



---

## LES ÉVÉNEMENTS

### DÉPLAISANTS

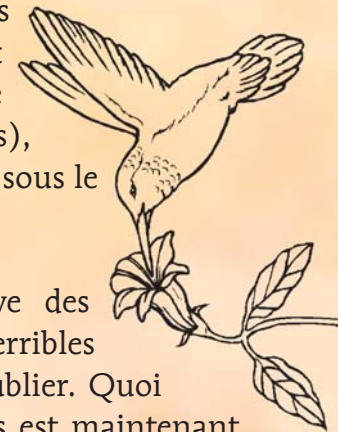
---

RAPPORT VA-011-715

PAR ILSOARI GANDETHUS

Un récit des « événements déplaisants » qui ont touché la ville de Sandpoint ces dernières années.

Après quelque 37 ans de paix et de prospérité relative, la ville de Sandpoint a été touchée par une série d'événements dramatiques qui se sont succédé rapidement. Bien qu'ils n'aient aucun élément en commun (à part l'endroit où ils se sont produits, leur nature tragique et le moment où ils se sont produits), ces faits ont été rassemblés collectivement sous le nom « d'événements déplaisants ».



On peut peut-être y voir une tentative des habitants de Sandpoint de rassembler ses terribles faits en un seul « paquet » plus aisé à oublier. Quoiqu'il en soit, cette succession de tragédies est maintenant terminée et les habitants de Sandpoint ont bien l'air décidé à non seulement les oublier mais à se tourner tout entier vers une nouvelle ère de prospérité.

Ci-contre, des reproductions de deux « Stoot » ornant certaines portes ou poteaux de Sandpoint.

## JERVIS STOOT, LIBÉRATEUR D'OISEAUX

On dit parfois que c'est au sein des pires scènes qu'on trouve la beauté, que c'est dans la fange que se cachent les trésors, et que c'est dans la malheur que se développe la beauté. Peut-être est-ce vrai, ou peut-être ne s'agit-il que d'une légende pour rassurer ceux qui vivent dans la misère. Quoiqu'il en soit, l'histoire



de Jervis Stoot ne dément pas ces dictions.

On ne sait que peu de choses à propos de l'enfance de Jervis Stoot, si ce n'est qu'il vécut sous la coupe d'un père brutal et exigeant qui l'éleva seul après la mort de sa mère. Ce n'est qu'après la mort de son père que Jervis Stoot révéla son incroyable talent aux habitants de Sandpoint.

De temps à autres, alors qu'il se promenait dans les rues de Sandpoint, il s'arrêtait devant une porte en bois, ou un poteau, ou une pièce de chariot, ou quelque autre objet de bois et le fixait pendant de longs moments. Il demandait ensuite au propriétaire s'il pouvait « libérer l'oiseau qui y était emprisonné ». Si l'autorisation lui était donnée, Stoot s'attelait alors à sculpter un morceau de l'objet en bois pour y faire apparaître un oiseau.

Les sculptures de Stoot étaient si ressemblantes, si parfaites, que bientôt, posséder un « Stoot » (c'est ainsi que les sculptures furent rapidement appelées) devint un privilège que les habitants de Sandpoint les plus en vue se disputaient. De nombreux riches offrirent de véritables trésors à Jervis en échange d'une sculpture, mais il refusa toutes ces offres, prétendant qu'il ne voyait aucun « oiseau à libérer » dans les pièces de bois qu'on lui demandait de travailler.

Lorsque Jervis Stoot indiqua son envie d'aller habiter sur l'île au nord de Sandpoint, cela n'étonna personne : l'île - inhabitée jusque là - était en effet réputée pour servir de refuge à de nombreux oiseaux de la région, et tout le monde trouva naturel que Jervis Stoot, le « libérateur d'oiseaux », veuille vivre au sein des oiseaux. Les charpentiers de Sandpoint (dont de nombreuses oeuvres avaient

été décorées par Jervis) offrirent même de construire un escalier pour lui permettre d'atteindre plus facilement le sommet de « son » île.

Pendant 15 années, Stoot vécut sur son île (qui fut rapidement baptisée « l'île de Stoot »), ne visitant Sandpoint que de temps en temps, pour y acheter quelques provisions ou parfois réaliser un nouveau « Stoot ». Ses visites se firent de moins en moins fréquentes, ce qui fit de chacune d'entre elles un événement exceptionnel.

## LE DÉCOUPEUR

Il y avait bien eu quelques meurtres et crimes à Sandpoint pendant ses 37 premières années d'existence. Une ou deux fois l'an, un crime passionnel se produisait, ou un cambriolage tournait mal, ou encore un ivrogne s'énervait parfois ... mais jamais on n'avait connu de telle vague meurtrière que celle orchestrée par le Découpeur.

Le shérif de l'époque était un nommé Casp Avertin, un ancien officier de la milice de Magnimar rempli de bon sens. Malgré son expérience, le Découpeur parvint quand même à agir pendant tout un mois d'hiver, au cours duquel pratiquement chaque nouveau matin voyait la découverte d'un nouveau corps mutilé. Chacune des victimes était trouvée dans le même état : de profondes coupures au cou et au torse, les mains et les pieds coupés et soigneusement disposés à proximité du corps, et les yeux et la langue arrachés, et sans doute emportés par le meurtrier.

Pendant ce terrible mois, le Découpeur ne fit pas moins de 25 victimes, tout en parvenant toujours à échapper aux poursuites et

aux pièges de la milice. Le shérif Avertin devint rapidement obsédé par ce meurtrier qu'il ne pouvait capturer, à un point tel que certains se mirent à dire qu'il ne parvenait plus à trouver réconfort et oubli qu'au sein d'une bouteille d'alcool fort.

Un soir, alors qu'il rentrait chez lui (sans doute après avoir vidé quelques bouteilles), le shérif devint la dernière victime du Découpeur. Casp Avertin serait tombé, plus ou moins par hasard, sur le Découpeur alors qu'il s'affairait à mutiler une victime dans une ruelle sombre. Selon toute vraisemblance, une bagarre s'en serait suivie. Lorsque les gardes en patrouille ont découvert les deux corps (celui de la première victime et celui du shérif), ils notèrent également une piste sanglante.

Cette piste les mena directement vers les escaliers menant à l'île de Stoot. Les gardes crurent tout d'abord que le Découpeur était venu pour faire de Jervis Stoot sa 26ème victime, mais lorsqu'ils fouillèrent la modeste cabane au sommet de l'île et trouvèrent les yeux et les langues des 25 premières victimes, ils durent se résoudre à accepter la vérité : le Découpeur n'était nul autre que l'aimable et paisible - bien qu'un peu excentrique - Jervis Stoot !

Sous la maison, les gardes trouvèrent un autel dédié à une sorte de démon à l'allure d'oiseau, sur lequel les yeux et les langues des victimes étaient disposés tels des offrandes. Stoot lui-même était entendu, mort, au pied de l'autel. Selon les gardes qui l'ont trouvé, Stoot se serait arraché les yeux et la langue lui-même.

La milice décida de sceller le passage vers cet autel en causant un éboulis et de brûler rapidement les restes des victimes et du Découpeur dans un large brasier sur la plage. Les cendres furent

bénies par le prêtre Ezakien Tobyn avant d'être dispersées, afin d'éviter que l'esprit malin du Découpeur ne puisse revenir.

L'île du nord de Sandpoint, qui avait été surnommée « Ile de Stoot » depuis que le sculpteur s'y était établi, fut renommée « Ile du Découpeur ». C'est encore le nom qu'elle porte aujourd'hui. L'escalier de bois qui avait été construit pour Stoot a été détruit, rendant le sommet de l'île du Découpeur accessible seulement en volant, ou en escaladant ses parois. Qui voudrait se rendre sur cette île qu'on dit hantée par le fantôme du Découpeur de toutes façons ?

## LES AUTRES ÉVÉNEMENTS DÉPLAISANTS

Ces terribles meurtres ne furent pas les seuls événements tragiques que Sandpoint connut à cette époque. Peu de temps après, la maîtresse de maison du manoir des Kaijitsu, Atsui Kaijitsu, se suicida en se lançant du haut d'une falaise. Certains - de mauvaises langues peut-être - y virent un geste de regret ou de désespoir face à la rumeur (vraie ou fausse) qui disait qu'elle trompait son époux Lonjiku Kaijitsu.

A peine l'enterrement d'Atsui Kaijitsu terminé, une autre tragédie frappa Sandpoint : approximativement un mois après la mort du Découpeur, un terrible incendie frappa la ville. Celui-ci débuta avec le temple et s'étendit rapidement à certaines demeures proches. Alors que la ville entière se rassemblait pour contrer le feu, celui-ci ravageait trois maisons proches, ainsi que les Etables de la Côte et l'Auberge du Cerf Blanc (qui fut plus tard reconstruite).

Une fois le feu éteint, les habitants de Sandpoint ne purent que



constater qu'il ne restait rien du temple, et que le prêtre Ezakien Tobyn avait péri dans les flammes.

## LE DIABLE DE SANDPOINT

Certains - mais faut-il les croire? - prétendent que c'est également à cette époque que serait apparu pour la première fois le « Diable de Sandpoint », une créature monstrueuse ressemblant à un cheval ailé muni d'une longue queue de reptile et de crocs féroces (voir ci-contre).

Les théories les plus folles existent au sujet de ce Diable et des événements déplaisants : le Diable pourrait être à l'origine de tous ces malheurs; ou peut-être aurait-il été appelé dans la région de Sandpoint parce que ces malheurs y ont pris place ? Les plus optimistes considèrent que le Diable est un protecteur de Sandpoint et que c'est grâce à lui que la période de malheurs s'est terminée.

Toujours est-il que rien n'est certain à ce sujet. Il semble qu'il n'y ait aucune trace physique, aucune preuve de l'existence de ce « Diable de Sandpoint », mais que de nombreux témoins l'auraient vu. Certains anciens disent qu'apercevoir le Diable voler dans la nuit est un mauvais présage, et qu'il serait apparu à de nombreux

marins et pêcheurs la nuit précédant leur mort en mer.

## AUJOURD'HUI, CINQ ANS PLUS TARD ...

Il ne reste guère plus que quelques égratignures polies par le temps des nombreuses sculptures de Stoot : de nombreux habitants ont délibérément détruit à la hachette la plupart de ces traces laissées par le Découpeur; et les autres ont subi les ravages du temps. Le Découpeur est plus ou moins oublié de tous, si ce n'est de quelques enfants qui se réveillent encore parfois au milieu d'un cauchemar en se demandant si le terrible meurtrier n'est pas tapi sous leur lit.

Les maisons et commerces ravagés par le feu ont été reconstruits rapidement. Le temple, quant à lui, a été remplacé par une cathédrale de pierre dont la construction vient de se terminer. Alors qu'elle s'apprête à inaugurer ce nouveau lieu de culte, la cité de Sandpoint, du haut de ses 42 ans d'existence, se tourne vers le futur et tente d'oublier tous ces ... événements déplaisants.

Une aide de jeu par Dalvyn (dalvyn@gmail.com) basée sur la gamme Pathfinder éditée par Paizo.

### Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site [paizo.com/communityuse](http://paizo.com/communityuse). Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter [paizo.com](http://paizo.com).