



8. Contrées étranges

Rekk Nasha

Le monde de Rekindler

Rekk Nasha est très différente de tout ce qui peut être rencontré dans le reste de Virandia. En fait, Rekk Nasha est différente de tout ce qui peut être rencontré sur Terre. Rekindler, l'IA qui gère les comportements des simulacres de Rekk Nasha et Tilmiria, s'est bâtie son intelligence en ne suivant aucun programme de départ (à part que Tilmiria devait être peuplée d'humains). Ses raisonnements et ses créations sont *autres*.

Les sociétés étranges

Rekk Nasha est constituée de nombreuses sociétés totalement différentes vivant les unes à l'écart des autres. Les valeurs de Rekindler, et par extension des simulacres de Rekindler, les habitants de Rekk Nasha, sont étranges, extraterrestres, incompréhensibles. Les groupements les plus absurdes, obéissant aux lois les plus improbables, sont monnaie courante dans le monde de la quatrième IA. Ces sociétés sont dangereuses, parfois en raison de leur nature même, mais le plus souvent simplement parce que les créatures, pour la plupart civilisées et intelligentes, ne sont pas comprises du tout.

Tilmiria, l'Eldorado cruel de Virandia, n'est qu'une société de Rekindler parmi les autres, ayant la particularité d'être sise dans un endroit quasiment inaccessible et d'être peuplée d'humains.

Le danger de Rekk Nasha

Deux facteurs viennent renforcer le danger de Rekk Nasha. D'abord, c'est l'endroit le plus peuplé d'animaux dangereux de tout Virandia, les UGZ de ces zones devant par programmation renforcer les probabilités d'apparition d'un animal dangereux donné. Mais surtout ce qui rend en fait Rekk Nasha très dangereux, pour les Alter Ego mais *aussi pour les joueurs qui les contrôlent*, c'est que tout est possible là-bas. Pour faciliter le développement de la personnalité de Rekindler, le Noyau ne regarde en effet pas trop le réalisme dans les zones attribuées à cette IA (voir page 2-4). Un joueur peut donc tout y

voir, tout y rencontrer... Pour le meilleur parfois, pour le pire le plus souvent. Après avoir vu des joueurs sortir en état de choc d'un voyage à Rekk Nasha, MetaCorp aurait bien aimé pouvoir contrôler un peu plus Rekindler, mais cela lui est totalement impossible (voir page 2-7).

Tilmiria

Tilmiria est la seule société de Rekindler pour laquelle l'IA avait des règles particulières à respecter. Elles étaient au nombre de trois : ce devait être une cité fabuleusement riche, difficilement accessible, et peuplée d'humains. L'interprétation qu'en a fait Rekindler est toutefois un peu particulière...

La société de la ville est bâtie sur un paradoxe mathématique étrange qui fait que la ville est en perpétuelle inflation. Sur les rares personnes qui atteignent Tilmiria, encore plus rares sont ceux qui s'adaptent à ce système et deviennent riches. Les autres sont les inévitables laissés pour compte du système...

Les Daries

L'archipel des Daries est un ensemble de petites îles éloignées des routes habituelles de communication. Ce ne sont que bancs de sable vides séparés par des courants et des fonds traîtres, où les grands bateaux évitent de circuler de peur de s'échouer.

Les îles sont en fait *portées* par d'énormes plantes à larges feuilles solidement implantées dans le fond marin proche. Aucune roche, aucun métal et aucun bois ne peut être trouvé sur les Daries. On y trouve parfois du cristal, enfoui dans le sable.

Aucune IA n'a la responsabilité des Daries. En fait, il n'y a pas de simulacres dans les Daries, bien qu'elles soient l'abri de nombreux animaux. On murmure que l'archipel pourrait être la prison d'un homme (le Premier Homme de la légende), homme qui pourrait être en réalité Erwin Vadorbe, le créateur de Virandia enfermé par MetaCorp...

