

Chapitre 11 : Au cœur de l'Arène

Par camilleleroux

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

[Voir les autres chapitres.](#)

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

Les terriens avaient été interrogés au détecteur de mensonges. La machine était capable de projeter des bribes de souvenirs devant eux. Les enquêteurs prêtèrent une vive attention au mini drone que Thésée avait attrapé. Les témoignages concordaient, 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.

— Qu'est-ce qui lui est arrivé ? demanda Fanny, atterrée.

— Je ne peux rien vous dire. L'enquête doit se faire.

— 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 répandit 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 ceux qui ont fait le coup se trouvent encore à bord. La vraie question est de comprendre comment ils ont pu échapper aux systèmes de sécurité. — L'attentat a-t-il été revendiqué ? — Pas encore, mais ceux qui l'ont organisé envoient un message fort : Personne n'est intouchable, même au cœur d'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 tourna son air sérieux face caméra et ajouta : — Quant à l'opposition, elle demande la démission du conseil... »

— En attendant, s'écria Aaron en colère, 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.

Il les avait rejoints dès qu'il avait appris l'information.

— 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.

— Le capitaine Goodmeyers a survécu, dit Thésée. C'est tout ce qui compte. 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 des rondes autour de Gala et du super cuirassé.

Prosper leur proposa une partie d'IFFF.

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

Les trois garçons acceptèrent tout de suite. Quant à Fanny et Eva, elles déclinèrent au prétexte qu'elles n'aimaient pas les jeux violents. Mais elles viendraient assister à la partie.

Ils retrouvèrent Prosper à l'heure convenue. Il était accompagné de son ami Carmin.

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

Les garçons s'étaient équipés de combinaisons bleues bardées de capteurs : des Spiders. Les masques intégraux renflouaient 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, compléta Prosper.

Féric confirma :

— Exactement, ce sont des combinaisons magnétiques. Vous pouvez marcher sur les murs et au plafond. Une fois lâché dans le labyrinthe, il n'y a plus ni haut ni bas.

— Le danger vient de partout, avertit Carmin.

— 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. Conseil : il peut être utile, en début de match, d'envoyer des éclaireurs 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 ?

— 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.

— Comment gagne-t-on ?

— Il y a deux manières de marquer des points : envoyer un adversaire en prison rapporte automatiquement un point.

— Paralyser un adversaire, c'est un point, répéta Thésée.

— Mais, le mieux, c'est de rapporter le drapeau adverse dans votre base. Cela rapporte 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. À la fin, c'est toujours l'équipe qui a le plus de points qui gagne. Pour votre premier match, on va partir sur deux cent quatre-vingts points.

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

Il posait mille questions sur le règlement. Il 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. C'est un hologramme. Il suffit de le toucher. Si vous n'avez pas d'autre question, il n'y a plus qu'à. Bon courage !

Prosper les guida au point de départ. 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, une lumière rouge clignota furieusement : elle signalait 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, tout en rouge, s'élançait dans le vide.

— « Sautez ! » encouragea Prosper en s'élançant comme un 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 proximité. 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 une 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, sautant comme des punaises, dévalant les murs comme des araignées. Ils étaient tellement euphoriques qu'ils en oublièrent l'enjeu. Enfin, ils arrivèrent 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. Thésée s'aplatit in extremis ; 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 parapet où était planqué le binôme, et se retrouva au centre du terrain. Des détonations assourdirent l'espace.

TAC-TAC-TAC-TAC !

Une ribambelle de tirs s'abattit sur le pauvre Samuel. Sa combinaison clignota et se figea en l'air. Puis, une force invisible l'attira vers un pan de mur.

— Tenez bons, 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.

Les rouges avaient ouvert le score.

Des coups de feu retentirent. 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 suait 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 et tomba sur une intersection. Cinq embranchements s'offraient à lui. La 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 clignota. 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. Il se retrouva dans une minuscule pièce vitrée : 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 compte à rebours, un téléporteur s'activa et renvoya Thésée dans une niche située à proximité de son drapeau.

Une salve de détonations l'accueillit.

TAC-TAC-TAC-TAC-TAC !

— Quoi ? Déjà ?

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

Les rouges avaient 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 forçaient le passage. Un intense échange de coups de feu maintint les rouges à distance plus d'une minute. Thésée garda le doigt appuyé sur la gâchette de son fusil, mais le canon surchauffa, le forçant à attendre qu'il 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, c'est-à-dire acculés derrière les solides et incassables plaques de protections de la base. Aaron manquant à l'appel. Il se matérialisa 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 les connaître ! s'écria Prosper.

En effet, un des adversaires manipulait son fusil avec une précision remarquable. Il se déplaçait dans le labyrinthe avec tant 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 : il vous allumait, 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. Sa position lui permit, brillamment, de clouer sur place le joueur rouge ultra doué. Cet exploit offrit deux minutes de répit à son équipe.

Ni Thésée ni Aaron n'eurent à rougir de leur première prestation. Par contre, pour Samuel, la partie était laborieuse, éprouvante, frustrante. Il passa plus de temps en prison que dans le labyrinthe, maudissant ouvertement les créateurs de ce jeu stupide pour adolescents écervelés. Heureusement pour les bleus, Prosper et Carmin colmataient les brèches. Ils se démenaient 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 camp, 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 adverse, il en perdait sa lucidité et n'attendait plus qu'une chose : que le match se termine.

La situation devint complètement catastrophique. Ses coéquipiers et lui-même furent contraints de se replier dans les couloirs jouxtant les arrières de leur propre base, au niveau des niches de téléportation, là où aucun ennemi n'était jamais censé mettre les pieds. Les bleus ne parvenaient plus à approcher de leur propre drapeau. Les rouges étaient tout simplement trop forts, 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 huitième fois.

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

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

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

Seul Aaron avait entraperçu 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 sans appel : deux cent quatre-vingts à vingt-huit.



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

— Bon ! J'espère que vous avez apprécié. Il y avait de l'idée. On est tombé sur une équipe élite. 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.*

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés