Chapitre 1 : L'inauguration de la cathédrale, Partie 2

Par Syrawen

Publié sur Fanfictions.fr.
Voir les autres chapitres.

Le lendemain matin, après un petit-déjeuner frugal dans une ambiance un peu glauque, nous rejoignons Aristarcus. A notre grande surprise, alors que nous voulions reparler du cadavre ambulant, il nie l'avoir vu et met en doute nos propos ! Vraxa, gênée de la situation, partagée entre la frustration de ne pas être entendue et l'admiration qu'elle voue à ce psycheur de haut rang, elle stoppe la conversation. Nous demandons alors à Aristarcus s'il va bien, il semble aller encore moins bien que la veille malgré une nuit de repos. Il nous assure aller bien et parle d'autre chose. Nous n'en obtiendrons rien de plus.

Nous commençons ensuite notre enquête. Nous allons d'abord au prieuré, où nous sommes accueilli par Frère Lamarque. Il nous fait un tour du bâtiment et nous explique la situation. L'abbé Scahe est connu pour avoir sauvé des enfants dans le coin, et y être resté ensuite créant ainsi Lueurs d'espoir. Le-dit abbé nous attend avec un autre frère nommé Severus. Il me semble hostile celui-là. Ils nous montrent une peinture de la vie de Saint Druxus, peintent à la main par les 2 protagonistes. Ils en parlent avec une telle ferveur…ils semblent illuminé. Ils finissent pas nous demander de l'aide devant des faits de disparition de villageois, de statuts qui pleurent du sang et des anomalies dans le warp. Ils nous expliquant que les Chantemorts font partis d'un clan qui les protègent, dont Koske qui nous a fait entrer la veille. La situation se met en place dans mon esprit.

Ils nous laissent une fois la situation éclaircie.

Nous décidons de commencer par interroger les villageois. Après quelques discussions ne menant nulle part, on rencontre Jo le clodo, comme il se présente lui-même. Il nous dit avoir vu des lumières rouges inquiétantes pendant la nuit, sur la montagne. Il émet lui-même des hypothèses, accusant un démon en colère. Il déclare également que Lueurs d'espoir c'est détourné de la voie de Seth. Qu'est-ce que ça peut bien vouloir dire ? Il ne semble plus très cohérent et nous n'en apprenons pas plus.

Il nous parait judicieux d'aller dans les Montagnes. Frère Lamarque accepte de nous y amener. C'est lui qui semble le moins hostile à notre présence.

Nous y allons à pied, l'ascension est lente. Et ces corbeaux de schiistes qui nous observent toujours…

Alors que je les observais à mon tour, j'entends Vraxa crier. Je me retourne, et suis surpris de la trouver au corps à corps avec un oiseau géant…qui semble empêtré dans un long barbelé qui

lui enserre le poitrail ! Fracas à côté de moi à sursauter également. La bête, qui semble déjà bien mal en point, s'attaque à GP. Lui n'a pas été surpris et roule sur le côté pour éviter l'attaque.

Nous nous mettons tous les 5 en position pour attaquer l'animal. Vraxa est rapide, elle sort son fléau et l'attaque, le touchant sans faire beaucoup de dégâts. Frère Lamarque utilise son fusil avec beauocup plus de résultats. GP tire avec son révolver mais la bête ailée a pris de l'altitude et a éviter l'assaut. L'oiseau me charge ensuite, mais j'avais repéré un rocher et m'y abrite. Par chance, la bête a été ralenti par le barbelé qui s'est pris dans ses ailes. Je lui fais face et lui tire dessus. Je l'ai touché mais elle ne semble pas blessé plus. Frère Lamarque réitère son attaque, de nouveau bien efficace. L'oiseau s'écroule au sol. En s'approchant, on se rend compte que l'animal est déjà bien pourri. Encore un mort-vivant !

Nous poursuivons notre route jusqu'à sommet mais n'y trouvons rien.

Nous redescendons au village, sans en avoir appris plus. Si ce n'est que les animaux aussi peuvent être touché par…cette malédiction ?

Le lendemain matin, c'est l'effervescence. Tous ces gens qui n'ont pas grand-chose sortent leurs plus beaux habits. La consécration de la cathédrale est vraiment importante pour eux.

Lorsque nous sortons, de nombreux corbeaux sont dans les cieux. Mauvais présage ? En tout cas il ne nous arrive rien de bon quand ils sont là. Cette fois, GP nous fait part de ressentis négatifs du côté du warp, il a un mauvais pressentiment.

Nous patrouillons jusqu'au repas, ne remarquant rien d'anormal. Enfin rien, rien à part les corbeaux et l'effervescence ambiante.

Nous prenons le déjeuner à l'auberge. Cette fois, Aristarcus ne nous rejoint pas.

Au moment de sortir, nous entendons des hululements. Les corbeaux ? Les habitants ne semblent pas s'en émouvoir et se dirige avec enthousiasme vers les portes de la cathédrale. Leur comportement est inadapté.

Fracas et moi décidons d'aller voir Aristarcus, GP et Vraxa montent la garde devant la cathédrale.

Nous trouvons Aristarcus dans sa chambre, blanc comme un linge et l'air malade. Mais dès que nous abordons le sujet, il élude et nous dit être simplement fatigué du voyage et de l'ambiance. Il tripote toujours ses précieuses cartes. Quelque chose cloche, mais je n'arrive pas à mettre le doigt dessus.

Nous rejoignons nos compagnons et entrons dans l'Eglise. Une place d'honneur au premier

rang nous est dédiée. Nous assistons à la masse de consécration. Il faut reconnaitre que l'autel est très beau, on se demande d'où viennent ces richesses.

De l'autre côté de l'allée centrale, Koske le chef de guerre et les Chantemorts sont là, avec leur prêtresse.

Des coups de feu dehors ! On se retourne tous les 4. La population du village et le clergé restent de nouveau très calme. Koske et ses hommes sortent voir ce qui se passe. Aristarcus nous glisse d'aller voir la cause de ce raffut.

Nous sortons. Une fois devant les portes de la cathédrale, sur la petite colline, nous avons devant nous une bataille. Une trentaine de personne ont envahi Lueurs d'espoir. Je fais rapidement le point sur la situation. Il y a une trentaine d'envahisseurs, qui semblent enragés et agressifs. L'un d'eux a une bombe sur lui et se dirige vers la cathédrale. Des chiens de poussière, les montures de ce pays, commencent a être très agressifs également et attaquent des villageois. Trois des assaillants se dirigent droit su un groupe d'enfants et de femmes terrorisés. Et enfin, quelques hommes se dirigent vers le générateur d'énergie.

Sans vraiment nous concerter, nous passons à l'attaque.

Fracas et GP se sont dirigés vers les hommes qui veulent détruire le générateur. Vraxa se dirigent vers le groupe d'enfant. J'attrape mon fusil, met un genou à terre et vise l'homme kamikaze. Je vise, j'inspire…et je tire. Mon coup atteint directement la bombe, qui explose, tuant ainsi le kamikaze et tous les assaillants proches. Bien.

Je regarde comment Fraxa s'en sort. Elle a tué avec son fléau un des enragés qui se dirigeait vers les enfants. Elle fait face aux deux autres, qui se sont retournés. Grâce à l'effet de surprise elle arrive à en blesser un deuxième. Je vise le 3e, mais cette fois je ne parvins qu'à le blesser. Ils ne semblent pas ressentir de douleurs et attaquent férocement Vraxa. Devant tant de rage, Vraxa se défend mais subit pas mal de dégâts, notamment au torse. Elle lance à nouveau son fléau mais, peut-être à cause de la blessure subit, elle les manque. Je vise, j'inspire…et je tire. Je tue un des deux restants. Un peu surpris, l'attaquant restant manque Vraxa, qui en profite pour le blesser sévèrement. Je l'achève avec un dernier tir.

Elle m'adresse un signe de tête.

On se dirige vers les générateurs rapidement.

En m'approchant, je peux avoir une idée de la bataille en cours. Un homme est au sol, un autre au contact avec GP et deux autres face à Fracas. Je tire sur un des ennemis de Fracas, mais n'ayant pas eu le temps de bien viser je le manque. Je remarque alors que GP est bien blessé au bras, il saigne abondamment et son bras semble inutilisable. Il a l'air furieux et abat celui que je visais. Bien, encore 2 assaillants. Celui vers Fracas l'attaque, mais Fracas l'esquive. L'autre change de cible et charge vers Fraxa, qui arrivait sur lui. Ils se manquent l'un l'autre. Je tire sur celui-là, cette fois je le touche mais ne le tue pas. Heureusement pour nous, ils sont

très désorganisés et attaquent sans logique, nous parvenons à éviter leurs attaques. Finalement, Vraxa et Fracas achèvent leur ennemi.

On regarde derrière nous. Les chiens de poussière ont été mis hors d'état de nuire, les derniers assaillants sont vaincus par Koske et ses hommes.

La population qui n'était pas à la cathédrale et qui a survécu à l'attaque nous est très reconnaissante. Malgré notre efficacité, il y a des dizaines de victime. Pourquoi un tel assaut ?

Les gens nous entourent et veulent nous toucher. Que c'est dérangeant ! Ce n'est pas fini.

Koske s'approche, sa grosse hache ensanglantée à la main, l'air féroce sur son chien de poussière.

- « Pourquoi une telle attaque ?! Je n'ai vu jamais des combattants aussi enragés ! »

Il semble aussi perplexe que moi. Nous n'avons pas de réponses à lui fournir.

On entend alors qu'on nous appelle dans la cathédrale.

Nous rejoignons l'abbé et les frères. Ils se sont battus, aux vues de la hanche ensanglantés de frère Severus. Il y a également Aristarcus et Esha Raine, la chef des chantemort. Un fanatique est étendu au sol, le visage ensanglanté. Il semble répéter quelque chose en boucle.

Aristarcus, le visage sévère, impose de finir ce qui a été commencé. Esha semble vouloir s'interposer et lui intime de ne pas ignorer cette force inconnue qui ramène à la vie des morts et les rends si enragés. Mais avant que nous ne puissions faire quoique ce soit, Aristarcus abat l mort-vivant à bout portant.

- « Ce jour est un grand jour ! Nous attendons un miracle sacré ! Voulez-vous vraiment vous interposer ?! » Il semble hors de lui. Pourquoi un tel fanatisme ? La réaction en face ne se fait pas attendre, tous les chevaliers sortent leurs armes.
- « Assez ! » Esha Raine semble déçue et en colère. « Nous nous retirons. Vous êtes maudits ! » Elle et ses hommes sortent dignement de Lueurs d'espoirs, laissant derrière eux un village désoeuvré.

L'abbé Scahe est scandalisé, mais se contrôle et rassemble de nouveau la foule. Il retourne dans la cathédrale, suivi de ses fidèles.

Un silence de mort règne en ville, ponctué par des bruits de maisons qui brûlent et des odeurs de sang. Ils commencent à rassembler les cadavres en tas et à prendre en charge les blessés.

Un des prêtres, un peu choqué, vient vers nous et nous propose des soins. Mais il tremble et ne semble pas très concentré. L'ayant remarqué, Fracas se débat et ses soins n'ont servi à rien Vraxa semble aller un peu mieux.

Lorsque nous sortons de chez le prêtre, de nombreux gens du village nous attendaient et nous bénissent. N'ont-ils donc pas compris que nous n'avons fait que repousser les assaillants ? Rien n'est réglé. Vraxa obtient même un médaillon avec un aigle en silex porte-bonheur. Pas très utile, mais ils n'ont rien de plus à nous offrir.

On reprend l'enquête.

On commence pour aller voir Lamarque dans sa chambre. Il est sérieusement blessé, mais il a surtout l'air complètement bouleversé. Il est en pleurs. Il dit ne rien savoir sur le miracle annoncé par l'Abbé et Aristarcus. GP se montre étonnamment compréhensif et subtile, Lamarque finit par avouer les avoir vu la nuit précedente sortir accomplir un rite secret, qui l'a mis très mal à l'aise. Mais il n'en sait pas plus, et j'aurais tendance à le croire.

Ensuite, nous allons interroger Aristarcus. Il a l'air de s'être calmé. Il avoue avoir perdu son sang froid mais qu'il fallait le faire. Pour lui, l'attaque est une coïncidence. Il élude de nouveau la question. GP lui explique avoir ressenti des anomalies dans le warp, mais il s'en va carrément…

Nous fouillons tout le village sans rien trouver de plus utile. Severus est introuvable et Scahe inaccessible….

Alors qu'on commençait à tourner en rond et nous dirigions à nouveau vers la cathédrale, Abbé Scahe sort en courant et blessé ! Une alarme résonne dans Lueurs d'espoir. On court à se rencontre, rejoins par Aristarcus. Scahe marmonne qu'une femme l'a attaqué, et qu'elle ressemblait clairement à Esha Raine. Aristarcus bouillonne de nouveau, et nous ordonne d'aller la chercher, de la ramener morte ou vive. N'ayant pas d'autres indices, on y va.

On trouve un véhicule, GP se met au volant. Nous sortons du village, une drôle d'impression dans le ventre. Tout ceci n'a pas de sens.

Tout près du col, on se fait surprendre par une grosse tempête. GP nous maintient tant bien que mal sur la route. Mais au bout de quelques minutes, la voiture s'arrête avec un bruit métallique. Je vais voir, la roue arrière gauche est délogée. Je m'y colle, mais avec la tempête ça n'a rien d'évident. Toutefois le défi me plait et je finis par y parvenir, avec l'aide de GP.

Une fois au col, la tempête s'estompe brutalement.

Nous tombons sur une large habitation avec de grands près tout autour, un vaste puits et 5 chiens de poussière sur le qui-vive. Des crânes d'animaux sur des pics entourent la propriété. Nous devons y accéder à pied. Sortent alors de l'habitation Esha Raine, Koske et leurs soldats.

Nous nous sommes mis d'accord sur le trajet pour venir en paix, malgré l'aversion que ressent Vraxa et GP envers eux. Ils ne peuvent nier les anomalies remarquées ces derniers jours et veulent aussi en savoir plus. La mission passe avant tout.

Nous expliquons venir en paix pour comprendre ce qu'il s'est passé. Ils ne sont pas hostiles et nous font signe de venir. Les hommes rangent leurs armes.

Nous pénétrons dans la propriété et nous dirigeons vers l'habitation. La tempête reprend alors de plus belle, et en son sein se trouvent des dizaines de corbeaux de shiistes qui ne forment qu'une masse coordonnée. Ils nous attaquent !

Je fais signe à GP, déjà gravement blessé, de se mettre derrière nous. Il a conscience de son état et se protège. Les Corbeaux sont rapides. Ils se scindent en deux, un groupe attaquant nos hôtes et un autre fonçant sur Vraxa. Mais elle les a vu venir et les évite. J'entends un choc sur le côté, Fracas s'est évanouie ! Zut, nous ne sommes plus que deux à pouvoir attaquer. Il y a une dizaine d'oiseaux sur nous. Vraxa sort son fléau, elle semble d'une détermination à faire peur. Elle met 6 animaux aveugles au tapis en quelques secondes ! Porté par la réussite de Vraxa, GP sort son pistolet et tire, en tuant 3 à son tour. Je complète le tableau en tuant les derniers. L'autre groupe a réussi aussi à se débarrasser des volatils.

Une fois Fracas revenue à elle, légèrement vexée, nous entrons dans la maison et nous installons autour d'une grande table en bois.

Esha Raine commence par nous demander ce que l'on sait. Voulant obtenir des informations, nous nous montrons conciliants et lui expliquons le peu que nous savons. Voyant notre bonne foi, elle nous raconte que ce n'est pas la première fois qu'elle assiste à ce genre d'attaque. Elle se lève et nous amène un livre, à l'air très ancien. Le livre de Veuve. Il parle d'un danseur sur le sol, père des corbeaux. Un démon ancien et rusé, menteur. Elle finit pas nous donner le livre. Le livre est rempli de runes, de symboles et d'une écriture en haut gothique qu'aucun de nous ne maitrise. Esha continue : Saint Drucius a dû affronter et battre un chef de culte possédé par ce démon pendant la conquête de la planète. Aristarcus est d'ailleurs une descendant de Saint Drucius. Le livre raconte toute l'épopée. Sa dernière phrase rassemble les pièces du puzzle.

- « La seule crainte de ce démon, c'est l'énucléation. »

Plus de doute à avoir, le démon veut revenir. Mais quels rôles jouent Aristarcus et Scahe ? Nous avons besoin d'encore quelques informations pour que le tableau soit complet. Et pour qu'ils nous fassent confiance, nous devons ramener une preuve que nous avons vaincu Esha Raine. Nous le lui disons, il parait illusoire de vaincre toute sa troupe ici et maintenant. Elle comprend notre situation, et voulant empêcher le démon de revenir, nous confie son collier qu'elle ne quitte jamais d'ordinaire. Bien, espérons que ça suffira. Vraxe range le collier, nous remercions nos hôtes et reprenons la route de Lueurs d'espoir.

La route nous prend un certain temps, nous arrivons au petit matin.

Ce n'est pas normal, il n'y a pas de gardes devant les portes défoncées. Nous ne percevons aucune lumière ni aucune vie dans le village. Tous les bâtiments sont détruits. Seul un faible halo lumineux sort par les vitraux de la cathédrale. On nous a fait partir volontairement !

GP sent une force effrayante dans le warp, nous nous hâtons d'aller récupérer ce que vous pouvons de nos affaires dans l'auberge en ruines. En passant devant la porte d'Aristarcus, je décide de m'y arrêter une minute. Je trouve son journal de bord, j'arrive facilement à aller récuprer ses fichiers que je copie dans mon journal de bord. J'en lis une partie : « Scahe m'a fait voir Saint Drucius. J'ai eu l'immense privilège d'être choisi comme réceptacle pour l'accueillir lors de la cérémonie de consécration de la cathédrale… »

Je n'ai pas besoin d'en lire plus. Je préviens nos compagnons, nous convainquons Vraxa qu'il faut tuer Aristarcus et nous courons à la cathédrale.

Sur le chemin, nous trouvons frère Severus mort énucléé. Frère Lamarque gît plus loin. En nous approchant, nous comprenons qu'il n'est pas mort mais est très mal en point.

- « Mes amis….si heureux d'avoir tenu bon….vous devez les sauver… la cathédrale….il attend d'être libre…Argh… »

Il s'étouffe à moitié après nous avoir résumé succinctement mais efficacement la situation. Le démon arrive.

Fracas prend une minute pour le stabiliser. La nuit est noire et ténébreuse. Pendant cette minute de silence, nous entendons un murmure infernal et dérangeant, des chants d'outre-tombe.

Nous entrons dans la cathédrale.

Le spectacle est hypnotisant et terriblement inquiétant ! Arisatarcus est debout sur l'autel, en lévitation, entouré de ses précieuses cartes. Il parait illuminé et récite quelque chose à voix basse. Les bancs sont remplis de la population de Lueurs d'espoir qui psalmodiant en pleurant. GP est très mal à l'aise et nous dit que le warp s'infiltre partout.

Je jette un œil rapide à mes compagnons. Vraxa et GP sont terrorisés par ce qu'ils voient et n'ont aucune réaction physique. Fracas est surprise mais toujours réactive. Bon, comment puis-je arrêter cette invocation de démon ? Retirer les cartes empêchera-t-il le rituel ? Tentons le coup !

Je m'élance le long de l'allée menant à l'autel. Aristarcus continue de marmonner, mais en haut gothique, je ne comprends pas ce qu'il dit. Alors que je m'approche, l'abbé Scahe s'interpose. Enfin ce qu'il reste de l'abbé. Il est en train de se transformer en une bête démoniaque. Des ténèbres commencent à se rassembler dans le dôme.

J'entends derrière Fracas, qui a dû se rapprocher, crier :

- « Il faut viser les yeux ! » Mais bien sûr !

Scahé est devenue une bête agressive avec des griffes acérées. Il m'attaque, mais en sautant

sur sa gauche j'arrive à l'éviter.

Je sors mon pistolet laser, je vise une de ces 3 yeux…j'inspire et je tire. Le laser l'atteint en plein dans l'œil du dessus et le perce. Il émet un hurlement qui me fait froid dans le dos, et se plie en deux.

Fracas est à mes côtés, j'entends les deux autres qui arrivent aussi.

Scahé m'attaque, mais dans sa rage atterrit à côté de moi. Ses griffes semblent noires, empoisonnées. Mieux vaut ne pas se faire toucher !

Je tire à nouveau, blessant un autre œil. Vraxe tire mais de plus loin, elle ne le touche pas. Le tir se dirige vers Aristarcus, mais un champ de force semble absorber l'énergie du tir et il n'est pas touché.

Fracas a dégainé son épée. Elle me semble partculière cette épée, mais je n'ai pas le temps de me poser plus de question. Elle abat avec force son arme en plein sur le visage de la créature, de part en part. Les yeux sont crevés. Une réaction à vomir commence alors, Scahé se transformant en bouillie informe noire et nauséabonde, avec d'horribles bruits de craquement d'os. Il est vaincu.

On est alors soufflé par l'explosion de l'autel, où se trouvait Aristarcus et ses cartes. Une des cartes tombe au sol, Vraxa la ramasse. Elle semble bouleversée de la situation. Bah, ce n'était qu'un homme, il est corruptible.

La suite des évènements s'enchaine très rapidement. Nous faisons sortir les villageois, des secours arrivent après quelques heures. Ils ont ressenti l'anomalie dans le warp et au moment du bannissement du démon, tous les Astropathes sont tombés dans les pommes.

La population locale et même de la capitale nous est vraiment reconnaissante. Frère Lamarque a survécu et prend en charge Lueurs d'espoir. Il reste marqué de tout ça mais nous promet de ne pas commettre les mêmes erreurs. Il fait de nous un rapport très élogieux.

A Port souffrance, nous sommes questionnés pendant plusieurs jours sur les évènements. Je n'omets aucuns détails. La déchéance d'Aristarcus semblent tous les déconcertés.

Lorsque nous retournons sur Scintilla, nous avons un réputation de héros sur la planète.

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