Chapitre 2 : Les meurtres par 9

Par Syrawen

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Après notre mois de repos, Vraxa nous ressemble tous les 4. GP est complètement remis de ces blessures.

Vraxa nous explique avoir fait des recherches sur la carte d'invocation qu'elle a récupéré sur Iocanthus. Elle vient d'une sororité de Scintilla, située dans les bas-fonds du monde ruche. Le démon appelé Père Corbeau que nous avons empêché de venir dans notre réalité appartient à une famille de démon, dont le fils est l'emblème de cette sororité. Il n'a pas de nom à lui et a des adorateurs sur Scintilla. En lien avec cette secte, il y aurait des disparitions et des meurtres non élucidés et étranges, à minima depuis plusieurs siècles, revenant tous les 5 à 10 ans. Il n'y en aurait pas eu ces dernières années. Elle a pu obtenir les subventions pour que nous allions enquêter.

Aller dans les bas-fonds ne m'enchante pas, mais ne nous pouvons pas laisser un démon venir dans notre réalité. Et ce sera sans doute bien rémunéré.

Nous voici donc tous les 4 dans le bureau de notre inquisiteur, dans le secteur administratif. On pourrait facilement s'y perdre, mais j'ai suffisamment étudié la carte de ce secteur pour m'y retrouver. Bien que je m'y sente moins à l'aise que dans un satellite. Il y a beaucoup de monde.

L'administrateur n'a pas l'air spécialement emballé par ce travail mais nous l'autorise. Vraxa a l'air d'y tenir.

Il nous donne les dossiers de 4 meurtres perpétrés il y a 3 ans. Ils sont très hétéroclites et semblent n'avoir aucun lien entre eux, si ce n'est qu'ils ont été retrouvés massacrés chez eux. Ce sont tous des humains non mutants. Ils sont retrouvés sur une période de 6 jours, démembrés voire même explosés dans leur appartement. Les voisins n'ont rien entendu rien vu, c'était des personnes plutôt isolées. Rien n'a été volé.

Chaque session de meurtre se déroule dans la même section, sur une petite zone.

La police a d'abord suspecté un culte, mais reste finalement sur un tueur en série qui cavalerait toujours.

Nous descendons alors dans les bas-quartiers.

Vraxa se repère très bien et le voyage se passe sans encombre. Il nous faut deux jours pour arriver dans le secteur voulu. 2 jours de voyage en bus, ça finit par être long. Il en temps d'arriver.

Nous trouvons le commissariat facilement.

Lorsque nous entrons, nous comprenons rapidement où nous avons mis les pied. Il y a des personnes sales, à l'air renfrogné, voire carrément agressif dans tous les coins. Des policiers font de leur mieux pour gérer la situation.

J'entends du brouhaha sur mon côté droit. Je mets la main sur mon pistolet lase et me retourne. Fracas est face à un homme qui s'effondre au sol. Plusieurs policiers se jettent alors sur l'homme, et remercie avec enthousiasme Fracas. Bien, elle nous permet d'entrer sans trop de problème.

On nous indique le bureau du capitaine. On nous conseille d'entrer sans attendre de réponse, sinon on risque d'attendre longtemps…

On laisse Vraxa, qui sait mieux parler aux gens en général, entrer la première. On tombe sur un capitaine négligé, mal rasé à la chemise jaunâtre ouverte, afféré sur de la paperasse. Une odeur forte, mêlée de tabac et l'alcool nous prend le nez.

- « Quoi ?!! » Sans même lever le nez, il nous accorde à peine deux secondes.

Vraxa nous présente sommairement. Le capitaine n'est pas courant. Il nous donne accès aux archives, rapidement, d'un ton peu aimable.

Nous nous dispersons dans les archives. Là, je me sens à mon aise. Il y a des compilateurs de données et de nombreux ordinateurs. Le gardien nous laisse entrer avec l'autorisation du commissaire. Je me mets sur un compilateur, celui qui a l'air le plus récent, accompagné de Fracas qui ne s'y connait guère.

Je me branche à la machine. Je parcours rapidement ces données et trouve facilement ce que je cherche. J'appelle mes collègues.

L'inquisition n'avait pas tous les dossiers des meurtres. En les regroupant, je remarque que chaque session cause 9 morts et qu'elles se produisent tous les 6 ans sur 6 jours. Toutes les victimes ne sont pas explosées, certains sont égorgées ou éviscérées dans leur appartement, toujours sans témoin. Des lacérations à l'arme blanche, du type long couteau, sont trouvées sur chaque corps et aurait été réalisé post-mortem. La cause de décès est inconnue à chaque fois. Les lacérations évoqueraient des symboles. Je ne les connais pas, ni mes comparses. Fracas semblent particulièrement intéressée par eux et passe quelques minutes à les observer.

Je poursuis mes investigations. Un culte a été soupçonné. Il s'agit d'un culte connu depuis 150

ans, les membres se cacheraient dans les conduits d'évacuation des déchets.

Chose étrange, lors de la dernière série de meurtre il y a 3 ans, il n'y a eu que 8 personnes déclarée mortes. Il y a un survivant, interné non loin de là. Voilà une piste intéressante !

Merci la machine !

Nous sortons rapidement de ce commissariat de seconde zone et nous dirigeons vers l'institut où est interné le survivant.

Nous passons par des coins sombres qui semblent peu recommandable.

Au milieu d'une ruelle, je remarque 2 personnes qui se positionnent devant nous pour nous barrer le passage et j'entends du bruit derrière nous. Un traquenard.

Je n'ai pas le temps d'avertir mes collègues qui ne semblent pas avoir perçus leur présence, qu'un tir passe à côté de la tête de Fracas dans un sifflement, et atteint en pleine tête un des assaillants de l'autre côté de la ruelle. Il tombe raid mort.

A peine surpris, le 2e assaillant que je vois fonce sur nous avec un couteau long.

Celui de face surprend GP et la touche au bras droit. Un autre de derrière touche Fracas au torse.

Je sors ma carabine lase, pose un genou à tire, vise l'homme armé d'un fusil…j'inspire…je vise…et je tire. Touché au bras ! Par la chaleur du laser, ses vêtements prennent feu. Il s'enflamme en quelques secondes.

Je me retourne et constate que Fracas et GP sont au corps à corps.

Je me repositionne et tir sur celui qui attaque GP, visiblement bien touché au bras. J'inspire…je vise la tête…et je tire à bout portant. Il tombe mort. Et de 3.

- « Ne tuez pas le dernier ! On a des questions à lui poser. » Bonne remarque de GP.

Vraxa s'est jeté sur les jambes de l'assaillant, l'immobilisant. Fracas lui assène un solide coup de poing dans le ventre, le mettant à genou, KO.

Nous l'immobilisons et nous plaçons face à lui. Il est conscient, et semble enragé.

GP tente d'utiliser ses pouvoirs psy pour l'impressionner… notre prisonnier semble un peu surpris mais pas vraiment effrayé. Il nous nargue.

Je tente de le provoquer en mettant en me moquant de lui, sans plus de résultat.

Fracas propose alors de reproduite les symboles qu'elle a mémorisé, avec un des longs couteaux, sur le bras de notre otage.

Alors qu'elle a tracé les premiers symboles, notre victime commence à s'agiter et à paniquer. Il finit parler. Il nous parle de l'ordre du fils du père, mais sans beaucoup de détails.

Fracas continue et commence à graver les symboles sur la tête. GP se sent alors mal à l'aise…

Ne nous ayant rien appris de plus, notre prisonnier commence à se décompenser dans des bruits et avec une odeur dérangeante…pour finit par exploser.

Voilà une cause plausible aux différentes morts.

Nous prenons le temps de soigner GP. Nous nous sommes, Fracas et moi, formés aux soins durant nos congés. La précédente mission nous a démontré leur utilité.

Nous récupérons ce que nos attaquants avaient sur eux, et repartons pour l'institut.

Nous arrivons devant un grand bâtiment cubique gris-blanc, glauque avec ses petites fenêtres rectangulaires. Certains ont des barreaux. C'est très calme, on entend seulement parfois un cri étouffé.

Un droïde cerveau-crâne nous accueille. Nous lui expliquons en gros la situation. Après une hésitation pour une obscur cause de visite restreinte, il accepte de nous conduire à la chambre du survivant. L'homme s'appelle Jean Michel. La porte de sa chambre est verrouillée avec la petite fenêtre bouchée. Un ordinateur se trouve devant.

J'ouvre la porte.

Nous découvrons un homme recroquevillé dans un coin, les yeux exorbités, l'air exténué voire cadavérique. Une cicatrice barre son front et nous fait penser aux runes que Fracas a mémorisé. Il a vomi dans un coin de la pièce. Il répète en boucle

- « Je l'ai senti. »

Nous faisons rapidement le tour de la chambre, et remarquons une caméra dans un coin. Nous choisissons de l'ignorer pour le moment. L'interroger n'est en rien répréhensible.

C'est moi qui vais lui parler en premier. Je lui demande simplement ce qu'il a senti. Il explique, terrorisé, que le fils lui dit des choses qui lui font mal. Il me demande de le tuer.

Les autres évoquent le rituel auquel nous avons assisté. Mais l'effet obtenu est que la victime

se prostre d'avantage et tremble. Il est très hermétique à mes interrogations ensuite.

GP finit par lui proposer un marché : abréger ses souffrances en échanges d'informations. On se tourne vers la caméra…sans mot dire, mes collègues lui posent des questions et je me dirige vers l'ordinateur. Je m'y branche…en quelques instants je brise la sécurité, impose des images en boucle de nous précédemment. Un jeu d'enfant.

Le survivant nous explique que la nuit où s'est arrivé était une nuit comme les autres. Il s'est réveillé avec 6 personnes dans son salon. Il était maintenu sans lien physique, incapable de crier. Les 6 personnes psalmodiaient des chants religieux dans un langue qu'il n'a pas reconnu. Il a été taillader avec de longs couteaux. Il a alors senti s'insinuer en lui… Il l'a retenu tant qu'il a pu.

Il a compris que les hommes voulaient voir quelque chose renaître. Ils l'ont laissé pour mort, commentant simplement que la graine a dû être planter quand même.

Il aurait reconnu le gouverneur de la sous-ruche. Bien.

On le remercie comme convenu.

GP utilise mon pistolet laser à bout portant. Sans douleur.

Nous sortons, Vraxa ferme la porte derrière nous. Personne ne nous attend dans le couloir, mon piratage a fonctionné. Evidemment.

Nous décidons de repasser par les archives pour avoir l'adresse et des informations sur le gouverneur. Il s'agit du gouverneur Malaki, en place depuis 15 ans. Il n'a rien de particulier, il n'a jamais fait de vague ni de zèle. Il n'a pas de famille ni d'activités connues. Un bâtard nobliau en somme. Il possède son manoir dans un beau quartier.

On se dirige donc chez lui. L'ambiance change du tout au tout. Le quartier est coquet, les gens bien habillés. On ne passe pas inaperçu.

Le ciel artificiel diffuse une luminosité agréable, on a vraiment l'impression d'être en extérieur.

Les maisons sont magnifiques, les gens semblent aisés. Des serviteurs robotiques sont visibles dans les jardins ou la rue.

Un policier nous interpelle sur le chemin, GP l'envoie paître.

Nous repérons la maison de Maliki. Il n'y a pas de garde visible mais quelques systèmes de sécurité, notamment des trappes camouflées avec de potentielles armes.

On continue notre chemin et décidons d'un plan d'action.

Mettre la pression au gouverneur pour qu'il fasse une erreur nous semble la meilleure option. Et autant qu'il ne connaisse pas tous nos visages.

GP et Vraxa sont les plus à même de faire bonne impression et d'impressionner si besoin. Nous les suivons avec nos communicateurs. Ils entrent mais sont mis en attente dans une petite salle, malgré une tentative d'intimidation par GP.

Assez impatients, GP ne tient pas en place. Vraxa décide d'aller interroger le petit personnel, qui botte en touche si elle pose trop de questions. Ils ne trouvent rien au rez-de-chaussée. Ils décident de patienter un peu.

Fracas est partie aux archives trouver le plan des égouts, pour d'éventuelles recherches d'adeptes.

Personnellement je vais d'abord m'acheter des vêtements pour passer un peu plus inaperçu aux yeux des autochtones.

Une fois fait, je me dirige vers le salon de thé du quartier. Je repère un petit groupe d'hommes alcoolisés. Je vais m'assoir à côté d'eux, prend mon air le plus guindé possible et sympathise avec eux. L'exercice se révèle plus facile que je ne l'imaginais. Mes comparses suivent la discussion avec nos communicateurs.

Ils connaissent bien le gouverneur Malaki. Il est relativement apprécié, bien que parfois il décommande et disparait une semaine sans explications… Bingo. Il paraitrait plus jeune lorsqu'il revient. Et visiblement ça ne les gêne pas plus que cela… Les humains…

Je cherche ensuite à savoir s'ils connaissent d'autres personnes dans le même genre, ils me parlent du juge.

J'en ai suffisamment appris, je les laisse là.

J'entends GP s'impatienter. Il a suivi mes conversations mais commencent a en avoir marre.

Je poursuis ma route vers la maison du juge, écoutant d'une oreille ce qui se passe chez le gouverneur.

GP monte à l'étage avec force, laissant Vraxa hésitante dans la salle d'attente. Il enfonce une porte au hasard, demande aux personnes présentes où est le gouverneur et poursuit sa quête.

Il trouve le gouverneur, qui de prime abord n'a pas l'air de se laisser impressionner. Mais GP trouve les mots pour lui mettre la pression, ils le tiennent.

J’arrive chez le juge. La maison est du même genre que le gouverneur mais d’une taille plus modeste. Je me présente, on me laisse entrer. Il n’y a que le juge et son intendant dans la maison.

Je vais rapidement à l’essentiel avec mon hôte, qui ne se méfie pas beaucoup. Je lui parle de notre enquête, il joue les imbéciles. Ça commence à m’irriter.

Je lui parle du survivant, et là il me donne des informations sur l’asile et sa détention que seul quelqu’un de haut placé devrait savoir. Je lui souris. Il se sent piégé et change de comportement. Le voilà nerveux.

Je le menace clairement maintenant de l’emprisonner s’il ne me donne pas des informations. Je le vois regarder furtivement à plusieurs reprises vers son bureau. Il va appeler à l’aide !

Je sors mon pistolet laser, il plonge vers le bureau.

Je n’ai pas le temps de bien viser, je tire dans sa jambe.

Je fonce vers le bureau…. Je me retrouve avec un pistolet de qualité sur le front. Le juge me fixe avec des yeux exorbités et un rire hystérique.

Et merde.

* clic *

Je sais l’opportunité que son arme, qui doit peu servir, se soit enrayé. Je l’assomme et le ligote.

J’appelle mes collègues à me rejoindre.

Quelques minutes plus tard, nous voici tous les 4 dans le bureau du juge.

Nous le menaçons avec les runes que Fracas commencent à tracer sur une feuille. Il finit par nous donner une liste de complices complète et l’endroit de leur repaire dans les égouts. GP est très mal à l’aise, comme à chaque fois qu’on utilise les runes.

Alors que Fracas continue de tracer les runes, une violente bourrasque de vent se fait sentir et projette GP au sol. Il y a du warp là-dedans. Le juge nous avoue qu’ils font des sacrifices par rester jeune, ils ont fait un pacte avec le fils du corbeau.

Nous passons un nouvel accord : des preuves en échanges de son amnistie.

Il faut donc que nous allions chercher des preuves. Vraxa se propose de garder le juge, qui a

renvoyé son intendant pour le reste de la journée.

Gp, Fracas et moi allons donc au repaire indiqué par le juge, à travers un réseau de galerie qui partent de chez lui.

L'odeur est assez désagréable, il me faudra un implant nasal pour filtrer ce genre de désagréments.

Avec toutes les indications du juge, nous trouvons facilement tout ce qu'il nous faut. De l'ADN, des écrits et des objets d'invocation. Nous trouvons notamment un livre rempli de runes comme celles que nous avons trouvé, qui mettent mal à l'aise GP.

Alors qu'on se décidait pour se retrouver au commissariat, des bruits de lutte se font entendre dans la Com-vox. Vraxa ne répond plus.

Il nous faut quelques minutes pour arriver dans la maison du juge.

Nous trouvons Vraxa au sol, inconsciente et blessée. Il y a des traces de lutte partour. Le juge devait avoir des complices cachés, nous avons été imprudents.

Nous soignons Vraxa et faisons le tour de la maison. Mais nous ne trouvons rien de plus. Vraxa n'a rien vu venir et dit avoir été assommé par derrière. Le juge avait l'air content…

Je remarque environ 3 autres empreintes, elle ne pouvait pas lutter. Tant pis, nous avons ce qu'il nous faut.

On retourne au commissariat et nous envoyons un rapport circonstancié à l'inquisition.

Vers minuit, des forces d'intervention de l'inquisition procèdent à l'arrestation de toutes les personnes sur la liste. Le juge reste introuvable.

Nous recevons l'ordre de rentrer.

Trois jours plus tard, nous voilà de retour dans le bureau de l'inquisiteur.

Il nous félicite pour le démentellement de cette secte et notre bon sens. GP a été particulièrement perspicace.

Le juge reste introuvable, mais ce n'est plus notre problème.

Nous obtenons de nouveau un mois de congé.

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.
2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés