

La vengeance de Praélio

CE COURT SYNOPSIS peut amener les personnages à détenir un moyen de pression sur un notable de l'Église de Prios. Mais en contre-partie, ils s'exposent à la colère d'un homme qui a les moyens de faire de leur vie un enfer car il s'agit d'un inquisiteur, ou ils voudront peut-être s'en faire un allié en dissimulant ce qu'ils découvriront. Il convient donc à des personnages ayant déjà du vécu et un peu d'influence dans l'univers du jeu. Cela peut être un intermède entre deux scénarios.

Le présent

Peu importe la raison pour laquelle les personnages sont sur la route. La présence d'un attroupement de corbeaux et le hennissement d'un cheval à proximité du chemin attirent le groupe vers un campement de nuit.

À proximité du feu de camp éteint est étendu un corps. Il a vraisemblablement été assassiné pendant son sommeil et volé il n'y a pas plus de deux jours. La raison pour laquelle son cheval est encore à proximité est qu'il rue et mord ceux qui s'en approchent ; les voleurs ont du renoncer à le prendre.

Les brigands ont laissé ce qui a peu de valeur dont une lettre dans un rouleau de cuir jetée négligemment près du feu. Le cachet de cire a été brisé - reconstitué, on peut reconnaître le symbole de l'Église de Prios.

Le message est adressé au Chasseur de Sorcière Irgald Géardson et signé de la main de l'Inquisiteur Ergion Verlist. L'écriture est saccadée et peu soignée. Le propos de la lettre est que ce dernier est la cible de menaces reçues par le biais de petites boîtes contenant des langues humaines entre deux lamelles

de bois et des feuilles de menthe sauvage. Il n'y a rien d'autres dedans, pas de lettre expliquant la raison. Il diligente donc le Chasseur de sorcières de mener une enquête et de mettre fin à tout cela dans la plus grande discrétion. Il n'y a pas de date.

La mention des langues humaines coupées rappelle aux personnages la rumeur - qui circule depuis quelques semaines - de meurtres commis dans des villages alentours et dont la milice ne parvient pas à trouver le ou les coupables car rien ne semble relier les victimes.

Si les personnages ont cherché à en apprendre plus, ils ont pu apprendre quelques informations :

- seize personnes - 8 couples - ont été tuées.
- leurs langues ont été tranchées
- meurtres commis dans 5 villages
- tout le monde a son idée du coupable (un goblin, un voisin, des elfes, etc)
- un ogre vagabond a bien été arrêté et pendu il y a un mois, mais les crimes ont continué.



IRGALD
GÉARDSON ET
ERGION VERLIST

*ces noms peuvent
bien sûr être chan-
gés pour s'adapter
à vos scénarios et
campagnes*



◆

LE VILLAGE DE MAÉNJO

*le village peut se
situer n'importe où
en Ambria.*

La milice peut être interrogée mais il faudra que les personnages aient de bonnes raisons ou une réputation positive auprès de celle-ci. Quoiqu'il en soit, la milice locale n'est pas très énergique dans l'investigation et ne commencera à vraiment s'en soucier que lorsque des Manteaux noirs se déplaceront pour mener l'enquête. Pour les membres de la milice, il s'agit sûrement d'un règlement de compte entre vieilles familles ou une chose du genre et de toute façon, ils ont mieux à faire avec les bandits qui rôdent dans la campagne et l'autre rumeur qui parle de groupes d'elfes en maraude.

Les personnages voudront peut-être pousser l'enquête ; s'ils sont plus subtiles que la milice locale, voici ce qu'ils pourront apprendre dans les différents villages (il faut garder à l'esprit qu'il s'agit d'un milieu rural et qu'on aime pas trop les fouineurs mais qu'on aime bien agrémentez ses problèmes de voisinages avec des ragots) :

- seuls les parents ont été tués
- rien n'a été volé visiblement
- les couples ont été pendus après avoir eu la langue coupée
- ils ont été assassinés pendant la nuit sans aucun bruit
- ils n'étaient pas originaires du village, ils sont arrivés il y a 18 ans
- les familles venaient du village de Maénjo
- 17 familles ont été déplacées
- (toutes fausses pistes/ragots que le meneur de jeu souhaitera)

Les enfants des couples assassinés - pour ceux encore présents dans les villages où ont eu lieu les crimes et qui n'étaient pas trop jeunes pour en avoir gardé un souvenir - pourront raconter les circonstances de leurs exils (cf. "Histoire") du moins ce qu'ils en connaissent.

Les personnages devraient comprendre qu'ils restent 9 familles sur le

tableau de chasse du ou des tueurs (s'ils pensent qu'il s'agit d'Alvyna et Praélio Yrmao). Ils pourront apprendre cependant que 4 couples sont décédés de mort naturelle (ou accidentelle).

Le seul point commun qui reviendra dans les réponses qu'ils auront obtenues en se déplaçant dans les villages et en questionnant les villageois est la présence d'une famille de vendeurs ambulants quelques jours avant les meurtres.

Si les joueurs ont parlé aux enfants ou rencontré des couples dont ils ont compris qu'ils seraient les prochaines victimes, ils pourront décider de se rendre dans le village d'où ils sont originaires et trouver la tombe d'Alvyna.

Ce n'est que lorsque Praélio sera accusé directement qu'il acceptera de répondre aux questions. Il regardera ses interlocuteurs de ses grands yeux tristes et son visage fermé et attendra. Il répondra par des mouvements de têtes (oui et non). Il n'y a qu'à la mention du nom de Verlist que son visage deviendra dur et que des larmes couleront sur ses joues.

Praélio connaît toute l'histoire concernant sa sœur. Les joueurs devront diriger la conversation afin de découvrir le fin mot de l'histoire. Et c'est lorsque les joueurs (ou des témoins de la scène) énonceront à haute voix le crime de Ergion Verlist que Praélio hurlera son nom ! *

Les joueurs détiendront alors un secret qu'une personne devenue influente aimerait garder enfouie dans un trou dans une forêt...

L'histoire

Il y a 18 ans...
... Ergion Verlist est un jeune prêtre de Prios de 24 ans qui espère bien devenir inquisiteur, mais c'est sa faiblesse pour le vin du sud et une belle femme qui va précipiter son destin et celui d'un petit garçon.

Un soir, alors qu'il rentre chez lui, par un chemin revenant au village de Maénjo, il croise la belle Alvyna Yrmao, qui elle même rentre de la visite à une de ses amies. L'esprit embrumé par des vapeurs d'alcools, il succombe à la tentation et la pulsion qui le tenaillaient depuis longtemps et tente d'abuser de la jeune fille. S'en suit une lutte dont l'issue est la mort de celle-ci, la nuque brisée.

Reprenant ses esprits, il échafaude un plan pour se débarrasser du corps et par la même occasion obtenir son statut d'inquisiteur.

Le meilleur moyen d'y arriver est de déclarer que la mère comme la fille font usage de la sorcellerie. Tout le monde connaît Magrita Yrmao, la sage-femme, qui semble très instruite dans les soins des plantes et du corps humain. Leurs beautés à toutes les deux sont aussi connues et très certainement inhumaine a-t-il toujours pensé. Il lui est facile de fabriquer des preuves de sorcellerie de part les ouvrages qu'il possède sur la traque des cultistes et sorcières.

Le lendemain, il envoie une missive à la garnison des Manteaux noirs la plus proche pour les informer de la présence de cultistes dans son village.

Quatre jours plus tard, 8 Manteaux noirs arrivent dans un village déjà inquiet par la disparition de la jeune fille. L'arrestation de la famille Yrmao pour sorcellerie - le père, la mère et deux des plus jeunes garçons - se fait dans le silence gêné des habitants du village. Personne

n'ose s'interposer entre les Manteaux noirs et la famille car tout le monde a laissé quelques secrets dans leur maison (certains moins avouables que d'autres). Et tous, par peur, acceptent les preuves montrées contre la famille. Ergion révélera alors qu'il a vu Alvyna se livrer à un étrange rituel dans la forêt et que c'est en le voyant qu'elle a pris la fuite et qu'elle doit actuellement se cacher dans les environs.

Mais il manque un autre membre de la famille, Praélio, le cadet, qui était parti chercher des champignons dans son coin favori. Il revient dans le village alors que ses parents et ses deux jeunes frères sont sur la place centrale entourés des Manteaux noirs et face aux villageois. Impressionné, il s'approche discrètement et croise le regard de son père qui lui fait un signe. Formé par celui-ci lors de longues journées de chasse ensemble, il comprit qu'il devait rester caché.

Deux jours plus tard, la sentence de mort est annoncée et la famille de Praélio est pendue à l'extérieur du village sans que le garçon comprenne ce qui se passe ni pourquoi aucun villageois ne réagit. Il décide de rester à proximité afin de rencontrer une personne qui pourrait lui expliquer, mais il ne sait plus en qui il peut avoir confiance. Deux soirs plus tard, il aperçoit le père Ergion qui sort du village ; son attitude (il cherche à rester discret) lui paraît étrange et il préfère le suivre à distance jusque dans la forêt voisine. Là, le prêtre semble chercher à mieux dissimuler un monticule de terre ainsi que les traces qui pourraient y mener.

Praélio, décide de rester lorsque Ergion fut parti et de fouiller le tas de terre. Il y trouve le corps de sa sœur. Et l'enfant encore choqué par la mort des



membres de sa famille en a l'esprit brisé.
Il ne prononcera plus jamais un mot...

Après avoir posé une pierre debout pour marquer la tombe, il s'enfuit dans la nuit, au hasard de ses pas et à bout de forces s'effondre au bord d'une route. Il est recueilli par une famille de vendeurs ambulants qui décident de le garder avec leurs deux enfants.

Le village fut "purgé" par le feu par les Manteaux noirs, sous la suggestion du père Ergion, pour en faire un exemple. Les familles furent réparties dans les villages alentour (plus ou moins loin).

Praélio n'oubliera jamais et ne parlera plus (* jusqu'à ce que la vérité soit révélée)...

18 ans plus tard, le destin le ramènera vers le berceau de son mutisme et vers la réalisation d'une vengeance froide.