Le cannibale chapitre 9 partie 3
Nouvelles confirmées
Publié par : saulot
Publié le : 24-05-2017 09:20:10

Marco tua l'un après l'autre les amis de Brandon, il agit rapidement, en deux jours il ne resta plus que Michael à éliminer. Le cannibale aurait bien voulu espacer les meurtres pour créer de l'angoisse chez ses cibles, instiller une peur terrible en elles. Mais s'il l'avait fait, il aurait été possible qu'une ou plusieurs de ses proies parlent du mangeur d'homme à la police. Résultat Marco aurait été identifié, et même si ses cibles auraient eu à se justifier d'une accusation de viol, elles auraient été protégées, ce qui aurait rendu bien plus difficile la vengeance sanglante de Marco.

Le dernier de la liste habitait dans un appartement cossu, son domicile était de grande taille car il faisait plus de cent mètres carrés, ce qui impliquait que le loyer était élevé, il se montait à plus de mille cinq cent euros par mois. Mais Michael avait amplement les moyens de le payer, il était architecte. Il avait réalisé les plans de demeures prestigieuses telles que la résidence secondaire à Paris de Rupart Murdak, le magnat de la presse, et le domicile principal de la présidente de la République Ingrid Betham. L'intérieur de l'appartement de Michael était rempli d'objets de décoration, des vases précieux en porcelaine, des assiettes contenant des dorures en or vingt quatre carats, des tableaux d'art contemporains peints par des artistes célèbres comme par exemple Hans Porisse.

En outre il y avait des figures des jeux Warhammer Battle et Warhammer 40 000, notamment des skavens, des elfes noirs, et des Space wolf. Michael possédaient des milliers de figurines issues des deux jeux de wargame. Il voyait les choses en grand, puisqu'il avait les figurines les plus chères des jeux Warhammer telles qu'un dreadnought vénérable en métal qui coûtait plus de cinquante euros la pièce, ou une cloche hurlante une figurine au prix supérieur à quarante euros. Le wargame était un divertissement où deux joueurs ou plus, s'affrontaient dans une bataille, en général l'affrontement durait au moins une demi-heure, quelquefois plus de quatre heures. Les règles pour jouer à Warhammer Battle et Warhammer 40 000 étaient complexes, il fallait tenir compte de plus de cent cinquante pages de règlement, pour suivre correctement la procédure. Ces deux jeux n'étaient pas des wargames de stratégie pure, la chance déterminait la moitié du succès des joueurs. Ainsi un débutant s'il était très chanceux pouvait prendre le dessus sur un joueur aguerri, néanmoins la stratégie occupait quand même une place primordiale. Celui qui négligeait la réflexion et choisissait une approche de fonceur dans Warhammer Battle et 40 000, s'il n'avait pas une veine insolente, ne s'en sortait pas.

Pour passer sans difficulté la porte d'entrée de l'immeuble où habitait Michael, Marco imita la voix de Brandon Ormo devant l'interphone. L'architecte jeta un œil par le judas de sa porte, en voyant le visage de Brandon, il ouvrit sans se méfier. Une fois que le cannaibale fut entré, Michael chercha à embrasser sur la bouche Marco, bien que le contact des lèvres de son tourmenteur le répugne, le cannibale se laissa faire pour endormir la méfiance de son ennemi. Le mangeur d'homme utilisait un masque en pomose pour dissimuler ses traits, et non en latex, toucher un masque en pomose ne suffit pas, pour permettre de détecter une supercherie, contrairement au masque en latex. Une fois que Michael lui eut tourné le dos, Marco l'assomma et l'attacha, il aurait voulu détruire les précieux objets de son tourmenteur devant ses yeux, mais cela aurait pu attirer l'attention des voisins. Par contre le mangeur d'homme emporta l'architecte en l'enveloppant dans un grand sac, avec deux petits trous pour que Michael puisse respirer. Le colis du cannibale pesait plus de quatre vingt kilos, mais Marco avait beaucoup de force, il aurait pu sans problème postuler à un poste de déménageur. Le cannibale amena son ennemi dans un vieil entrepôt désaffecté.

Dans ce lieu abandonné, Marco se livra à une torture méthodique de Michael, par jeu il mit devant son nez une cage contenant des rats affamés. La cage avait trois portes, le tueur en ouvrit deux, et

alors qu’il s’apprêtait à ouvrir la troisième, il se ravisa. Puis une heure plus tard il amena un rat devant le visage de Michael, la victime gémit de terreur, le rat bien nourri ne chercha pourtant pas à faire du mal à Michael. Mais l’architecte avait une peur panique des rats, dans son enfance un rat l’avait mordu, depuis Michael avait la phobie de ces animaux. Ensuite Marco pensa reprendre le jeu lugubre des rats affamés sur Michael, mais cela ne plaisait pas au cannibale, car il y avait une probabilité que l’architecte meure au bout de quelques minutes. Par contre le mangeur d’homme infligea des blessures légères à son ancien tourmenteur.

Pour renforcer le supplice de sa victime, il eut recours à des anti-médicaments provoquant de la douleur. Grâce à internet on pouvait acheter beaucoup de choses, y compris illégales, comme les anti-médicaments des substances générant des maladies et de la souffrance, la recherche sur les anti-médicaments était très avancée. Chaque année des centaines de millions voire des milliards d’euros étaient investis dans l’anti-médecine, une science basée sur le développement de nouvelles maladies, le renforcement du côté infectieux des virus et bactéries existants, et la recherche de produits chimiques causant de la douleur. En outre les anti-médecins, des savants possédant un savoir médical égal à celui d’un médecin diplômé, n’étaient pas une poignée de marginaux. Ils étaient des milliers de scientifiques, œuvrant avec des équipes de chercheurs richement dotés, et travaillant d’arrache-pied pour mettre au point de terribles nuisances. Au bout d’une semaine, Marco fut lassé de jouer avec Michael, la douleur et les privations avaient fini par transformer l’architecte en une loque inexpressive. Le cannibale trouvait inintéressant de continuer à s’acharner sur Michael, alors il l’acheva.