

ATE TEMPLUM

Une épreuve pour Sens : Renaissance

Par Christophe « BJ » Breysse

elbjfr@gmail.com

Dans la mythologie grecque,

Até est une divinité de la Fatalité,

incarnant la folie et l'égarement.

Accroche

Le Professeur Harkochov est un brillant scientifique qui a rejoint la Résistance il y a quelques années. Ses recherches ont permis le développement de matériaux et de techniques d'ingénierie permettant de créer des submersibles, voire des installations entières, capables de résister à de très fortes pressions. L'intérêt pour la Résistance est énorme. Le Conseil prévoit déjà la mise en chantier dans un premier temps de nouveaux subzérés. Ils navigueront bien plus profondément que ceux de l'Omicron et pourront ainsi les éviter aisément. Par la suite le développement de complexes maritimes sera lancé. Enfin Harkochov a bon espoir de sillonner l'Océan Pacifique à bord de ces nouveaux subzérés renforcés.

Depuis plusieurs mois Harkochov a travaillé sur la conception d'un laboratoire, nommé Até Templum, à partir des premiers résultats de ses recherches. C'est un prototype qui va être immergé à grande profondeur. La mission doit durer deux mois et permettra au scientifique de réaliser des tests plus avancés sur les matériaux qu'il a développés. Il prévoit entre autre des tests avec un petit prototype de submersible télécommandé appelé Anquirere.

Ce n'est pas la première fois que Harkochov se lance dans une telle aventure. Tous les trois mois il plonge avec Até Templum et reste isolé avec une équipe réduite pendant deux mois. Puis il émerge et se lance dans le perfectionnement du laboratoire sous-marin pour améliorer la qualité du matériau. Mais cette fois-ci tout un panel de scientifiques va participer à l'expédition : biologistes, océanographes, géologues ainsi que divers techniciens et autres spécialistes. De plus les Bugs vont participer à l'expédition.

En effet la profondeur visée est un véritable défi qui présente des risques réels bien que parfaitement connus et maîtrisés, selon les dires de Harkochov. Mais le Conseil ne veut pas risquer de perdre tout cet investissement. C'est pourquoi les Bugs sont rattachés à cette mission. Ils devront assister l'équipe et participer aux travaux à l'extérieur du laboratoire, leur Resplioïde leur permettant de résister à de telles pressions pendant un certain temps.

La sinistre vérité

Les abysses recèlent des secrets qu'il vaut mieux laisser engloutis très profondément. L'un d'eux est une créature aquatique qui a rapidement muté en quelques siècles de dégâts écologiques à l'échelle planétaire. Cette chose sans nom affronte régulièrement d'autres prédateurs tout aussi dangereux : requins monstrueux, octopus gigantus et autres joyeusetés maritimes. Elle a développé une faculté unique en son genre, une sorte de pouvoir de suggestion empathique mentale. En gros elle projette dans l'esprit de sa victime des ondes psychiques qui attirent celle-ci. L'illusion empathique créée dépend de la complexité du cerveau qui reçoit la suggestion. Habituellement les cibles maritimes de la créature imaginent un juteux banc de poisson sans danger proche. Or le danger est là : c'est la chose qui se jette sur son repas insouciant.

Dans le cas des humains, leur esprit étant en théorie bien plus évolué que celui des monstres abyssaux, l'effet sera beaucoup plus élaboré. L'imagination fertile des hommes contribue à l'émergence d'un délire très profond qui causera des blessures mentales de plus en plus graves jusqu'à la folie irrémédiable. La victime finira par vivre totalement dans son délire mental et se suicidera en sortant du laboratoire sous-marin pour rejoindre ce je ne sais quoi qu'elle aura elle-même inventé pour l'attirer.

L'intervention des Bugs

L'utilisation du futur dans le paragraphe ci-dessus n'est pas anodin car cela ne s'est pas encore passé mais cela va arriver. C'est écrit ainsi. Tous les membres de l'expédition sont voués à subir le viol mental de la chose et à aller la rejoindre pour finir dévorés dans les abysses. Sauf que les Bugs sont là. Une fois de plus ils vont représenter ces grains de sables qui grippent les rouages parfait de l'histoire. Les Bugs ont un gros avantage : leur Resplioïde. Tant qu'ils la portent ils sont insensibles au pouvoir de suggestion de la chose. Mais ils ne la portent pas tout le temps, quoi que...

Au fur et à mesure que la station franchira les paliers dans sa descente dans les abysses, l'influence de la chose se fera sentir de plus en plus fort sur l'équipage. Elle n'en est pas à son premier essai. Elle est patiente. Elle a déjà effleuré l'esprit de Harkochov et de son équipe restreinte. Cela explique certainement pourquoi ils multiplient les plongées et raccourcissent les délais entre chacune d'entre elles depuis plusieurs mois. Fort surprenant d'ailleurs, la créature a ressenti quelque chose d'inhabituel lors de ses contacts avec des humains. Peut-être que, d'une certaine manière, elle s'est abreuvée des délires qu'ils généraient à son contact. Peut-être même que cette expérience répétée a provoqué des changements chez elle, un début d'accès à une forme de pensée allant au-delà de la recherche de la satisfaction de ses instincts les plus primaires. Disons simplement qu'elle prend une certaine forme de plaisir à côtoyer ces esprits évolués.

Les Bugs vont s'inquiéter de l'affaire. Ils découvriront les indices qui leur permettront de découvrir la vérité : la folie grandissante de l'équipage, la présence de la chose, l'architecture de la structure du laboratoire qui n'est pas sans rappeler ce qu'ils ont vu dans l'ombre-monde, les sabotages empêchant de remonter à la surface, le compte-rendu

falsifié par Harkochov pour qu'un plus grand nombre de personnes soient présentes pour Elle, Elle qui n'est autre qu'une déesse antique dans le délire du scientifique et dont les abysses sont le sanctuaire et le laboratoire le temple.

Mais finalement que se passera-t-il ? La station est vouée à voir son cordon ombilical détruit pour finalement s'enfoncer dans le néant. Mais les Bugs sont là. Ils ne mourront pas. Ils pourront remonter grâce à leur Resplioïde. Laisseront-ils leurs compagnons mourir ? Que feront-ils lorsque l'équipage se retournera contre eux ? Essayeront-ils de combattre la chose ? Et s'ils percevaient ce soupçon de conscience naissant en elle ? Pourraient-ils finalement la convaincre de renoncer ?

Que l'épreuve commence...

Quelques moments parmi tant d'autres

Voici des moments de cette histoire, des scènes, des arrêts sur image, à utiliser pour faire progresser celle-ci, ou pas. Ils sont livrés sans ordre, sans causalité, telles des billes dans un sac.

Un homme, un scientifique, sera découvert, au détour d'une coursière, debout devant une paroi, un mur, nu. Il contempera le « rien » sans cesse, sans ciller, sans bouger. Il restera là. Il regardera mais il n'y aura rien à voir. Il sera sorti de sa torpeur mais ne saura pas qu'il y était entré.

Un moment d'ennui, comme tant d'autres lorsqu'on attend devant un sonar. Et soudain un écho. Fugace, presque irréel, l'instant d'avant il n'y avait rien. L'instant présent quelque chose est là. L'instant suivant il n'y aura plus rien.

Anquirere partira pour une expédition à une demi-heure de la station. Il sera piloté à distance. Il découvrira un abîme plus profond encore. Une obscurité insondable. Un Néant absolu. La communication sera perdue. Seuls les Bugs pourront aller le chercher, grâce à leur Resplioïde. Mais chaque vingtaine de minute passée si profond est une Blessure Mortelle absorbée par l'armure de Philonite. Et si quelque chose les retenait trop longtemps là-bas ?

Il sera temps de tester un module de transport individuel. Un homme enfilera la combinaison pressurisée et s'encastrera dans l'engin pour sortir. Les Bugs seront là aussi, avec lui, en cas de problème. D'ailleurs un problème surviendra, un monstre marin, un octopode gigantesque.

La Chose commencera à affecter les Bugs. Ils ne porteront pas encore leur armure en permanence. Ils ne sauront pas à ce moment-là qu'elle les protège aussi de ça. Une légère gêne, des veines plus saillantes sur le crâne. Ce ne seront que les effets de la pression, de la profondeur. Quelques taches blanches devant les yeux. Rien de plus... pour l'instant.

Un accident surviendra dans le « forge » du laboratoire, là où Harkochov travaille sur le matériau. Un feu se déclarera et se répandra. La fumée obscurcira les coursières. La panique gagnera l'équipage. Quelqu'un restera piégé derrière les flammes. Ce sera aux Bugs d'aller le chercher. Et dans l'atmosphère enflammée le sauveur entendra la victime délirer et tenter de s'immoler en disant qu'elles dansent pour lui. Doit-on sauver quelqu'un

malgré lui ? La victime deviendra catatonique, son esprit aura été brisé. Ce ne sera plus qu'un poids mort.

Un moment convivial, un repas, l'équipe sera réunie devant une bouillie protéinée. Pourtant l'un d'eux mentionnera apprécier son plat, un autre le contredira, mais non c'est un autre plat, son préféré. Un instant de silence. Il n'y a que de la bouillie protéinée dans leur assiette et des visages déçus.

Un moment de partage, une pause dans l'ennui de la routine. Les Bugs seront là, à se détendre, d'autres membres de l'équipage aussi. L'un d'eux leur posera la question : c'est quoi être un Bug ? Bonne question...

Une fuite. Rien de grave. On pourra la réparer. Les Bugs doivent sortir. Dans les profondeurs obscures, en marge de leur vision, quelque chose passera très vite. Réalité ou hallucination ? A l'intérieur un technicien ouvre un panneau dans le mur. La fuite est là. Mais quelle étrange structure qui compose l'architecture de la cloison. On dirait une rune.

Une folie. Des cris. De la rage. Un membre de l'équipage aura une crise de violence. Il détruira tout autour de lui. Il ne peut pas rester ici. Il doit rejoindre sa femme. Elle l'attend. Mais elle est morte depuis plusieurs années déjà. Les Bugs l'apprendront de ses collègues. Et lui il aura oublié une fois la crise passée.

Un séisme sous-marin. Le laboratoire vacillera. Des éboulements causeront des dégâts et toute une zone sera perdue, livrée aux flots, isolée du reste. Des réparations extérieures seront nécessaires. Des personnes seront blessées. L'une d'elle sera emprisonnée. Dans ses derniers moments elle dira à la radio qu'elle voit plein d'étoile et qu'elle part pour l'infini.

Un moment calme. Un hublot vers la noirceur abyssale. Soudain un visage apparaîtra à l'extérieur. Il y aura quelqu'un dehors qui demande de l'aide. Il faudra lui ouvrir au risque de mettre en danger la station. Mais il n'y aura rien dehors. Plus tard il y aura encore quelqu'un, mais quelqu'un de mort. Quelqu'un de réel. Un scientifique est sorti. Dans sa cabine des mots griffonnés : je vais voler vers toi.

Des coups sourds réveilleront tout le monde. Quelque chose frappera le laboratoire. Quelque chose à l'extérieur. Les Bugs devront sortir. Il y aura bien eu des coups, les dégâts seront visibles. Mais il n'y aura rien dehors. D'ailleurs il n'y aura aucune vie dehors, alors que des bancs de poissons ou de méduses habitent les lieux depuis toujours.

Une veille devant la radio de communication. Un Bug sera à son poste. Un contact. Une voix qu'il connaîtra. Une personne avec laquelle il aimerait être. Elle lui parlera. Lui dira combien il lui manque. Lui demandera de revenir. Une simple demande deviendra une idée fixe, obsédante, lancinante, impérative, absolue. Le Bug voudra partir. Il voudra sortir. Il fera surgir sa Resplioïde et la pression sur son esprit cessera tout comme son désir de partir. Révélation, ils pourront se protéger. Consternation, ils seront seuls. Déception, à cette profondeur les communications ne passent pas.

Le danger sera avéré. Il faudra partir. Une réunion sera organisée. Harkochov sera contre, le projet n'est pas encore terminé, beaucoup sont

d'accord contre l'avis des Bugs. Un ingénieur aura tout entendu. Il ne voudra pas remonter. Il ira détruire le moteur de remontée. Il est hors de contrôle. L'équipage se liguera. Les Bugs seront leurs ennemis. Pourquoi gardent-ils tout le temps leur armure ? Il faudra les empêcher d'interrompre l'expérience.

Les Bugs fouilleront le bureau de Harkochov. Il y aura des notes faisant référence à la station comme un temple en l'honneur d'Até, merveilleuse déesse, et à Anquirere qui cherche. Harkochov cherche sa déesse. Elle est là, dehors, il s'en approche, elle l'appelle, il doit la rejoindre, il a besoin d'aller plus profond. Dans l'abysse insondable où Anquirere s'est perdu.

Le danger sera dehors. Les indices pour le détecter seront connus. Disparition de la faune maritime. Apparition fugace sur le sonar et crises de folie de l'équipage. Qu'est-ce que c'est ? Les Bugs devront sortir pour aller au-devant du danger. Ils discerneront la Chose sans jamais la voir parfaitement. Elle communiquera grâce à ses jouets restés dans la station. Elle voudra comprendre. Ils essayeront de l'empêcher de nuire.