

## **Chapitre 1 - Arrivée [Acte I]**

---

*Lieu : Large de la côte Est étasunienne - Sur un navire de guerre de la Navy*

*Date : 23 novembre 2011 - 09h47*

Un hélicoptère de l'armée vient d'atterrir sur le pont du navire, à son bord se trouve le prochain amiral qui sera aux commandes. L'ancien amiral le rejoint peu après son atterrissage, le salue et l'invite à le suivre jusqu'à son bureau. Le nouvel arrivant observait tout, il venait d'atterrir sur le pont d'un navire de guerre, celui-ci étant lui-même entouré par deux porte-avions et deux autres bateaux de guerre. Des dizaines de marins se trouvaient éparpillés sur les différents ponts, tous armés. L'hélicoptère repartit tandis que les deux amiraux pénétraient à l'intérieur du navire. Après quelques couloirs et escaliers, l'ancien amiral s'arrêta devant une grande porte, l'ouvrit, laissa entrer le nouvel amiral et dit :

- Voici votre nouveau bureau amiral Shelton, j'espère qu'il vous plaira. Le dossier sur votre bureau contient la fiche de renseignements du détenu, les différents codes d'urgences à transmettre aux autres navires en cas de complications mais également les procédures à suivre pour le nourrir, l'amener à la salle de recherches, et caetera... Je vous laisse vous asseoir pour lire attentivement le dossier, si vous avez des questions n'hésitez à me les poser pendant que je suis encore sur le navire. Ce midi nous participerons aux procédures de base à faire avec le prisonnier pour que vous ayez une idée des activités de ce navire. En attendant, je serai sur le pont, rejoignez-moi quand vous aurez fini.

- Très bien amiral, merci de votre aide.

Après que l'ancien amiral soit sorti, Shelton commença à lire le dossier :

- Alors, commençons :

"La mission principale qui vous est assignée est d'assurer la détention du criminel ainsi que d'assurer la bonne exécution

des procédures décrites dans les pages suivantes. Vous trouverez également en annexe la fiche du criminel."

Très bien passons directement à la fiche du criminel, je verrai bien les procédures tout à l'heure de toutes façons.

"Genre : Homme

Nom : Inconnu

Âge : Inconnu

Taille : 186 cm

Poids : 67 kg

Description physique : Cheveux noirs foncés et longs, yeux verts clairs"

- Aucun nom et aucun âge de renseigné ? Il n'y a même pas de photographie ? C'est quoi cette fiche inutile ? La raison de son incarcération n'est même pas précisée ! Bon j'espère que l'amiral Gin pourra me donner de vrais renseignements, ça me plaît pas d'avoir si peu de données pour ma mission. Bon, passons aux codes d'urgences :

"Voici la liste des différents codes à utiliser :

Vert : situation stable

Jaune : une procédure est en cours avec le détenu

Orange : le détenu est anormalement agité dans sa cellule

Rouge : le détenu est sorti de sa cellule : la formation des navires doit être changée pour que ceux-ci soit prêt à tirer sur le navire principal

Rouge avec sirène : le détenu est sorti de sa cellule et le navire principal est dans l'incapacité de le contrôler : les navires annexes doivent faire feu sur le navire principal."

- OK, ça donne pas envie d'être dans le rouge et encore moins avec la sirène... Ça doit être un sacré morceau le détenu pour qu'il existe des mesures pareilles, rien que cinq navires de guerre pour lui c'est à se demander s'il est humain ce type. Bon, allons voir l'amiral Gin, j'aime déjà pas cette mission, heureusement qu'elle dure qu'un an.

Shelton quitte son nouveau bureau et se dirige vers le pont, sur lequel il retrouve l'amiral Gin :

- J'ai beaucoup d'interrogations au sujet de l'individu duquel je vais être chargé.

- Allez-y, je vous répondrai du mieux que je le puisse.

- Merci. Tout d'abord pourquoi n'a-t-il pas d'âge ni même de nom spécifiés dans son dossier ?

- Je n'ai pas plus d'informations à ce propos, je sais juste qu'il est incarcéré depuis 15 ans dans nos cellules et qu'il a été trouvé dans un village du Kosovo, Baks, ce qui est également devenu son surnom au sein de l'équipage.
- Connaissez-vous les raisons de son incarcération ?
- Négatif, celles-ci sont classées secret défense, je n'ai jamais eu l'autorisation d'y accéder.
- Dommage. Qu'en est-il de la mission principale qui m'est assignée ?
- Vos seules missions sont de veiller à la bonne exécution des procédures avec le criminel, d'assurer qu'il reste calme et bien-sûr qu'il ne s'enfuit pas. Un scientifique fait des recherches quotidiennement sur lui, il est important de le garder en vie.
- Très bien, merci pour les précisions. Mais je m'interroge encore sur la raison du dispositif mis en place pour un seul détenu.
- Elle m'est inconnue mais pour qu'une telle sécurité soit mise en place, mieux vaut pour vous que la chose reste sous contrôle. Suivez-moi nous allons nous diriger vers sa cellule pour que vous puissiez voir un peu la bête.

Après quelques pas, Shelton ré-engagea la conversation :

- Et quelles sont les recherches en question ?
- Seul le scientifique à bord en à connaissance, nous irons également à sa rencontre, cela l'intéressera peut-être de savoir qu'il y a un nouvel amiral à bord.

Arrivés au dernier sous-sol du navire, dans un passage étroit, froid, mal éclairé et au milieu de machines, l'amiral Gin reprit la parole tout en continuant de mener la marche :

- Nous voici dans le couloir menant à la cellule, nous nous situons dans la partie avant du navire, au dessus de nous se trouve les quartiers des marins, avec un accès direct à l'armurie secondaire utilisée en cas d'urgence Orange et supérieure.

Ils passèrent une première porte et se retrouvèrent dans un couloir plus large, pouvant laisser passer au moins 4 hommes côte-à-côte, Gin reprit de plus belle :

- Dans cette situation, les marins se mettent en alerte et s'arment. Le groupe appelé au micro par le sous-amiral se met en position dans ce passage pendant que les autres groupes attendent les ordres.

Ils arrivèrent devant une grande porte blindée, l'amiral Gin saisit un code sur une machine située sur la porte, de légers cliquetis se firent entendre et celle-ci s'ouvrit lentement. Derrière, un couloir semblable au précédent à l'exception de deux portes, la première, presque immédiatement sur la droite et la seconde au fin fond du couloir, à peine visible car mal éclairée, de laquelle émane une incroyable pression qui semble vouloir nous tuer si l'on approche plus.

Juste en face de la première porte, deux soldats armés en faction saluèrent les deux amiraux et dirent en chœur :

- Mes respects mon amiral.
- Je vous présente mon successeur, l'amiral Shelton.
- Salut, les gars, enchanté, dit Shelton en saluant.
- Repos, marins. Venez amiral, le scientifique Dumas doit se trouver dans son laboratoire.

L'amiral Gin ouvrit la porte face aux deux marins et les deux amiraux pénétrèrent dans une salle vide menant uniquement à une autre porte. Gin ferma la première porte, se dirigea vers la seconde, saisit un code incroyablement long et peu après, une voix grasse émana de la machine :

- Qui est là ? C'est pas encore l'heure pour Baks.
- Amiral Gin, je viens vous présenter le nouvel amiral.
- J'm'en f... Euuuh ouais, OK laissez-moi deux minutes le temps de finir un truc.

L'amiral Gin se tourna vers Shelton et précisa :

- Nous n'avons pas l'autorisation de pénétrer dans son laboratoire, le seul lieu de rencontre possible est ce sas. Le code pour l'interphone se trouve dans votre dossier de mission, et ne sert qu'à contacter l'intérieur de la pièce, seul le docteur Dumas connaît le vrai code pour ouvrir la porte.

La porte s'ouvrit de l'intérieur et un homme d'une quarantaine d'année en sortit. Il était assez petit, il avait les cheveux noirs courts et ébouriffés, une blouse entièrement tachée qui était probablement blanche à l'origine, une paire de lunettes de protection autour du cou et des gants en latex. Il s'avança dans la pièce et se dirigea vers l'amiral Shelton, lui serra la main mollement et repartit aussi tôt derrière sa porte.

Shelton se fendit d'un léger rire avant d'enchaîner :

- J'en attendais pas plus de la part d'un scientifique, c'est déjà énorme qu'il sorte de sa grotte !

- Dirigeons-nous vers la cellule de celui qui nous intéresse vraiment.

Les deux hommes sortirent du sas, l'amiral Gin fit signe aux deux marins de passer devant et le groupe avança vers la porte du fond.

Au fur et à mesure qu'ils avançaient, la lumière s'assombrit et la pression augmente. Arrivés devant une porte beaucoup plus grande qu'il n'y paraissait depuis la lumière, les deux soldats se tournent dos à la porte, l'amiral Gin s'avance, saisit sur une machine un code au moins aussi long que le précédent, Shelton laisse d'ailleurs s'échapper un léger soupir. La porte s'ouvre sur un sas semblable au précédent, à l'exception que dans celui-ci se trouve un brancard à roulettes, sans doute pour transporter le prisonnier jusqu'à la salle de recherche.

Les deux marins ferment la première porte puis se dirigent vers la seconde et se mettent en joue. Shelton a un léger mouvement de recul pendant que Gin tourne la manivelle pour déverrouiller la porte. Il tire la porte difficilement et laisse apparaître une salle sans lumière.

La porte ouverte, plus aucun bruit, un silence pesant, plus aucun mouvement, tous sont immobiles...