

Explication ellipse 2196 - 2203

FIN MARS 2196 – LA FOLIE ABYSSALE

Il y a quelques mois de cela, un terrible fléau, rapporté de l'extérieur, frappa toute la population du Refuge de plein fouet. Les créatures des abysses et autres monstres semblaient être porteurs d'un virus incurable. Le premier infecté, Derrick, chef du pôle d'exploration, présentait d'étranges symptômes : fièvre, hallucinations, mais aussi et surtout une forme de démence sévère avancée qui pousse non seulement l'hôte à être agressif en plus d'être violent. Après une énième tentative de rapporter les médicaments adéquats de la zone de ravitaillement, de nombreux explorateurs furent touchés par ce mutagène volatil que les habitants du Refuge avaient pris soin de nommer la "folie abyssale".

Chose notable et très étrange, cette forme mutagène ne toucha que les habitants du Refuge en provenance de l'ancien afflux, à savoir l'ascenseur du Refuge. Leurs points communs : un embout métallique similaire à une puce qui ressortait de leur gorge après qu'ils n'ont dû être achevés. Face à ce fléau, Gueule d'Acier décida d'interdire l'accès formel au labyrinthe, confinant ainsi les réfugiés entre leurs murs tâchés de sang. Pendant ce temps, les petits préférés de Despair assistaient à une entrevue macabre avec leur bourreau. Un dernier repas qui devait être riche en confusion, mais qui, contre toute attente, se conclut par une interruption abrupte, salvatrice. Les participants à se dîner furent tous renvoyés sans exception de l'endroit où ils venaient. Un poids s'était échappé de leurs épaules tandis qu'ils reprirent leur souffle.

AVRIL 2196 – LE NOUVEAU REFUGE

Après des semaines d'exécutions en masse de la part des derniers survivants et des miraculés, la majeure partie de ce qui composait le

Refuge tel qu'il était s'évapora. Les grandes figures de proue tombées, il n'y avait plus personne pour tenir, ce qui faisait du Refuge un endroit sûr. Et ce fut sans compter sur l'aide des forces néfastes qui hantaient le labyrinthe. Tisif la vengeresse, le Roi Erèbe et son armée n'avaient désormais de cesse de s'en prendre au Refuge. Alors que la crainte grandissait pour les survivants, une alarme retentit et fit trembler les murs.

Il semblait que leurs prières aient été entendues puisque dès lors que l'attaque des abysses débuta, les portes du tunnel qui reliait le Refuge au labyrinthe se closent. Cette intervention "divine" sauva le Refuge... d'extérieur en tout cas. Sous couvert de la situation de panique, Apollon, le chef du pôle médecine, s'était volatilisé. Personne ne sait où il a pu disparaître, cependant il était loin d'être la seule personne à s'être effacée. En effet, si les scientifiques étaient discrets, ils n'étaient pas les seuls. Cela faisait plusieurs semaines que Toby, le robot, ne s'était pas réveillé. Il était probable, d'après les ingénieurs restants, qu'il ne revienne jamais de son état de veille...

FIN AVRIL 2196 – LA GRANDE DISPARITION

Dorénavant, il n'y avait plus de chefs, plus de bourreaux et plus de soldats. En totale adéquation avec le reste des habitants, il fut décrété que le Refuge serait nommé le Nouveau Refuge. Le mois d'avril s'écoulait à une vitesse folle et le temps semblait devenir un peu plus chaleureux. Pourtant, au fil des semaines, certains habitants remarquent le manque de nombreuses choses : des noms se volatilisent, des vivres sont subtilisés... Presque comme si quelque chose tentait d'effacer le passé, de prendre chaque souvenir des disparus comme on volerait un fruit. Face à cette crise, chaque habitant prit grand soin d'être au minimum accompagné et de rester groupé quoi qu'il en coûte. Ils avaient encore quelques semaines pour tenir avec toute la nourriture qu'ils possédaient. Bien qu'ils n'aient toujours pas

trouvé le moyen de s'échapper et puisque le labyrinthe était infecté, ils se terraient au Nouveau Refuge, dans l'espoir qu'on leur vienne en aide.

Oubliés, plus rien ne les tourmentait désormais. Aucun monstre, aucune symphonie mortelle, aucun contact avec l'extérieur : la communication était au point mort. Malgré les arrivées continuelles, les denrées se voulaient maigres et pour couronner le tout, le réacteur faiblissait... Face à l'adversité, Victoria, visage de la rébellion, prête sa voix au renouveau. Elle forme ainsi un conseil égalitaire où chacun peut apporter sa pierre afin de bâtir un nouvel édifice. Ne souhaitant pas s'imposer, elle prône ainsi des valeurs démocratiques tout en s'assurant de la survie du Nouveau Refuge, à présent confiné. Pourtant, à l'aube d'un mois décisif, les habitants du Nouveau Refuge devront unir leurs forces pour comprendre la situation et les messages qu'on essaye de leur envoyer.

MAI 2196 – LE DERNIER CONTACT

Une instance de rationnement a été mise en place pour conserver au maximum la nourriture, les médicaments et les matériaux indispensables. Le manque de main d'œuvre se faisait ressentir et l'entretien d'un endroit aussi vaste demandait quatre fois plus d'énergie. Certains quartiers tombaient en lambeaux, d'autres abris n'étaient plus que des ruines. Mais la chose la plus inquiétante était la nature : à cause de l'affaiblissement critique du générateur, elle mourrait à une vitesse alarmante et menaçait cultures et boutures. Désormais, les néoréfugiés n'avaient plus aucun accès à l'électricité qui se mourrait avec le cœur même du Nouveau Refuge.

Face à l'inévitable, les solutions s'amointrissaient et la panique gagnait les troupes des derniers survivants. C'est là qu'un message apparut dans le ciel. Une femme prénommée Amphora ornait les nuages

grâce à une projection holographique. Représentante d'un serveur voisin, connu sous le nom de Babylone, elle promet aux dernières personnes en vie protection et renouveau s'ils parvenaient à atteindre la fosse avant que leur porte ne cède. Le conseil du Nouveau Refuge fut très vite réuni et la décision attendue était unanime : ils partiraient. À l'aide des tunnels creusés par les rebelles sous les égouts, ils mirent au point une évasion discrète qui n'attirait pas l'attention des créatures du labyrinthe qui, à leur grande surprise, manquaient à l'appel... ou presque. En cavale pour la fosse, le groupe de survivants était pourchassé par une horde de monstres abyssaux prêts à les dévorer.

Leur exode s'arrêta net lorsqu'ils arrivèrent à la fosse. Elle était complètement fermée. Derrière eux, un voile électrique leur empêchait de faire machine arrière. Ils étaient pris au piège. Dans l'obscurité de l'endroit, avec le brouhaha incessant des monstres entassés à leurs arrières, elle apparut. Tout le monde pensa à un visage familier qui pourrait les sauver. Au lieu de ça, le docteur Grace se tenait là en les applaudissant. Elle leur expliqua qu'ils avaient atteint la fin de leur périple pour de bon. Plus de tests, plus de manipulation, la liberté. La liberté de leur rester fidèle pour ce qui allait venir. Et c'est sans éveiller les soupçons que vos paupières se sont closes. **Vous venez d'être déconnectés.**

FÉVRIER 2203 – L'HIBERNATION TOTALE

Après 7 ans d'hibernation dans des cuves, en février 2203, les capsules contenant les survivants extraits des simulations ont été réactivées. Ces individus faisaient partie d'un groupe unique : les participants des simulations marquées par l'application de l'Ordre 0, un protocole visant l'effacement total d'un serveur qui est considéré comme un échec.

Durant l'hibernation (2196-2203)

Pendant ces 7 années, les individus placés en cuves étaient maintenus dans un laboratoire conçu pour :

- Contrôle des corps des sujets : Les cuves étaient équipées de systèmes sophistiqués garantissant la survie des corps sans vieillissement ou qu'ils pourrissent.
 - Protéger les données des survivants : Chaque individu conservait ses souvenirs et sa personnalité, stockés dans des bases de données sécurisées prêtes à être réintégrées dans le futur serveur.
-

Les enfants de moins de 16 ans : *Une prise en charge spécifique*

Les enfants de moins de 16 ans ont bénéficié d'un traitement différent des adultes. En raison de leur âge et de leur besoin de développement éducatif et social, la Fédération a pris la décision suivante :

1. Pas de cuve immédiate : Les enfants de moins de 16 ans n'ont pas été placés directement en cuves. Ils ont grandi dans des zones éducatives spéciales, situées dans des sections sécurisées des laboratoires.
2. Une éducation "fédérale" : Pendant leur croissance, ils ont suivi un programme intensif d'éducation conçu par la Fédération. Ce programme comprenait :
 - Des connaissances générales : Sciences, mathématiques, histoire et langues.
 - Des valeurs fédérales : L'endoctrinement visant à les rendre loyaux à la Fédération et à son projet.

La mise en cuve à 16 ans : Une fois qu'un enfant atteignait l'âge de 16 ans, il était évalué médicalement et psychologiquement. Après validation, il était placé dans une cuve pour rejoindre les adultes déjà en hibernation.

Février 2203 – *Fin de l'hibernation totale*

En février 2203, après sept années d'hibernation, la Fédération a amorcé le réveil des individus conservés dans les cuves au sein de leurs laboratoires. Ces individus, issus des simulations détruites par l'Ordre 0, comprenaient à la fois des adultes et des anciens enfants.

Lorsqu'ils se sont réveillés en 2203, ni les adultes ni les jeunes qui avaient grandi jusqu'à 16 ans n'avaient de réponse claire quant à leur situation. Les souvenirs des simulations précédentes étaient présents, mais le but de leur présence dans les laboratoires restait un mystère total.

Les enfants, bien que plus jeunes, étaient tout aussi désorientés que les adultes, car leur éducation n'avait pas levé le voile sur les véritables intentions de la Fédération. Tous attendaient des explications.