

Il faut sauver la sorcière Rihyane

par Khelren

Dans ce scénario, les PJ devront faire appel à toute leur capacité de conviction pour sauver une « sorcière » du bûcher que des villageois bien intentionnés ont dressé pour l'y jeter...

L'histoire en quelques mots

Il y a bien longtemps de cela un petit village un peu reculé a brûlé une sorcière. Alors que cette dernière lança une malédiction, elle fut entendue par une Fæy qui décida pour s'amuser de réaliser ce « vœu ».

Désormais, les villageois sont prisonniers d'un monde féyrique et sont obligés de revivre cette sombre journée. Des voyageurs viennent rarement se perdre dans ce monde, aussi personne n'en a-t-il jamais entendu parler. Le village a tout simplement disparu, remplacé par un magnifique lac. Pour eux, les jours se suivent et se ressemblent, agissant de la même manière ou presque, bien qu'ils aient le souvenir de chaque jour (et notamment des agissements des PJ).

C'est sans compter sur un Dæmôn qui trouve amusant ce spectacle. Telle-ment, qu'il parie avec la Fæy que des mortels ne pourraient défaire ce qui a été fait. Le marché est conclu. Le Dæmôn s'en va donc trouver quelques mortels pas trop stupides pour le gagner.

Introduction

Qu'ils soient séparés ou se connaissent, une jeune femme, Silve, les contacte et, contre aide, elle est prête à offrir n'importe quoi, pour peu que le vœu en soit formulé. Elle joue à la jeune noble s'encanaillant et en ra-

joute dans le rôle de l'employeur mystérieux, à tel point qu'on peut avoir l'impression que c'est un jeu pour elle. Elle jouera également le rôle du guide bavard et vulgaire.

S'ils acceptent, les PJ se verront donner une Couronne d'or à présenter à un guide qui les attendra près d'un vieil arbre dans la campagne. Ce guide les conduira à une auberge où elle les retrouvera pour leur expliquer tous les détails. Elle ne veut pas en dire plus.

S'ils refusent, elle a l'air déçu et s'en va. Elle usera alors de moyens plus directs, dérobant fortune ou kidnappant un être cher, en laissant un mot qui indiquera le lieu du rendez-vous.

Si j'avais su, ...

Une fois arrivé à l'arbre, le guide attend que tout le monde soit là. Il reprend les couronnes et conduit les PJ jusqu'à ce que la nuit tombe, alors que le brouillard commence à se lever. Il devient rapidement impossible de se repérer mais le groupe finit par arriver au village qui était leur but. Leur arrivée passe inaperçue dans ce village d'une quarantaine d'habitants, les gens sont couchés. Leur employeur viendra le lendemain soir à la nuit tombée.

Après une nuit paisible, des cris de foule vont tirer les PJ de leur attente. Sur la place est installé un bûcher où l'on va bientôt brûler une sorcière qui a été amenée depuis la geôle de l'église.

Quoi qu'ils fassent, la sorcière est brûlée. L'inquisiteur tente une dernière fois de sauver son âme mais elle refuse de renier sa foi. Ses dernières paroles sont : « *Soyez maudits ! Tous ! Puissiez-vous payer vos erreurs pour l'éternité !* » Elle hurle ensuite. La foule se disperse, les gens rient.

... Je serais pas venu !

L'explication du bûcher est simple. La sorcière est en fait une druidesse, un peu trop fière de sa foi pour la renier. Mais ce n'est pas pour ça qu'elle a été brûlée. On l'accuse de commerce avec le Mal et de jeter des malédictions sur les habitants (principalement des superstitions). La vérité, c'est qu'un groupe de villageois a décidé de la tuer pour se venger :

- la femme du seigneur, parce que la druidesse a refusé de lui offrir un baume pour redevenir belle ;
- le ménestrel, parce qu'elle s'est moquée de ses ambitions démesurées pour un si petit village ;
- le forgeron, parce qu'elle s'est refusée à lui
- un fermier, voisin de la druidesse, qui pensait qu'elle provoquait la mort de ses cochons.

Voilà l'emploi du temps des principaux villageois :

- L'inquisiteur Renand. Le matin, il va interroger une dernière fois la sorcière dans la geôle de l'église (anciennement, elle était fortifiée et accueillait des moines-soldats). Ensuite, il l'amène au bûcher. L'après-midi, il demeure en l'église et prie. Le soir, avant la tombée de la nuit, il se promène sans raison en pensant à sa promise. La nuit, il dort (et fait ses prières).

- La sorcière Rihyane, imbue de ses pouvoirs et de sa mission de protection de la nature, elle vivait un peu en ermite, à l'extrémité du village. On venait la voir pour des baumes, etc. Interrogée le matin puis brûlée. Elle réapparaît juste avant l'arrivée de l'inquisiteur. La nuit, elle « est »

le Cavalier, car elle pratique également la sorcellerie et le Cavalier est l'incarnation de sa magie noire. Elle en conserve d'ailleurs quelque peu les souvenirs.

- L'aubergiste. Il passe toute sa journée dans son auberge. Néanmoins, si les PJ ont une attitude louche, s'ils sortent la nuit par exemple, il les suivra, de crainte qu'ils ne volent son magot qu'il va d'ailleurs vé-

rifier dans une grange toutes les nuits.

- Le bourgmestre Gaudrin. Il reste en sa demeure toute la journée et dort la nuit. Il passe le plus clair de son temps dans son bureau à administrer le village.

- La femme du bourgmestre, Laehia, une quarantaine d'années à la beauté fanée. Elle conserve encore un certain charme mais les rides qu'elle aperçoit dans le miroir l'ont aigrie. La journée s'occupe de l'éducation de sa fille Alanelle de 17 ans, et de l'administration des tâches ménagères. La nuit, faisant chambre à part (c'est un mariage d'intérêt), elle se rend à la conjuration.

- Le ménestrel Prose. Il passe sa journée à écrire ou à faire répéter les enfants pour le spectacle ou à jouer quelque mélodie pour son seigneur durant les repas. La nuit, il se rend dans la salle pour retrouver les conjurés.

- Le forgeron et le fermier travaillent le jour, et se rendent à la conjuration la nuit.

- Un cuisinier, un serviteur et un garde vivent dans le manoir fortifié. Il est possible d'obtenir l'information que la dame du seigneur sort de sa chambre la nuit auprès du serviteur.

- Une servante et un garçon d'écurie s'occupent de l'auberge jour et nuit.

- Un prêtre se trouve dans l'église. Il passe ses journées à se fustiger pour les pensées malsaines qui l'habitent.

Durant la nuit, il va rendre visite à la druidesse et succombe à ses charmes. C'est lui qui a mandé l'inqui-

siteur lorsque des rumeurs de sorcellerie ont débuté.

Les événements du premier jour

- Une représentation théâtrale est organisée, dans l'après-midi, par les trois enfants du village et le ménestrel. C'est très mignon et innocent, un peu prétentieux peut-être, représentant le combat de Héros de jadis contre un Roi tyran; mais une enfant à la fin a une tirade : « *Le Destin veille aux Héros, en bien comme en mal, gloire et trépas. Les Dieux ont fui, aussi que les Justes brisent le malheur à leur place !* »

- Le soir même, le bourgmestre invite les nouveaux venus à souper.

- A la tombée de la nuit, l'employeur ne vient évidemment pas. Les gens se calfeutrent chez eux et conseillent aux PJ de ne pas sortir. Ils disent aussi que le Mal rôde dehors et qu'il tue ceux qui le bravent. Il ne faut pas traverser de nuit la rivière (de jour, ce serait possible mais, pour nager, il faudrait laisser toutes ses affaires car elle est tumultueuse ; de plus, le Dæmôn veille en prenant l'apparence du Cavalier pour couper toute corde jetée sur l'autre rive).

Les événements de la première nuit

- De manière générale, le brouillard se lève dès que la nuit tombe, empêchant de voir à plus de quelques dizaines de mètres.

- Si les PJ se relaient pour dormir, il fera encore nuit pour quelques heures encore, à la fin de leurs tours de garde. La nuit est comme étirée, pourtant le sablier écoule les minutes normalement.

- On peut voir des traces de sabots qui mènent à la rivière, large d'une



trentaine de mètres et profonde de plusieurs mètres par endroit.

- Si les PJ veulent s'enfuir, ils ne retrouvent pas le pont par lequel ils sont passés. Une rivière entoure le village et est recouverte de brouillard. Il est possible de voir un cavalier en mailles noires avec heaume d'or et armé d'une faux d'argent sur les flots. Il ne bouge que si on pose le pied dans l'eau. Si les PJ pensent pouvoir se réfugier sur la terre, il les poursuit, mais ne rentre pas dans les demeures. Ils entendent juste des bruits de sabots.
- La réunion secrète des conjurés a lieu mais les PJ ne devraient rien en savoir.
- Ils peuvent voir une ombre à un moment se faufiler entre les maisons. Mais rien de plus.

Les événements du deuxième jour

- De nouveau, cris de foule, un bûcher est dressé et la sorcière sera brûlée. Une dizaine de personnes ayant des torches, il est impossible de les arrêter. Par contre, si les PJ essaient d'intervenir, l'inquisiteur leur demande de l'accompagner et les interroge. Il est curieux de savoir pourquoi ils agissent ainsi. C'est un homme intelligent et assez large d'esprit, mais il restera autant que possible silencieux, posant quelques questions et laissant les PJ parler. Si les PJ lui parlent d'une malédiction qui bloque le temps, il rira. Il affirmera que, pour prouver ce qu'ils avancent, ils n'ont qu'à lui dire que la question qu'il poserait dans une telle situation serait : Quel est le nom de sa promise ? Anandra.
- Ils devront subir à nouveau la pièce de théâtre et le dîner chez le seigneur. S'ils vont dans les coulisses, le ménestrel se montre désagréable avec une enfant, la jugeant peu digne de son œuvre. Et, si le soir, ils

parlent de la malédiction, la femme du bourgmestre, plus superstitieuse, aura du mal à cacher son émoi. Le lendemain, la sorcière sera bâillonnée (mais le bâillon sera retiré par l'inquisiteur, malgré les protestations de la femme du bourgmestre).

Si les PJ interviennent et sont convaincants face à l'inquisiteur, il y a un sursis à l'exécution.

Les événements de la deuxième nuit

- Si les PJ se baladent dans le village de nuit et s'ils ont déjà vu le Cavalier, celui-ci refait une apparition. Il les charge.
- Quant à l'ombre, il s'agit de l'aubergiste qui vérifie chaque nuit son magot.
- La réunion des conjurés se fait dans une salle creusée au-dessous du village, anciennement tunnel permettant de s'enfuir pour le manoir, une galerie relie les caves de la maison du forgeron et celle du fermier. Il est obstrué au bout et ne permet plus de sortir du village.

Les événements du troisième jour

- Là encore, impossible d'empêcher le bûcher. Mais si l'inquisiteur les prend à nouveau pour les interroger, il est possible de le rallier à leur cause. Dès lors, il préparera un rituel d'exorcisme pour la nuit même.
- Toujours le spectacle et le dîner. Mais il est possible de piéger par une phrase opportune les conjurés en parlant des gens qui rôdent la nuit. La femme du bourgmestre y réagira, pas le ménestrel. De plus, durant le spectacle, la Fæy vient mettre son grain de sel. Sous l'apparence d'un jeune homme tru-

blion, elle insiste pour que des spectateurs jouent le rôle des enfants. Elle désigne les PJ, en précisant que ce ne sera pas dur pour eux. Elle semble s'amuser de ce petit jeu, et elle en sait beaucoup, même si elle ne fera rien pour les aider.

Les événements de la troisième nuit

- Si les PJ aident l'inquisiteur dans son rituel, ils devront se rendre dans la petite église. Là, il tracera un cercle et commencera le cérémonial. Le cercle ne doit pas être rompu. Dès ses premiers mots et gestes, des bruits de sabots commencent à se faire, et de grands coups sont frappés à la porte. Elle finit par céder et le Cavalier apparaît. Il s'avance lentement vers le cercle et le rompt. De sous son heaume : « *Que tentez-vous ? Un exorcisme ? Je suis Vengeance et rien ne peut me faire fuir. Si ce n'est Justice...* » Puis il s'en va. Selon l'inquisiteur, il faut trouver les coupables.
- La réunion des conjurés, l'aubergiste avare toujours.

Les événements du quatrième jour/nuit et les suivants

- Tant que les PJ n'auront pas trouvé les coupables, l'inquisiteur ne peut faire autrement que de brûler la sorcière. Il accepte d'appuyer toute demande auprès du seigneur visant à enquêter.
- Le spectacle, le repas.
- La réunion des conjurés, l'aubergiste avare toujours.
- Etc.

La fin

Elle est ouverte. D'une manière ou d'une autre, ils doivent faire cesser le cycle :

- délivrer la sorcière ; pour cela il faudra tuer l'inquisiteur ;
- démasquer les conjurés et les brûler à la place de la sorcière ;
- tuer la Fæy ; mais elle est rarement à portée d'arme ;
- tuer la sorcière, mais pour les bonnes raisons cette fois ; pour cela il faut la démasquer.

A la fin, le jeune homme trublion et Silve (beaucoup plus hautaine et impatiente, sans humour) apparaissent du pont (enfin réapparu !) pour récompenser les PJ. Ils peuvent ensuite partir. Lorsqu'ils se retournent à la place du village, il n'y a qu'un grand lac.

Des bruits de sabot arrivent à leurs oreilles. Le Cavalier ? Non, ce ne sont que des messagers sans aucun rapport avec l'histoire.

Récompense

A priori, pour qu'il y ait récompense, il faut que les PJ aient délivré la sorcière et donc que ce soit le Dæmôn qui ait gagné. Aussi, c'est lui qui récompensera les PJ et pas la Fæy (celle-ci devra offrir les âmes de ces villageois au Dæmôn par contre, ils passeront alors dans son royaume où ils continueront leur vie, pour l'éternité. Cette fois, chaque jour sera différent).

Si les PJ demandent de l'or, le Dæmôn le leur accorde, en précisant néanmoins qu'ils seront dépouillés de leurs biens par des brigands en grand nombre durant leur voyage de retour. Si un PJ demande une récompense charnelle, le Dæmôn l'accorde mais en révélant sa forme véritable : elle ressemble alors à une méduse à moitié humanoïde, très jolie mais piquante.

En fait, mieux vaut ne rien demander...

* * * * *

Rappel : ce 5^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron, sur les éléments donnés par Aeryx (en sa qualité de gagnant du 4^{ème} concours) :

- thème : illusion d'optique ;
- élément : inversion des rôles.