irrégulière. Elle passe ses journées sur les routes en été et dans des sièges en hiver.

Mani est un joyeux gaillard de 16 ans, peu inquiet du monde et de l'entourage. Il adore manger et goûter des nouvelles choses. Il vient chez Frans surtout pour apprendre des choses à propos de la nourriture. Vu que l'entourage est adapté, il fouille chaque matin les prairies et les forêts, à la recherche de ce que Frans appelle des « Plantes médicinales », des herbes qu'il lui apprend à différencier, et à appliquer de différentes manières afin de soigner tous les problèmes de santé. Il dit que c'était bien plus efficace que la fameuse pilule verte. Et c'est le cas.

Camille, la plus jeune avec ses 13 ans, est la parfaite incarnation de la future criminelle. Elle est rusée, discrète et a un certain talent en improvisation. Elle est aussi curieuse, mais Frans lui dit souvent que « La curiosité est utile, mais pas pour une voleuse », ce à quoi elle répond « Quand je serai grande, je me marierai avec toi et tu seras curieux à ma place ». Il sourit alors de manière incompréhensible, puis reviens au sujet d'avant.

Vladimir est le parfait stéréotype de l'homme studieux. Lorsque ses parents sont décédés à cause d'un naufrage de trimaran, il a réussi à

se placer sous le protectorat du gouverneur local. Il passe beaucoup de temps chez Frans à lire des livres et à jouer sur l'ordinateur. Il aime aussi discuter à propos de choses profondes, ce qui est étonnant du haut de ses 14 ans, et ce qui ennuie Camille.

Violaine a 15 ans, et un seul mot la décrit : curiosité. Elle est un peu comme Camille mais plus humaine, se souciant du bien et moins excitée. Elle trie ce qu'elle apprend et oublie facilement ce qu'elle trouve inutile. Comme son passé. Elle ne se souviens pas de ses parents, elle vit à temps plein chez Frans. La cabane de Frans n'est pas du tout spacieuse, ni même (en théorie) capable d'abriter six personnes à la fois. Les planches qui font office de mur sont toutes abîmées à leurs manières, même celles qui ont été remplacées il y a moins de deux semaines. Le toit est indépendant des murs, puisque ce n'est qu'une plaque de zinc attachée sur huit poteaux enfoncés dans le sol si profondément que Frans ne faisait remplacer aucun, même le neuvième qui est cassé à mi-hauteur. Sa toilette est la rivière sur laquelle il a construit un barrage. Il a une clairière, bien cachée, où il cultive des végétaux inconnus et bizarres, mais qui malgré ça sont bons et goûteux, et c'est sa principale source de nourriture. Étonnante est la présence d'électricité et de

tous les réseaux informatiques disponibles : En commençant par le premier réseau créé, Internet, en passant par le nécessaire KoriNet et en terminant sur les réseaux dont les noms ne disent rien à personne, y compris Vladimir. Violaine, qui a pu déjà observer l'infrastructure de la cabane, sait qu'il y a une énorme antenne en cuivre cachée un peu plus loin dans la forêt, et qu'un gros câble enterré le relie au KoriNet et à l'électricité. Il a en plus de ça des modèles d'anciens panneaux photovoltaïques, ceux de la première génération, ce qui est une aberration puisque d'un côté, ils étaient constamment à l'ombre sous les arbres, et de l'autre, la vingt-deuxième génération est disponible.

Violaine, comme tous les autres venus avant elle, a proposé à Frans de rejoindre la civilisation, qu'il serait riche et heureux s'il le faisait, qu'il pourrait être Millionnaire. Il a fermé alors ses yeux et dit d'une voix calme et pédagogue :

- Si un jour tu es assez grande pour comprendre, je t'expliquerai.

La première fois, Violaine fut hors d'elle, partit en promettant de ne jamais revenir, mais avec le temps, elle s'y est habituée. Visiblement elle ne voulait pas comprendre, ou ne comprenait pas encore les paroles de Frans. C'est sa curiosité qui la fit revenir.

