Le Crépuscule des Demi-Dieux - Vingt quatrième Partie
Nouvelles confirmées
Publié par : dominic913
Publié le : 01-03-2012 11:32:28

Olème Brasset et les Personnages ayant quitté l'Auberge de la Goutte d'Or, le combat se termine en faveur du comte de Lamoricière et de ses amis. Peu de temps après, accompagné de Norbert Lalisse et de Mahaubert, il quitte à son tour l'établissement, entouré d'une troupe de soldats qui lui sont dévoués. Il parcourt les rues de Montauban redevenues a peu près calmes. Il atteint les portes de la ville, qui lui sont immédiatement ouvertes. Il sort, puis se dirige vers le campement dans les bois alentours, au cœur duquel son armée s'est maintenant regroupée.

De leur coté, Olème Brasset et les Personnages cheminent à travers les ruelles de la ville, après avoir précipitamment quitté l'Auberge de la Goutte d'Or. Or, ils n'ont pas longé deux ruelles que le sentiment d'être observé ressurgit. Ils ne discernent personne, mais cette impression est aussi puissante que lors de leur arrivée aux abords de l'auberge. Ils scrutent éventuellement leur itinéraire au fur et à mesure de leur cheminement. Mais, ils ne distinguent rien de particulier. Ce n'est que quelques instants plus tard que, soudain, au détour d'une ruelle particulièrement obscure, qu'ils se font attaquer. Ils reconnaissent immédiatement leur agresseur ; il s'agit du vampire au masque de Diable rouge.

Si les Personnages détiennent les Cubes – Reliques -, celui-ci tente de leur dérober ces objets au cours du combat. Si l'affrontement tourne en sa défaveur, il fuit en se fondant dans la nuit sans que les Personnages n'aient le temps de se rendre compte de la manière dont il a procédé. Et il disparaît aussi vite qu'il est apparu.

Evidemment, les Personnages ont peut-être l'idée de fuir Montauban pour suivre leur route par leurs propres moyens. Dans ce cas, ils faut qu'ils assassinent Olème Brasset, car celui-ci ne les suit pas dans leur démarche. Par ailleurs, le seul moyen de quitter la ville est de passer par ses portes. Or, elles sont gardées par une bonne centaine de soldats en armes, aux couleurs du comte de Lamoricière. Et ceux-ci ont pour ordre d'examiner le récipient qu'ils doivent avoir entre leurs mains, en plus du laisser passer que possède Olème Brasset, avant de leur accorder l'autorisation de sortir. Si ce n'est pas le cas, ils les refoulent à l'intérieur de la cité, quitte à se battra avec eux pour cela.

En suivant Olème Brasset dans sa mission pour le comte de Lamoricière, ce dernier les conduit rapidement jusqu'à la brèche des remparts permettant de s'enfoncer dans les corridors souterrains aboutissant au repaire des Hommes-Chats. Ils progressent le long des corridors et des salles que les Personnages connaissent déjà, puisque, normalement, ils les ont déjà arpentés. Mais, une fois de plus, l'étrange sensation d'être observés le reprend au bout de quelques instants. Ils ne parviennent toutefois pas à déterminer d'où ils sont épiés exactement.

Finalement, ils arrivent devant la porte sur laquelle se dessinent des marques de griffures. Olème Brasset la déverrouille à l'aide du trousseau de clefs qu'il a en sa possession. Ils suivent le petit couloir sur les murs duquel apparaît d'autres traces de griffes ensanglantées. Olème Brasset ouvre la seconde porte ; qui donne accès au repaire des Hommes-Chats. Celui-ci salue humblement les créatures félidées qui se trouvent à l'intérieur de la pièce. Ces dernières fixent un instant les Personnages avec circonspection et méfiance, avant de tourner leur regard vers leur principal interlocuteur. De fait, même si les Personnages sont déjà venu ici en compagnie de Jacques, les Hommes-Chats restent suspicieux à leur encontre.

Olème Brasset prend bientôt la parole afin d'informer les Hommes-Chats de l'évolution des événements. Il leur parle des combats que se sont livrés Catholiques et Protestants au sein de la cité. Il évoque l'arrivée des troupes de Monseigneur de Beaujeu, leur tentative de siège, puis, de prise de contrôle de la ville. Il leur dit de quelle manière le comte de Lamoricière a du fuir son château après que celui-ci ait été incendié par des Catholiques déchainés contre lui. Il poursuit en expliquant comment il a pu trouver refuge à l'Auberge de la Goutte d'Or, et comment ses forces armées stationnées à une demi-journée de marche de Montauban ont retourné la situation à son avantage. Il détaille de quelle manière ses soldats ont fait reculer l'armée de l'évêque de Cahors au-delà du Tarn. Il dit aussi que le comte de Lamoricière a tenu une sorte de conseil de guerre il y a peu de temps, afin de déterminer quelle suite donner à toutes ces péripéties. Il termine en disant que le comte de Lamoricière est en ce moment même en chemin pour son camp fortifié installé dans les bois entourant Montauban, dans le but de préparer son départ, ainsi que celui de ses régiments, pour Toulouse.

Il conclut en expliquant que c'est d'ailleurs pour cette raison que le comte de Lamoricière envoie les rencontrer. En effet, fait t'il, ce dernier a besoin du Charme que les Hommes-Chats ont préparé à son intention, comme cela a été convenu. Il insiste sur le fait que ce Charme doit servir lorsque le comte de Lamoricière sera à Toulouse, et plus particulièrement, lorsqu'il sera en présence du duc de Bouillon ; l'un des principaux meneurs de la Fronde avec la Princesse de Condé. Il dit également que le comte de Lamoricière a besoin des documents que les Hommes-Chats protègent depuis longtemps. Il s'agit, dit-t'il, des parchemins de la fin du XIIIème siècle, que l'Envoyé de Paris venu à Toulouse lors des pourparlers avec la Princesse Jeanne leur a jadis confié. Ils savent quelle est leur importance en ce qui concerne la Quête qui les lient tous les uns aux autres, et de quelle manière ils vont pouvoir aider le comte de Lamoricière à Toulouse. Ils sont rangés dans le fameux coffret protégé par le « Sortilège qui ne peut être brisé que par celui qui l'a lancé » - le comte de Lamoricière -, révèle t'il.

Après un instant d'hésitation, puis, quelques minutes de discussion entre eux dans un langage fait de miaulements que les Personnages ne comprennent pas, les Hommes-Chats s'emparent d'une boite constituée de bois cerclée de fer. De nombreux symboles ésotériques la décorent sur tout son pourtour. Une sorte de halo multicolore l'entoure, et lorsqu'Olème Brasset l'a à son tour entre les mains, et que les Personnages s'en approchent, ils sentent une chaleur diffuse l'envelopper. Les Hommes-Chats remettent également à Olème Brasset un étui, en disant, en langage humain, que celui-ci contient les parchemins – Document 12 - que le comte de Lamoricière leur demande. Et ils concluent que le coffret protège le Charme qu'ils ont fabriqué pour lui, et que ce dernier est recouvert par un enchantement que lui seul peut déverrouiller.

C'est à cet instant précis que la porte de la salle s'ouvre brutalement. Le vampire au masque de diable rouge apparaît par l'ouverture, avant de se précipiter sur Olème Brasset, les Hommes-Chats et les Personnages. Il tente, au passage, de s'emparer de l'étui à parchemins. Immédiatement, les Hommes-Chats reconnaissent leur agresseur, mais, sans avoir le temps de prononcer son nom. Ils laissent éclater leur rage, sont pris d'une fureur sauvage. Ils hurlent qu'Olème Brasset et les Personnages leur ont tendu un piège. Ils disent qu'ils ont voulu les précipiter dans les bras de leurs ennemis de la Confrérie de l'Oracle Millénaire. Et ils finissent par s'attaquer à Olème Brasset, au vampire au masque de diable rouge et à Olème Brasset avec une énergie décuplée. La mêlée est donc générale et, au bout d'un moment, si le vampire au masque de diable rouge se rend compte qu'il ne parvient pas à avoir le dessus, et encore moins, à s'emparer du coffret et du parchemin, il finit par s'enfuir. Sauf que cette fois, plusieurs des Hommes-Chats présents se lancent à sa poursuite dans les corridors souterrains menant à leur repaire ; ils sont aussi rapides que lui, et les Personnages peuvent entendre le bruit des combats entre les Hommes-Chats et le Vampire se poursuivre au loin. Quoiqu'ils n'ont pas vraiment le temps de s'appesantir sur ces échos, puisqu'ils doivent continuer à se défendre contre ceux restés à l'intérieur de cette pièce, et qui s'en prennent à eux autant qu'à Olème Brasset.

Au bout de quelques minutes de combat, si les Personnages n'en prennent pas l'initiative, Olème

Brasset décide de fuir à son tour les lieux. Il est modérément blessé, et des traces de griffures apparaissent un peu partout sur son corps et ses habits déchirés. Dès que l'occasion se présente à lui, il se faufile à l'exterieur de la salle, bientôt suivi par les Personnages. Mais, une fois encore, les Hommes-Chats qui s'en prenaient à eux se lancent alors à leur poursuite.

La traque des Hommes-Chats envers Olème Brasset et les Personnages continue le long des passages et des corridors souterrains. Ceux-ci s'élancent avec célérité, courant non seulement sur le sol, mais également sur les murs des couloirs, à l'aide de leurs griffes acérées qui leur permettent d'avoir une prise sur la moindre fissure ou aspérité qu'ils rencontrent. Ils poussent des hurlements stridents, mêlés de feulements de rage. Olème Brasset et les Personnages doivent user de toute leur Intelligence afin de trouver le moyen de les distancer.

La course poursuite conduit tout ce petit monde jusqu'à l'ouverture menant dans la ruelle longeant le rempart le long duquel elle apparaît. Désormais, la traque continue dans les ruelles de Montauban, et les Hommes-Chats ne se préoccupent pas des gens qui peuvent croiser leur chemin. Ils les propulsent contre les murs des maisons grâce à leur force inouïe, les tuant sur le coup, afin de tenter de rattraper Olème Brasset et les Personnages. Puis, tout à coup, l'un d'eux abandonne le groupe afin de s'enfoncer dans une ruelle adjacente, avant de disparaître dans l'obscurité. Un peu plus tard, à quelques rues de là, ils finissent par se faire rattraper, et le combat reprend de plus belle, brutal et sans pitié. Bientôt, Olème Brasset, a bout de forces, s'écroule d'épuisement. Les Hommes-Chats se jettent sur lui afin de l'achever. Mais, dans un dernier sursaut d'énergie, il appelle les Personnages au secours. Ces derniers peuvent dès lors courir tout de suite à sa rescousse, avant qu'il ne succombe définitivement sous les assauts de ses ennemis.

Si les Personnages accourent pour porter secours à Olème Brasset, ils doivent déployer des trésors de combativité afin de tenter de repousser les attaques des Hommes-Chats. Et malgré leur puissance et leurs pouvoirs vampiriques, ils ne parviennent à les contenir que durant quelques dizaines de secondes. C'est durant ce court laps de temps qu'Olème Brasset leur tend son laisser passer, l'étui à parchemin, et le coffret de bois contenant le Charme. Il les supplie de remettre le tout au comte de Lamoricière. Il leur dit qu'il en va de l'avenir des Membres de la Race ; la Quête qu'ils ont entrepris avec leurs compagnons et le comte est d'une priorité absolue. Puis, il leur demande de s'enfuir en le laissant derrière eux. Il va tenter, fait-il, de retenir les Hommes-Chats le plus longtemps possible. Il leur demande aussi d'obéir à ses ordres sans discuter, s'ils veulent survivre à cet affrontement.

De fait, les Personnages ont la possibilité de se soumettre à ses ordres et de quitter instantanément les lieux. Si ce n'est pas le cas, le combat se prolonge, et les Hommes-Chats finissent par tuer Olème Brasset, puis, un moment plus tard, par tuer les Personnages. A moins qu'ils ne décident la aussi de partir avant que leur massacre soit consommé.

Evidemment, en abandonnant Olème Brasset derrière eux, les Personnages n'ont qu'une seule issue : les Portes de Montauban. Ils se mettent à courir frénétiquement dans cette direction, tout en observant régulièrement autour d'eux les alentours ombrageux. Mais, à moins qu'ils ne s'attardent réellement en chemin, les Hommes-Chats ont disparus. Et ils parviennent très vite au cœur de l'avenue longeant les remparts. Ils s'y engouffrent, avant de rejoindre le tunnel qu'ils connaissent déjà, et menant aux portes proprement dites de la cité. Là, se trouve un corps de soldats aux armes du comte de Lamoricière. Celui-ci protège les panneaux de bois ouvrant sur l'exterieur. Et si les Personnages demandent à quitter l'enceinte de Montauban, son capitaine leur demande leur laissez passer ou un ordre de mission signé par le comte de la Hotte ou le comte de Lamoricière. Au cas ou les Personnages ne possèdent aucun de ces documents, les hommes de main du sur place ne les laissent évidemment pas sortir, quitte à se battre avec eux. Dans ce cas, ils sortent leurs armes, et les refoulent vers l'intérieur. Et, sur ces entrefaites, les Hommes-Chats réapparaissent au coin de la rue, et se jettent une fois encore sur eux afin de tenter de les éliminer, définitivement cette fois.

Tout peut aussi bien se passer. Les Personnages montrent leur laissez passer au capitaine de la

garde. Celui-ci signe le papier en faisant un geste d'assentiment vers eux. Puis, il désigne l'un de ses camarades, afin qu'il accompagne les Personnages jusqu'à la caserne la plus proche. Il explique qu'il a en effet reçu l'ordre de détacher une compagnie d'une dizaine d'hommes de troupes, afin que ces derniers accompagnent et protègent les Personnages le long de leur trajet. Le comte de Lamoricière souhaite que ceux-ci puissent atteindre le campement dans lequel il se trouve actuellement, sans encombre.

Dès lors, le soldat désigné les accompagne jusqu'au croisement de rue voisin. Il pénètre avec eux à l'intérieur d'une petite caserne composée d'un seul bâtiment de bois fabriqué à la va vite. Des hommes sont en train d'y vaquer a des occupations diverses et variées : ranger des tonneaux, compter des armes de poing entassées dans un coin, allumer un feu pour la nuit, envoyer un homme avec un ordre de mission a tel ou tel endroit de la ville. Le soldat qui accompagne les Personnages s'entretient alors un instant avec son supérieur. Il lui explique l'objet de sa visite et le mandat dont il est le porteur. Il montre en outre les Personnages pour appuyer son propos. Le supérieur accepte et dit qu'une dizaine de soldats lui sont immédiatement alloué, et appelle auprès de lui ceux qui se trouvent à proximité de là. Et un instant plus tard, chevaux, hommes et armes sont prêts.

Une fois harnachés à leurs montures, le détachement se met en route. Il retourne auprès des portes de la ville. A son approche, celles-ci s'ouvrent pour lui permettre de franchir l'ouverture. Une fois dehors, elles se referment aussitôt derrière lui. Les Personnages et leurs compagnons empruntent le chemin qui s'éloigne de la cité. Ils suivent une petite route de campagne. Ils continuent ensuite au-delà du premier croisement qu'ils rencontrent, en cheminant le long d'un second sentier s'enfonçant à l'intérieur de bois. Ils longent celui-ci, écartant racines, bosquets, et épines qui l'encombrent sur plus d'un kilomètre. Ils aboutissent à une clairière ; au centre de celle-ci, apparaît des dizaines de tentes. Tout autour d'elles, s'activent plusieurs centaines d'hommes en armes qui vont et qui viennent. A maints endroits apparaissent des feux de camps autour desquels quelques soldats se reposent ou discutent entre eux à voix basse ; certains également, y mangent ou jouent à des jeux de hasard. Ailleurs, d'autres transportent des caisses, des tonneaux ou des sacs. Il s'agit, pour la plupart, de caisses d'armes ou de munitions, ou de sacs contenant de la nourriture.

Document 12 :

C'est peu après mon retour dans la Capitale, que j'ai fait une découverte particulièrement intéressante, dans l'un des documents écrits par Raymond de Pons. En effet, le premier comte de Toulouse s'y réfère à un récit d'Alaric, le souverain Wisigoth. Il y évoque les instants qui ont immédiatement précédé la conquête de Toulouse pour les troupes de Clovis. Il y écrit que les Gardiens de l'Ancien Temple d'Apollon qui existait au sein de la Cité à cette époque là, ont certainement dû détruire une carte. Il me semble que celle-ci devait décrire l'itinéraire que l'on devait suivre pour franchir le labyrinthe conduisant dans les entrailles du Temple. Car, je suis désormais certain que c'est dans au plus profond de ses Cryptes et de ses Corridors les mieux protégés qu'est dissimulé le Trésor de l'Oracle de Delphes. Les Gardiens ont dû murer le passage courant sous les fondations de l'édifice ; et qui mène tout droit à ce que nous cherchons depuis si longtemps.

Par ailleurs, c'est ici, à Paris, que certains individus m'ont apporté de nouvelles informations. Ceux-ci appartiennent à une Confrérie dont les Sociétaires sont exclusivement des Membres de la Race. Ils m'ont affirmé que, malgré le fait qu'il ait été enseveli, le Trésor a malgré tout été pillé au cours de cette époque de turbulences. Malgré tout, l'Objet de notre Quête semble avoir été sauvegardé. Il est toujours, d'après eux, enfermé quelque part à l'intérieur de ses passages secrets. Et il apparaît que les Clefs qui permettent d'y accéder l'ont également été, jusqu'à ce moment là. Car, l'un des Gardiens semble s'être enfui de Toulouse avec ces Clefs juste avant que Clovis et ses soldats n'investissent la ville. Puis, il s'est réfugié tout près de l'actuelle frontière séparant le royaume de

France et le royaume d'Espagne ; non loin de l'actuelle Perpignan. Et c'est là qu'il aurait bâti sa propre Confrérie constituée de Membres de la Race.

D'après mes interlocuteurs, ces Membres de la Race étaient tous des Sorciers. Mais, ils ne sont pas resté longtemps à cet endroit. Ils se sont dispersé au gré des événements des siècles suivants. Et ils ont emporté les Clefs menant à l'Objet dissimulé parmi les joyaux constituant le Trésor avec eux. Les Clefs ont alors été dispersées.

Il apparaît en outre que cette Secte de Membres de la Race n'est pas un cas isolé. Toujours d'après mes interlocuteurs, elles sont au moins une dizaine, dispersées dans l'ensemble de la Capitale. Et elles se combattent les unes les autres depuis des siècles je ne sais pour quelle raison. Par contre, l'un de mes interlocuteurs a décidé de m'accompagner dans mes investigations. Malgré le danger auquel je m'expose en continuant mes recherches ici, il désire me suivre dans ma Quête. Il est au courant que les ennemis se font de plus en plus nombreux autour de moi, mais il est aussi déterminé que moi. Il souhaite également venir avec moi lorsque je me dirigerai vers Toulouse. D'après lui et ses Frères, les Clefs y seraient de nouveau.

De fait, une fois que je me trouverai – une fois encore – à Toulouse, il est impératif que je retourne à l'Hôtel d'Assezat. Une fois que j'y serai entré, il faudra que je me rende dans sa Bibliothèque. Il faudra auparavant que je demande l'autorisation à Claire Vérin et à sa famille. Ensuite seulement, je pourrai lire les Documents qui y sont, et que je n'ai pas pu étudier lors des négociations concernant la Princesse Jeanne. Ceux-ci me révéleront peut-être des indications supplémentaires concernant l'Objet de notre Quête.

Evidemment, j'ai informé mes amis rattachés à notre Confrérie établie à Montpellier. Car, il ne faut pas oublier qu'ils sont en contact régulier avec les Templiers de cette région depuis 1224 ; ce sont ces derniers qui nous ont protégé après notre fuite de Montségur. De fait, eux aussi pourront m'apporter leur aide lorsque je serai là bas. Par ailleurs, ils pourront négocier avec mon compagnon membre de la Race en ce qui concerne le Secret entourant l'Objet caché au cœur du Trésor de l'Oracle de Delphes.

Un mur représente Saint-Benoît en train de prier au pied d'un autel. Quatre Anges volent au-dessus de lui, et l'enveloppent d'une aura lumineuse. C'est à cet endroit que s'ouvre le Passage.

Les Mains qui prient ouvrent les Portes du Temple.