

In Silico Veritas

Un scénario pour Solaires, le jeu de rôle.

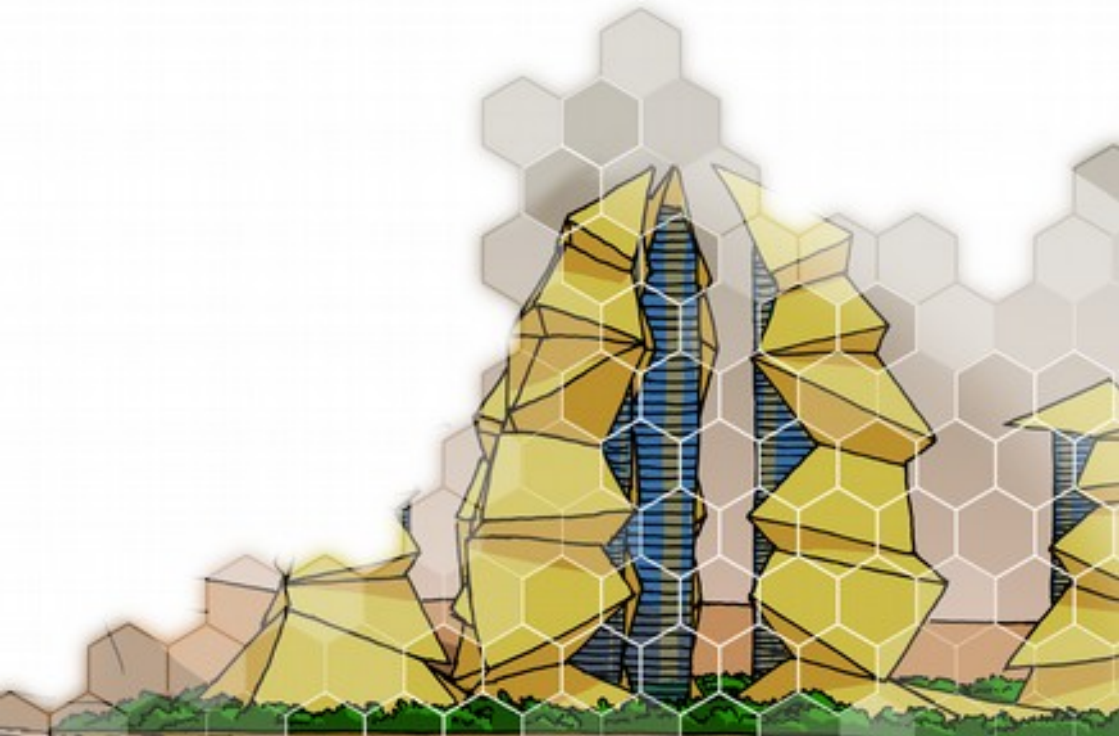
Par Sylvain « Greewi » Dumazet

Scénario hors série – Version 1

À l'âge de l'immortalité, quand un solaire se suicide, c'est que quelque chose de terrible se trame. Et dans ce genre d'occasion, les corporations engagent toujours des indépendants pour faire la lumière.

Après tout, ces toutes puissantes corporations pourraient avoir leur part de responsabilité.

*Distribué sous licence **Créative Common BY-NC-SA 3.0.**
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>)*





Introduction



« Nous sommes immortels et pourtant nous continuons à pleurer nos morts. »

Ce scénario est prévu pour 3 à 5 joueurs pour une durée de partie d'environ 5 heures.

Résumé

Olast, un hacker qui appartient à la communauté des explorateurs matriciels a découvert un terrible secret : l'univers qu'il connaît ne serait qu'une simulation d'un autre.

Démoralisé et perdu, il se sert de ses nouveaux pouvoirs, obtenus en piratant la réalité, pour s'effacer. Pour commencer, il s'invente d'énormes fonds pour engager les Icarens afin qu'ils empêchent quiconque de suivre sa piste. Il efface alors toutes ses sauvegardes, opération normalement impossible et met fin à ses jours de façon spectaculaire à l'autre bout du système solaire pour brouiller les pistes.

Il espérait que nul ne puisse découvrir cette terrible réalité. Mais il a commis bien des erreurs...

Groupe

Pour ce scénario, le groupe des PJ aura besoin de travailler pour Mars. Il peut s'agir d'une unité régulière de la corporation ou d'un groupe d'enquêteurs indépendant. Dans les deux cas, il est nécessaire que Tovian, l'amiral de la sécurité civile de Mars, ait suffisamment confiance en eux pour les laisser enquêter sur l'un des organes les plus importants de Mars.

Timeline

Durant ce scénario, les joueurs tenteront d'établir la chronologie des événements pour essayer d'y voir plus clair. Étant donné que de nombreux éléments de l'enquête sont normalement impossibles, voici un résumé des événements passés :

- J-9 : Olast décide d'aller visiter la station Chamak, la structure permanente la plus proche du soleil ;
- J-7 : Olast passe voir ses parents et quitte Mars ;
- J-3 : Olast arrive à Chamak ;
- J-2 : Olast découvre la simulation ;
- J-1 : Olast met au point son plan et prend contact avec les Icarens ;
- H-3 : Olast exécute le plan et met fin à ses jours sur Metari ;
- H-2 : Waylanders annonce la mort de Olast à Mnemesics ;
- H-1 : Mnemesics informe Tovian de la disparition des sauvegardes ;
- H+0 : Tovian mandate les PJ ;
- H+2 : Jothun débute son enquête ;
- H+3 : Jothun est assassiné ;
- H+3 : les PJ arrivent à Noctis.



Briefing

Les PJ sont convoqués par l'amiral Tovian, de la sécurité civile de Mars. Il a besoin d'eux pour une mission urgente et importante. Le briefing a lieu à bord de la station de transit Paradoxe en orbite basse autour de Mars. Tovian a réservé une salle sécurisée ce qui indique que les détails de la mission sont probablement confidentiels.

Tovian

Amiral de la sécurité civile de Mars :

- éthéré ;
- avatar humain générique ;
- porte l'uniforme martien ;
- l'avatar met clairement en avant sa fonction, effaçant complètement la personne ;
- concis (2) ;
- stricte (1) ;
- paternaliste vis-à-vis des martiens (3).

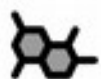
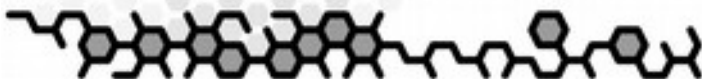
Lors de ce briefing, Tovian leur explique l'affaire :

- Olast, un decker non connu des services de sécurité, s'est suicidé après avoir visiblement détruit toutes ses sauvegardes ;
- cette action insensée pourrait avoir de grandes conséquences, notamment pour Mnemesics, qui gérait ses sauvegardes ;
- pour Tovian, la sécurité de Mnemesics à Noctis, est telle qu'un homme seul ne devrait pas pouvoir effectuer un tel forfait ;
- si un groupe est derrière tout ça, il est probable que Olast ne soit qu'une victime ;
- la sécurité de Mars demande aux PJ d'enquêter sur l'affaire, de comprendre ce qui s'est passé et de mettre la main sur les responsables ;
- Tovian préfère ne pas impliquer directement les forces de sécurités dans cette enquête : il suspecte des interférences internes ;
- l'amiral recommande aux PJ une extrême prudence et une grande discrétion dans le traitement de cette affaire.

Détails de la mission

Tovian commence par décrire les événements qui l'ont conduit à convoquer les PJ :

- Olast s'est suicidé, il y a trois heures à bord de Metari, une station orbitale de Waylanders ;
- quand sa mort a été confirmée, il y a deux heures, Mnemesics, sa société de sauvegarde, a commencé à lancer la procédure de résurrection ;
- c'est là qu'ils se sont rendu compte de la disparition des sauvegardes ;
- ils ont averti la sécurité de Mars et l'affaire est remontée à Tovian.



Olast

Hackeur martien :

- cyborg ;
- peau noire ;
- porte des dreadlocks gainées de tresse de métal ;
- consultant en sécurité informatique qui travail de temps en temps avec certains services martiens ;
- voyage souvent ;
- fréquente les exploreurs matriciels.

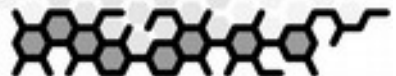
À travers la réalité augmentée, l'amiral donne un dossier virtuel comportant les quelques éléments qui lui ont été transmis. Comme il suspecte la participation de martiens dans l'affaire, il n'a pas encore commencé d'enquête de son côté. Le dossier est donc très largement incomplet : après tout les PJ seront les enquêteurs officiels.

Le premier dossier comporte des informations transmises par Waylanders. Il s'agit principalement des enregistrements de la station Metari où Olast a mis fin à ses jours :

- la station en elle-même est une station de ravitaillement, une sorte de gros réservoir orbital ;
- elle orbite autour d'lo la lune de Jupiter ;
- la station appartient à Waylanders ;
- d'après les enregistrements, Olast est descendu du Binary Sun, un vaisseau de transport de fret arrivé récemment dans le système et qui allait être ravitaillé ;
- à peine sorti du sas, Olast a été contrôlé par l'officier de la sécurité de la station, Nicolas Neng ;
- Olast est alors parti visiter la station, mais sur les enregistrements il semble particulièrement pensif et déprimé ;
- il finit par entrer dans la coursive menant à la salle de préparation des activités extravéhiculaires ;
- il sort de sa veste une grenade et, après une minute à la contempler, il l'amorce ;
- fin des enregistrements de la station : l'explosion de plasma a grillé tous les systèmes électroniques.

Waylander a aussi fourni un rapport de sécurité, issu de leur enquête :

- aucun des témoins interrogés, qu'il s'agisse du personnel de Metari ou de l'équipage du Binary Sun, n'a montré de signe faillibilité et leurs témoignages sont considérés comme justes ;
- les enregistrements de la sécurité des deux bâtiments semblent intègres ;
- le contrôle effectué par Nicolas Neng n'a rien donné de particulier et les relevés des scanners excluent l'existence de la grenade ;
- le certificat fourni à l'agent sur Metari est valide et atteste que Olast est en mission pour les renseignements de Waylanders ce qui lui donne le droit de venir sur la station sans qu'on lui pose de question ;
- pourtant Waylander est certains que le certificat n'a jamais été émis par ses services : toutes les émissions sont normalement enregistrées et celle-ci ne l'est pas ;
- falsifier le certificat demanderait des moyens qui ne semblent pas à la portée d'un seul individu ;
- Olast n'apparaît pas sur le manifeste du Binary Sun qui ne transportait aucun passager ;



- aucun des membres de l'équipage n'avait connaissance de sa présence à bord ;
- il est sorti avant la fin des procédures post-amarrage et les enquêteurs de Waylanders sont persuadés qu'il s'était caché dans le sas.

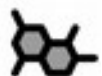
La dernière pièce donnée par Waylanders est un court rapport concernant le Binary Sun :

- c'est un vaisseau de ligne interplanétaire martien ;
- il provenait de Mars, arrivé après un vol de 15 jours ;
- l'équipage du vaisseau est composé du commandant Kloth et du second Jericho Bastanov ;
- le vaisseau a été légèrement endommagé lors de l'incident.

L'amiral Tovian fournit aussi d'autres pièces, issues ce coup-ci de ses services. Elles décrivent Mnemesics et plus particulièrement les installations de Noctis :

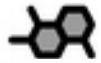
- Mnemesics est l'unique société de sauvegarde des Martiens ;
- la sécurité est directement gérée par les forces de sécurité martienne ;
- les locaux qui contenaient les sauvegardes primaires de Olast sont basés à Noctis ;
- la directrice du centre est Blue Liza. Une femme intègre d'après les renseignements martiens.

L'amiral termine en expliquant qu'il envoie les PJ à Noctis pour y commencer leur enquête. La directrice Blue Liza les y attend. Il les quitte en précisant que l'hypothèse du suicide n'est pas considérée comme probable par les analystes des deux corporations qui privilégient la thèse de l'assassinat ou de la fuite. Il leur recommande donc d'être particulièrement prudents.





Enquête sur Mars



« Sauvegarder... Hmm. Ça me rappelle de vieux jeux vidéos. »

Sur Mars, les PJ ont toute la liberté qu'ils souhaitent pour mener leur enquête et la sécurité ne les gênera jamais. Ils ont aussi l'autorisation de pénétrer dans tous les lieux privés de Noctis dans le cadre de l'enquête.

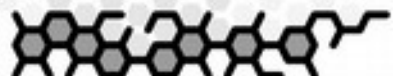
Toutefois, avant de quitter l'orbite, ils sont prévenus qu'ils ne pourront pas apporter d'arme létale sur le sol de la planète rouge. La législation martienne est très stricte, mais elle permet toutefois la possession et l'usage – si les circonstances le justifient – d'armes neutralisante comme les armes shocks. Notez bien que les Solar Wardner sont dispensés de se soumettre à cette loi.

Arrivée, à Noctis, Blue Liza les rencontre au spatioport. Elle les conduit immédiatement au dôme de Noctis pour leur présenter le centre de sauvegarde et leur transmettre le peu qu'elle sait (Voir Mnemesis). Ensuite, les PJ pourront explorer n'importe quelle piste, dans l'ordre qu'ils souhaitent.

Certaines des pistes pourront alerter les Icarens qui réagiront en conséquence. (Voir Icarens)

Durant l'enquête les joueurs vont formuler de nombreuses hypothèses et essayer de résoudre le casse-tête qui leur est proposé. Laissez-les chercher et explorer les pistes mais gardez bien en tête qu'ils ne peuvent pas résoudre l'affaire sans se rendre sur la station Chamac. Un éthéré ou une IA pourrait tenter de s'y uploader, mais la station n'est pas en état de communiquer. Seul un voyage physique permettra de s'y rendre.

Toutefois, prenez garde à ce qu'ils s'entêtent pas trop longtemps dans une fausse piste : la nature particulière du scénario peut très facilement conduire les joueurs à envisager des théories particulièrement coûteuses en temps. Prenez aussi garde au biais de confirmations : ce biais cognitif affecte tout le monde et pousse les gens à se focaliser sur les pistes déjà envisagées tout en écartant inconsciemment les éléments qui pourraient les remettre en question. Si les joueurs pataugent, n'hésitez pas à leur rappeler les pistes qu'ils n'ont pas encore explorées ou les indices qu'ils ont négligés.



Mnemesics

À leur arrivée au dôme de Mnemesics, les PJ sont reçus par la directrice du centre, Blue Liza. Cette dernière leur présente la société et le centre. Elle répond à toutes leurs demandes et question et se montre entièrement coopérative.

Blue Liza

Directrice de Mnemesics à Noctis :

- cyborg ;
- cheveux bleus peau presque gris-clair ;
- habillée d'un débardeur et d'un pantalon large d'un bleu vif ;
- responsable (2) ;
- prudente (2) ;
- control freak (2).

À Noctis, Mnemesics possède un dôme entièrement dédié. La sécurité de ce dôme est particulièrement avancée. Une muraille sépare le dôme en deux, empêchant quiconque de pénétrer dans la zone sensible sans passer par de nombreux dispositifs de sécurités. Le dôme présente toutefois l'architecture typique des colonies martiennes avec sa grande tour d'or et de saphir au centre et ses bâtiments encerclés par la végétation.

Mnemesics

Société de sauvegarde de Mars :

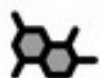
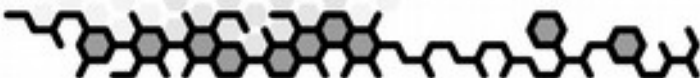
- service public martien ;
- gère les sauvegarde des martiens ;
- possède un centre par colonie ;
- réputation impeccable.

Mnemesics, centre de Noctis :

- centre où est rattaché Olast ;
- possède un dôme dédié ;
- divisé en deux sections : une publique et une privée ;
- directrice : Blue Liza.

Section publique :

- accessible depuis la gare ;
- contient l'administration, le centre technique et le centre de sécurité ;
- les citoyens sont sauvegardés et réintégrés à la tour au centre du dôme ;



- aucune donnée de sauvegarde n'est stockée dans la zone publique, en dehors des formes temporaires lors de la résurrection d'un citoyen.

Section privée :

- pratiquement autonome ;
- zone de stockage des données interdite d'accès en dehors d'une dizaine d'employés de confiance.

Système de sauvegarde :

- zone de stockage de surface réservée aux sauvegardes très récentes ou celles en cours de réintégration ;
- support informatique dans une zone hors réseau SolNet ;
- sauvegardes de longue durée sur forme physique ;
- petits cubes de diamant dont les lacunes dans le réseau codent les données ;
- stockés dans un entrepôt sous-terrain sécurisé, situé à 300 m de profondeur ;
- seul accès : un tube d'une dizaine de centimètre de diamètre uniquement parcouru par des robots spécialisés qui ne peuvent quitter la salle de réception ;
- les cubes sont déposés par ces robots mais jamais remontés à la surface : quand des données sont requises un robot les lit sur place et remonte avec les infos.

Olast a supprimé les données via la simulation. Il n'y a donc aucune trace d'effraction. Tous les enregistrements sont donc vrais et aucun ne montre le moindre accès aux données physiques de Olast. En apparence, ce qui s'est passé est donc impossible.

Blue Liza détaille ce qu'elle sait à propos des sauvegardes de Olast :

- non disponible en surface lors de la demande par les autorités martiennes ;
- aucune sauvegarde physique trouvée lors de la recherche par les robots de gestion ;
- sauvegardes référencées dans les registres ;
- recherches successives qui n'ont rien donné : les sauvegardes de Olast ne sont plus dans la zone de stockage ;
- tous les accès sont enregistrés, mais les logs n'indiquent aucun transfert des données de Olast ;
- les logs semblent intègres et aucune trace de piratage ou d'intrusion n'est détectable ;
- Blue Liza n'a aucune explication à ce qu'elle considère comme impossible.

Appartement de Olast

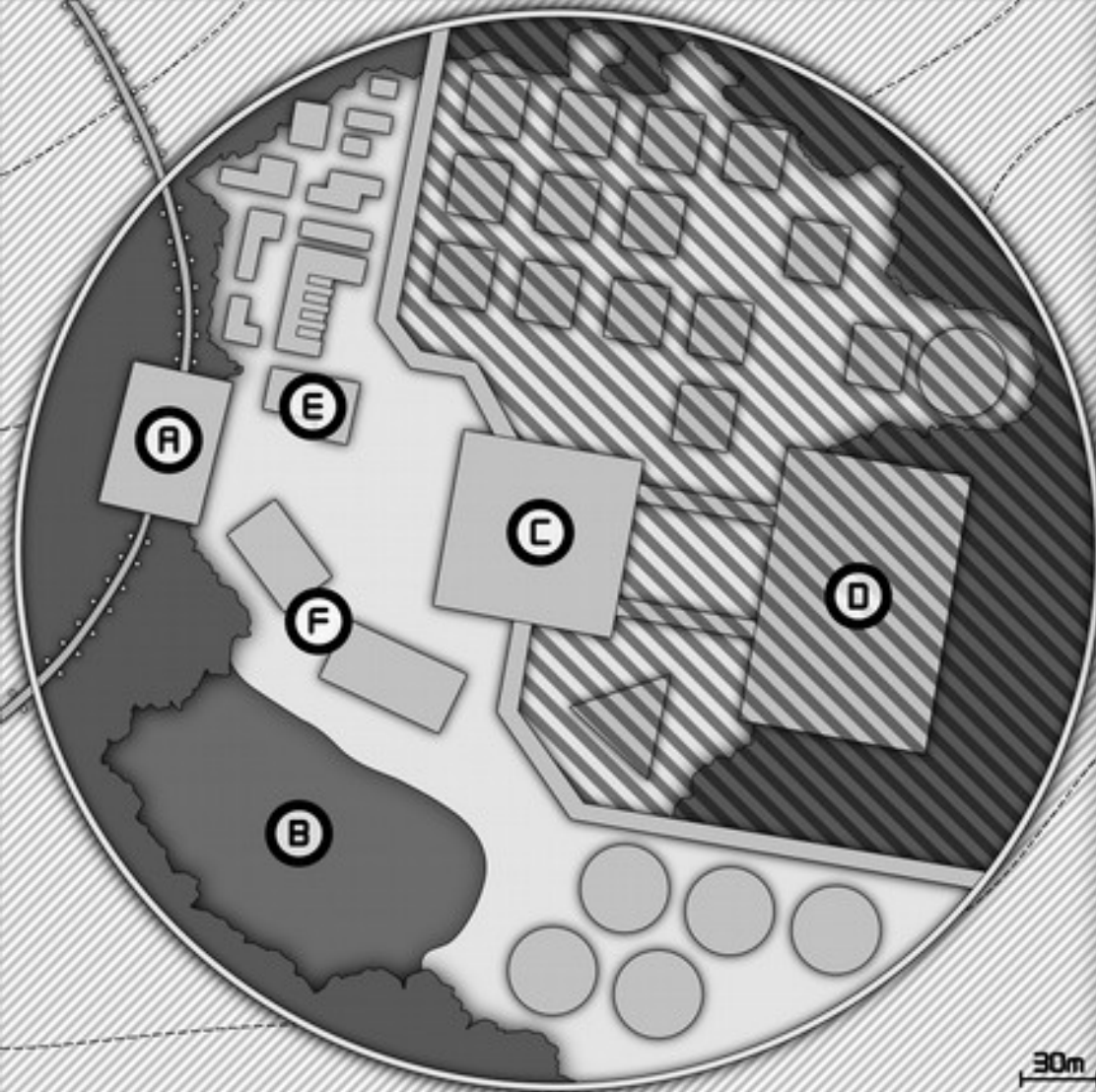
Olast habite à Noctis et y possède donc un petit appartement situé dans l'un des dômes résidentiels. Situé au 29^e étage de la tour 2 du dôme Unia, l'appartement est accessible aux PJ :

- peu décoré et plutôt impersonnel ;
- témoignage de la vie relativement nomade de Olast ;
- inoccupé depuis 7 jours d'après divers appareils dont le synthétiseur ;
- l'appartement a été fouillé (pas par les forces de sécurité) et le terminal de l'appartement manque.

Un mouchard alertera les Icarens d'une intrusion dans l'appartement. (Voir Icarens)



Dome de Mnemesics à Noctis



-  Zone dépressurisée
-  Zone restreinte
-  Gare du dome
-  Étang
-  Tour publique de Mnemesics
-  Zone de stockage des sauvegardes
-  Centre de sécurité
-  Administration et services techniques

30m

Planque virtuelle de Olast

La planque virtuelle de Olast est cachée dans un contrôleur redondant du transformateur de la tour où il habite. Elle contient tous les dossiers de ses explorations passées. Visiblement, il préparait ses expéditions consciencieusement et a visité une grande partie du système solaire.

Un des dossiers est encore en chantier. On peut y trouver :

- le titre : « Où on se baigne dans le soleil » ;
- les plans d'une station d'observation autonome ;
- la copie d'une demande pour une petite corvette conçue pour les voyages à l'intérieur de l'orbite de Mercure.

La station est une installation d'observation solaire : plusieurs ont été mises en orbite autour de l'astre du jour. Celle avec l'orbite la plus basse est Chamac.

Le dernier vol de Olast

Le contrôle spatial confirmera le départ « récent » de Olast. D'après les registres, il est parti de la planète rouge à bord d'un vaisseau qu'il a affrété :

- le Red Bunny ;
- une petite corvette ;
- conçue pour voler dans le système intérieur, y compris à l'intérieur de l'orbite de Mercure ;
- affrété à ses frais, la transaction est normale ;
- une seule personne à bord au moment de partir : lui ;
- aucun plan de vol fourni et le contrôle martien a cessé de traquer l'appareil lorsqu'il a quitté l'espace martien.

Le vaisseau n'a jamais refait parlé de lui depuis. En fait, Olast l'a supprimé dans la simulation.

La famille de Olast

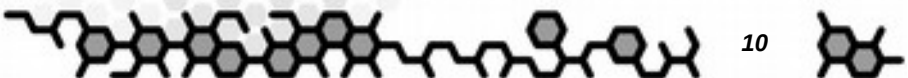
La famille de Olast se résume à ses parents : Minico, sa mère, et Lamett, son père. Comme Olast, ce sont des Martiens qui vivent à Noctis.

Les parents de Olast sont chez eux :

- ont déjà appris la nouvelle ;
- pris en charge par l'équipe médicale de Noctis ;
- suppression du traumatisme et des effets du deuil par psychochirurgie à leur demande ;
- Olast ne venait les voir qu'assez rarement et prenait surtout contacts via des messages ;
- dernier échange, une semaine avant : il partait en voyage sans leur dire où ;
- mais Olast voyageait beaucoup.

Les comptes de Olast

En tant que Martien, Olast possède un compte en Crédit martien. En effet, comme chaque corporation,



Mars possède une monnaie interne à l'usage des incorporés. OLast possède donc un compte et les PJ possèdent les autorisations pour en demander la liste des transactions.

Le compte de Olast révèle plusieurs choses :

- il possède une petite réserve confortable, cohérente avec ses missions auprès de Mars ;
- il a pu récemment affréter un vaisseau en partance de Mars ;
- il y a toutefois une anomalie étrange : une transaction de plusieurs millions de crédits il y a 1 jour, sans que le compte ne soit débité ou crédité.

Cette dernière anomalie n'est possible qu'avec un bug très grave dans le système informatique de la banque martienne. Dès lors que les autorités sont prévenue, les services financiers commenceront un audit des programmes et logiciels, en vain. En effet, Olast a trafiqué son compte à travers la simulation et si le livre de compte conduit à un solde négatif, les systèmes d'auto-correction de la simulation forcent le solde à son état antérieur à la transaction frauduleuse. En définitif : trois jours après le signalement, l'équipe de l'audit conclura à un bug grave demandant la réécriture complète des logiciels et du livre de compte de la banque de Mars.

Les explorateurs matriciels

Les explorateurs matriciels sont une bande de solaires qui prennent leur pied à explorer le réseau à la recherche des étrangetés qui s'y trouvent : easter-eggs de sys-admin facétieux, dispositifs obsolètes branchés un peu au hasard, serveurs tombés dans les limbes de l'oubli...

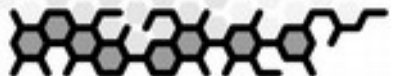
Explorateurs matriciels

Communauté de hackers :

- groupe de passionnés d'informatique ;
- possède des membres à travers tout le système solaire ;
- se retrouvent dans un groupe SolNet (une sorte de forum) ;
- explorent le réseau comme les explorateurs urbains explorent les villes.

Olast :

- un de leurs membres, pas le plus actif, mais respecté malgré tout ;
- faisait des rapports complets de ses explorations ;
- avait un certain nombre de personnes qui le suivaient ;
- derniers messages de OLast : il parlait pour une station qui l'intriguait ;
- pas plus d'infos : il ne voulait pas se faire spoiler le spot ;
- pas de nouvelle depuis ;
- un certain Jothun a relayé sa mort et indique qu'il va essayer d'en savoir plus.



Jothun

Jothun

Explorateur matriciel :

- Martien ;
- vit à Marineris, la capitale administrative de Mars ;
- amateur débutant ;
- fan des explorations de OLast ;
- connu des forces de sécurité pour diverses tentative d'intrusion dans des systèmes protégés.

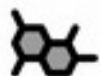
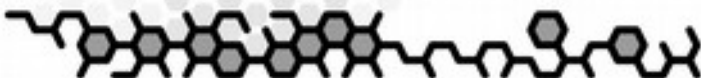
Domicile :

- à Marineris ;
- appartement au sommet d'une des tours du dôme Napht ;
- à l'intérieur les PJ découvriront le corps de Jothun ;
- son implant mémoriel a été extrait et emporté ;
- le terminal de l'appartement a été volé ;
- la sécurité de tout le quartier a été piraté et effacée ;
- dans la hâte, ses assassins ne se sont pas rendu compte qu'il était connecté à sa planque numérique.

Un mouchard alertera les Icarens d'une intrusion dans l'appartement. (Voir Icarens)

Planque numérique de Jothun :

- cachée dans le système de filtrage des eaux usées de son immeuble ;
- intacte, car les Icarens n'ont pas découvert son existence ;
- contient des plans en relation avec ses propres explorations ;
- informations sur la position de la planque numérique de Olast, visiblement découvert à l'insu de ce dernier ;
- quelques logiciels de piratage plutôt médiocres.



Les Icarens

Les Icarens

Faction indépendante :

- spécialistes de l'information ;
- se vantent d'avoir les moyens de faire pression sur une corporation ;
- composé d'excellents espions ;
- habituellement doués pour faire le ménage ;
- souvent en affaire avec de nombreux autres factions y compris les corporations ;
- leader : Daedalus ;
- vaisseau mère : l'Égide de Dédale.

Lorsque les PJ s'intéressent trop Olast ou Jothun, notamment lorsqu'ils fouillent leur appartement, les Icarens tenteront de les arrêter par la force. Ils enverront une escouade de huit robots de la sécurité piratés (des androïdes patrouilleurs). Si ces robots sont neutralisés, ils sera possible de déterminer que les Icarens sont derrière l'assaut.

Les procédures des Icarens sont très soignées et il sera difficile de les atteindre :

- employer la force est inutile en pratique : le groupe est bien trop évasif ;
- tenter de les piéger sur la matrice n'ira par non plus loin : ce sont des spécialistes dans le domaine ;
- politiquement en revanche, il est possible de les contraindre : en particulier si Mars fait pression, à condition d'apporter des preuves à Tovian ;
- les Icarens sont aussi curieux de nature et aiment les échanges d'information, si les PJ en ont à échanger bien sûr ;
- menacer de faire annuler les crédits payés par Olast est aussi un bon moyen de pression.

Si les PJ contactent les Icarens et réussissent à les convaincre de discuter avec eux, ils sont invité à bord du vaisseau mère : l'Égide de Dédale, une frégate.

L'égide de Dédale est une frégate à la pointe. Si les PJ parviennent à s'y faire inviter, ils y accéderont après un vol de 4 heures depuis Noctis. Sur place ils sont invités à rejoindre l'une des salles de briefing de la citadelle des Icarens où Daedalus, le leader du groupe répondra à leurs questions. Comme il s'agit d'un infomorphe, il se manifestera à travers la réalité augmentée via son avatar. La sécurité intérieure du vaisseau est assurée par des androïdes qui escorteront les PJ durant tout leur séjour à bord.



L'Égide de Décade

Vaisseau mère des Icarens :

- frégate logistique de reconnaissance ;
- un vaisseau de fort tonnage ;
- entièrement aménagé pour assumer les missions courantes des mercenaires ;
- lourdement blindé et armé, il dispose d'une capacité de furtivité radar ;
- il peut embarquer une corvette et près de six navettes ;
- actuellement en orbite autour de Mars.

Daedalus

Leader des Icarens :

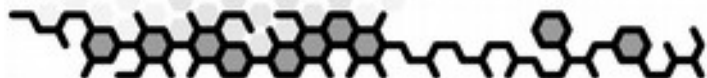
- IA Wolfa infomorphe ;
- avatar générique avec un visage offusqué (pixelisé) ;
- froid ;
- excessivement rationnel ;
- paranoïaque.

Suffisamment motivés, Daedalus peut leur donner des informations sur l'affaire en cours :

- c'est Olast lui-même qui les a engagés ;
- ils doivent empêcher quiconque de suivre la piste de Olast et d'enquêter sur la mort de Olast ;
- Olast les a payés en crédits martiens : initialement ils se sont méfiés mais les crédits se sont révélés vrais et non tracés, faire « disparaître » la somme fut simple ;
- pour parvenir à leur but, ils comptaient construire des fausses pistes suffisamment convaincante pour que la vraie ne soit jamais mise au jour ;
- mais Jothun et, dans une moindre mesure, les PJ les ont pris de vitesse : ils ont du agir pour gagner du temps.
- d'après lui Olast y a trouvé un secret, ou quelque chose y ressemblant, qui l'a particulièrement troublé. Un petit secret bien sale des corporations ? Quelque chose qui ne va pas avec le soleil ?

Concernant le secret de Olast, les Icarens n'en savent pas autant qu'ils aimeraient :

- il a découvert quelque chose qui lui a donné du pouvoir mais qui en même temps l'effrayait ;
- les Icarens n'ont aucune hypothèse fiable à ce sujet pour le moment ;
- ils pensent que Olast a découvert quelque chose d'éthiquement discutable que les corporations ont planqué ;
- a priori, tout ça tourne autour d'une installation nommée Chamak ;
- si les PJ découvrent ce qu'il en est vraiment, ils sont intéressés par l'information : vu qu'ils ne peuvent plus arrêter les PJ à ce stade, autant essayer de tirer un profit de cette affaire.





L'espace extérieur



« Quelles chances de pas être dans une simulation ? Une sur le nombre de simulation, plus le monde racine. »

Lors de l'enquête, les PJ devraient finir par découvrir l'existence de la station Chamak. Ils savent alors que Olast s'y est rendu et qu'il s'agit de sa dernière destination connue avant son apparition mystérieuse à Metari.

Pour s'y rendre, Mars prête aux PJ le Green Bunny, un vaisseau du même modèle que celui emprunté par Olast. Le vol dure 4 jours.

Station Chamak

La station Chamak est plus proche de la sonde spatiale que d'une station orbitale des colonies. Orbitant autour du Soleil à 140 secondes lumières du soleil, Chamak est plus proche encore que Mercure. Construite par Mars, elle présente une configuration standard :

- le Green Bunny peut donc s'y amarrer sans problème ;
- l'intégralité de la station est abritée derrière un grand bouclier thermique qui porte également des panneaux solaires.

À l'intérieur de la minuscule zone habitable, les PJ y découvrent :

- des commodités et un système de survie capable de soutenir un astronaute pendant un mois ;
- un système informatique simple destiné principalement aux opérations de maintenance ;
- quelques traces indiquant que quelqu'un y a séjourné récemment.

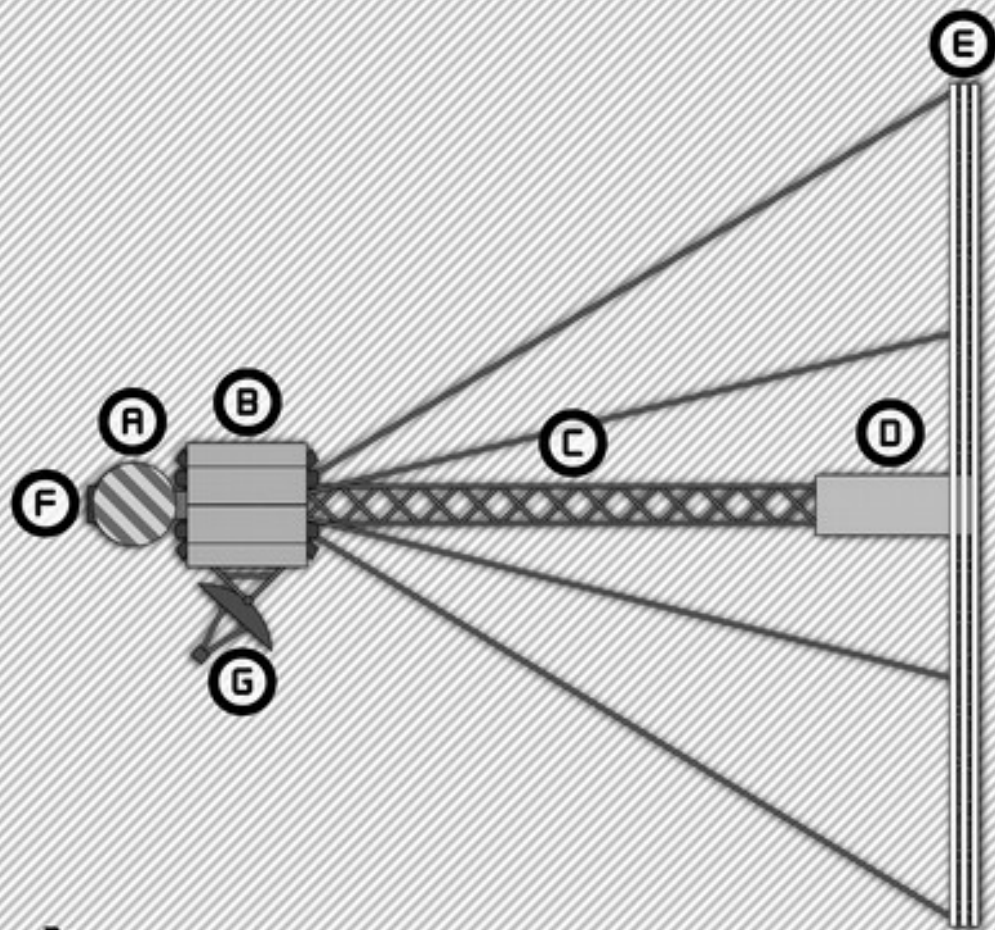
Il n'y a aucune trace de Olast aux abords de Chamak : il a en effet supprimé le Red Bunny avant de se téléporter sur le Binary Sun. Même s'il reste quelques traces indiquant que quelqu'un a séjourné récemment sur la station, il n'y a aucune affaire personnelle lui appartenant. Pour autant, il ne faut pas que les joueurs pense qu'il s'agisse d'une fausse piste et fasse repartir leurs personnages avant d'avoir découvert In Sillico Veritas.

Le réseau informatique présente quelques spécificités :

- bien que modeste et centralisé, il est relié à tous les instruments de mesures de la station ;
- il ne communique avec l'extérieur que via son unique antenne longue portée ;
- l'antenne a été désalignée ce qui explique l'impossibilité de communiquer avec la station ;
- c'est un acte de sabotage manuel et volontaire ;
- semble toutefois posséder une connexion vers un autre réseau, c'est ce qu'on appellera le pont réseau ;
- cet autre réseau possède une latence de quelques microsecondes, ce qui indique qu'il se trouve sur la station ;
- pourtant le matériel informatique correspondant n'existe pas ;
- ce n'est pas non plus un réseau émulé : aucun processeur n'est utilisé pour ça.



Station Chamak



Espace



Zone pressurisée



Module habitable



Réservoirs et propulsion



Colonne de séparation



Télescope et appareils de mesures



Bouclier thermique



Port d'amarrage



Antenne haut gain

3m

Explorer le réseau de l'autre côté du pont :

- les routeurs et nœuds SolNet disponibles sur le réseau semblent indiquer qu'ils appartiennent à un laboratoire de recherche : In Sillico Veritas ;
- ces serveurs se trouveraient sur Callisto ;
- ce dernier point est incompatible avec la latence : il faut près de 45 minutes à la lumière pour parcourir cette distance.

In sillico Veritas

Les joueurs vont essayer de comprendre la situation et risquent d'employer des termes comme « réalité » ou « simulation ». Il est même possible qu'ils inversent dans un premier temps les deux, pensant que leurs personnages sont dans la réalité. Afin de vous simplifier la compréhension du scénario nous utiliserons les termes suivants pour désigner les deux univers :

- l'univers intérieur est l'univers simulé : les PJ y ont toujours vécu ; Chamak y existe mais pas In Sillico Veritas ; les données lues dans les serveurs décrivent l'univers intérieur ;
- l'univers extérieur est l'univers dans lequel est exécuté la simulation : Chamak n'y existe pas tandis qu'In Sillico Veritas y existe bien.

Les PJ vont probablement faire des recherches sur In Sillico Veritas :

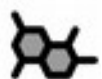
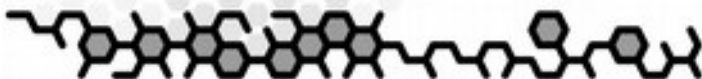
- la société n'existe simplement pas dans l'univers intérieur, le centre n'a pas été inclus dans la simulation ;
- depuis le réseau de l'univers extérieur, In sillico veritas existe effectivement ;
- In Sillico Veritas serait une société de Waylanders ;
- société spécialisée dans le calcul prédictif.

Les serveurs d'In Sillico Veritas :

- font partie d'un très grand centre de calcul ;
- le centre exécute actuellement une simulation du système solaire ;
- le matériel utilisé pour la simulation semble novateur.

La simulation en elle-même :

- simulation du système solaire ;
- elle tente de calculer les conséquences de différents choix politiques ;
- la simulation emploie un système multi-résolution : la population des colonies est simulée à l'échelle des individus qui sont techniquement doués de sentience ;
- en revanche, en dehors des personnalités les plus importantes du système solaire, les individus ont tous été générés procéduralement, y compris les PJ ;
- le pont de Chamak qui relie l'univers interne à l'univers externe traduit les individus : même si les lois physiques sont beaucoup plus simples et de haut niveau dans la simulation, les individus qui passent par le pont conservent leurs capacités à comprendre et à interagir avec le monde ;
- ce n'est apparemment pas la première exécution de la simulation et l'instance actuelle ne devrait pas durer plus de six mois en interne, ce qui représente deux semaines à l'extérieur.



La simulation est utilisée pour évaluer l'impact de différents choix politiques. L'instance actuelle tente de déterminer les conséquences d'un blocus de Mercure dans l'hypothèse ou la situation diplomatique se serait terriblement dégradé. Les expérimentateurs espèrent pouvoir ainsi calculer le risque de guerre qui s'en suivrait.

Comme les PJ font partie de l'univers intérieur, ce blocus est une réalité pour eux.

Sortir du réseau du laboratoire :

- le réseau du laboratoire communique avec le reste de SolNet dans l'univers extérieur ;
- dehors les informations disponibles semblent un peu différentes de ce que connaissent les PJ ;
- les connaissances des PJ n'existent pas en dehors des leaders et personnages politiques majeurs ;
- il y est impossible de trouver la moindre trace de l'existence des PJ en eux-mêmes ;
- la station Chamak n'existe pas dans l'univers extérieur ;
- il n'y a pas non plus de blocus.

Examiner la simulation en elle-même :

- elle semble permettre d'observer l'intégralité du système solaire, à l'exception de la Terre elle-même qui a été considérablement simplifiée ;
- il est possible d'y trouver la station Chamak et les PJ se trouvent effectivement l'intérieur ;
- si un PJ effectue quelque chose dans l'univers intérieur, son action peut être lue dans la simulation ;
- altérer la simulation modifie l'univers intérieur : par exemple, créer un objet dans la station Chamak de la simulation le fait aussi dans l'univers intérieur et les PJ sur place le verront apparaître.

Avec tout ceci, les PJ devraient comprendre qu'ils se trouvent en réalité dans une simulation in-silico et qu'ils en sont le fruit. Leur passé et leur vie n'a pas plus de quelques dizaines de minutes d'existence en vrai. Le fameux pont réseau est en fait une porte dérobée par laquelle des observateurs peuvent entrer pour observer le monde depuis l'intérieur.

Le fait qu'il ne s'agisse pas de la première exécution de la simulation laisse entendre que leurs jours y sont comptés.

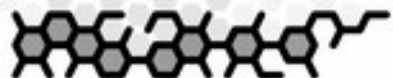
Cette étape de l'enquête est importante. La révélation doit être un choc pour les PJ. La réalisation sera d'autant plus marquante pour les joueurs s'il découvrent la vérité par leur propre réflexion. Encouragez-les à expérimenter, observer et émettre des hypothèses. Ils sont face à quelque chose qui n'a pas de sens !

Mais faites aussi attention : même si le scénario permet tout à fait qu'ils détruisent la simulation, eux avec, assurez-vous qu'ils aient compris leur situation avant. Découragez-les s'ils entreprennent des actions vouées à les anéantir.

En revanche, une fois qu'ils savent, la vie des PJ est entre leurs mains.



L'espace extérieur



Choix et conséquences

Avec toutes ces informations, les PJ voudront très probablement agir. Cette dernière partie est ouverte et il est très difficile de prévoir la façon dont va se conclure cette aventure.

Notamment, les PJ pourraient tenter de :

- s'enfuir de la simulation, par exemple en se téléversant dans un corps de l'univers extérieur : les PJ pourraient ensuite essayer d'y alerter les solar wardners ou les corporations ;
- détruire la simulation dans un acte nihiliste : bien que radical, mettre fin à la simulation reste sans doute insuffisant : d'autres simulations seront lancées si celle-ci échoue ;
- rester dans l'univers intérieur, effacer les preuves et vivre ses derniers mois avant l'extinction de la simulation ;
- prévenir les corporations dans l'univers intérieur : elles enverront un contingent hors de la simulation, dans l'univers extérieur, pour tenter de négocier leur survie, In Sillico Veritas préférera toutefois mettre fin à la simulation.

D'autres voies sont évidemment possibles. Il faut simplement prendre en compte que :

- prévenir les corporations ou les solars wardners de l'univers extérieur aura pour effet de geler la simulation en attendant que le débat soit réglé. À terme, les natifs de l'univers interne se verront proposer le choix entre sortir de la simulation ou y rester, avec l'assurance qu'elle ne sera pas arrêtée ou mise en pause. Quelques solaires de l'univers extérieur choisiront même d'y entrer pour y vivre ;
- prévenir In Silico Veritas, par exemple pour négocier la libération de ses habitants, aura pour effet de faire peur aux dirigeants de la société qui préférera mettre fin à la simulation de façon prématurée ;
- sortir plus d'une dizaine d'êtres de l'univers intérieur ou y provoquer d'importantes modifications déclenchera les mécanismes de vérification de l'intégrité de la simulation qui la mettront en pause et préviendront immédiatement la direction d'In Sillico Veritas, avec les conséquences précédemment décrites.

Dans tous les cas, le résultat doit être déduit du choix des joueurs.

Accomplissements

Voici quelques prix servant à récompenser ou sanctionner les joueurs pour leurs actions particulières :

- « *Mode fantômes* » : ne pas avoir déclenché l'attention des Icarens ;
- « *Au cœur de la citadelle de l'information* » : être invité à bord de l'Égide de Dédale ;
- « *Annihilation* » : avoir provoqué l'arrêt ou la destruction de la simulation ;
- « *Rencontre céleste* » : prendre contact avec les Solar Wardners de l'univers externe.

