

Le Crépuscule des Demi-Dieux - Seizième Partie

Nouvelles confirmées

Publié par : dominic913

Publié le : 22-02-2012 11:08:27

Dans le cas où les Personnages poursuivent leur périple le long des corridors du passage secret menant au monastère Saint-Théodard, ils ouvrent finalement le pan de mur permettant de pénétrer à l'intérieur de celui-ci. Or, dès qu'ils commencent à explorer les pièces environnantes, ils se rendent immédiatement compte que tout y est sans dessus dessous. Par ailleurs, ils croisent de nombreux Prêtres en train de courir en appelant au secours. D'autres s'apprêtent à s'emparer d'armes de fortune. Plusieurs d'ailleurs, en apercevant les Personnages, se précipitent aussitôt sur eux pour les attaquer ; jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ils s'écrient en outre : il y en a d'autres, là. Et ils tenteront d'attirer d'autres prélats à eux, afin de leur prêter main forte contre les Personnages. Enfin, durant l'affrontement, les Personnages peuvent sentir - tout comme au château du comte de Lamoricière - une odeur de brûlé s'insinuer progressivement dans le corridor ou la salle où ils se trouvent.

En poursuivant leur cheminement au sein du monastère, l'odeur devient plus entêtante. Et bientôt, un crépitement de flammes se mêle à elle ; des brasiers se discernent très vite dans les environs de certains endroits qu'ils traversent. De fait, ils sortent rapidement du bâtiment dans lequel ils ont atterri. Ils pénètrent dans une cour fermée. Au centre de cette dernière, ils aperçoivent une multitude d'hommes en armes en train de regarder d'un air horrifié vers la porte à double battants qui bloque l'entrée du monastère. Il s'agit de Prêtres du monastère, prêts à défendre chèrement leur vie, ainsi que celle des dizaines de citoyens Catholiques qui ont trouvé asile ici. Tout autour d'eux, se discernent sur le sol, des cadavres d'autres moines et de femmes ensanglantés. Sur le toit d'un des édifices qui n'est pas encore incendié accolé à la rue se distinguent une bonne vingtaine d'hommes en armes ; ils sont en train de gravir les toits depuis l'extérieur du monastère, en poussant des hurlements de fureur et de bête sauvage. Leurs visages haineux scrutent les Prêtres et les citoyens réfugiés dans la cour, en leur lançant des insultes. D'autre part, des bruits de coups sourds et répétés proviennent de l'autre côté de la porte du monastère, comme si un bélier était en train d'essayer de la défoncer.

Evidemment, les Personnages peuvent immédiatement rebrousser chemin afin de s'enfuir une fois de plus à l'intérieur du passage secret. Mais, dans le cas contraire, ou s'ils hésitent trop longtemps avant de prendre leur décision, une partie de l'édifice d'où ils sont sortis s'écroule sur lui-même. Dès lors, ils n'ont plus aucun moyen de trouver une issue de ce côté là. Au même instant, la porte d'entrée à double battants vole en éclats. L'ouverture laisse aussitôt la place à une nuée d'individus enragés qui se précipitent sur les Prêtres présents. Ils se jettent sur eux, ainsi que sur les réfugiés, et les massacrent. Dans la foulée, ils s'en prennent également aux Personnages, qui doivent se défendre avec acharnement afin de repousser leurs adversaires et de tenter de trouver une nouvelle issue possible. Ils finissent par s'échapper miraculeusement en se précipitant dans la rue, puis, en s'enfonçant ensuite dans ruelles alentours en proie au carnage et à la folie meurtrière.

Quand ils sont dans les souterrains du passage secret, les Personnages peuvent également décider d'emprunter le corridor conduisant à la chambre du comte de Lamoricière. Dans ce cas, dès le premier couloir qu'ils longent, ils rencontrent de nombreux cadavres sur leur route. Puis, ils parviennent jusqu'au bureau du comte, actionnent le mécanisme qui ouvre le pan de mur y donnant accès. Là, ils aperçoivent aussitôt Jean de la Rochette, Stephan de Hautecour, François, Mahaubert, et Norbert Lalisse. Ceux-ci sont en train de se battre contre une bonne douzaine d'assaillants, tandis que Barnabé Jacquafleur git à leurs pieds, ensanglanté et mort depuis peu. Les Personnages peuvent

leur apporter leur aide afin de neutraliser leurs ennemis.

Ensuite, les Personnages ont la possibilité de partir en quête du comte de Lamoricière. Ils découvrent alors très vite que celui-ci se trouve dans sa bibliothèque. Il est accompagné du comte de la Hotte, de Marie-Béatrice de la Hotte, et de plusieurs de ses serviteurs. Quelques uns de ces derniers sont d'ailleurs étendus à leurs pieds, couturés de balafres sanglantes, morts. Quant au comte de Lamoricière et au comte de la Hotte, ils sont en train de tenter de repousser les assauts enfiévrés d'une demi-douzaine d'hommes de Dieu en armes.

Là aussi, les Personnages peuvent intervenir afin de porter secours au comte de Lamoricière, au comte de la Hotte, et leurs amis. Au cours de l'affrontement, à un moment donné, le comte de Lamoricière est blessé par un de ses ennemis, et il ordonne le repli général vers le couloir annexe à la bibliothèque. Tout le monde - y compris les Personnages - recule dans le corridor, tandis que leurs assaillants gagnent du terrain. Arrivés dans le passage, ils sentent une odeur de brûlé proche, puis discernent très vite plus loin dans le passage, des flammes lécher les murs. Une fois débarrassés de leurs adversaires, ils se mettent tous à courir afin de trouver une issue vers l'extérieur du château. Et tout le long de leur parcours, ils se rendent compte que, désormais, plus rien ne peut stopper l'incendie ; que l'édifice va très prochainement s'écrouler sur lui même. Ce qui ne les empêche pas de croiser régulièrement la route d'autres combattants.

S'ils tardent trop, les murs et le sol du château se fissurent de plus en plus ; des pans de murs s'effondrent et laissent la place à de gigantesques flammes. Des monceaux de gravats obstruent plus ou moins les couloirs et les salles qui sont encore debout. Leur seule issue se trouve être - une fois de plus - le passage secret qu'ils ont déjà emprunté. Mais, au moment où ils prennent la décision de se rendre dans la chambre qui leur permet d'y accéder, le comte de Lamoricière exige qu'ils se rendent avec lui dans sa chambre. Et comme ils n'ont pas le choix, les Personnages sont contraints de l'y suivre.

Une fois franchi le couloir menant à la chambre du comte de Lamoricière, le sol et les murs se fracturent derrière eux. Il ne reste plus qu'un immense vide au cœur duquel se mêlent brasier dévorant tout sur son chemin, gravats informes, et fumées nauséabondes. Ils n'ont plus qu'une seule solution, ouvrir la porte de la chambre afin de s'y réfugier en espérant qu'elle tienne debout. Dès lors, le comte de Lamoricière utilise sa clef dans le but de la déverrouiller. Il pénètre en leur compagnie à l'intérieur de sa salle de repos. Immédiatement, il se dirige vers le pan de mur dans lequel se dissimule le mécanisme du passage secret. Il l'actionne, la paroi glisse sur elle même. Il s'engouffre dans le souterrain, jusqu'à la seconde porte cadénassée. Il la déverrouille à l'aide de la clef qu'il porte en pendentif autour du cou ; à moins qu'elle n'ait déjà été fracturée auparavant par les Personnages. Il entre dans la pièce au cœur de laquelle apparaissent les piédestaux qui servent d'abris aux Reliques en forme de Cubes constellés de traces hiéroglyphiques. Encore une fois, à moins que les Personnages ne les aient déjà subtilisés, il s'en approche, tout e, murmurant des paroles à première vue incohérentes. En même temps, il effectue un certain nombre de gestes saccadés avec ses bras. Quelques fumeroles blanchâtres se discernent alors aux alentours, s'entremêlant les unes aux autres, avant de disparaître subitement. Une fois celles-ci évanouies, il s'en empare et les range dans une besace qu'il porte à l'épaule. Il retourne en arrière, jusque dans le couloir souterrain. Il appuie sur un bloc rocheux se trouvant à l'angle de celui-ci. Un pan de mur s'écarte pour laisser la place à une autre ouverture. Il s'agit d'un second passage secret s'enfonçant dans l'obscurité.

Les Personnages, leurs compagnons, ainsi que le comte de Lamoricière longent dès lors un long corridor. Certains de ses pans de murs sont en partie effondrés sur eux mêmes. Le reste est un agglomérat de roches mal taillées. Des torches qui n'ont pas été allumées depuis longtemps sont accrochées aux parois. Au bout d'une dizaine de mètres, le corridor se termine par un escalier en colimaçon qui s'enfonce dans la nuit. En bas de celui-ci se discerne une croisée de chemins. Tous les couloirs suivant sont bloqués par des éboulements qui empêchent d'aller plus avant, sauf un. Ce dernier se poursuit alors pendant un moment, jusqu'à ce qu'il ne s'ouvre sur une sorte de grotte à

peu près circulaire. Des stalactites et des stalagmites de toutes tailles se discernent un peu partout. Le sol est en grande partie recouvert de gravats divers et variés. Contre un de ses murs apparaissent une multitude de caisses au contenu indéfinissable. Ces dernières sont également remplies de toiles d'araignées, de moisissures verdâtres, et de la poussière s'y accumule. A son autre extrémité, s'y découvre l'entrée d'un nouveau corridor dans lequel ils s'engagent.

Ce nouveau passage aux murs et au sol mal taillés se poursuit pendant un moment. Une de ses parois est couverte de graffitis étranges sur quelques mètres, avant de disparaître aussi rapidement qu'elles sont apparues. Par ailleurs, il est quasi-impossible de les déchiffrer, car elles sont à moitié effacées. Les Personnages peuvent s'attarder un instant pour les examiner, bien que le comte les presse d'avancer plus vite. Tout ce qu'ils en déduisent alors, c'est qu'il s'agit de phrases latines datant de plusieurs siècles. Un peu plus loin de là, les murs du corridor laissent la place à un précipice d'une bonne vingtaine de mètres de profondeur. Au bas de ce dernier se distingue une rivière aux flots tumultueux. A de nombreux endroits, des roches acérées en surgissent, tandis que son courant se transforme en rapides indomptables. Pour la traverser, le sol s'interrompt brusquement pour laisser la place à des planches de bois glissantes et constellées de champignons multicolores. Les Personnages et leurs compagnons se doivent dès lors d'être très prudents, car ces madriers usés par le temps et moisissés sont susceptibles de s'effondrer si elles doivent soutenir une charge trop lourde. De l'autre côté, le couloir se poursuit malgré tout ; les parois murées réapparaissent, toujours aussi mal taillées dans la roche. Mais, tandis que celui-ci devient de plus en plus sinueux et s'enfoncé toujours plus loin dans les profondeurs de la terre, des statues d'AnGES et de Démons, parfois entremêlés les uns aux autres dans des positions équivoques, surgissent des murs sur plusieurs dizaines de mètres.

Finalement, ce boyau se termine sur une porte sortie de ses gonds depuis longtemps, et dont le panneau a été projeté contre le mur. Elle est d'ailleurs recouverte de poussière et de toiles d'araignées. Pour combler la béance qu'elle clôturait, des sacs de sables ont - mal - été empilés les uns sur les autres. Mais ils laissent largement la possibilité de les franchir en les escaladant quelque peu. Les Personnages peuvent d'ailleurs se rendre compte, en les enjambant, que nombre d'entre eux sont déchirés par des morsures de rats, que des grains de blé noircis s'en échappent. Les Personnages et leurs compagnons atterrissent ensuite au cœur de ce qui paraît être une crypte. Au centre de cette salle se distingue un sarcophage de pierre sculptée. L'effigie dont il est recouvert évoque Saint Martin ; d'autant que le nom de ce dernier est gravé au sommet du bas relief. Sur le côté de la crypte se discerne également une sorte d'autel, et au-delà de celui-ci est planté un crucifix de pierre de deux mètres de haut qui n'est pas entretenu depuis au moins des dizaines d'années. Tout autour de l'autel et de cette croix chrétienne s'entassent d'autres sacs de grains. Une porte fermée se dévoile enfin à l'autre extrémité de la pièce.

Cette porte n'est pas fermée à clefs. De fait, les Personnages et leurs compagnons peuvent poursuivre leur périple. Au-delà se dévoile, parmi d'autres disparaissant dans les ténèbres, un passage d'à peine deux mètres de long, qui débouche sur un nouveau croisement. D'un côté, il conduit à un cul de sac au cœur duquel s'élève une statue grandeur nature de Saint Martin. L'autre issue se termine à un escalier de pierre s'élevant vers une ouverture dans le plafond. Deux torches allumées sont accrochées à ses parois, et des bruits de pas précipités en train de venir dans leur direction se font entendre de ce côté là.

Evidemment, les Personnages ont la possibilité de se cacher dans le corridor se terminant en cul de sac, le temps de voir qui sont les personnes qui s'apprêtent à dévaler l'escalier. Dans ce cas, au bout de quelques secondes, ils voient arriver une dizaine d'hommes en robe de bure ; il s'agit évidemment de Prêtres. Ceux-ci dépassent alors les Personnages et leurs compagnons sans les voir, d'autant qu'ils semblent pressés. Ils s'enfoncent dans un corridor annexe au leur.