

## Le Crépuscule des Demi-Dieux - Vingt et unième Partie

Nouvelles confirmées

Publié par : dominic913

Publié le : 27-02-2012 14:40:00

Quelle que soit la manière dont ils se retrouvent dans les rues de Montauban – en passant par le monastère Saint Théodard, en passant par la maison où ils ont rencontré Olème Brassat, en suivant Anselme Constant dans son périple, ou après avoir croisé la route de Rémi GrosBras et de ses brigands – il se déroule les mêmes événements. A l'extérieur, de nombreuses personnes – hommes, femmes, et enfants – circulent dans tous les sens. La plupart transportent quelques bagages avec eux ; d'autres ont les armes à la main. Mais tous ont le visage figé par la terreur et l'angoisse. Au loin, se perçoivent des bruits de combats acharnés. L'écho de saccages d'habitations proches se discerne également ; ces sons proviennent de toutes les directions. Enfin, se devinent plusieurs incendies embrasant des bâtiments, dans les alentours de la ruelle dans laquelle se tiennent les Personnages.

En tout état de cause, les Personnages ont beaucoup de mal à progresser, dans un sens ou dans l'autre, à l'intérieur de la ruelle dans laquelle ils se trouvent. La foule y est dense, se bouscule, s'invective. La panique s'empare progressivement des gens présents, et la moindre altercation peut dégénérer en massacre généralisé. Malgré tout, les Personnages parviennent tout de même à avancer de plusieurs mètres. Puis, tout à coup, d'autres individus apparaissent à l'autre bout de l'allée, et semblent se diriger dans leur direction. Au fur et à mesure que ceux-ci essaient de se frayer une route au milieu de la population, les Personnages entendent alors les gens se mettre à les insulter, à s'indigner à leur encontre. Quelques uns, plus en colère que les autres, leur lancent même d'innombrables obscénités en levant le poing.

De fait, lorsque les Personnages sont assez prêts d'eux pour discerner à quoi ils ressemblent, ils se rendent compte qu'en fait, il s'agit d'un petit groupe de soldats portant des crucifix Catholiques au cou. Ils protègent de leurs armes les trois Clercs qui apparaissent au milieu d'eux, et qui marchent fièrement, comme si les invectives dont ils sont l'objet ne les atteignent pas.

En étant un tant soi peu attentifs, les Personnages peuvent se rendre compte que parmi ces trois hommes, se trouve un des Clercs qui accompagnait le Père André au cours de l'attaque du château du comte de Lamoricière. Son nom, si les Personnages se souviennent de lui, est « Père Alban ». De toute manière, quoiqu'il arrive, lui reconnaît aussitôt les Personnages au moment où son regard les croise. Il les fixe alors intensément durant plusieurs secondes, avant de se pencher plus ou moins discrètement vers un des soldats qui l'encadre. Il lui glisse quelques mots à l'oreille. Ce dernier hoche la tête, puis, quitte le groupe, avant de se diriger vers une ruelle adjacente à celle-ci d'un pas pressé.

Evidemment, dès qu'ils reconnaissent le Père André, les Personnages peuvent tenter de s'en prendre à lui d'une manière ou d'une autre. Dès lors, les soldats qui le protègent, lui et ses comparses, le défendent vigoureusement.

Le Père André profite de cet instant de répit, avant que les Personnages puissent l'atteindre, pour s'éloigner des lieux de l'altercation. Il se fond très vite dans la foule, avant de disparaître définitivement à l'intérieur d'une ruelle adjacente à celle-ci. Les Personnages décident aussi peut-être de poursuivre le Père André. Dans ce cas, le Clerc s'enfonce de plus en plus loin à l'intérieur des ruelles de la cité. Les Personnages parviennent à le pister bon an mal an, en évitant au maximum la foule qui encombre le passage. Durant quelques minutes, il les entraîne le long de passages tortueux et obscurs, jusque dans un des quartiers les plus mal famés de la ville. Puis, finalement, il

pénètre dans une auberge dont les murs constellés de lierre grisâtre et fissuré de sa base au toit ne lui donne pas un aspect des plus rassurants. Son nom apparaît tout de même sur le haut de la porte ouvrant sur sa salle commune : « La Vinasse Amère ».

Les Personnages peuvent dès lors espionner le Père Alban, tandis que celui-ci vient d'y entrer. Car, aussitôt, ce dernier s'approche d'un groupe d'hommes à la mine patibulaire et armés jusqu'aux dents. Il leur dit qu'il a un travail pour eux pour les minutes qui viennent. Il leur demande d'assassiner des individus répondant à la description des Personnages, contre espèces sonnantes et trébuchantes. Il dit encore que ceux qu'ils doivent faire disparaître sont actuellement dans une ruelle non loin de là, et qu'ils les reconnaîtront facilement d'après la description qu'il vient de leur faire. En entendant l'échange entre le Père Alban et ses hommes de main, les Personnages peuvent évidemment intervenir immédiatement. Dans ce cas, le Père André et ses acolytes sortent leurs armes pour se défendre et pour tuer les intrus. Et ils combattent jusque ce que mort s'ensuive dans l'un ou l'autre des deux camps. Au pire, si l'un deux, et surtout le Père André, est capturé par les Personnages, celui-ci se tranche la gorge avant d'être pris et d'être obligé de parler. L'autre alternative est qu'ils n'interviennent pas : dans ce cas, alors qu'ils prennent le chemin qu'ils désirent désormais suivre, quelques minutes plus tard, ils se font brusquement attaquer au détour d'une ruelle particulièrement sombre. Il s'agit bien entendu des brigands que le Père Alban a engagés pour les assassiner. Le combat se termine de la même manière que décrit précédemment.

Les Personnages peuvent également tenter de neutraliser, puis, de faire parler les soldats qui leur barrent l'accès au Père Alban pendant que celui-ci s'enfuit. Dans ce cas, même sous la torture, ceux-ci ne parlent pas. Ce n'est que sous contrainte psychique, un des pouvoirs vampiriques que les personnages détiennent éventuellement, que ces hommes finissent par révéler ce qu'ils savent. Ils disent alors venir de l'Abbaye de Cîteaux pour le compte de l'Abbé Julien Maistre. Ils ont pour mission de se rendre auprès de la Cour des Aides de Montauban. Ils doivent y demander d'ouvrir les portes de la Cité aux troupes de Monseigneur de Beaujeu, aux membres de cette assemblée qui gouverne la ville. Car ces derniers sont désormais ses représentants officiels, maintenant que le comte de Lamoricière et ses acolytes sont morts. Ils disent encore que, de toute manière, ils n'ont plus le choix ; car, sinon, cela va très vite se transformer en massacre généralisé dans les ruelles de Montauban. En insistant encore, les Personnages apprennent qu'en fait, le Père Alban avait pour mission de gagner du temps auprès des membres de la Cour des Aides. Pendant ce temps, plusieurs autres Partisans Catholiques devaient attaquer les postes de gardes entourant les remparts proches des Portes de la ville. Et ils devaient ensuite ouvrir ces dernières à l'évêque de Cahors et à ses régiments, pendant qu'il faisait diversion auprès d'eux.

Quelle que soit l'issue des événements auxquels viennent d'être confrontés les Personnages, ceux-ci poursuivent maintenant leur route en direction des remparts et des portes de Montauban. De fait, un peu plus loin, ils pénètrent à l'intérieur d'une petite place. Ils se rendent immédiatement compte qu'au centre de celle-ci se tient une foule de citoyens déchainés. Ils sont en train de briser en mille morceaux une statue représentant Saint Martin apparaissant au cœur de la place.

Un peu plus loin, alors qu'ils cheminent au milieu de la foule, les Personnages se font malencontreusement bousculer. S'ils ne sont pas attentifs, un détrousseur tente alors de dérober la bourse de celui d'entre eux qui est le plus proche de lui. Quel que soit le résultat du larcin, dans le cas où les Personnages repèrent le brigand, ils peuvent essayer de se mettre à courir après lui. Mais, l'encombrement de la chaussée rend la chose extrêmement difficile, pour ne pas dire impossible. Et finalement, l'individu finit par disparaître dans une rue adjacente sans qu'ils ne puissent lui mettre la main dessus.

Un peu plus loin encore, les Personnages discernent un groupe de cavaliers se dirigeant dans leur direction. Et lorsqu'ils sont assez proches d'eux pour les examiner de plus près, ils se rendent compte qu'en fait, il s'agit de soldats en armes. Ils reconnaissent immédiatement leur supérieur

hiérarchique, puisqu'il s'agit d'Anselme Constant. Ce dernier est en train de les conduire vers les remparts de la cité. Il leur demande de se dépêcher, car les combats font rage depuis déjà un moment aux abords des portes, et leurs ennemis gagnent de plus en plus de terrain au sommet des murailles. Les Personnages peuvent d'ailleurs proposer à Anselme Constant de se joindre à lui, s'ils le connaissent déjà ; à moins qu'ils ne soient déjà avec lui. De fait, ils commencent également à percevoir des bruits de combats acharnés à moins d'un ou deux pâtés de maisons de là.

Toujours plus loin, tandis qu'ils ont fini de franchir les ruelles aux abords de la place qu'ils viennent de quitter, et que le calme est revenu autour d'eux, les Personnages parviennent très vite à une nouvelle croisée des chemins. Or, s'ils observent bien ses environs, ils devinent au loin une silhouette qui ne leur est pas inconnue. En effet, c'est Cérillia ; la jeune femme dont ils ont déjà croisé la route à plusieurs reprises depuis le début de l'aventure. Celle-ci pénètre à l'instant même à l'intérieur de la boutique d'un apothicaire. S'ils la pistent, ils se rendent très vite compte qu'elle discute âprement avec ce dernier. Elle marchandise avec le vendeur le prix d'ingrédients Alchimiques. Finalement, la transaction se termine. Elle ressort rapidement de la boutique, en regardant attentivement autour d'elle pour voir si on ne la surveille pas. Il faut d'ailleurs beaucoup de vigilance aux Personnages afin qu'elle ne se rende pas compte de leur présence. S'ils décident toutefois de la suivre une fois de plus, Cérillia les conduit alors à travers tout un dédale de ruelles sombres et mal famées. Elle arrive enfin aux abords de la maison à l'intérieur de laquelle ils l'ont déjà vu entrer peu de temps après leur arrivée à Montauban.

Evidemment, les Personnages peuvent tenter de la rejoindre afin de lui poser quelques questions au sujet de ses allées et venues. Ils peuvent également vouloir l'interroger au sujet de la conversation qu'ils l'ont entendu avoir ce même jour. Malheureusement, Cérillia ne peut répondre à leurs questions, car, en la sondant grâce à leurs pouvoirs vampiriques, ils s'aperçoivent qu'un blocage mental enveloppe son esprit. Ce blocage l'empêche de répondre aux questions d'éventuels inquisiteurs, sauf à celui auquel est destinée les informations qu'elle détient. S'ils la brutalisent, elle se défend alors, essaye de s'enfuir, quitte à utiliser ses pouvoirs de Magicienne qui sont assez puissants pour assommer et neutraliser ses assaillants si elle le désire réellement. Elle se bat alors farouchement, fuit à travers les ruelles en usant du pouvoir de Célérité, puis, se réfugie à l'intérieur de la maison de ses amis. Une fois cette destination atteinte, les Personnages ne peuvent pas pénétrer à l'intérieur de la maison, car elle est protégée grâce à de nombreux sortilèges défensifs. Ils n'ont dès lors plus qu'à continuer leur route vers l'endroit où ils désiraient aller auparavant.

Ainsi, progressivement, après ces quelques péripéties, les Personnages arrivent bientôt dans les ruelles adjacentes aux remparts de Montauban. Lorsqu'ils y pénètrent, ils se rendent compte que la foule y est particulièrement nombreuse. Au milieu des passages se discernent plusieurs barricades constituées de tout un tas d'objets hétéroclites. Elles sont entourées d'hommes en armes, au regard farouche et effrayé à la fois. Ils ont tous les yeux tournés dans la même direction : vers la rue suivante ouvrant directement sur les remparts eux mêmes ; là où les échos des combats sont les plus nombreux et les plus sauvages. Les Personnages la longent donc avec une extrême prudence, tout en surveillant les alentours, sachant qu'au moindre mouvement brusque, cela peut étendre l'affrontement jusqu'à cet endroit. Arrivé à mi-parcours, ils voient soudain Stephan de Hautecour s'engouffrer dans le passage. Il a une épée ensanglantée à la main, les vêtements déchiquetés, et des balafres récentes un peu partout sur le visage et les épaules. Il se dirige dans la direction des Personnages, poursuivi par quatre ou cinq soldats portant les couleurs de Monseigneur de Beaujeu. Mais, le plus préoccupant est l'apparition, à leur suite, du vampire au masque de diable rouge ; en une fraction de seconde, ce dernier rattrape Stephan de Hautecour et se jette sur lui. Le combat qui a dû commencer aux abords immédiats des remparts, se poursuit entre ce dernier et lui. Et, le temps que les Personnages aient décidé de l'attitude à adopter, le vampire au masque de diable rouge projette violemment Stephan de Hautecour contre le mur d'une maison, où il s'écroule, inconscient. Et le vampire au masque de diable rouge s'agenouille sur son corps, afin de boire son sang à la carotide. Tout ceci, en quelques secondes à peine.

Les Personnages peuvent donc porter secours à Stephan de Hautecour avant qu'il ne soit trop tard,

et le combat s'engage entre eux et l'assassin d'un certain nombre de leurs compagnons depuis le début de cette histoire. Mais ils n'ont pas le temps d'effectuer quelques pas, que le vampire au masque de diable rouge se relève, jette un coup d'œil furtif, malicieux et haineux vers eux. Puis, il se précipite vers une ruelle adjacente, à l'intérieur de laquelle il s'évanouit. Il est trop tard, une fois de plus, les Personnages le perdent de vue et ne peuvent rien faire de plus pour tenter de le rattraper. Quant à Stephan de Hautecour, il est pratiquement mort. Ils n'ont que le temps d'entendre ces mots : « Jean... là bas » en indiquant les remparts. Si les Personnages vont vers l'endroit qu'il vient d'indiquer, une fois qu'il a rendu l'âme sans qu'ils ne puissent rien faire pour le sauver, ils parviennent finalement dans l'avenue qui longe les remparts. À l'angle de cette allée, Jean de la Rochette git sur le sol, à moitié vidé de son sang, et sur le point, lui aussi, d'expirer.

Les Personnages n'ont, pour la seconde fois en quelques minutes, que le temps d'écouter ce que celui-ci a à leur dire. Tout en jetant des regards anxieux vers les combats entre les défenseurs de Montauban et les troupes de l'évêque de Cahors sur le point de s'emparer de la totalité de cette partie des remparts, Jean de la Rochette leur révèle ceci : Pour le moment, le comte de Lamoricière a trouvé refuge à l'Auberge de la Goutte d'Or. Il a absolument besoin que les Personnages l'y rejoignent. Et il a besoin que ceux-ci l'aident à protéger les Reliques – les Cubes – durant son trajet jusqu'à Toulouse.

Finalement, après avoir prononcé ces dernières paroles, Jean de la Rochette ferme définitivement les yeux, tandis qu'un filet de sang s'écoule lentement de sa bouche. Au même moment, le pilonnage de la muraille par les canons des troupes de Monseigneur de Beaujeu semble s'intensifier. À quelques dizaines de mètres de là, les Personnages peuvent voir, puis entendre, un morceau de bâtiment exploser. Dans la foulée, le reste de la maisonnée s'écroule, et des monceaux de gravats s'envolent, avant de tomber un peu partout autour d'eux. Ils sont dès lors obligés de s'éloigner du cadavre de leur compagnon ; pendant que des bruits de pas précipités semblent provenir de toutes les directions à la fois.

De ce fait, les Personnages peuvent désormais décider de se rendre directement à l'Auberge de la Goutte d'Or, pour y rejoindre le comte de Lamoricière. Ils peuvent aussi également décider de poursuivre leur route en direction des remparts et des combats qui s'y mènent, dans le but d'aider Anselme Constant et ses amis dans leur lutte contre les troupes de l'évêque de Cahors. Car ces dernières tiennent maintenant la plus grande partie des remparts de la ville surplombant ses portes ouvrant sur l'extérieur.