



Chapitre 1 : L'inauguration de la cathédrale, Partie 1

Par Syrawen

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

[Voir les autres chapitres.](#)

Me voilà dans mes quartiers. Je jette un œil sur mes affaires, sommaires. Uniquement le strict nécessaire. Je me lève, on a frappé à la porte. En passant devant le miroir, je jette un œil dans mon reflet. J'ai encore perdu un peu de poids pendant la formation, je dois faire 60kg maximum. ça me donne un air émacié avec mon mètre quatre-vingt. Ma peau nacrée, mes cheveux roux, mes yeux bleus et ma grosse tête ne sont pas vraiment un avantage pour passer inaperçu. Il faudra peut-être que je modifie tout ça. Du haut de mes 22 ans, j'ai le visage déjà bien marqué. Comme beaucoup de techno-prêtre sans doute. J'ai une pensée pour mon frère Zuriel, qui a été affecté à une mission sur une autre planète.

On frappe de nouveau à la porte de ma cabine. Ce n'est pas dans mes habitudes de me laisser distraire. Lorsque j'ouvre la porte, il n'y a plus personne. Des papiers ont été déposés à même le sol. Voilà qui n'est pas prudent. Je ferme la porte et vais porter les documents à mon bureau. Ils portent la marque de l'inquisition du Sous-secteur galactique Calasis, où je me trouve actuellement.

J'ouvre l'enveloppe en prenant soin de ne pas la déchirer et j'étale méticuleusement les papiers sous mes yeux. Il s'agit d'un avis d'affectation pour l'inquisiteur Graves. Son nom me dit quelque chose, j'ai dû entendre parler de lui pendant ma formation.

J'y ai appris beaucoup de choses utiles. Moi qui suis né sur un satellite de recherche, ma destinée en tant que serviteur de l'esprit de la machine était toute tracée. Nous y travaillions dur avec Zuriel. Lors d'une attaque surprise, nous avons tiré notre épingle du jeu en débloquent des armes de défense, participant ainsi à une victoire contre les Xénos. Nous avons été alors repéré par l'inquisition et formés sur la planète Scintilla, où je me trouve en ce moment.

Mes instructions sont de me rendre sur une planète appelée locanthus, d'y assister un agent inquisitorial nommé Ari STARCUS, d'enquêter, de protéger une consécration de cathédrale, et enfin d'éliminer toute menace potentielle. Un compte-rendu détaillé sur la situation de la planète suit. Il s'agit d'une planète agricole, sous l'influence des sœurs de bataille, où règne un KO total. Elle est peuplée de 5 milliards d'habitants, répartis en groupes tribaux qui se mènent une lutte constante. On y trouve également le feu follet, une fleur donnant une drogue stimulante, mais qui ne poussent que sur d'anciens champs de bataille. On peut la payer en armes. Il y a un seul territoire neutre sur place, la base de Port Souffrance. Une lueur d'espoir de paix est véhiculée par une communauté fondée par un prêtre, qui demande de l'aide. Des perturbations suspectes warp ou psychiques visant la cathédrale Saint Drussius, homme qui a annexé ce secteur, menaceraient cette communauté dans un avant-poste reculé. Ce qui est fort

contrariant, celle-ci pouvant fortement promouvoir la foi en l'empereur.

Un convoyeur commercial, Brazen SPY, nous amènera à Port Souffrance où nous rencontrerons un agent de liaison. Tout est déjà prévu sur place. Nous partons dans deux heures. Nous sommes une équipe de 4, nous nous rencontrerons sur le convoyeur et devons nous familiariser les uns avec les autres. Je n'ai jamais travaillé avec personne d'autre que mon frère, voilà donc ma première mission.

Deux heures plus, mes quartiers sont rangés et nettoyés. Je prends mes affaires et me dirige vers le convoyeur. Un plan nous est fourni, ils manquent des informations à mon goût. Je le trouve tout de même, et embarque sur un gros cargo avec à son bord plusieurs centaines de personne à vue d'œil. Un homme de bord me montre ma cabine. Pas facile de se frayer un chemin au milieu de l'effervescence ambiante, par contre on passe facilement inaperçu. Je dépose rapidement mes affaires dans ma cabine. A peine eu-je fini qu'on frappe à ma porte. L'homme se présente comme étant Sebek, notre contact. Il prend rapidement un ton mielleux et révérencieux qui ne plait guère. Il m'explique la suite : nous allons effectuer un saut dans le warp pendant 3 jours pour nous. Nous pouvons nous déplacer dans un espace limité qu'il m'indique sur ma carte, et toujours avec une accréditation que je ne fois pas quitter.

Il m'amène ensuite rencontrer le reste de l'équipe, dans le réfectoire en dehors des repas. Il n'y aura pas trop de curieux. Une femme est déjà assise à une table à l'écart. Svelte, 1m60 à vue de nez, teint halé et cheveux blonds, yeux gris, la bonne trentaine. Elle a le regard franc et assuré. Je m'assois à côté d'elle, on se présente sommairement. Elle se nomme Vraxa et est une sœur de bataille. Puis arrive une autre femme, svelte, un peu plus grande et bronzée, les cheveux gris ébourifés et les yeux jaunes. Elle a l'air d'avoir 20 ans, mais surtout elle a l'air d'une sauvageonne. Elle est aux aguets et ses muscles semblent puissants. Elle se présente comme Fracas. Le dernier membre d'équipe et un grand homme svelte, les cheveux noirs et les yeux verts, la trentaine. Il fait aussi bourru que Fracas mais a les marques des psycheurs. Il s'appelle Grosse pétoire...et a un syndrome de La Tourette. Difficile de passer inaperçu.

S'ensuit alors une conversation avec Sebek, encore plus révérencieux qu'avant. Il nous explique que sur ce rafiote, on peut aller dans nos quartiers mais qu'il ne faut pas faire de vague. Fracas demande alors si de la contrebande est possible. En voilà une idée ! Avant que je ne puisse objecter, Vraxa le fait avec véhémence. Elle enchaîne en demandant des informations sur la planète locanthus à plusieurs reprises. Sebek ne nous donne aucune information utile et ne fait que répéter de stupides superstitions. « Personne ne reste là-bas bien longtemps » Et bien nous nous découvrirons ce que s'y trame. Grosse Pétoire demande si des stimulants sont disponibles. Pour quoi faire ? Il m'a l'air bien assez stimulé. Sébek a la bonne idée de nous vendre un médikit plutôt.

Après cet échange, Fracas et GP décident d'aller jouer avec l'équipage. L'équipage me semble peu instruit, nous n'en tirerons rien. Je préfère rentrer dans mon cabinet, étudier la mission en détails et revoir la cartographie de la planète.

Les 3 jours de voyage se passent sans encombre. Si ce n'est que je fais des cauchemars

dérangeants, avec des statues qui pleurent du sang et un labyrinthe dans le warp. Le temps passe lentement dans ce navire. Je jette un œil à la structure de notre vaisseau, mais je n'en tire rien. Et les hommes de bords ne sont pas très causants.

Nous arrivons sur locanthus. Je prends mes affaires et rejoins mes compagnons pour la navette qui va nous déposer près de Port Souffrance. La navette est exiguë et inconfortable, je trouve une place dans un coin. Une voix mécanique me rappelant celle du satellite où j'ai grandi, nous fait le compte à rebord avant la descente. Je suis à mon aise. Ce qui n'est pas le cas de mes compagnons visiblement, Grosse Pétoire a pris un sédatif et Vraxa semble malade malgré sa tenue droite et digne. A la fin du compte à rebord, un fort décrochage se fait sentir et la descente s'amorce dans un grand vacarme. Je prie le Dieu-machine qu'on arrive sans dégâts, comme je le faisais avec Zuriel.

Nous mettons le pied sur locanthus. L'air est chaud et la lumière intense. Nous faisons face à un mur sinistre, immense et entourant une cité. Il y a dans l'air un relant de fer, mais c'est une senteur légère et presque douce. Vraxa s'est approchée et explique avoir reconnu le pollen du feu follet. Je respire un peu moins profondément.

Nous sommes rassemblés tous les 4. Je repère rapidement un représentant qui s'avance vers nous, habillé avec une robe criarde qui a mal vieilli et qui ne sied guère à la situation. Il est accompagné de 2 hommes armés, nécessaires aux vues de l'ambiance. Il se présente : Karid SMIC, travaillant pour le consul. Il sait qu'on est là pour l'inquisition. Sur ces mots, GP s'emballe un peu, sans doute à cause du manque de discrétion de notre hôte, et visiblement il souffre d'un trouble de la tourette puisqu'il répète des insultes. M.SMIC semble effrayé. Vraxa étant une sœur de bataille, elle fait bonne impression. - « Peux-tu aller nous présenter brièvement et le rassurer. » Elle me regarde avec un petit air de dédain. Mais elle y va et réussit brillamment à la rassurer.

Il nous sert alors de guide. Nous sommes sur une énorme plateforme d'atterrissage au centre de la ville. Nous apercevons des quartiers avec pas mal d'immeuble, qu'on nous présente comme le quartier administratif, un hospice public, des fosses pour le bas peuple, le réfectoire pour les officiels. Ce qui saute aux yeux de suite, c'est l'immense rempart qui fait le tour de la ville. On repère rapidement aussi une grande zone industrielle, qui sert du raffinage pour le pollen. L'ambiance est sale, poussiéreuse.

Le délégué, après nous avoir montré en gros les points de repère de la ville sur une carte, nous laisse avec un chérubin volant au sourire dérangeant. Il nous tend un parchemin scellé. Ce dernier nous notifie de retrouver Aristarcus au réfectoire des officiels, que le chérubin va nous y guider. Nous nous lançons alors à travail la ville. Le chérubin va vite et est difficile à suivre, sauf pour Vraxa qui semble à l'aise dans cet environnement.

Au bout milieu de la populace, nous sommes accostés par un homme torse nu, qui a manifestement trop exposé son corps au soleil. Il nous débite des phrases incompréhensibles et tentent de conserver notre attention. Mais le chérubin continue sa route. Vraxa ne fait pas attention à l'homme et continue sa route. Peut être cet homme pourrait nous fournir des

informations sur la situation, je tente de le comprendre. Mon bas gothique ne suffit pas. Des autochtones nous accostent alors, leur hostilité est clairement visible. Ils commencent même à nous balancer des cailloux et se moquer de nous. Ça ne m'intéresse pas, je pars rejoindre Vraxa. J'entends quelques instants plus tard la foule qui s'agite. Je me retourne, et constate que Fracas et GP ont entamé une bagarre avec 5 hommes. Quelle perte de temps ! GP commence à se faire salement amocher. Je sors ma carabine et vise un des cinq qui a un couteau. Mais avec l'agitation de chacun je le manque. Vraxa tente aussi sa chance, mais assomme GP. Elle commence à s'énerver et menacer les assaillants. C'est alors qu'arrive des agents de la loi, attirer pour l'attroupement et le vacarme. Ils nous encerclent tous et nous amènent au poste. On ne résiste pas, sachant ne rien avoir fait de répréhensible.

Nous attendons, sans GP qui a été transporter au centre de soins, dans un bureau au commissariat de police. J'entends des hurlements dans le bureau d'à côté, visiblement à notre avantage. Aristarcus arrive alors, et sans préambule nous intime de le suivre. Il a l'air énervé. GP et Fracas n'ont pas intérêt à nous rejouer un tour pareil. Quelle perte de temps et d'énergie.

Nous arrivons au quartier résidentiel peu après. Aristarcus s'est visiblement calmé, nous fait un petit sourire et tient fermement des cartes, qu'il range dans une de ses poches. Il se présente comme étant Aristarcus, grand devin de l'empire. C'est un psycheur de la haute société. Il a les yeux gris-or, porte un sac fait d'une étouffe couteuse, est bien habillé, et semble compatir finalement à ce qui nous est arrivés. Il dit que c'est le genre d'évènements caractéristiques de cet endroit. Voilà qui est encourageant. Il prend le temps de nous expliquer la situation. Une communauté très dévouée à l'empire s'est installée à quelques jours de camion de là et une cathédrale doit y être inauguré. Mais de drôle de choses se passent et nous devons aller y assurer la sécurité. Un camion tout terrain sera à notre disposition le lendemain.

Une fois toutes les explications données, je le questionne sur 2 ou 3 détails qui me chiffonnent. Il y répond avec entrain et semble honnête.

GP et Fracas vont se faire soigner correctement chez un médecin.

Vraxa et moi décidons d'un commun accord d'aller dans le haut quartier pour glaner des informations sur ces évènements étranges et cette nouvelle communauté. Certaines personnes nous regardent bizarrement. Un technoprêtre et une sœur de bataille, le duo doit les surprendre. Tant qu'elle ne me fait pas le moral, ça se passera bien. Par contre, on se rend rapidement compte que personne n'est au courant de rien, ou ne veut rien nous dire. Finalement, on décide d'aller quand même dans les bas quartiers. Un homme au visage peints de flamme bleue, nous parlent sans grande cohérence d'esprits maléfiques qui rodent et que tout le monde et sur le pied de guerre. Lueur d'espoir pourrait empêcher tout ça.

Nous rentrons après avoir beaucoup parlé avec cet homme, mais je ne me sens pas plus éclairé. On va dormir pas trop tard, pour être en forme demain. Je n'aurai pas eu le temps d'étudier leur fonctionnement en termes de machine. Dommage.

Le lendemain matin, j'ai rangé soigneusement mes affaires et je quitte ma chambre le premier.

Nous montons dans un camion tout terrain, GP prend le volant.

Le monde qui nous entoure lors de ce premier jour de voyage est aride et hostile. Aristarcus est courtois et détend l'atmosphère. Il nous parle d'un certain Abbé Scahe, qui a fait construire Lueurs d'espoirs et sa cathédrale. Il est protégé par un chef de guerre nommé Koske. Aristarcus lui-même est bien vu par cet abbé, qui lui a offert les cartes qu'il emporte partout avec lui. Il a l'air d'y tenir.

Le paysage est parfois ponctué par des oiseaux. De drôles d'oiseaux puisqu'ils n'ont pas d'yeux. Aristarcus nous explique qu'il s'agit des Schistes sans yeux et qu'il ne faut pas y prêter attention. Pourtant, eux nous prêtent attention et sont assez dérangeants. Je le trouve bien détendu notre guide.

On s'arrête avant que la nuit ne tombe et on installe notre campement. On décide d'un tour de garde. Vraxa commence, la nuit tombe rapidement. Elle est noire et froide. Je m'endors malgré tout assez bien.

Alors que j'allais prendre le tour suivant, Vraxa vient me chercher. Elle me montre un cadavre, et m'explique qu'il s'avançait vers elle comme un zombie. Il a le corps décharné, comme s'il était mort depuis plusieurs jours et errait dans le désert. Il est énucléé. On reste pour le tour de garde suivant tous les deux, très attentifs à ce qui nous entoure. Mais rien ne se passe.

Lorsque mon tour est terminé, je propose à Vraxa d'aller dormir et à Fracas de rester avec elle. Autant être deux en cas d'attaque.

Pour le dernier tour, je retourne me coucher.

Une fois tout le monde levé le matin, nous expliquons la situation à Aristarcus. Il n'a pas l'air perturbé par le cadavre et nous conseille de rester calme. Est-ce si habituel que ça ? Faut-il vraiment l'ignorer ?

Nous reprenons dans tous les cas notre route. Vraxa a l'air contrarié d'en rester là mais elle fait confiance aveuglément à Aristarcus.

Au bout d'un moment, Aristarcus semble moins bien et nous dit ressentir des perturbations psychiques. C'est sur ces perturbations que nous devons enquêter. GP, psychologue lui aussi, ne ressent pas grand-chose pour le moment.

Un peu d'escalade est nécessaire en milieu de journée. GP doit s'y reprendre à deux fois, mais nous nous en tirons bien dans l'ensemble. Nous remarquons avant de partir un pictogramme sur un rocher. Il s'agit d'un oiseau saisissant un crâne. Ces oiseaux ont l'air importants.

Plus nous approchons de Lueurs d'espoir, plus Aristarcus semble ailleurs et perturbé. Il murmure même tout seul, je ne saisis que le mot « trône ». Trône ? Prie-t-il pour l'empereur sur son trône ? Il n'est pas censé y avoir de trône dans une cathédrale. Etrange...

En fin de journée, nous arrivons à Lueurs d'espoir. Il s'agit d'un village massé autour d'une vaste colline, au milieu d'un environnement aride. Il est encadré par un mur à l'air vétuste. Nous sommes attendus par des gardes qui pointent leurs fusils vers nous. Ils ont l'air sur le qui-vive. Ils gardent une grande porte faite en acier.

Un homme s'approche de notre véhicule. Sa haute silhouette est impressionnante. Il est vêtu d'une sombre cape, il porte une hache et un fusil. Sans doute un guerrier de haut rang. Il nous arrête et nous fait descendre, calmement. Il a le regard perçant et nous scrute. Il semble reconnaître Aristarcus qui fait un hochement de tête. Il nous salue et nous fait entrer dans le village.

Il s'agit en fait plutôt d'un camp de réfugiés, vivant dans le dénuement. La poussière est présente partout. Nous sommes observés.

Un homme en toge s'avance vers nous, relativement accueillant. Il se présente comme Frère Lamarque, c'est un grand gaillard. Il nous conduit dans une auberge délabrée, mais nous n'aurons pas mieux. Mais cela m'importe peu. Je pose mes affaires et m'organise, pour que mes affaires ne soient pas abîmées par l'ambiance poussiéreuse. Alors que j'allais sortir pour obtenir des informations sur la situation, Aristarcus nous conseille d'aller nous coucher maintenant et ne pas trop sortir.

Mes compagnons obéissent, à contre cœur je vais récupérer des forces. Il est vrai que la traversée du désert et la garde de la nuit précédente m'ont fatigué. Satané corps humain qui a besoin de repos !

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

[Voir les autres chapitres.](#)

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

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés