Chapitre 3 : L'héritage des Haarlock, partie 1 : L'évasion

Par Syrawen

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Je tombe.

Je suis dans des ténèbres obscures. Des images effrayantes flashent parfois dans mon esprit embrouillé. Des odeurs écœurantes m'assaillent. Des bruits inquiétants se font entendre, comme des cris d'enfants.

Une brise froide nauséabonde me fait entrouvrir les yeux.

Je ne peux pas parler ni bouger. Je suis totalement incapacité. Mes pensées se dispersent… je ne suis pas seul. Des respirations hachées autour de moi.

J'entrouvre les yeux. J'aperçois une douzaine de silhouettes qui marchent autour de moi. De nous, je ne suis pas la seule victime. Ils portent des capes déguenillées et des masques faciaux d'animaux.

On finit par nous basculer dans une fosse. Il y a de l'eau. On nous fouille, ou pire même…

J'aperçois un sarcophage étrange, étincelant, sortir de je ne sais où. Il s'ouvre. Une femme est dedans…mais elle n'a pas de jambe et semble empalée… Un éclat aveuglant m'oblige à fermer les yeux de nouveau.

Nom d'une machine, j'ai l'horrible impression qu'on envahit mon esprit ! QUELLE HORREUR !

J'écarquille grand les yeux et je laisse échapper un cri de terreur ! Je constate qu'ils amènent 3 prisonniers…

…qu'est-ce qu'il vient de se passer…

Après un temps indéterminé, j'émerge de nouveau. Mais cette fois, je suis maître de mes pensées et de mon corps. Enfin presque, mes électro-implants ne fonctionnent plus pour la plupart.

Comment suis-je arrivé ici ? Je n'arrive pas à reconstruire la veille…

Je me redresse et regarde autour de moi. Je suis dans une fosse circulaire d'environ 15 mètres de diamètre. Je ne suis pas seul. Je repère rapidement mon équipe de travail, ils sont tous là et s'éveillent également. Il y a une dizaine d'autres personnes.

Nous pataugeons dans un sable humide puant, entourés de squelettes. Une énorme paroi avec des grillages et autres barrières à base de lames, empêche toute fuite par le haut.

Des lumiglobes amènent un peu de clarté.

Une rumeur sourde et lointaine se fait entendre. Une machine.

Fracas, Wraxa, Grosse Pétoire et moi nous rassemblons. Nous n'avons plus d'armes et portons des guenilles.

Rapidement, des hurlements venant des tunnels encastrés dans la paroi se font entendre. Des hurlements de bêtes sauvages. Sans doute affamées.

L'éclairage vacille un peu, créant un vent de panique chez les autres prisonniers. Sauf un. Un homme prend un os pointu autour de lui et des cailloux. Il se tient en position d'attaque. Bonne idée. Nous l'imitons et restons groupés.

J'aperçois, tout en haut de la paroi, une silhouette qui semble nous observer calmement. Mais je n'ai pas le temps de m'attarder.

Une des grille donnant sur un tunnel s'entrouvre dans une bruit métallique strident. Elle s'immobilise à mi-hauteur. L'homme armé d'os et de cailloux se met le long de la paroi, près de l'entrée du tunnel. Sans doute pour surprendre les assaillants. Nous faisons de même, et échangeons un regard entendu avec lui. Un autre allié est le bienvenu. Les autres personnes semblent terrorisées, et sont donc inutiles.

Une créature hideuse s'élance dans l'arène. Ses chaires semblent en décomposition et elle dégage une odeur dérangeante. Elle renifle quelques secondes les environs et se tourne vers les prisonniers restés pantois. Elle semble aveugle ! D'autres bestioles se battent à l'entrée du tunnel pour passer. Elles semblent nombreuses.

L'allié se jette par derrière sur la créature présente dans l'arène. Il lui saute à la gorge et la tranche avec son os. Dans un bruit de glougloutement, elle se vide de son sang et tombe inerte. Belle efficacité.

Nous autres tentons de repousser les autres bestioles en leur jetant des pierres. Mais 3 autres bestioles arrivent à passer et foncent vers le centre. Certains prisonniers se mettent à hurler et courir dans tous les sens. Les bestioles les entendent et se jettent sur eux. Je propose à mon équipe d'être discrets pour éviter d'attirer ces monstres. Alors qu'on cherche une échappatoire, une échelle descend vers le centre de la fosse.

L'allié fonce tête baissée vers l'échelle et monte. Il nous regarde un instant, voit les bestioles revenir vers nous, et jette une pierre vers elles. Mais il a mal visé, a touché un autre survivant à la tête. Ce dernier hurle tout ce qu'il peut, attirant les bestioles. C'est le moment ! On s'élance vers l'échelle nous aussi, et grimpons doucement mais sûrement. Une autre personne arrive à atteindre l'échelle avant qu'une meute affamée fasse le guet devant.

Nous nous présentons rapidement. L'allié est un ecclésiaste du nom de Maximus Drusius. Il n'est pas très aimable selon les commentaires de mes co-équipiers, mais efficace alors ça me va. L'autre se nomme John Sheppard, il a l'air terrorisé et sous le choc. Pas très utile…

Nous arrivons sur une passerelle mécanique surplombant la fosse. Nous la suivons, l'ecclésiaste devant.

Nous arrivons dans un couloir sombre avec de nombreuses portes métalliques. Nous en essayons plusieurs sans succès. Nous arrivons près d'une porte qui est ouverte. Un cadavre gît à ses pieds.

Maximus va voir et confirme la mort de la personne. Il fouille méticuleusement le cadavre. On dirait qu'il a fait ça toute sa vie. Il trouve un révolver avec 4 balles qui revient à GP, un crochet de boucher que Fracas récupère avec un plaisir non dissimulé, une dague que Maximums garde et il me confie une carte de contrôle magnétique. Logique.

Il trouve également un mot écrit en lettre de sang : « Je ne vous fait pas confiance. Mais votre maître a été trahi comme le mien autrefois. Ce n'est que le début, des choses bien pires nous attendent. Ce sera tuer ou être tué. Le faiseur de veuve nous fera tous tomber. » Faiseur de veuve ? Nous sommes tous dubitatifs devant tant d'énigmes.

Nous passons la porte et avançons.

Nous nous rendons rapidement compte que nous avons atterri dans un labyrinthe. Maximus laisse des marques avec sa dague pour que nous puissions nous repérer.

Nous finissons par en sortir et aboutir dans une énorme salle avec différentes passerelles composées d'escaliers. Tout est immobile. En contrebas, nous n'apercevons qu'un grand vide noir.

Fracas passe devant, plus paré que nous à se battre au corps à corps. GP suit avec le révolver prêt à faire feu. Maximum ferme la marche. Alors que Fracas est arrivée au bout et que Maximus n'est pas encore monté, on entend un mécanisme se mettre en marche. La passerelle commence à bouger !

- « Vite, montez ! »

Fracas et Maximus sont parvenus à sauter et revenir avec nous.

Toutes les passerelles se sont mis à branle et bougent. Nous nous accrochons fermement et attendons que ça se stabilise.

Une fois fait, nous attendons encore quelques secondes. Dans le silence, Fracas nous dit percevoir des battements d'ailes au-dessus de nos têtes. On ne voit rien, mais je fais confiance à son instinct de sauvageonne. Discrètement, nous descendons de la passerelle et continuons vers la sortie apparente.

Nous débouchons cette fois dans une pièce désaffectée. Je remarque une machinerie en place, sans doute fonctionnelle, qui a l'air de servir à un prédateur.

Au centre de la pièce, se trouve un autel avec une idole à 3 têtes, faite d'ossements et de chairs. Se trouve à côté un bol de sang qui a l'air frais, et par terre un cadavre. Après examen, le cadavre semble s'être tranché la gorge seul. Étrange.

Je trouve une tablette de données et l'examine. Rapidement, je trouve dedans le journal du mort. Il dit que l'on est dans un enfer industriel, sans plus d'informations sur ce qu'on y fait. Il dit également qu'il faudrait détruire l'autel, mais qu'il n'y parvient pas.

Pendant ce temps, Fracas a trouvé un fusil à pompe et se l'est approprié. Elle dégaine le crochet, le trempe dans le sang frais, puis me le donne. Étrange nécessité.

Alors que j'allais dire à tous ne pas s'approcher de l'autel, je me retourne et constate que Wraxa s'en est approchée et va la toucher ! Quelle mauvaise idée !

Alors qu'elle la saisit, on voit sur son visage une lutte interne intense…qu'elle semble perdre…mais finalement l'amulette lui casse dans les mains et elle semble reprendre ses esprits. Son attrait pour la religion la perdra.

Nous sortons rapidement.

Une autre salle gigantesque nous attend.

Nous voyons des carcasses tomber de bien plus haut. Nous entendons un brouhaha par la ventilation, comme des combats et une foule. Une arène ? Mais nous sommes interrompu dans nos rapides réflexions par un fort bruit de matière organique broyée. Des lames au fond du puit découpent et broient les restes.

Nous examinons la pièce, et constatons que 3 serviteurs de machine s'affairent à leurs tâches. Ils ont des pinces de boucher en guise de mains, et d'allure humanoïde. Intéressant.

- « Il pourrait être intéressant que je me connecte à l'un d'eux. » Mes comparses approuvent

Et me laisse faire. Mes électro-implants ne fonctionnent pas ici, j'espère que je pourrai le hacker.

Alors que je m'approche, j'ai manqué de vigilance et le serviteur me saisit avec ses pinces. Stupide ! Maximus réagit promptement et charge le serviteur…sans effet. Fracas le suit de près, frappe vigoureusement avec la crosse du fusil à pompe le visage du serviteur. Il est salement amoché mais ne me lâche toujours pas. Wraxa tente de le faire tomber, sans succès.

Alors que j'allais proposer que l'un d'entre eux me branche à lui, il me balance littéralement dans le puit, sur le tas de cadavres.

Saleté de serviteurs ! Il va voir ! Je vais sortir de là et lui faire voir qui est le maître !

Avec une dextérité nouvelle, je saute sur la paroi, attrape quelques prises et me retrouve avec les autres sur la plateforme.

GP a été saisi par un autre serviteur, mais qui tombe au sol après que Fracas lui ai tiré dessus à bout portant. Wraxa a poussé le premier dans la fosse. Le broyeur se met en marche. Bien, il n'en reste qu'un.

Le dernier restant a saisi Fracas. GP, Wraxa et Max n'arrivent pas à la libérer. Une fois à hauteur du serviteur, je le fixe et analyse rapidement la situation. Je lui fais une clé de bras incapacitant sa pince droite. Il lâche Fracas.

On se jette alors tous dessus pour l'immobiliser. Je tente de me brancher rapidement… mais avec une force insoupçonnée, le serviteur nous envoie tous valser ! Nous voilà tous dans le puit, sauf Maximus. Il a alors une nouvelle idée brillante. Il se laisse glisser le long de la paroi. Il empêche ainsi le serviteur de le saisir, et il nous permet de grimper. Je sors le premier.

Pendant que les autres se dépêchent de sortir avant que le broyeur ne redémarre son cycle, je constate que l'esclave, pensant avoir fait son travail, s'est remis à ses tâches habituelles.

Pendant qu'il est de dos, je m'approche. Je sors mon câble relié à ma colonne et me connecte à lui. Un excellent se contact se fait instantanément. Je sonde son esprit machinique rapidement. Il s'agit d'un ouvrir standard, qui sait peut de chose, mais plutôt costaud. L'échange qui se créé est palpable. Il me regarde… et me jure fidélité. Bien, bonne machine ! Je vais pouvoir me perfectionner.

Une fois les autres remontés, je démonte le serviteur hors-service, et donne un crochet à Wraxa et un à Fracas. Nous commençons à avoir un bel arsenal.

Nous arrivons dans une nouvelle salle de transition, avec beaucoup de passerelles enchevêtrées. Il a l'air possible d'escalader, mais ça semble instable.

Nous avançons prudemment.

Finalement le chemin se passe bien. Nous trouvons même un cadavre sur le chemin. Nous récupérons sur lui un brassard et une jambière qui nous mettons à mon serviteur. GP récupère un holster pour fuseur, Maximus 2 grenades corrodées.

Après avoir passé un angle droit, nous sentons un souffle d'air humide sur nos visages. Un grondement sourd de machines en fonctionnement se fait entendre. Nous approchons du cœur de ce labyrinthe.

Une grande double porte métallique est ouverte. En nous approchant, nous apercevons une immense salle, plus grande encore que toutes les précédents. Il y a des containers partout, des braseros fusent régulièrement et on entend au loin des bruits de ripailles. D'après l'écriteau, nous sommes dans l'atelier 13.

Des sphères luminales suspendues au centre nous permettent une belle vue d'ensemble, et les containers nous masquent à nos ennemis. Ils portent des masques d'animaux. Un monte-charge s'élance soudainement très haut vers le plafond. Sans doute la sortie.

Maximums s'avance et tente d'ouvrir un container. Quelle audace ! Voyant qu'il n'a pas attiré l'attention des gardes, nous le rejoignons. Nous trouvons beaucoup de nourriture invariées, périmées depuis bien longtemps. Il y a aussi des outils, deux fusils avec des munitions. Enfin quelque chose de vraiment utile !

Fracas, la plus discrète d'entre nous, va voir d'un peu plus près. Elle nous rapporte qu'il y a une quinzaine d'hommes bien armés autour d'un brasero.

Une idée germe alors chez l'ecclésiaste. Il propose au plus discret de s'approcher le plus possible, puis de lancer les deux grenades dans le brasero. Encore une bonne idée.

Fracas s'avance donc. Elle est très agile, observe quelques secondes et se déplacent furtivement de cachette en cachette. De notre côté, nous nous armons et visons les adversaires, prêts à réagir suite à l'action de Fracas. Mon serviteur est derrière nous, près à servir de bouclier si besoin.

Alors qu'on allait agir, sort d'un container de soin, l'homme au masque de chacal. Il est entouré de deux autres personnes et semble très en colère.

- « Un inquisiteur, ici ?! Et bien sûr, personne n'a jugé utile de me mettre au courant !! Le

héron me la paiera ! » Les excuses de ses subalternes ne font que le rendre plus agressifs. Il finit par les massacrer avec ses pouvoirs psy, plutôt impressionnants.

Il prend le monte-charge et s'en va, promettant de mettre la main sur « ce traitre ».

Fracas lance les 2 grenades dans le brasero quelques secondes après la disparition du Chacal. S'ensuit une explosion qui souffle tous les hommes qui mangeaient autour. Fracas fait également un petit vol plané, mais semble atterrir sans trop de dégâts. Elle s'est quand même brûlée la face gauche. Elle ne dit pas grand-chose, belle résistance à la douleur. Quand on la rejoint, je soulage un peu ses douleurs.

Une fois rassemblés près du monte-charge, nous prenons la décision d'aller voir dans le container de soin. Un inquisiteur pourra peut-être nous expliquer ce qu'il se passe.

On décide de laisser Wraxa devant le monte-charge…mais ma confiance en elle est toute relative, je laisse donc mon serviteur avec.

Nous arrivons dans la salle de soin. Qui n'en est clairement plus une. Un homme est attaché à un lit. Enfin, cloué serait plus réaliste. Il lui manque 3 membres sur 4 et une partie de son visage a été écorché. Il y a du sang partout. Il doit avoir une sacré volonté car il respire toujours. J'entends quelqu'un à côté de moi tomber. GP a perdu connaissance devant la scène… Et Fracas semble très impressionnée. N'ont-ils jamais vu un homme torturé ?

Maximus et moi allons l'interroger. Il s'agit de l'inquisiteur Karkalla. Il menait une enquête sur le fameux Marcus Vulpa, qui tient un rôle important dans l'importation de créature interdite. Il allait le coincer mais est tombé dans un guet-apens. Il nous apprend que nous sommes à Quaddis. Enfin des informations utiles !

Devant ces souffrances importantes, nous tentons de le soigner, sans réussite. Il continue de nous parler. Il nous explique que nous sommes dans un souterrain sous la capitale de Quaddis, une planète toujours en cours de colonisation et connue pour ses débauches. On est dans la cage rouge, maison de la bête esclavagiste. Il suspecte tête de chacal d'être Vulpa.

Avant de succomber à ses blessures, il nous parle d'une prophétie.

- « La gangrène a commencé. Un sang ancien est nécessaire pour sauver l'univers. Les haarlock, ces libres marchants, sont de connivences. Chercher l'érudit en blanc, dans la 9e tour de prôle. »

Une fois sortis, Maximus met le feu au container. Radical.

Wraxa a eu le temps de fouiller quelques containers, elle a retourné nos affaires. Très bien.

On se rééquipe, Maximus laisse en mot pour Vulpain un peu provoquant, et nous remontons vers la surface.

Publié sur Fanfictions.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.
2024 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés