

Il pleuvait ce jour-là lorsqu'elle s'était levée.

« Ah ! Au fait, quel jour sommes-nous ? » se dit-elle.

« Vendredi 13 ?! Zut ! »

Elle n'aimait pas les vendredis 13 qui lui réservaient toujours des surprises. De plus, le petit crachin breton qui tombait lui donnait des idées sombres.

Elle se leva. En sortant de sa chambre, elle referma la porte sur laquelle était inscrit en lettres en bois multicolores « Chambre de Cyrille », comme une affirmation très égocentrique. Cela la fit sourire, comme depuis des années. Elle avait bien droit, à son âge, à une plaisanterie d'ado !

En prenant son petit déjeuner, elle pensa au vendredi 13. Elle ne savait pourquoi, cela la mettait toujours mal à l'aise. Il se passait toujours quelque chose ces jours-là, mais c'était sûrement parce qu'elle faisait un lien spécifique à ce moment. Ça pourrait être la même chose pour n'importe quel jour !

Après avoir terminé de se préparer pour la journée, elle avait pris sa décision. Pour dissiper n'importe quel malaise, elle avait une recette infailible. Elle était complètement fanatique de jeux vidéo. Elle y passait beaucoup de temps, trop peut-être, et elle avait une compulsion d'achat pour tout ce qui était nouveauté. L'acte d'achat lui procurait de l'apaisement, et de plus lui promettait des heures de plaisir. Elle ne travaillait pas ce jour-là. Elle décida de se rendre à Quimper, chez son vendeur préféré. Cela la rassura, car elle ne voyait quelle malédiction du vendredi 13 pouvait être associée à un jeu vidéo !



Cyrille s'arrêta devant la devanture du magasin *Game Paradise*. Elle connaissait bien cette échoppe, où elle se rendait régulièrement, en tant que fanatique des jeux vidéo. Elle aimait cette vieille maison bretonne de la rue du Frou, dont la façade de pierre alignait ses fenêtres face à la cathédrale Saint Corentin, comme un paradis artificiel vis-à-vis d'un temple spirituel ! L'entrée était une arche voûtée, dont elle poussa la lourde porte vitrée. La salle intérieure était grande et le regard était d'abord attiré par les figurines de jeux célèbres, humains, animaux, monstres et autres personnages mythiques, qui étaient disposées dans des endroits légèrement éclairés aménagés dans les murs de pierre. On avait l'impression de

rentrer ainsi dans le monde imaginaire du jeu, avant de découvrir les étagères gorgées de cassettes et de consoles qui remplissaient la salle.

Cyrille s'approcha du comptoir de vente, immense espace qui ressemblait à une salle jeux d'arcade, où se tenait Maxime, le propriétaire et l'ami de Cyrille, encadré de deux flippers des années 60, délicieusement surannés.

— Bonjour Maxime.

— Hey Cyrille, ça fait longtemps qu'on ne t'a pas vu.

— Trop occupée, comme d'habitude.

— Tu joues trop ?

— Pas que... Mais c'est vrai que j'y passe du temps, trop peut-être.

— Tant que tu n'es pas addictée...

— Je fais attention.

— Bon, comme je suis ton dealer, je vais te proposer une nouvelle drogue !

— C'est quoi ?

— Tu connais Pandora ?

— Tout le monde connaît, on ne parle que de ça. Ça a l'air d'être une entreprise géniale, pleine de nouvelles idées, d'innovations. En tout cas, leur campagne marketing est top. On a vraiment envie de leur acheter leur jeu. J'ai vu une démo au Pixel Festival cet automne, génial ! Alors, il est sorti ?

- Justement, il est là, dit Maxime, avec une emphase exagérée en pointant du doigt une grande table d'exposition, dressée de panneaux en carton décorés de personnages et de décors aux couleurs incroyables, des miniatures peintes en polystyrène et au milieu, le jeu ainsi mis en valeur.

Cyrille et Maxime s'approchèrent.

— Tu l'as essayé ? s'enquit Cyrille

— J'ai juste commencé. Il paraît que c'est une longue initiation avant de complètement maîtriser le jeu. Tu as intérêt à avoir un ordinateur haut de gamme !

— On joue connecté ?

— Oui, mais pas seulement avec d'autres joueurs. D'ailleurs, tu peux jouer tout seul, uniquement avec des joueurs artificiels du système.

— C'est ça leur innovation. On te crée des joueurs pour toi tout seul et tu sens bien qu'ils sont à ta mesure, digne de toi, en quelque sorte !

— Il n'y a pas que ça.

Maxime prit un air mystérieux et continua comme s'il faisait une confidence à Cyrille.

— Ce jeu te crée aussi un univers pour toi, qui répond à tes fantasmes, tes rêves. Le monde dans lequel tu évolues n'est semblable à aucun autre monde d'aucun autre joueur.

— Tu en es sûr ? Ça paraît impossible.

— Tu sais, on a fait des progrès fulgurants dans les mondes virtuels. Si une Intelligence Artificielle peut avoir accès à ta manière de jouer, c'est possible. Si tu mets le casque de réalité virtuelle qui est fourni, en croisant leur propre base de connaissances avec les données sur toi qu'ils engrangent, tout est possible.

— Mais c'est protégé ?

— En tout cas, ils le garantissent, tout ça reste entre toi et le jeu. Personne n'y a accès.

— Super, j'ai hâte d'essayer. Eh bien, qu'est-ce ça donne ?

— Je viens de le recevoir, alors j'ai juste commencé.

— C'est quoi le principe ?

— Tu dois explorer un monde à la recherche d'une boîte qui contient le secret ultime de l'univers.

— Wouaouh ! La quête du Graal, si je comprends bien.

— En tout cas, le début a été vraiment accrocheur.

— Et c'est quoi les règles de base ?

— Justement, il n'y en a pas.

— Quoi ?

— Tout s'adapte à ce que tu fais, les modes d'action, les règles et plein d'autres choses dépendent de la manière dont tu as fait ton chemin. C'est très initiatique comme jeu.

— Je veux bien le croire. Allez, fais-moi un colis, je vais l'essayer tout de suite.

— Surtout, ne tombe pas dans le panneau. Réserve-toi des moments pour faire autre chose, car ça va te prendre du temps avant de trouver la boîte ! J'aimerais bien avoir des retours de ceux qui vont me l'acheter, ça va être plutôt étrange.

— Pourquoi étrange ?

— Je ne sais pas, tu sais quel jour on est ?

— Oui, vendredi 13, c'est pour ça que je suis ici, pour conjurer le mauvais sort, s'il y en a un !

— Moi, je n'y crois pas une seconde à ces superstitions. Mais quand même, tu vas voir, Pandora va te porter chance !

— En tout cas, tu vas avoir de mes nouvelles régulièrement. Je passerai régulièrement t'en dire deux mots.

Maxime emballa le pack de jeu et encaissa la somme non-négligeable que lui paya Cyrille. Ils se dirent au revoir et Maxime lui souhaita bonne chance et bon jeu.

Quand Cyrille sortit dans la rue, elle fut surprise par l'imposante architecture de la cathédrale Saint Corentin qui lui faisait face. Elle n'avait jamais ressenti cette impression auparavant. Elle serra son paquet sous son bras, elle se sentait très agitée et impatiente. Elle savait qu'elle avait maintenant de longs moments extraordinaires à vivre.



Cyrille esquissa un sourire. Elle arrivait au bout de Pandora. Elle voyait enfin l'issue de ce jeu virtuel labyrinthique et addictif qui devait l'amener vers la révélation finale. Cela faisait des mois qu'elle voyageait dans ce monde et elle y avait sacrifié des jours et des nuits. Et elle était maintenant dans la salle ultime. Ses yeux, usés par l'écran, lui faisaient mal et elle voulut s'octroyer une pause. Mais elle était trop excitée et ne pouvait s'arrêter.

Comparée à l'ensemble du jeu, où les concepteurs avaient déployé des trésors d'imagination et avaient témoigné de goûts artistiques foisonnants et variés, cette dernière salle était plutôt austère. Elle était d'inspiration antique, comme un temple grec d'avant notre ère. C'était une vaste salle dont les quatre murs étaient dressés de colonnes massives, surmontées d'une frise décorée de couleurs vives, bleu, vert, rouge et blanc, avec un plafond irrégulier évoquant la voûte céleste nocturne. Il n'y avait rien dans ce temple, sinon un monumental autel, ceint de hautes marches, sur lequel reposait une table de pierre. Cyrille s'approcha et grimpa les marches. Sur la table, il y avait une boîte toute simple, légèrement luminescente. Elle sut que c'était là que reposait le dernier secret.

La boîte était magnifique. C'était un cube parfait, une chrysléphantine majestueuse, avec des plaques d'ivoire et d'or assemblées sur une armature en bois. La révélation qu'elle contenait, clef de tout le parcours de jeu, devait être grandiose. Cyrille s'approcha et zooma sur l'objet. La boîte semblait hermétiquement close, aucune ouverture possible n'apparaissait sur ses différentes surfaces. Elle la prit entre ses mains, la souleva, mais aussitôt, un brouillard enveloppa la boîte, comme surgi de nulle part. Dans un réflexe de peur, elle laissa échapper l'objet. Le concepteur avait dû prévoir cette réaction, car un algorithme adéquat ramena doucement la boîte à sa position initiale. Le nuage brumeux s'épaissit petit à petit, se déforma et peu à peu, prit une forme humaine. Il se matérialisa en une jeune femme, attirante et mystérieuse. Quand le morphing s'acheva, sous le regard ébahi et admiratif de Cyrille, l'apparition se redressa et s'adressa à elle, tout en la gratifiant d'un splendide sourire.

— Bonjour Cyrille. Comme je suis heureuse de vous voir ici.

Abasourdi, Cyrille se demanda comment elle connaissait son prénom ! La belle continua.

— Je me nomme Cheryl et je vais vous guider dans la dernière étape du jeu. Vous voulez ouvrir la boîte, n'est-ce pas ?

Elle s'arrêta et eut une expression ambiguë en regardant Cyrille. Même si celle-ci savait que c'était de la simulation numérique, elle en fut troublée.

— Il n'y a pas d'ouverture physique. La boîte ne peut s'ouvrir et livrer son secret que si l'on actionne un code d'ouverture. Vous pouvez le taper sur votre clavier, mais il faut d'abord le trouver.

Elle fit une pause qui agaça Cyrille.

— Le code est un nombre qu'il vous faut deviner. Il répond à l'énigme suivante, que jusqu'ici personne n'a pu résoudre. Écoutez bien : c'est le dernier nombre qui s'inverse en miroir, avant le premier nombre qui ne s'inverse pas en miroir.

Cyrille n'avait pas compris l'énigme, mais Cheryl la répéta régulièrement, si bien qu'elle finit par la connaître par cœur. Elle eut l'impression d'être comme devant un sphinx, prêt à être dévoré. Elle commença à paniquer. Cheryl arrêta de répéter l'énigme, pour prononcer à l'envi une phrase tout aussi sibylline.

— Regarde qui je suis, regarde qui tu es !

Au bout d'un certain temps, elle disparut brusquement.

Cyrille était désarçonnée et pensa d'abord ne jamais pouvoir résoudre l'énigme. Mais elle se reprit et réfléchit prestement. On parlait de nombres et elle-même était une fanatique absolue de la théorie des nombres. Elle connaissait presque toutes les bizarreries que les mathématiciens avaient découvertes sur les nombres depuis des siècles (comment Cheryl pouvait-elle le savoir en disant « Regarde qui tu es » ?). Elle comprit tout de suite qu'un nombre qui s'inverse en miroir est un nombre dit « palindrome », comme 121, 134 431, etc., qui se lit indifféremment de droite à gauche ou de gauche à droite.

« Regarde qui je suis ». Cyrille comprit là aussi très rapidement. Le nom « Cheryl » était relié à sa quasi-anagramme « Lychrel », nom donné, par un mathématicien – dont la fiancée s'appelait Cheryl – à des nombres qui ont des propriétés de renversement en miroir. En effet, tous les nombres ont une propriété étonnante. Par exemple 13 (pour la date d'achat du vendredi 13 !) : si on renverse ce nombre, on obtient 31, si on ajoute 13 à 31, on obtient 44 qui est un nombre palindrome. Cela fonctionne pour tous les nombres avec un nombre d'opérations de renversement et d'addition plus ou moins grand. Cyrille s'était beaucoup amusée avec ses amis, qui découvraient ébahis cette propriété incroyable sur tout nombre

choisi au hasard. Tout nombre, sauf quelques-uns qu'on appelle justement des nombres de Lychrel. Cyrille avait bien étudié ce mystère mathématique qui n'était pas encore résolu de nos jours. Et il se trouvait que l'énigme qui devait terminer le jeu Pandora portait là-dessus. Comme si cette énigme avait été écrite pour elle. Elle connaissait le premier nombre de Lychrel qui ne possédait pas la propriété voulue : 196. Donc le nombre précédent, 195, fournissait la solution de l'énigme. Elle effectua rapidement les renversements et additions et au bout de quatre fois, elle obtint le nombre palindrome 9 339. C'était le nombre qui allait lui permettre de terminer le jeu, en ouvrant la boîte qui allait révéler l'ultime secret !

Avec une fébrilité incontrôlée, elle tapa ce nombre sur le clavier.

Aussitôt, elle comprit qu'elle avait gagné. La boîte devint de plus en plus lumineuse, un trait de découpe apparut comme si un couvercle se formait. La boîte allait s'ouvrir. Effectivement, le couvercle se souleva, jusqu'à faire un angle droit avec la boîte. Cyrille sentit son cœur battre à tout rompre et regarda l'intérieur avec une curiosité qu'elle n'aurait jamais cru pouvoir être aussi intense.

Elle ne vit rien. La boîte était vide. Elle ne voyait qu'un intérieur noir, aveugle. Puis soudain, un éclair blanc jaillit de la boîte, fulgurant, éclatant. C'était tellement puissant qu'elle dut fermer les yeux. Quand elle les rouvrit, l'écran de son ordinateur était éteint, noir comme la mort. Elle arracha son casque, pianota fiévreusement sur son clavier. Mais la machine semblait déconnectée. Elle essaya plusieurs fois de la relancer, en vain.

Elle entendit, provenant de son appartement, plusieurs claquements secs. Elle se leva, sortit de son bureau. Les volets électriques des différentes pièces achevaient de se baisser. Elle se rua sur la commande de l'un d'eux, mais celle-ci était devenue inopérante. Paniquée, elle alla dans la salle de bain, la seule qui possédait une fenêtre sans volets. Elle vit que la nuit était tombée au-dehors, très sombre et très angoissante. La fenêtre était, bien sûr, trop étroite pour permettre un passage d'homme. Elle se précipita vers la porte d'entrée et au moment où elle l'atteignit, elle entendit le bruit de la serrure qui se fermait. Elle essaya de la déverrouiller, mais le mécanisme ne fonctionnait plus.

De plus en plus effrayée, Cyrille ne comprenait plus rien. Elle essaya de réfléchir. Elle pensa à un outil pour débloquer la porte, mais le seul tournevis qu'elle trouva se cassa presque aussitôt quand elle attaqua la serrure. Sa respiration devint saccadée, l'angoisse montait en elle. Elle se dirigea vers une fenêtre qu'elle ouvrit. Se saisissant d'une chaise, elle commença à marteler le volet pour le briser. Elle savait que c'était inutile, car c'était un volet anti-effraction et il aurait fallu un tout autre appareillage pour le forcer. Elle s'affala sur le sol et se mit à sangloter.

Soudain, elle entendit retentir la sonnette de la porte. Surprise, elle ne sut pas quoi en penser. Qui pouvait bien sonner à cet instant précis ? Elle alla vers l'entrée, la sonnette se faisait insistante.

— Qui est là ? cria-t-elle, sans pouvoir se contrôler.

— C'est la société Pandora, il est arrivé quelque chose avec votre jeu. Ouvrez-nous.

— Je ne peux pas, la serrure s'est bloquée toute seule.

— Nous autorisez-vous à ouvrir par nous-mêmes ?

— Si vous le pouvez, bien sûr, faites vite !

Il y eut un déclic et la porte s'ouvrit lentement. Un homme, grand et bien habillé, assez âgé, apparut. Derrière lui, le couloir était très sombre, plongé dans les ténèbres. Il regarda Cyrille avec compassion.

— Excusez-nous, madame, nous avons détecté un problème pendant que vous étiez en train de jouer à notre jeu. Nous sommes venus aussi vite que possible, vous courez un grand danger !

— Mais que s'est-il passé ?

— Vous n'auriez pas dû découvrir l'énigme. Le jeu n'est pas conçu comme ça. Nous ne savons pas ce que le logiciel a vraiment fait, mais il s'est adressé à vous comme s'il vous connaissait et vous a donné une énigme personnalisée, que vous étiez susceptible de résoudre. C'est un bug, ce n'est pas normal. Ceci a entraîné de nombreux dysfonctionnements dans votre environnement.

— Mais pourquoi autour de moi, pourquoi chez moi, ce n'est qu'un programme informatique ?

— C'est justement ça le problème.

— Mais que voulez-vous dire ? Si...

Elle n'acheva pas sa phrase. La personne devant lui commença à devenir blême, elle eut des gestes désordonnés. Petit à petit, elle se mit à se déformer et se désagréger. Cyrille comprit instantanément qu'elle était face à un avatar numérique. Effaré, elle vit son interlocuteur disparaître. Devant lui, elle voyait maintenant non pas un couloir obscur, mais une surface entièrement noire.

Elle comprit trop tard. Elle n'eut pas le temps de refermer la porte et elle traversa l'écran noir, happé par le flux numérique qui l'attira irrémédiablement.