

Le Crépuscule des Demi-Dieux - Première Partie

Nouvelles confirmées

Publié par : dominic913

Publié le : 06-02-2012 14:30:00

23 Mai - 21 Juin 1650

Campagne Vampire

Chapitre Un : Moissac - Toulouse

Les personnages et leurs familles habitent depuis toujours la petite bourgade de Moissac aux Puys. Ils peuvent également habiter l'un des villages des environs. En tout cas, ils vivent tous au sein du même comté ; lequel est situé aux fins fonds de la province d'Aquitaine.

Lorsque l'aventure débute, les personnages se trouvent sur la place du village, en train de vaquer à leurs occupations habituelles. Soudain, ils voient arriver, sur un chariot encombré de bric à brac et tiré par un mulet, un vieux marchand qui se dirige vers l'auberge du lieudit ; celle-ci se nomme « la Patte Folle ».

Le vieillard stoppe sa carriole devant le bâtiment, alors que la foule présente sur les lieux commence à l'entourer avec curiosité. Il entre à l'intérieur de l'auberge sans répondre aux questions que les gens lui posent.

Une fois dans la salle commune de l'auberge, il demande une chambre à Eric, le tenancier de l'établissement. Puis, il s'installe à une table avec un repas. En même temps, il sort tout un tas de feuilles des sacoches qui pendent à sa ceinture. Il se met à écrire, tout en mangeant. Et, une fois qu'il a terminé à rédiger ses textes sur les parchemins, il demande à l'un des curieux qui l'ont suivi à l'intérieur de la salle commune, de placarder ses affiches aux quatre coins du village. S'il s'agit de l'un des personnages, celui-ci pourra de fait lire le Document 1.

Bien sur, les personnages peuvent se présenter au vieillard pour se proposer de l'aider. Celui-ci les examine alors de haut en bas, puis, sous toutes les coutures. Il leur dit finalement qu'il va réfléchir à leur candidature. Et, il se tourne vers d'autres personnes afin de les ausculter à leur tour.

A la nuit tombée, tandis que chacun est retourné à ses occupations habituelles, le petit Matthieu - le fils de l'aubergiste - vient chercher les personnages chez eux. Il leur dit de venir rapidement à la Patte Folle. Les personnages suivent donc le petit Matthieu jusqu'à l'établissement du père de celui-ci. Il les amène directement devant le vieillard, qui se présente dès lors à eux sous le nom de Jean de la Rochette. Ce dernier, à ce moment là, est en train de ranger un certain nombre d'affaires dans ses sacoches. Il demande aux personnages de l'aider à mettre celles-ci dans son chariot installé devant l'auberge. Dans la foulée, il leur demande d'y monter ; ce qu'il fait également. Puis, il fait sortir sa carriole de Moissac aux Puys, tout en expliquant aux personnages qu'il veut faire un tour en forêt pour y cueillir des herbes sauvages.

Au bout d'un moment à suivre la route donc, le chariot pénètre dans la « Forêt du Puys ». Puis, Jean de la Rochette l'arrête bientôt au milieu d'une clairière au cœur de laquelle se trouve une énorme roche. Celle-ci ressemble d'ailleurs à un visage triste et couché à moitié recouvert de lierre et d'herbes folles. Le vieillard descend rapidement de la voiture. Il commence à fouiller le sol de la clairière, ainsi que ses alentours broussailleux. Au loin, des hurlements de loups se font entendre. Sans s'en inquiéter, il se met ensuite à tourner autour de la grosse roche en l'examinant sous tous les angles.

Quelques instants plus tard, il remonte finalement dans le chariot en bougonnant. Il décide de rentrer à l'auberge de Moissac aux Puys pour finir sa nuit. Arrivé devant la Patte Folle, il demande aux personnages de le rejoindre dans la salle commune de l'établissement à 21 heures le soir suivant. Et, il les abandonne, pénètre dans le bâtiment, et monte directement dans sa chambre.

En effet, à 21 heures le lendemain soir, Jean de la Rochette attend les personnages, assis à la table qu'il a déjà occupée la veille. Une nouvelle fois, il y est en train de ranger son bric à brac dans ses sacs ; il a le visage soucieux. Une fois qu'il a terminé, il demande une nouvelle fois aux personnages de l'accompagner jusqu'à son chariot, puis de s'y installer. Il lui fait une nouvelle fois suivre le chemin sortant du village, et s'enfonçant dans la forêt. Il le stoppe aux abords de la clairière laissant apparaître la grosse pierre au visage triste et couché. Il en descend aussitôt, pour se diriger vers cette dernière. Il fouille ses alentours, et au bout d'un instant, demande aux personnages de l'aider à la scruter. Après quelques minutes d'investigation, il se met à chercher un objet au fond de l'un des sacs accroché en bandoulière à ses habits. Il en sort un petit cube dont les reliefs évoquent des inscriptions hiéroglyphiques. Il pose ce dernier à l'endroit le plus élevé de la roche. Et, enfin, il demande précipitamment aux personnages de le ramener immédiatement au village ; tout en les surveillant afin qu'ils ne touchent pas au cube.

Ils remontent dès lors tous dans la carriole, et reviennent rapidement au village. Arrivés devant l'auberge, Jean de la Rochette ordonne aux personnages de l'aider à sortir tout le matériel qui est rangé au fond de la voiture. Il leur dit qu'il désire maintenant bâtir un étal de marchandises au centre de la salle commune de l'auberge. Il désire également que celui-ci soit prêt pour la fin de l'après midi. Les personnages n'ont donc plus qu'à s'exécuter afin de l'aider dans cette tâche. Et cette installation dure une bonne partie de la nuit et de la journée suivante. Tandis qu'au terme de ce laps de temps, Jean de la Rochette se met à installer avec minutie tout un tas d'objets hétéroclites sur le comptoir ainsi fabriqué.

Evidemment, au bout de quelques instants de ce remue-ménage au milieu de la nuit, l'aubergiste Eric va voir Jean de la Rochette afin de lui demander des explications. Les deux hommes s'éloignent aussitôt dans un coin calme dans le but de discuter à l'abri des regards indiscrets. Au bout de cinq minutes à peine, sans cris ni heurts, Eric repart dans son arrière boutique. Et il a un visage souriant et satisfait.

De fait, dès la nuit tombée, tout est prêt : Jean de la Rochette se tient derrière son comptoir improvisé, et attend ses clients. Au début de la soirée, il demande simplement aux personnages d'être présents afin de surveiller les marchandises étalées sur l'estrade. Par ailleurs, au même moment, de nombreux villageois commencent à se réunir dans la salle commune de l'auberge afin d'y passer la soirée. En effet, beaucoup sont curieux d'assister à l'étrange spectacle qui s'y déroule. Et tout en buvant un verre offert par Eric, ils observent la scène tout en discutant à voix basse entre eux.

Plusieurs heures s'écoulent ainsi dans le calme et la tranquillité. Seuls quelques villageois un peu plus curieux que les autres vont, à un moment donné, examiner les bibelots présentés sur la petite estrade. Mais aucun n'en n'achète, et aucun client ne se présente durant de longues heures.

Enfin, vers Minuit, un inconnu ouvre la porte de la Patte Folle. Il s'avance jusqu'au comptoir de Jean de la Rochette, et se met à inspecter attentivement chaque objet étalé devant lui. Au bout de quelques instants, il choisit un petit cube sur lequel sont inscrites des marques hiéroglyphiques. Il va voir Jean de la Rochette, et ensemble, ils s'éloignent dans un coin tranquille afin de marchander un instant sur le prix de l'objet. L'homme donne une petite bourse au vieillard, puis, ressort vivement de l'auberge et disparaît dans la nuit.

Encore un moment plus tard, un autre homme entre, et achète aussi un cube du même genre en faisant le même manège que l'individu précédent. Encore un peu plus tard, une jeune femme d'allure noble accompagnée de quatre gardes du corps ainsi que d'un valet, pénètrent à leur tour dans la salle commune de l'auberge. La jeune femme observe l'étalage durant près d'une minute. Elle demande à acheter une petite sculpture en pierre évoquant un oiseau déployant ses ailes. Mais c'est son valet qui marchande l'achat de l'objet avec Jean de la Rochette dans un coin retiré de la salle commune. Pendant ce temps, la jeune femme entourée de ses gardes du corps demande une chambre pour la nuit à Eric. Une fois qu'elle en a obtenu les clefs, elle monte à l'étage en compagnie de son escorte. Et elle pénètre dans sa chambre, tandis que deux de ses soldats se mettent à monter la garde devant sa porte.

Finalement, encore un peu plus tard, un dernier homme entre pour examiner attentivement les objets présentés sur l'étal de Jean de la Rochette. Il choisit le dernier cube constellé de hiéroglyphes qui s'y trouve. Il s'éloigne lui aussi avec Jean de la Rochette pour en marchander le prix. Une fois l'objet acheté, il ressort de l'auberge aussi précipitamment que les précédents, et disparaît dans la nuit.

De fait, les lueurs de l'aube apparaissant dans le ciel, Jean de la Rochette décide de fermer boutique et d'aller se coucher. Il donne donc rendez vous aux personnages le soir même à 21 heures dans la salle commune de l'auberge.

Durant la nuit, les personnages peuvent décider de suivre les trois - ou un des trois - inconnus venu acheter un cube constellé de hiéroglyphes à Jean de la Rochette. Dans ce cas, ils voient chacun de ceux-ci sortir de la Patte Folle et remonter sur son cheval. Ils les voient sortir du village et prendre la direction de la Forêt du Puys. Ils les voient y entrer, et finalement, arrêter leur course à proximité de la clairière au centre de laquelle se trouve la grosse roche en forme de visage triste et couché. Ils les voient s'en approcher, et attendre à cet endroit durant le reste de la nuit et tout le long de la journée suivante.

Si les personnages décident de suivre la jeune femme, ses quatre gardes du corps, et son valet, ils voient que leur groupe se rend immédiatement dans la chambre que la jeune femme a louée pour la nuit. La jeune femme y pénètre, accompagnée de deux de ses gardes du corps et de son valet. Quant aux deux autres soldats, ils montent la garde devant la porte de la chambre durant le reste de la nuit.

Document Un :

Braves gens de Moissac aux Puys, oyez. Maître Jean de la Rochette informe la population de ce comté et de ses environs, qu'il cherche à recruter plusieurs hommes. Ceux-ci seront engagés afin de veiller à sa protection. Grâce à leur connaissance de la région, ils l'aideront également à accomplir la mission qui l'amène ici. Chaque individu qui acceptera de le seconder dans sa charge sera payé cinq louis d'or par jour en échange de ses bons et loyaux services.

Salutations

Jean de la Rochette