

De Profundis

Un scénario pour Agone par Mario Heimbürger

Ce scénario pour Agone se déroule dans un quelconque domaine situé en bord de mer. Le domaine le plus adapté est certainement celui de Ventermitage, disponible dans le supplément « Les Cahiers Gris », mais l'action peut facilement être transposée ailleurs.

Le thème de ce scénario est la Ténèbre, et son action de corruption sur toutes les âmes de bonne volonté. Il présage toutefois de plusieurs formes d'espoir, soit par la rédemption d'un démon, soit par le sauvetage d'un Inspiré.



© Elisabeth Thiery

*Il vient pour moi, je le sais.
Avant même que son navire ne s'échoue sur les côtes, je sentais sa présence. Les ombres portées par les larges éclairs qui déchiraient le ciel portaient sa marque : elles s'étendaient sur toute la ville, s'infiltrant partout, puis disparaissaient aussi rapidement. Il avait toujours agi ainsi.*

Je suis celle qu'il retrouve à chaque fois. Celle vers qui il revient. Et cette fois sera la dernière...

SYNOPSIS

Zéphyr était un marin renommé, bien avant qu'il ne découvre qu'il était un Inspiré. Mais la proximité de la mer, et ses diverses aventures firent de lui un être corrompu par la Ténèbre. Des alliances malignes et des pactes imprudents l'ont fait perdre pied : la réputation de Zéphyr le sanguinaire dépassa bientôt celle de Zéphyr le Boucanier.

Lors de sa dernière attaque, son navire fut coulé malgré ces alliés, et Zéphyr sombra dans les flots sombres, perdant peu à peu la vie. Un démon auquel il avait promis la liberté en échange de son aide entrepris de réclamer son dû, et prenant la place et la forme de Zéphyr pour échapper aux poursuites de sa hiérarchie et gagner une incarnation définitive. Mais durant la transformation, Zéphyr se raccrocha à un souvenir perdu : l'amour fou qu'il avait éprouvé pour une femme nommée Marine. Le processus s'interrompit, et Zéphyr parvint à se sauver de justesse. Il avait toutefois déjà abandonné une partie de son être au démon, ce qui le rendit en grande partie amnésique.

Le démon, floué par le sauvetage in-extremis, mais ne pouvant guère se plaindre auprès de sa hiérarchie, tente de terminer sa libération. Pour cela, il doit absorber la part de Zéphyr qui lui manque. Ne pouvant s'attaquer directement au pirate, il va poursuivre ses amis et connaissances pour absorber leurs souvenirs et se rapprocher suffisamment près de Zéphyr pour lui voler son âme. Dans le même temps, Zéphyr va de plus en plus se transformer en démon.

Les personnages vont suivre cette évolution, en tentant de comprendre ce qui motive les étranges faits qui parsèment la ville. A leur charge de déterminer le destin des deux Zéphyr.

L'HISTOIRE DE ZEPHYR

Toute cette histoire tourne autour de Zéphyr, ou plutôt, comme nous allons le voir, autour des deux Zéphyr. Il convient donc de se pencher plus précisément sur ce personnage-clé.

Physiquement, Zéphyr paraît dans les trente-cinq ans, bien qu'en réalité, il ait dépassé la cinquantaine. Il est assez musculeux, bien que quelques cicatrices soient visibles notamment sur ses jambes et ses biceps. Son visage est par contre épargné : des pattes d'oies autour des yeux sont les seules marques de son âge, ses joues étant par ailleurs lisses comme des joues de bébé. Ses yeux sont sombres, tout comme ses cheveux, coiffés en arrière par un catogan. La plupart du temps, lorsque la température le permet, il porte une chemise blanche aux manches retroussées et des chaussettes courtes découvrant ses mollets. Une paire de bottes basses en cuir lui protège les pieds.



Fils de marin, il semblait promis à un avenir de pêcheur ou de matelot sans relief. Il quitta la fêrûle de sa famille en s'enrôlant sous les ordres du capitaine Morleau, mercenaire au service des plus riches marchands de l'Harmonde. C'est au cours d'une expédition à bord de son navire que Zéphyr eut l'occasion de s'illustrer : chargé de convoier des épices, le bateau fut attaqué par un groupe de pirates, qui parvinrent à tuer le capitaine avant de prendre l'assaut. Les hommes d'équipage étaient prêts à se rendre, lorsque Zéphyr s'empara du sabre du défunt capitaine (qui ne devait plus le quitter depuis) et trancha net la tête d'un des pirates. Dès lors, les matelots furent contraints de se battre, et l'effet de surprise aidant, la victoire fut remportée. Les marchands qui avaient affrété le navire remercièrent Zéphyr en lui laissant le commandement du bateau.

Dès lors commença pour lui une période de succès et d'aventures, car il se servit de ses connaissances et de sa fougue pour dépasser le cadre des transports de marchandises et pour se lancer dans l'exploration des mers et la recherche de trésors enfouis et de lieux mythiques. C'est au cours d'une de ces aventures qu'il apprit qu'il était Inspiré. Ne voulant pas y croire d'abord, il relégua bientôt l'information comme une donnée supplémentaire, sans véritable influence sur sa vie. C'est ce qui amena sa perte.

Pensant qu'il pouvait agir comme il l'avait toujours fait, il n'imagina pas un instant que la flamme lui donnait également une responsabilité. Il devint bientôt une proie facile. Un démon, du nom de Kardaktuk lui susurra des rêves doux dans lesquels les pouvoirs et les gloires du capitaine allaient être décuplés. Ses rêves lui apportèrent également le moyen d'accéder à cette renommée : il devait simplement se rendre en un lieu et rencontrer un scribe. Zéphyr fit ce qu'il pensait aller de soi : il accomplit sa destinée, aussi incertaine fut-elle, et se trouva bientôt lié par un pacte au démon. L'issue était certaine : Zéphyr serait renommé sur toutes les côtes de l'Harmonde : il devrait simplement partager son être avec le démon à sa mort. Il aurait le temps d'y repenser, affirma le démon.

Dès lors, la prophétie se réalisa, mais évidemment sous l'influence du démon : des pulsions que Zéphyr n'avait jamais connues firent jour en lui : la cruauté, l'inconstance, la sévérité. Les premiers à tomber furent ses hommes d'équipage. Ceux qui se rangèrent aux côtés du nouveau Zéphyr le firent dans la peur. Ceux qui s'opposèrent à lui furent tués. Ceux qui fuyèrent furent poursuivis, et certains se cachent encore aujourd'hui. Bientôt, cette terreur s'étendit aux autres navires, et de port en port, de capitainerie en capitainerie, la légende du sanguinaire Zéphyr, qui tuait plus que par plaisir, s'étendit comme une traînée de poudre.

Décidant qu'ils avaient suffisamment subi son joug tyrannique, les plus grands des boucaniers s'unirent et entreprirent une énorme expédition punitive. Après avoir traqué le pirate pendant des semaines, la flotte répressive parvint à coincer le bateau.

S'ensuivit la plus impitoyable des mises à mort : une bataille titanesque durant laquelle dix navires furent coulés. Mais finalement, le bateau de Zéphyr fut investi, et Zéphyr précipité par dessus bord, mortellement touché au flanc.

La suite, nous la découvrons : Zéphyr coulant à pic vers les Ténèbres, laissant derrière lui une coulée de sang. Le démon lui murmurant des mots apaisants à l'oreille, et extirpant de son âme ce qui fut Zéphyr. Et soudain, ce souvenir éclairant l'obscurité, une femme aux cheveux bouclés, au parfum de vanille, Marine...

ACTE I : RESCAPE DES TENEBRES

♦ Une arrivée mouvementée

Tout commence pour nos personnages par une chaude mais humide nuit d'été. Durant toute la soirée (que vous pouvez mettre en scène pour rassembler les joueurs dans une taverne), le vent a soufflé violemment. Un vent chaud, mais qui déplaçait les nuages. Et ce qui devait arriver arriva : l'orage éclate au beau milieu de la nuit, et bientôt les éléments se déchaînent.

Les habitants sont habitués aux colères de la nature. Ils se calfeutrent. Peu entendent le bruit inhabituel perdu dans les méandres de la tempête : un bruit de bois brisé, le bruit d'un bateau violemment projeté contre les falaises proches. Peu l'entendent. Les personnages en font partie.

Ils auront l'occasion d'être les premiers sur les lieux du drame. S'ils ne le font pas, les autres villageois ne s'en occuperont que le lendemain. Un navire de commerce vient de se projeter contre les hautes murailles de pierre et s'est disloqué sous la violence du choc. En contrebas, une petite bande de terre recouverte cycliquement par les flots est recouverte de débris. Les personnages peuvent y voir un homme, mort ou inconscient. Il s'agit de Zéphyr. Quoi que fassent les personnages, il pourra être sauvé. Miraculeusement ou grâce à un sauvetage en règle. Tout n'est qu'histoire.

Personne d'autre ne semble avoir survécu. Des jours durant, les cadavres des marins vont s'échouer sur les côtes, rappelant la catastrophe.

♦ Tout n'est que justice

Peu importe quand Zéphyr sera secouru. De toute façon, il faudra le transporter inconscient ou trop exténué jusqu'à un lieu plus adapté. C'est durant le transport que quelqu'un cherchera à profiter de cette incroyable occasion.

Il s'agit de Bartolomeu. Ancien marin du navire de Zéphyr, il se cache dans le village depuis des mois. Tombé dans l'alcool, sans domicile, il s'est abrité sous un auvent. Voir passer son ancien capitaine, le tyran

qui a passé par le fil de l'épée plusieurs de ses camarades, est pour lui un choc : s'il avait bu durant la soirée, il aurait attribué cela à un délire. Mais ses poches étaient vides de toute monnaie, et le manque de ravitaillement a plutôt tendance à le rendre plus agressif encore. Devant cette occasion, il n'hésite pas.

Il sort son couteau (rouillé, mais mortel) et se précipite en hurlant vers les personnes qui transportent le naufragé. Il n'est pas bien subtil, les personnages interviennent sans problème, mais ont peut-être blessés au cours de la rixe. L'homme, visiblement un ivrogne hurle des mots insensés : « Tyran, tu n'as que ce que tu mérites, meurs et va rejoindre les autres ! Ils t'arracheront ton âme ». S'il est tué, son intervention dans cette histoire s'arrête là.

S'il est simplement maîtrisé ou calmé, il pourra s'avérer utile. Dans un premier temps, il se contentera de dire que l'homme étendu sur la civière est un monstre qui a tué plusieurs de ses camarades. Il taira le nom : il ne sait pas encore s'il a affaire à des partisans du pirate ou à des gens honnêtes. Bartolomeu sera peut-être emprisonné, mais on n'emprisonne jamais longtemps un ivrogne. Ou alors, les personnages peuvent le garder avec eux, juste au cas où...

Plus tard, il pourra indiquer aux joueurs la vraie histoire de Zéphyr, mais nous n'en sommes pas encore là.

◆ Aux compagnons d'infortune

Voilà que nos personnages ont sur les bras un naufragé, mais peut-être un naufragé de la pire espèce ! Que faire d'un colis aussi encombrant. S'ils ont des charges importantes dans le domaine, ils ne pourront évidemment pas se décharger aussi facilement. Sinon, les responsables pourraient bien demander ce petit service à nos Inspirés. Dans tous les cas, à eux de se dépêtrer.

La première chose consiste peut-être à soigner Zéphyr. Au bout d'une journée complète, il commencera à reprendre ses esprits. Il se rend rapidement compte que quelque chose ne tourne pas rond : il ne garde aucun souvenir de ce qui lui est arrivé, et ignore même qui il est. De temps en temps, des flashes lui reviennent, mais ce qu'il y découvre ne lui plaît pas beaucoup : du sang, des expressions de terreur, des corps boursoufflés par l'eau... Un seul souvenir détonne dans l'ensemble : le visage d'une belle femme, qui deviendra plus précis à chaque vision. En attendant, Zéphyr découvre son environnement. Ce n'est que le soir tombé qu'il daignera parler à ses sauveteurs. Ses réponses sont vagues. En fait, il devient rapidement évident qu'il est amnésique, ou qu'il simule bien.

Les personnages vont certainement l'enfermer pour la nuit, en attendant d'en savoir plus. Cette attitude se montrera bénéfique pour le pirate...



© Ghislain Thiery

INTERMEDE 1 : VOYAGE DANS LES OMBRES

Il avait assisté, impuissant, au sauvetage de Zéphyr. Depuis l'ombre même, il observait le corps étendu. Il avait besoin de lui vivant, mais conscient. Il n'était pas encore complet. Couler le navire qui l'avait accueilli n'avait pas suffi. Il lui faudrait désormais composer avec les événements.

Déjà, les images de sa nouvelle vie s'imposaient à lui : des choses qu'il avait encore du mal à comprendre, des personnes qu'il avait rencontrées, et des sensations comme il n'en avait jamais éprouvées. Il y avait notamment ce personnage qui revenait toujours : un gros homme barbu, au rire gras mais au regard perçant. Un nom résonnait dans sa tête : Kaldur. Et le village qu'il découvrait ne laissait aucun doute : Kaldur habitait ici.

Il ne mit pas longtemps à trouver la taverne. Même à travers les murs et par delà la tempête, il entendit son rire. Il connaissait Zéphyr. Il le connaissait.

Le temps passa. L'orage s'éloignait, ses grondements désormais apaisés roulaient vers d'autres horizons. Et la porte de la taverne s'ouvrit. L'homme extirpa sa masse chancelante en s'appuyant contre le battant. Derrière lui, les chants et le brouhaha faiblissaient tandis que le vent s'engouffrait. Encore quelques secondes d'arrêt, et Kaldur trouva le courage de se mouvoir dans la nuit. Il leva brièvement les yeux



lorsqu'un nuage dévoila la lune et s'avança vers son domicile.

Il n'y parvint jamais : une ombre se détacha sur les ombres de la nuit. Kaldur fut surpris, leva les yeux en émettant un grognement de défiance, mais la stupéfaction arrêta son geste.

« Toi ! » furent ses seuls mots devant ce qu'il découvrait.

Mais l'individu en face de lui le regardait avec les yeux d'un étranger. Il goûta les mots qu'il prononçait avec un intérêt émerveillé : « Oui, Moi... ».

ACTE II : LA POURSUITE DES OMBRES

La découverte du gros Kaldur parviendra rapidement aux oreilles des Inspirés : le pauvre homme a été découvert bavant sur la grand'place, et semble avoir perdu tout souvenir de ce qu'il est ou de ce qu'il était. Si ce fait n'attire pas l'attention de nos personnages, ce n'est pas bien grave : d'autres amnésiques sauront certainement les remettre vers le droit chemin.

◆ Un œil dans les ténèbres

Kaldur est dans un état de choc : il ne se souvient même plus de son nom, le pauvre, et son niveau intellectuel par ailleurs faible ne lui permet pas de faire face avec efficacité à la situation.

Evidemment, tous ses souvenirs n'ont pas été effacés. En particulier, il se souvient de ceux qui concernent une certaine fête avec Zéphyr (ce souvenir figurant déjà clairement dans ceux que le démon a volés au pirate, il n'a pas été pris). Lui présenter le pirate risque de déclencher en lui des réactions violentes, mais uniquement parce qu'il se souvient en partie de l'agression de la veille. Il dément tout d'abord connaître son agresseur, mais devient de moins en moins sûr et de plus en plus perturbé au fur et à mesure qu'il se rappelle de sa beuverie avec lui.

Interroger ses amis, et en particulier les deux compères qui l'ont retrouvé au petit matin risque de s'avérer plus fructueux : tous se souviennent que Kaldur entretenait des rapports occasionnels et plus ou moins secrets avec un terrible pirate du nom de Zéphyr. Il ne peuvent pas en dire beaucoup plus, si ce n'est qu'il faisait partie d'un petit groupe qui se réunissait en soirée à « la cale humide ». Ce petit groupe venait d'horizons assez différents et personne ne connaît leurs identités.

L'attitude des personnages à l'égard de Zéphyr va peut-être changer, mais le contraire est vrai également : Zéphyr se montrera bien plus agressif aujourd'hui que la veille, et aussi peu coopératif. Un processus est en cours : ses souvenirs disparaissent

peu à peu, et son psychisme se rapproche tout doucement de celui du démon. Celui-ci est en train d'évacuer son trop plein de souvenir vers son alter ego, et les rêves du capitaine ont été hantés par des visions de l'enfer.

Dans le même temps, les personnages vont sans doute se demander comment quelqu'un d'enfermé, qui a visiblement dormi toute la nuit (même en présence de témoins) a pu agir en même temps sur Kaldur.

Il devrait apparaître dans la discussion que Zéphyr cache certaines informations. A force de diplomatie et/ou de pressions (dans ce dernier cas, il faudra parvenir à impressionner le pirate !), il pourra leur indiquer les informations suivantes :

- Il se souvient d'un lieu nommé « La cale humide » et plus particulièrement de sa cave. Il se souvient y avoir rencontré plusieurs personnes.
- Il ne parvient pas à se souvenir de quelqu'un qui ressemble à la description de Kaldur, mais pourra décrire au moins un autre individu : un homme avec une jambe de bois, sur laquelle était gravée une sirène.
- Une vision lui revient souvent d'une jeune femme aux longs cheveux noirs bouclés et à la grande beauté.

◆ Souvenirs perdus

Aller à la taverne de la cale humide n'apporte pas grand chose dans un premier temps : le lieu, situé à la périphérie du village n'offre pas pignon sur rue : aucune enseigne n'annonce le lieu, et le bâtiment est plutôt sombre et peu accueillant. L'entrée se fait par une petite porte latérale, la porte principale étant condamnée depuis belle lurette. L'étage semble habité, et héberge effectivement le tenancier du lieu, un homme sec et à l'air de fouine répondant au nom de Souphane.

S'il est réveillé (ce qui arrivera si les personnages arrivent en journée), il sera de bien mauvaise humeur, et il faudra tout l'appui de leur autorité pour l'amener à répondre à quelques questions.

Il mettra bien longtemps à admettre que sa taverne servait de lieu de rendez-vous occasionnel à un groupe de sympathisants d'un pirate recherché : il sait qu'en avouant le savoir, il risque la fermeture de son établissement déjà assez clandestin, et surtout une condamnation toujours désagréable.

Il connaissait Kaldur, bien que depuis une altercation violente avec lui, le marin ne venait plus boire dans sa taverne. L'homme à la jambe de bois est clairement identifié comme étant Sangternel. Le tavernier ne fera aucune difficulté à indiquer le lieu où il loge : un bouge à proximité du port, où plusieurs mendiants et anciens marins passent leurs nuits.

Mais à l'évocation de la description de la jeune femme, il feindra l'ignorance : Marine est en effet sa fille, et il refusera tout net de l'impliquer dans cette histoire, quels que soient les arguments des Inspirés.

Si les personnages attendent la soirée pour visiter la taverne, ils pourront pourtant voir celle dont parle Zéphyr : à moins qu'ils n'aient éveillé la méfiance de Souphane en posant des questions à son sujet, Marine servira les clients comme tous les soirs. Ils obtiendront les mêmes informations, mais dans un cadre nettement plus bruyant et avec un risque non négligeable de déclencher une bagarre s'ils dénotent réellement !

◆ Sangternel

Une fois de plus, les personnages vont arriver trop tard. Le bouge est encore pire que tout ce que les Inspirés pouvaient imaginer : un bâtiment délabré en bois, posé sur pilotis et dont les planches disjointes laissent passer le vent. L'odeur à l'intérieur évoque une fosse d'aisance, mêlée d'un relent de fruits de mer pourris. Des bêtes rampent de-ci, de-là, au milieu des ivrognes avachis.

Au milieu de tout cela, les personnages vont pouvoir le découvrir, gît un homme à la jambe de bois correspondant à la description indiquée par Zéphyr. L'homme est mort : son cou est brisé, mais personne ne s'en est encore aperçu.

La réaction des autres marins, une fois réveillés, dépendra fortement de l'attitude et de l'apparence des personnages.

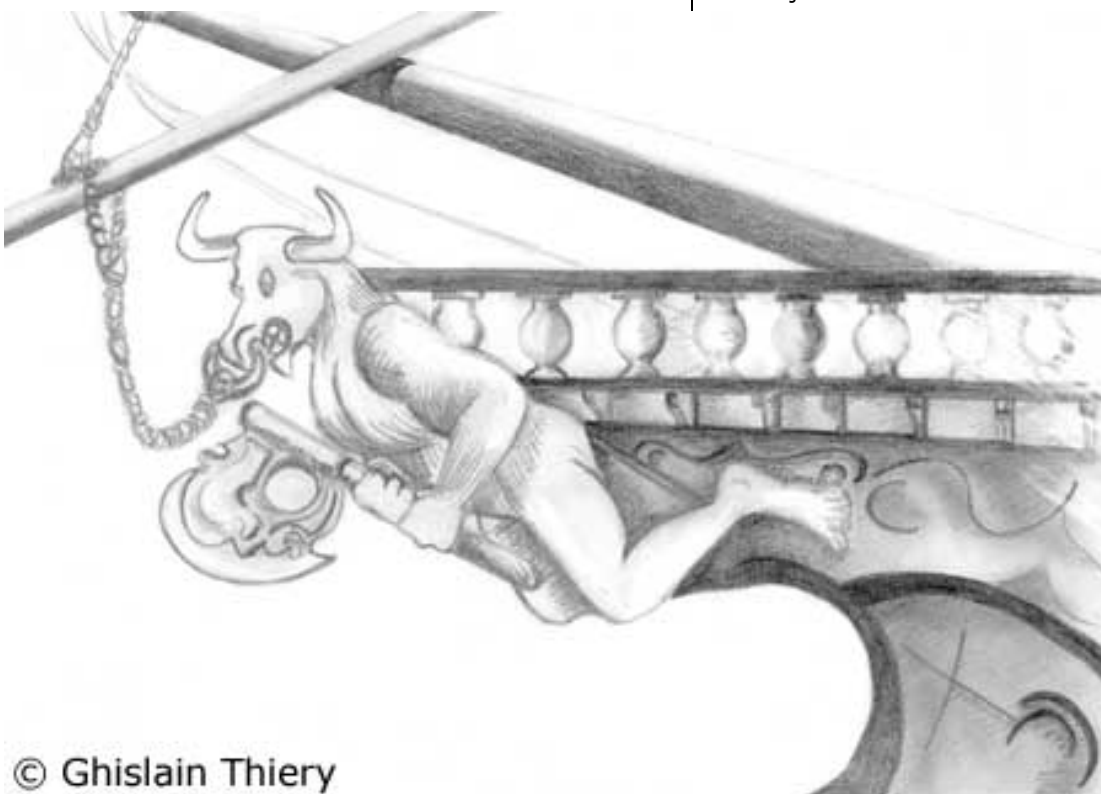
Si Zéphyr est avec eux, la question ne se pose pas. Dès que sera constaté le décès de Sangternel, les regards injectés de sang deviendront hostiles et l'attaque est imminente : Zéphyr (le faux) est en effet le dernier à avoir parlé avec un Sangternel déjà passablement éméché. Mais cherchons à comprendre ce qui s'est effectivement déroulé :

Le démon, rendu encore un peu plus humain par l'absorption des souvenirs de Kaldur, a retrouvé la trace de Sangternel. Usant de ses visions fragmentaires du passé, il tenta une approche différente et moins directe. Il acheta du vin avec le peu d'argent récupéré sur Kaldur, et alla le voir dans son repaire. Après une bonne distribution de vin à l'assemblée, il s'isola dans un coin de la pièce et entreprit d'extirper les souvenirs de Sangternel par la discussion. Les autres occupants, occupés à boire, à rire et à chanter, ne saisirent que quelques bribes : les deux hommes avaient l'air de se connaître, et évoquaient ensemble le passé, comme deux amis perdus de vue. Ils parlaient de certains de leurs amis, mais la discussion revenait souvent autour d'une serveuse dans une taverne clandestine, du nom de Marine.

L'heure avançait, et Sangternel avait de plus en plus de mal à retrouver ses souvenirs, effacés au fur et à mesure que le démon les assimilait. Les autres squatters étaient plus ou moins tombés dans l'apathie de l'alcool, et ne remarquèrent pas la dernière scène de la rencontre, alors que Sangternel eut soudain une intuition de génie après une réponse trop évasive au sujet de Marine : il se rendit compte que l'homme en face de lui n'était pas celui qu'il prétendait être. Il commençait à élever la voix, et menaçait de réveiller et d'ameuter tous les autres.

Zéphyr s'avança alors vers lui, et grâce à sa musculature imposante tordit le cou du marin, puis s'en alla discrètement. Un des ivrognes pourra peut-être expliquer qu'il a entendu un début de dispute, mais qu'il n'y a pas prêté attention.

Dans tous les cas, l'accueil des Inspirés risque d'être assez froid, voir violent. Les occupants sont tous des moins que rien, privés de tout confort, de tout privilège et de tout travail. Ils n'ont donc pas grand





chose à perdre, et se moqueront assez facilement de toute marque d'autorité. Ce qui pourrait marcher le mieux, c'est la corruption par l'argent ou la vinasse. Espérons que les Inspirés ne commenceront pas un massacre...

Il devrait être assez évident qu'après cet épisode l'enquête s'oriente à nouveau vers « la cale humide » et en particulier vers une serveuse du nom de Marine qui y officie...

INTERMEDE 2 : L'ATTENTE DE MARINE

Il attendait dehors, et elle attendait Sa venue, sans trop savoir ce qu'elle allait faire. Son regard tentait de percer les ombres. Les clients venaient, par petits groupes, mais elle ne serait pas dans la salle ce soir. Car Il pouvait être là. Car Il pouvait se glisser parmi les ivrognes et la saisir, l'emmener avec lui.

Il avait changé, le sang qu'il avait versé avait atteint toutes les côtes. Le soleil même en se couchant reflétait ce sang. Ses rêves aussi étaient carmins : il venait, une dernière fois, et venait la tuer. Toujours ce même rêve d'oubli, de vide et de fin. Et ces individus qui étaient venus confirmaient la portée de ses rêves : Il était de retour, et attendait son heure quelque part dans la nuit.

Elle passa sa main dans les cheveux, sentit la présence rassurante de la petite dague qui les nouait et les attachait en arrière. Elle saurait en faire usage. Au pire, contre elle. Pour ne pas avoir à subir encore ses assauts, sa folie amoureuse, sa folie meurtrière.

Et elle attendait. Le dénouement était pour bientôt.

ACTE III : DES PROFONDEURS, JE VIENS...

Zéphyr est de plus en plus déséquilibré : le démon lui a presque volé toute son âme. Le seul souvenir qui lui reste concerne Marine et l'amour qu'il a éprouvé. Tout le reste est remplacé par des visions infernales de meurtres, de souffrance et d'esclavage. Dans un même temps, le démon qui a pris son apparence et ses souvenirs devient de plus en plus proche de ce qu'était Zéphyr, et le remords d'avoir tué un pauvre homme (Sangternel) le taraude. Il a honte de ses actes, et ne rêve que d'une chose : retourner auprès de sa bien-aimée et se laisser consoler. Redevenir un enfant, une sensation qu'il a découverte dans ses nouveaux souvenirs, et qui semblait tellement apaisante.

◆ Evasion démoniaque

Le cas de Zéphyr devrait commencer par inquiéter les Inspirés : l'homme qu'ils côtoient devient de plus en

plus incontrôlable et la folie fait jour dans ses comportements et dans ses paroles.

Peu importe qu'il soit emprisonné ou qu'il accompagne les personnages : il finira par leur fausser compagnie. En même temps que les souvenirs du démon, certains pouvoirs se sont transférés entre les deux âmes. Il usera de ces pouvoirs pour traverser les murs, ou pour se fondre dans l'ombre, disparaître et quitter les Inspirés.

Le seul souvenir qui lui reste, Marine, deviendra son seul but. Après une éventuelle course-poursuite, voilà le nouveau démon libre. Et dangereux.

Dans le même temps, le faux Zéphyr, devenu tellement proche de l'original qu'il en devient plus humain, arrive à proximité de la taverne.

◆ Aigre Marine

Les Inspirés feraient donc bien de se dépêcher s'ils veulent avoir un rôle à jouer dans la fin de ce drame.

Entrer dans la taverne n'est pas bien compliqué. Parvenir aux étages où loge la fille de Souphane risque d'être nettement plus complexe. Si nécessaire, il fera appel à quelques clients fidèles pour les en empêcher. Evidemment, s'ils sont convaincant quand aux risques encourus par sa fille, les choses se passeront différemment.

Quoi qu'il en soit, lorsque les personnages arrivent à l'étage, ils entendent un cri en provenance de la chambre de Marine. C'est dans une demi-pénombre qu'ils pourront deviner la forme recroquevillée de la jeune femme qui tient à faible distance un homme (le « faux » Zéphyr), à l'aide d'une petite dague-styilet.

Lorsqu'ils entrent, l'homme est en train de supplier Marine de bien vouloir lui pardonner. L'homme est dangereusement proche de la fille, et vous feriez bien d'essayer de convaincre les Inspirés de tenter une négociation avant toute attaque.

Mais les choses ne se révèlent pas très simple. Les deux Zéphyr étant perdus dans la nature, lequel des deux est en face d'eux ? Celui-ci a l'air sensé, presque perdu. Ses yeux sont tristes, quelques larmes coulent sur son visage, comme sur celui de la jeune femme, complètement paniquée.

C'est alors que la situation devient encore plus confuse...

◆ Aux profondeurs je retourne

En effet, arrivant d'une façon spectaculaire (en passant par un mur), une nouvelle voix se fait entendre : « Viens me voir, Marine, retrouve ton maître ». L'homme qui a parlé est le vrai Zéphyr,

désormais presque devenu un démon. Si les personnages ont eu la bonne idée d'apposer une marque distinctive sur ses vêtements (se doutant d'une confusion ultérieure), ils auront confirmation de l'authenticité de Zéphyr. Mais l'homme qui se trouve là est-il vraiment encore humain ?

La fin de ce scénario dépend alors entièrement des actions et de la façon dont les personnages auront interprété les événements.

Certains se contenteront de prendre les choses au pied de la lettre : celui qui porte la marque est le vrai. L'autre doit donc être éliminé. Dans ce cas, le démon se battra, avec les moyens humains qui lui restent (prendre les caractéristiques de Zéphyr) et mourra certainement. Pendant ce temps, le vrai Zéphyr se précipitera vers Marine, qui tentera vraisemblablement de mettre fin à ses jours après avoir tenté de se défendre. L'impasse de cette fin est totale : la mort du démon ne rendra pas ses souvenirs à Zéphyr, désormais définitivement démoniaque. Et un deuxième combat arrivera certainement.

Ou alors, les Inspirés auront compris le transfert de la personnalité et s'attaqueront au vrai Zéphyr.

Paradoxalement, la fin pourra peut-être être heureuse : le vrai Zéphyr mort, il n'y aura plus que le démon, qui sera devenu presque complètement son alter-ego. Peut-être pourra-t-il alors expliquer toute l'histoire, et faire comprendre qu'il ne

voulait que sa liberté. Lavé de toutes Ténèbres, sa réinsertion sera possible. Et si les choses se passent relativement calmement, il sera même possible de sauver Marine, de gracier le capitaine de tous ses actes et d'imaginer un happy-end.

Entre ces deux extrêmes, toutes les possibilités sont imaginables. Contentez-vous d'extrapoler les réactions des trois personnes concernées : Marine préférera se tuer plutôt que se laisser approcher. Le faux Zéphyr voudra le pardon et si possible les souvenirs qui lui manquent, et le vrai Zéphyr n'a plus qu'une obsession : Marine.

Reste le rôle de Bartolomeu, s'il est toujours là, de Souphane qui aura certainement accompagné les personnages, et de tout autre PNJ ramassé en cours de route.

Terminer le scénario dans une scène de roleplay dramatique semble être la meilleure solution.

Quoi qu'il arrive, le démon aura été vaincu, d'une façon originale cette fois-ci. Et cela semble démontrer que la réinsertion est possible, même pour ceux qui

sont corrompus par la Ténèbre.

Si les Inspirés ont compris cette leçon, peut-être envisageront-ils la lutte avec plus d'espoir...



© Elisabeth Thiery