

SOMNIUM OPPIDUM

Une épreuve pour Sens : Renaissance

Par [Christophe « BJ » Breysse](#)

sur une idée originale d'[Alban](#)

Accroche

Les récents rapports issus de Chrysaor font état d'importants transits de marchandises, de matériels et de matériaux, à partir de Sydney vers une destination tenue secrète par l'Omicron. Dans le même temps, aussi bien à Sydney qu'à Paris ou Berlin, une campagne publicitaire vante les avantages de « tout reprendre à zéro » ou de « se lancer dans une grande aventure » pour recruter des volontaires issus de tous les milieux et de toutes les catégories socio-professionnelles. Chaque mois un subzérés prend en charge une centaine de personnes séduites par l'expérience pour une destination inconnue.

La vérité

On prétend qu'il existe un phénomène d'inertie de l'histoire. Que si on pouvait remonter dans le passé pour changer le futur, quels que soient nos actes, ils n'auraient finalement pas de grandes conséquences car l'histoire arriverait toujours à retomber sur ses pieds et à arriver à la situation que l'on voulait changer.

L'idée originale soumise par Alban sur le forum [silentdrift](#) était la suivante : *« Imaginons que lors d'un passage dans l'Ombre Monde, les joueurs découvrent une Ombre-ville où il fait bon vivre. La guerre contre la résistance est terminée depuis 17 ans, cette ville c'est reconstruite. Certes, elle est contrôlée par l'Omicron, mais les Ombre-personnes semblent heureuses. Par contre cette même ville, est une désolation totale dans le monde réelle... Les questions arrivent: c'est nous qui sommes responsable de cette désolation? Nous prônons la liberté, mais nous semons la guerre... faut-il baisser les armes et laisser Myphos gagner? »*

La vérité abordée dans cette épreuve est dérangeante à plus d'un titre. Une ville en ruine dans le monde réel est en train d'être reconstruite par l'Omicron. Jusque-là rien d'exceptionnel. Sauf que dans l'ombre-monde elle a déjà été reconstruite et est particulièrement prospère. C'est là que l'effet d'inertie se fait sentir car dans le monde réel elle va tendre à être reconstruite telle qu'elle est dans l'ombre-monde, tout comme les nouveaux habitants tendront à être les mêmes que ceux de l'ombre-monde.

Finalement ce sera une terrible révélation pour les Bugs. Comment réagiront-ils ?

Infiltration

La première étape sera d'arriver à s'infiltrer dans Sydney, Paris ou Berlin, au choix des Bugs. Le plus simple étant bien entendu de choisir Sydney, grâce à Chrysaor ils obtiendront facilement de faux papiers, dans le cas contraire ils entreront en contact avec une cellule résistante

locale pour les obtenir. Enfin ils s'inscriront comme volontaires, rempliront un questionnaire et réussiront à démontrer leur utilité pour le projet. Il s'agira de repeupler une zone récemment décontaminée par l'Omicron. Il y aura beaucoup d'avantages à la clef et surtout la promesse de pouvoir refaire sa vie.

Quelques jours après le subzeris de l'Omicron arrivera pour récupérer les volontaires. Le sous-marin sera gigantesque et disposera d'un équipage minimal. Le voyage durera un peu plus d'une semaine. Pendant ce temps les Bugs feront connaissance avec plusieurs personnes. Il y a d'abord la famille Martelli, Georges, Séverine et leurs deux enfants Adam et Eva. Ils vivaient misérablement jusqu'à présent et ont décidé de tenter l'aventure pour avoir des jours meilleurs. Georges a le sentiment d'une *injustice qui est en train d'être réparée*. Ensuite il y a Aurélia Bodet, médecin confortablement installée, elle a décidé de tout plaquer pour rejoindre le programme car elle a le sentiment que *c'est là-bas qu'est sa place*. Enfin il y a David Oudet, architecte et ingénieur dans le bâtiment. Il pense que là-bas il pourra *réaliser de grandes choses*, il décrira même certaines de ses idées architecturales.

Lorsque le subzeris émergera des flots ce sera pour arriver à un embarcadère où une dizaine de camions bâchés attendront les volontaires. La zone sera dangereuse à cause des tempêtes violentes et des pluies acides. Le voyage sera, lui, cahoteux et désagréable mais malgré la tension palpable, l'excitation de bientôt arriver à l'éden promis maintiendra le moral de chacun.

La cité des rêves

Les Bugs verront tout d'abord des ruines balisées, des engins de chantier, des monticules de débris et de détritrus, des tentes couvertes de poussière et des centaines de personnes en train d'œuvrer. Puis le convoi pénétrera dans une zone rénovée servant de dortoirs, de bureaux administratifs, de lieux de vie et de caserne militaire.

Le responsable de la colonie accueillera chaleureusement les nouveaux arrivants. Ils seront orientés vers un bureau d'administration où on leur donnera un nécessaire de vie, des vêtements, leurs affectations aux dortoirs et aux chantiers ainsi que des tickets de rations. Enfin, par petit groupe, les colons visiteront les lieux.

Dans la ville en reconstruction règne une atmosphère d'entrepreneur et de pionnier. La détermination de chacun à construire un futur meilleur, la volonté de s'arracher aux affres d'une vie misérable par un labeur acharné, et la joie de participer à un grand projet, seront palpables dans les dires, les faits et les comportements de chacun.

Une journée typique est très organisée. Elle commence peu avant l'aube. Une sirène réveille les baraquements et chacun se rend au réfectoire avant ou après être passé par les commodités et les salles d'hygiène communes, ceci en fonction du planning des services de restauration. Lorsque la lumière commence à poindre chacun est déjà à son poste pour une matinée de travail intense. Le midi, des repas fournis par le service de restauration, sont distribués par vague. Les gens font une pause d'une demi-heure et se détendent un peu avant de recommencer jusqu'à ce que la lumière baisse en

fin d'après-midi. A ce moment chacun retourne à ses pénates pour se décroiser et prend un repas bien mérité au réfectoire. Jusqu'au couvre-feu, vers 22:00, c'est quartier libre, bien qu'il soit interdit de sortir des zones habitées. Tous ces événements sont annoncés par des coups de sirènes retentissantes.

Les troupes de l'Omicron sont très présentes mais restent relativement discrètes et n'interfèrent pas dans le travail général. Il n'y a aucune rixe, aucun remue-ménage, aucune tension, ce qui est à la fois incroyable et étrange. Une centaine de soldats assurent la sécurité. Leur logistique est impressionnante : plusieurs hélicoptères lourds, quelques pièces d'artillerie dans des zones stratégiques et des jeeps blindées.

L'ombre-cité

Les Bugs qui iront voir la situation dans l'ombre-monde seront très surpris. L'ombre-cité sera déjà entièrement reconstruite. La vie y sera douce et les habitants seront heureux. Les forces de l'Omicron seront présentes mais dans une moindre mesure. Une telle révélation causera quelques Blessures Mentales Superficielles, le choc, l'ombre-monde sera plus beau que la réalité. Les Bugs pourront d'ores et déjà se poser des questions. La suite les perturbera plus encore.

Alors qu'ils atteindront une grande place pavée ils apercevront un gigantesque bâtiment. Il sera majestueux, grandiose, magnifique et surtout, il correspondra trait pour trait à la description que David Oudet avait fait de l'un de ses projets architecturaux. D'ailleurs une plaque sera visible sur le bâtiment avec son nom.

S'ils les recherchent, les Bugs retrouveront sans peine la famille Martelli. Lui est un avocat brillant et ses proches sont bien loin du besoin. Aurélia Bodet, quant à elle, est un médecin travaillant comme interne dans un service d'urgence de l'hôpital le plus performant de la ville.

Enfin, lors d'une pérégrination nocturne, ils apercevront un Quadrilla juché sur le toit d'un immeuble qui observe la ville. Il s'agit d'Espoir, un Quadrilla de Rebirth. A ce stade de l'épreuve il ne devrait pas être joignable par les Bugs.

L'ombre-cité (bis)

Une semaine peut-être après l'arrivée des Bugs, s'ils retournent dans l'ombre-monde, ils pourront noter des changements. Certains bâtiments présentent des dégradations, des fissures, de la peinture qui s'écaille, voire des parties qui se sont effondrées.

Ils seront certainement attirés par des flashes bleus lumineux. Ils constateront que le Quadrilla projette des boules d'énergie bleutée sur certains bâtiments et que ceux-ci, peu de temps après, se dégradent. Il est en train de détruire la ville ! Erreur, il essaye de la protéger. Un Bug particulièrement attentif, et suffisamment proche au risque de se faire repérer par Espoir, constatera que l'action du Quadrilla ralentit la dégradation mais que celle-ci continue néanmoins. Il essaye de sauver la ville d'un funeste destin.

Si les Bugs continuent à observer ils verront avec horreur s'effondrer un immeuble. A leur retour dans la réalité ils réaliseront que ce même immeuble est détruit et que désormais ils sont, lui et son ombre, dans le même état. L'ombre-monde serait-il en train de s'ajuster sur la réalité ? Mais pourquoi est-ce que cela se passe maintenant ? Il n'y avait aucune dégradation la première fois qu'ils sont venus dans l'ombre-monde. Et si leur présence était la cause de tout ceci ?

Rencontrer Espoir

Espoir a participé activement, à sa manière, à la reconstruction de la cité plus de dix ans plus tôt. Quadrilla de Rebirth, il a mis tout son potentiel dans cette tâche pour restaurer son monde. Lui n'a pas fondamentalement été convaincu par les promesses qu'a pu faire Myphos Quadria de faire des Quadrillas de vrais hommes. Il estime qu'il y a de l'espoir pour l'ombre-monde et il se consacre à son rêve.

Depuis quelques jours l'ombre-ville subit un effet de dégradation structurel dévastateur. Il ne comprend pas d'où cela provient et il essaye, avec ses ombre-pouvoirs, de réparer les dégâts mais n'arrive qu'à laborieusement les ralentir, et encore. Las de soigner les symptômes il a décidé de chercher les causes. A un moment où un autre il se retrouvera devant les Bugs.

La rencontre peut se dérouler dans l'ombre-monde, si les Bugs décident de l'approcher, s'ils se font détecter ou s'ils ne sont pas assez discrets. Là Espoir est fort mais il essaiera d'éviter le conflit. En effet il craint qu'un combat contre des Bugs ne provoque encore plus de dégradations. Il sera donc plus disposé à discuter.

Elle peut aussi se dérouler dans la réalité. Espoir constatera la présence de l'Omicron et des colons sans toutefois y prendre ombrage. Par contre il contactera les autorités militaires et demandera si, depuis quelques temps, il y a eu des changements dans la colonie. Mis à part l'arrivée de nouveaux colons, rien. Espoir demandera alors à avoir la liste des arrivants pour ensuite aller les voir les uns après les autres. A moins que les Bugs ne cherchent à rester discrets la rencontre est inévitable, tout comme le conflit et ses conséquences. Il finira par fuir dans l'ombre-monde où la discussion pourra avoir lieu.

Le fin mot de l'histoire

Espoir n'a aucune réponse toute faite à donner aux Bugs. Il exige qu'ils partent de l'ombre-monde même s'il préfère éviter un conflit aux dommages collatéraux importants. Une discussion tendue aura lieu. Espoir leur dira d'ouvrir les yeux : depuis qu'ils sont là les choses se dégradent, ils sont la cause de tout ça.

Interrogé sur les coïncidences étranges que les Bugs ont constatées, il mentionnera le Déterminisme et quelque chose comme « l'Inertie inhérente à l'histoire ». Pour lui l'ombre-monde représente ce que la cité aurait dû être si les Bugs n'avaient jamais existé, l'ombre-monde devient donc le modèle de ce qui aurait dû être et la réalité, pour des raisons d'inertie, tend à se rapprocher de cette image.

Or les Bugs sont des fauteurs de troubles, ils dérèglent les choses par leur simple présence, ce ne sont pas des Bugs ce sont des cancers, des virus, des maladies infectieuses qui mèneront les mondes à leur perte. En effet, Espoir pense que la présence des Bugs entraîne cette inertie dans les deux mondes alors qu'elle n'existait que dans un seul. Ils sont la cause de la destruction de sa ville, il ne les laissera pas faire. Il terminera son discours en signalant qu'il a d'ores et déjà prévenu Kranisten de leur présence. N'étant pas mauvais, d'autant que son rôle n'est pas de les tuer, il préfère qu'ils partent.

Le mot de la fin

Les Bugs sont découverts. Leur couverture est grillée mais leur mission est réussie, ils savent ce qui se passe ici et quel est le projet, louable, de l'Omicron. Ils ont découvert un effet métaphysique étrange lié à leur personne et ont l'occasion de réfléchir à des notions comme l'inertie de l'histoire, le déterminisme absolu, la liberté illusoire. Ils sont récupérés par un subzeris et rapatriés au pôle-sud.