

Chapitre 11 : Au cœur de l'Arène

Par camilleleroux

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

— Le capitaine a été rapatrié sur le spatio-port militaire d'Antaria. Il devrait s'en sortir.

Les cinq terriens avaient été passés au crible d'un détecteur de mensonges lors de l'interrogatoire. La machine était capable de projeter leurs derniers souvenirs devant eux. Les enquêteurs prêtèrent une vive attention au mini drone que Thésée avait attrapé. Comme leurs témoignages concordait, on ne les retint pas plus longtemps.

— Vous étiez-là au mauvais moment, conclut l'enquêteur en resserrant sa ceinture. Il se pourrait même que le capitaine vous doive la vie.

— Mais qu'est-ce qui lui est arrivé ? demanda Fanny atterrée.

— Pour l'instant je ne peux rien vous dire. L'enquête doit se faire. Mais cela ressemble à une attaque de droïde, ou de nano droïdes.

— Vous voulez dire que c'était une tentative d'assassinat ?

— Rien n'est exclu ! conclut sommairement l'enquêteur en chef.

L'accident du capitaine Goodmeyers se rependit comme de la fumée dans la station, et au-delà des frontières d'Antaria. Les chaînes d'information épiloguèrent en boucle sur le sujet.

« Le capitaine Goodmeyers a été victime d'un attentat, disait un journaliste. Les enquêteurs auraient identifié un nano-droïde comme arme du crime. Mais l'engin aurait dysfonctionné.

— Faut-il passer les vingt mille occupants de Gala au détecteur ? demanda sa comparse de plateau. — Ce ne sera pas nécessaire, répondit le journaliste. Selon les experts de la DAGI, il est peu probable que l'assassin se trouve encore à bord. La vraie question est de comprendre comment le meurtrier a pu échapper aux systèmes de sécurité de Gala. — L'attentat a-t-il été revendiqué ? — Pas encore, mais ceux qui l'ont organisé envoient un message fort. — Lequel ? — Personne n'est intouchable, même au cœur de Gala, un des endroits les mieux protégés de tout l'univers. Il ne faut pas prendre cet acte à la légère. Ses commanditaires sont redoutables et très déterminés. — Vous pensez que ce sont les éoliens ? — Qui d'autres ?

Le journaliste se tourna face caméra : — Quant à l'opposition, elle demande la démission du conseil... »

— En attendant, s'écria Aaron comme si le journaliste pouvait l'entendre derrière sa télé, s'ils veulent vraiment savoir ce qu'on a mangé à midi, ils ont pas regarder le menu de la cantine, plutôt que de nous passer au scanner pour la dixième fois. Ils vont finir par me détraquer l'estomac avec tous leurs rayons.

— Toute la station y a eu droit, remarqua Prosper qui avait retrouvé les terriens peu de temps après.

Dès qu'il avait appris l'information, Prosper avait envoyé un message aux terriens pour s'assurer qu'ils allaient bien. Ils étaient considérés comme des témoins de premier ordre.

— Plus de peur que de mal.

— C'est surtout pitoyable, ajouta Prosper. Ça montre à quel point les éoliens sont acculés. Ils ne savent pas comment s'y prendre. C'est une tentative désespérée.

— Tout ce qui compte, c'est que le capitaine Goodmeyers ait survécu. En attendant, le Mothership se retrouve sans capitaine. J'ai entendu dire qu'il allait rester amarré plus longtemps que prévu.

En effet, Thésée avait constaté qu'un nombre conséquent de chasseurs faisaient désormais des rondes autour de Gala et du super cuirassé.

Prosper leur avait proposé une partie d'IFFF

— C'est quoi le IFFF ?

— Intense Fight Fly Flag. Une capture de drapeau en apesanteur.

Thésée, Samuel et Aaron avaient accepté tout de suite. Quant à Fanny et Eva qui étaient devenues bonnes copines, elles déclinèrent au prétexte qu'elles n'aimaient pas les jeux violents. Mais elles étaient venues assister à la partie en tant que spectatrices.

Ils avaient retrouvé Prosper comme convenu. Il était accompagné de son ami Carmin.

— Vous n'avez jamais joué ? demanda Féric, le responsable de l'Arène, l'immense salle où se déroulait le jeu.

Les garçons s'étaient équipés de combinaisons bleues, mais ce n'étaient pas des Spirites. Les masques intégraux reflouait la respiration comme un sifflement d'aspirateur. Ils étaient dans la même équipe et jouaient avec trois autres gars qu'ils ne connaissaient pas. Enfin, Féric expliqua les règles en leur remettant leur arme :

— L'objectif est simple : il faut capturer le drapeau adverse et le ramener dans sa base sans se faire voler le sien.

- Récupérer le drapeau, répéta Samuel.
- Dans le labyrinthe, vous êtes en apesanteur. Pour vous aider, vous êtes équipés de combinaisons Spider.
- Elles n'ont pas de jet-pack comme les Spirités, compléta Prosper.

Féric confirma :

- Exactement, ce sont des combinaisons magnétiques. Avec ça, vous pouvez marcher sur les murs. Une fois lâché dans le labyrinthe, il n'y a plus, ni haut, ni bas.
- Le danger vient de partout, avertit Carmin.
- Et la configuration du labyrinthe change à chaque partie, précisa Prosper.
- Effectivement, reprit le moniteur, elle est aléatoire. Il n'y a qu'une condition : la configuration est symétrique d'une base à l'autre. Il peut être utile en début de match d'envoyer des éclaireurs pour repérer les points stratégiques.
- Qu'est-ce qui se passe si on se fait toucher ? demanda Aaron.
- Votre armure se bloque instantanément.
- Instantanément ?
- Oui. Ensuite, continua Féric, vous n'avez plus rien à faire. Vous serez ramenés automatiquement en case prison. Là, vous devrez attendre un certain laps de temps avant de pouvoir rejoindre la partie. La première fois, c'est une minute, la seconde fois c'est deux minutes, et si vous suivez bien, la troisième fois c'est ?
- Trois minutes, répondit Thésée.
- Exacte, il y en a au moins un qui suit. Par conséquent, plus vous vous faites toucher, plus vous pénaliserez votre équipe. Attention, à la dixième fois, le match est terminé pour vous.
- Et comment marque-t-on des points ?
- Deux manières : envoyer un adversaire en prison rapporte automatiquement un point.
- Paralyser un adversaire, c'est un point, répéta Thésée.
- Mais le mieux est de rapporter le drapeau adverse dans votre base. Cela rapporte automatiquement vingt-cinq points. Votre priorité sera de capturer le drapeau des autres avant que les autres ne capturent le vôtre.

— On a déjà vu des équipes gagner sans capturer un seul drapeau, ajouta Prosper.

— Oui, c'est plutôt rare, mais ça arrive. On appelle ça un *Wind Win*. Si vous avez bien suivi, il y a deux manières de mettre fin à un match : soit en éliminant tous les joueurs adverses, soit en étant la première équipe à atteindre un nombre de points précis, mais à la fin, c'est toujours l'équipe qui a le plus de points qui gagne. Aujourd'hui on va partir sur deux-cent quatre-vingt points.

— Qu'est-ce qui se passe si je suis paralysé alors que j'ai le drapeau ? demanda Samuel.

Il se posait mille questions sur le règlement et ne semblait pas prêt à engager la partie tant que toutes les règles n'étaient pas claires.

— Le drapeau reste sur place jusqu'à ce que quelqu'un le récupère. Si c'est un adversaire, le drapeau est directement renvoyé à sa base.

— Mais comment fait-on pour porter le drapeau ?

— C'est un hologramme, précisa Prosper. Il suffit de le toucher.

— Il n'y a plus qu'à, conclut Féric, bon courage.

Prosper les guida au point de départ. Des banquettes étaient collées le long du mur. La porte se verrouilla derrière eux.

— Et pour la stratégie ? se renseigna Samuel.

— Partez devant, conseilla Prosper, Carmin et moi on couvrira la base.

Une sirène retentit alors qu'une lumière rouge clignotait furieusement pour signaler le début des hostilités.

— C'est parti ! s'écria Prosper en bon capitaine.

La porte du labyrinthe s'abaissa en projetant un panache de fumée. Aaron était prêt à s'élancer, mais au dernier moment, il s'agrippa en s'écriant :

— C'est quoi ce bug ?

Un profond gouffre se dressait devant eux. En face, à l'autre bout, l'équipe adverse, toute en rouge, s'élançait dans le vide.

— Sautez ! encouragea Prosper en faisant un saut de l'ange.

Carmin le suivit. Son arme en bandoulière, il se projeta dans le vide, pivota sur le dos, et imita un cow-boy dégainant ses colts.

Les deux compères disparurent dans les ténèbres qui régnaient au fond de l'arène.

— Je croyais qu'on était en apesanteur ! s'épouvanta Samuel terrifié à l'idée de sauter dans le vide.

— On va bien voir, répondit Thésée.

Il fit le salut militaire et se laissa tomber en arrière. Le plongeon ne fut pas très long ; un bain d'air amortit sa chute.

Prosper et Carmin étaient déjà en position de chaque côté du drapeau bleu. Thésée atterrit à côté d'eux. Ses semelles adhèrent au revêtement.

— Cet enfoiré d'Aaron m'a poussé, s'écria Samuel en se rétamant.

— Tu n'es pas mort ! répliqua Aaron en surgissant à son tour, un sourire goguenard visible derrière sa visière opaque.

— Carmin et moi on couvre la zone, répéta Prosper. Avancez et tirez sur tout ce qui bouge.

Aaron s'élança le premier depuis la plate-forme. Il s'envola et se scotcha au mur comme une mouche sur un ruban adhésif. Thésée engagea le pas et se propulsa à son tour. Il éprouva alors cette extraordinaire sensation de légèreté. D'un saut, il pouvait se coller sur n'importe quelle surface du terrain. Aaron et lui se regardèrent un instant d'un air lumineux. Ils s'étaient compris. Ils se mirent à bondir de mur en mur en rigolant comme des enfants sur un trampoline.

— Attendez-moi, s'écria Samuel dans leur dos.

Il avait du mal à les suivre.

Ils parcoururent les larges couloirs du labyrinthe en sautant comme des punaises et en dévalant les murs comme des araignées. Ils étaient tellement euphoriques qu'ils en oublièrent l'enjeu de la partie. Enfin, ils arrivèrent sur ce qui ressemblait au centre du labyrinthe. Une frontière séparait le camp des bleus du camp des rouges. Aaron désigna un abri. Il entreprit de s'y rendre.

TAC-TAC-TAC-TAC !

Des détonations éclatèrent de l'autre côté du labyrinthe. Thésée s'aplatit in extrémis ; des ondes lui frôlèrent la tête et explosèrent une colonne à proximité.

— Le comité d'accueil est-là ! s'écria Aaron dans un esprit guerrier.

Piégé par les lois de l'apesanteur, Samuel manqua sa trajectoire. Il survola le binôme planqué derrière le parapet et se retrouva au centre du terrain. Les détonations ne se firent pas prier et assourdir l'espace.

TAC-TAC-TAC-TAC !

Une ribambelle de tirs s'abattit sur le pauvre Samuel. Il ne pouvait rien faire pour les esquiver. Sa combinaison clignota et se figea en l'air. Puis, une force invisible l'attira vers un pan de mur.

— Tenez bon les gars ! dit-il en passant dans l'autre sens. Je reviens.

Il s'enfonça dans la cloison comme aspiré par des milliers de billes de polystyrène ; le mur se referma sur lui et l'engloutit complètement. L'équipe rouges venaient d'ouvrir le score.

Des coups de feu retentirent de plus belle. Ça pétardait dangereusement à proximité. Destructible, le terrain volait en éclat sous les impacts de la mitraille.

— Couvre-moi ! cria Thésée pour être sûr qu'Aaron l'entende.

Il avait repéré un embranchement.

— Je vais essayer de les contourner.

Aaron acquiesça. Il tira à l'aveuglette.

Une rafale arracha des lambeaux du décor. Thésée se projeta en hauteur et s'aplatit au plafond. Des tirs le frôlèrent.

Provisoirement à l'abri, il reprit son souffle, le temps de remettre ses sens en ordre. Il commençait à suer de grosses gouttes. Des tirs fusaient dans tous les sens. Les adversaires n'avaient pas prévu d'économiser leurs munitions.

Thésée s'engouffra dans un passage libre. Il avança prudemment jusqu'à tomber sur une intersection. Cinq embranchements s'offraient à lui. Sa position était plus que dangereuse.

Une silhouette rouge passa en trombe. Thésée sursauta et, sans le faire exprès, appuya sur la gâchette. L'autre se figea ; sa combinaison clignotait. Il l'avait touché, mais, ne prenant aucun risque, il tira une seconde fois. La cible s'évanouit, absorbée par les parois du labyrinthe.

« Coup de chance ! » commenta Voxa.

Il quitta sa position et traversa le carrefour. Mauvaise idée ! Des rayons percutèrent son armure. La combinaison fourmilla. Il ne pouvait plus bouger, momifié dans la Spider.

Une force invisible le ramena en arrière jusqu'à ce que le mur l'aspire à son tour. Il se retrouva dans une minuscule pièce vitrée. C'était la prison. Un écran statistique révélait que les rouges avaient déjà creusé l'écart.

Il regarda le compte à rebours défilier. La minute passa vite, et quand quatre zéros indiquèrent

la fin du décompte, un téléporteur s'activa et renvoya Thésée dans une niche située à proximité de son drapeau.

Il fut accueilli par une slave de détonations

TAC-TAC-TAC-TAC-TAC !

— Quoi ! Déjà ?

— On se fait rouler dessus, s'écria Prosper désabusé par la tournure des événements.

L'équipe rouges avait envahi les couloirs de leur base.

— Chacun s'occupe d'une entrée ! cria Prosper en tirant à l'aveuglette par-dessus le muret qui s'effritait.

Carmin s'était posté habilement, tête à l'envers, au-dessous d'une ouverture. Il tirait sur les adversaires qui essayaient de forcer le passage. Un intense et stressant échange de coups de feu maintint les adversaires à distance pendant plus d'une minute. Thésée garda le doigt appuyé sur la gâchette de son fusil, mais le canon surchauffa, le forçant à attendre que l'arme refroidisse. Il suait abondamment sous sa combinaison, n'ayant jamais ressenti autant d'adrénaline. Ce n'était qu'un jeu, mais il avait l'impression d'y laisser sa peau.

Sept des huit membres de son équipe étaient dans la même position, acculés derrière les solides et incassables plaques de protections disposées dans la base. Le dernier, celui qui manquait à l'appel, c'était Aaron. Aaron, justement, il apparut dans une niche de téléportation, signe qu'il s'était fait avoir.

— J'en ai eu deux, dit-il fièrement en rejoignant Thésée.

Trop absorbé par le combat, Thésée ne prit pas la peine de le féliciter.

— Ils reculent, cria Prosper en mettant un rouge hors-jeu d'un tir dans le pied.

Après dix minutes d'une défense acharnée et éprouvante, les bleus réussirent à dégager la voie. Les combats se déplacèrent vers le centre de la carte.

Pas pour longtemps.

— Putain ils sont bons ! hurla Carmin alors qu'il était touché pour la troisième fois. Il n'y a rien à faire.

— Je crois savoir qui c'est ! s'écria Prosper.

En effet, un des joueurs rouges manipulait son fusil avec une précision remarquable et se déplaçait dans le labyrinthe avec tellement d'aisance qu'il était impossible de le suivre. Il vous

tirait dessus depuis votre côté gauche, disparaissait tel un spectre dans les boyaux adjacents, et réapparaissait soudainement à midi pendant que vous le recherchiez à six heures. Trop tard, vous étiez allumé, sans bavure, ni gaspillage.

Les bleus ne furent pas si ridicules. Aaron avait trouvé la bonne stratégie. Il s'était caché dans un creux derrière une marche et attendait sournoisement que les adversaires passent dans sa ligne de mire. Cette brillante stratégie lui valut de clouer sur place le joueur rouge ultra doué. Cet exploit offrit deux minutes de répit à son équipe.

Ni Thésée, ni Aaron n'avaient à rougir de leur première prestation. Par contre, pour Samuel, c'était laborieux. Il passa plus de temps en prison que dans le labyrinthe, maudissant ouvertement les créateurs de ce jeu stupide pour écervelés. Heureusement pour les bleus, Prosper et Carmin colmataient les brèches en se démenant avec une rage léonine et un remarquable sans froid. Dans l'urgence, ils donnaient toujours des conseils avisés. Grâce à eux, la partie se prolongea de plusieurs minutes.

Mais quand Thésée réapparut pour la quatrième fois, après avoir passé quatre minutes supplémentaires en prison, non seulement le drapeau bleu avait disparu de son socle, mais deux joueurs de l'équipe rouge les empêchaient de les prendre en chasse. Les bleus étaient maintenus dans leur camps sous la pression constante d'un feu nourri, sans cesse en infériorité numérique. Les tirs provenaient de partout, ça explosait, ça hurlait, ça vibrait, ça tremblait, le raffut était assourdissant, exténuant. Harassé, Thésée ne savait plus qui était avec qui, ni ce qu'il avait à faire. Il était dans une phase où, à force de subir le rouleau compresseur de l'équipe adverse, il en perdait sa lucidité et n'attendait plus qu'une chose, que le match se termine.

La situation devint complètement catastrophique quand ses coéquipiers et lui-même furent contraints de se replier dans les couloirs qui jouxtaient les arrières de leur propre base, au niveau des niches de téléportation, là où aucun ennemi n'était jamais censé mettre les pieds. Aucun des huit bleus ne parvint plus à approcher de leur propre drapeau. L'équipe d'en face était tout simplement trop forte, et ceux malgré l'acharnement héroïque de Prosper.

— On se fait marcher dessus ! crut bon d'indiquer Samuel alors qu'il sortait de prison pour la neuvième fois.

Il se figea aussitôt, son armure clignota, et il disparut.

— Arrêtez de partir chacun de votre côté ! s'agaça Carmin.

Le deux cent cinquantième point fut le point de la délivrance pour les terriens. Thésée patientait en prison quand les rouges l'emportèrent. Ils étaient rincés, courbés les deux mains sur les genoux, à souffler comme des buffles. Thésée retira son casque et se laissa flotter. Des gouttes de sueurs s'éparpillèrent comme des perles.

Seul Aaron avait entre-aperçut le drapeau rouge.



— Je n'en ai pas fait exprès, admit-il. J'ai foncé tout droit.

La force invisible qui devait l'emmener en prison avait jugé que le chemin le plus court passait à proximité de la base des rouges.

— Vous ne m'y reprendrez pas ! avoua Samuel désabusé.

Il avait détesté.

Le score était s'en appel : deux-cent quatre-vingt à vingt-huit.

Samuel ria nerveusement, Carmin baissa honteusement la tête. Seul Prosper essayait de trouver les mots pour positiver :

— Bon ! J'espère que vous avez apprécié. Il y avait de l'idée. Le point positif, ça ne pourra pas être pire la prochaine fois.

Publié sur [Fanfiction.fr](https://www.fanfiction.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs. Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.

2025 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés