

L'enfant perdu

Scénario pouvant servir pour le paiement d'une dette contractée par les PJ envers Erzulie Dantor.

Ce scénario court est destiné à tous types de joueur et de MJ. Il a pour but de pouvoir être joué au milieu d'un autre scénario pour permettre aux PJ de payer une dette contractée envers Erzulie Freda lors d'un rituel.

Fonctionnement de la mise en page et clés d'interprétations

- Les actes et les scènes sont numérotés à la manière de CV, mais j'ai ajouté dans le titre de chaque scène un numéro entre parenthèse qui totalise le nombre de scènes à ce stade du scénario.
- Les textes tramés ont pour but d'être lu tel quel aux joueurs par la MJ. Ces textes peuvent bien entendu être modifiés et adaptés par la MJ.
- En italique, j'indique ma manière d'envisager les choses, afin de rendre plus compréhensible et mieux interprétable les informations fournies.
- Je surligne certains passages, notamment les jets de dés à faire effectuer ou certains points clés.
- Pour les tests, j'indique une difficulté en ne tenant pas compte d'un éventuel talent et, entre parenthèse à l'attention de la MJ, une proposition de combinaison (composante + moyen + cible + talent) pour réalisation l'action. En tant que MJ, je laisse aux PJ le soin de me proposer la combinaison qu'ils souhaitent utiliser. À eux également de proposer un talent ou attribut pour réduire, voire annuler le malus que je leur impose.

Les niveaux de difficulté, le nombre de PNJ et leur niveau peuvent bien entendu être modifiés et adaptées en fonction du niveau des PJ et du style de jeu adopté par la MJ.

Synopsis

Les PJ marchent à travers une ville dans un quartier pauvre. Les rues sont boueuses et les odeurs agressent les narines.

Un enfant en guenilles pleure au milieu de la route. Il est vêtu d'une chemise bleu vif et à les mains ensanglantées. Personne n'a l'air de s'occuper de lui, bien que les PJ puissent voir de nombreuses personnes circuler dans la rue ou

vaquer à leurs occupations dans et autour des maisons.

Après que les PJ se soient approchés de lui, il raconte son histoire : Il vit dans un orphelinat dans une ville voisine (ou île voisine en fonction du lieu où se déroule le scénario). Il s'est enfui et à rencontrer des hommes qui lui ont promis des choses merveilleuses. Finalement, il a été amené dans cette ville et était obligé de travailler jour et nuit. Il était souvent attaché et a dû se libérer de ses chaînes pour s'enfuir (d'où ses mains ensanglantées). Il voudrait maintenant retourner à l'orphelinat, car sœur Margareth est beaucoup plus gentille que les hommes qui l'ont fait travailler.

Problème, il ne connaît pas le nom de l'orphelinat, ni le nom de la ville. Au mieux, il pourra donner l'indication de l'île sur laquelle il vit et des noms de lieux-dits. Les PJ pourraient connaître avec un test très difficile.

Les PJ devront donc se démener pour retrouver cet orphelinat en faisant jouer leur réseau. Des informations de durée de trajet peuvent être fournies par l'enfant, mais elle reste très vague.

Acte 1 Enfant en souffrance

Les PJ se déplacent à pied dans une ville des caraïbes. En chemin, ils rencontrent un enfant en pleurs au milieu de la chaussée.

Scène 1 Un enfant abandonné et malheureux (1)

Vous marchez à travers la ville de Vos pas vous emmènent à travers les quartiers les plus pauvres de la ville. Les rues sont boueuses, mélange de terre et de crasse et les odeurs agressent vos narines.

En face de vous, au milieu de la rue se tient, recroquevillé en boule, un enfant d'une dizaine d'années habillés de guenilles. Sa chemise qui avait dû être d'un bleu vif et maintenant couverte de boue. Il sanglote en se tenant le visage. Ses mains sont ensanglantées.

Les gens des environs ne semblent pas prêter attention à cet enfant et vaquent à leurs occupations.

Les PJ auront sûrement à cœur de s'occuper de cet enfant. Dans le cas contraire, une femme arrive et accuse les PJ d'être responsables de l'état de l'enfant. Cette femme porte un poignard

et ses bras dénudés laissent apercevoir de nombreuses cicatrices. Rapidement tous les gens présents appuient ces accusations. La rémunère enflent et bientôt, c'est la garde qui viendra s'en mêler. En espérant que les PJ aient fait le rapprochement avec leur dette vis-à-vis d'Erzulie Dantor avant d'être emmené par la garde !

Scène 2 une triste histoire (2)

L'enfant qui se nomme Marco racontera son histoire après avoir été rassuré et nourri. Il était affamé et assoiffé. Et peut-être devrait-il être aussi un peu soigné et lavé, mais n'en demandons pas trop aux PJ !

Marco raconte qu'il vivait dans un orphelinat, mais qu'il n'y était pas heureux. Il a été placé dans cet orphelinat par sa mère lorsque son père est mort en mer. Un jour, il y a quelques semaines (il n'arrive pas à être plus précis), il s'est enfui de l'orphelinat. Après quelques jours d'errance dans la ville, il a rencontré deux hommes qui lui ont dit qu'ils connaissaient un endroit fabuleux. Il les a donc suivit. Ils sont montés dans un navire et plusieurs jours après sont arrivés dans cette ville. Il n'y avait rien de fabuleux ! Il a été forcé de travailler toute la journée et la nuit, il était attaché dans une cellule. Il y avait 3 autres enfants. Il a réussi à se libérer de ses fers et à s'enfuir, la nuit précédente.

Marco est incapable de donner des dates ou des durées précises. Il ne connaît pas le nom de la ville où se trouve l'orphelinat, ni même le nom de ce dernier. Il peut juste dire que c'est sœur Margareth qui s'occupait de lui. Il demande aux PJ d'aider les autres enfants qui n'ont pas pu s'échapper.

Acte 2 Justice pour les opprimés

Scène 1 Retrouver les tortionnaires (3)

Les PJ voudront/devront faire justice en sauvant les enfants emprisonnés et en punissant ceux qui les ont exploités et torturés. Ça fait aussi partie du paiement de la dette envers Erzulie Dantor. Un châtement plane toujours sur eux !

C'est noble de leur part d'aider des enfants malheureux et de faire justice, mais officiellement (entend par là le gouverneur de

l'île, la garde, etc.), personne ne lèvera le petit doigt pour un gosse comme lui et pour d'éventuels autres.

Marco peut donner deux informations pour aider à trouver le lieu de sa captivité :

- 1) il y avait beaucoup d'oiseaux de mer.
- 2) l'endroit était surtout animé le soir et la nuit

Le lieu où était détenu Marco est une taverne « La bonne Sardine » qui se trouve à l'extérieur de la ville et quelques distances du port en longeant la côte. Les PJ pourront faire des recherches, difficulté -4 (esprit + action + humain + talent). Si les PJ ont compris que le lieu se situait en bord de mer, la difficulté n'est que de -2. Et s'il avait compris qu'il cherchait une taverne, la difficulté est également réduite de 2. En cas de réussite simple, on leur signal deux emplacements possible (à voir en fonction des indices qu'ils auront eux-mêmes découverts où placer ces lieux). En cas de réussite avec un DSS de 1 ou plus. Ils auront pu directement découvrir la bonne adresse.

Scène 2 « La bonne sardine » (4)

La taverne « La bonne sardine » se trouve non loin du port, le long du rivage, mais juste en dehors de limite de la ville. Le bâtiment principal donne sur un chemin côtier qui mène directement au port. A l'arrière de ce bâtiment se trouve de nombreuses petites constructions (poulaillers, clapiers, porcherie, granges et autres remises) entourées d'une palissade. Dans cette zone, on trouve également un vaste potager.

En arrivant depuis le port, vous longez le rivage quelques minutes sur chemin de terre. Après une courbe, vous voyez apparaître devant vous une large bâtisse d'un étage sur lequel on peut lire l'enseigne « La bonne sardine ». En regardant avec attention, vous remarquez une palissade qui prolonge le bâtiment vers l'intérieur des terres.

A l'intérieur, la taverne offre tout le « confort » habituel que l'on retrouve dans toutes les tavernes des caraïbes : mobilier en bois grossièrement taillé, boissons de qualité douteuse (tafia, vin et bière) et femmes de petites vertus.

Si les PJ espionnent un peu le fonctionnement de la taverne, ils remarqueront que la patronne Gasparde Bourgroin travaille tôt le matin jusqu'en début de soirée, tandis que son mari Gilbert ouvert la taverne en fin d'après-midi et sert les clients jusqu'à tard dans la nuit.

Les enfants sont emprisonnés dans une des nombreuses petites constructions situées dans l'espace clos à l'arrière du bâtiment principal. Ils sont réveillés par Gasparde le matin et doivent travailler durement toute la journée, avant d'être remis aux fers lorsque les premiers clients arrivent.

Scène 3 La main de la justice vengeresse (5)

Si les PJ agissent alors que des clients sont présents, soit de la fin d'après-midi jusqu'au milieu de la nuit, les habitués de la taverne défendront le patron et de sa femme contre les PJ. Deux habitués (PNJ moyen (6)) par PJ.

Si les PJ agissent durant les quelques heures où les deux époux Bourgroin dorment (entre le départ des derniers clients et le lever du soleil), ils peuvent sans difficulté libérer les trois enfants. Durant la fuite, un des enfants, une petite fille prénommée Isaline, dira : « je suis triste, car d'autres enfants seront emprisonnés à notre place, maintenant... ! Les PJ vont-ils laisser se perpétrer d'autres crimes dans ce lieu sordide ?

Si les PJ agissent n'importe quand durant la journée avant l'arrivée des clients, ils n'auront à faire qu'à Gasparde. Gilbert dormant, il ne se réveillera que s'il y a du bruit.

Une fois l'affaire réglée, personne ne s'en prendra aux PJ. Tous savent que la justice a été rendue.

Que faire des trois enfants ? Laisse l'imagination des PJ fonctionner, mais les amener dans l'orphelinat avec Marco semble plutôt une bonne idée.

Acte 3 Retrouver le foyer de Marco

Scène 1 dans quelle ville ? (6)

Les PJ savent qu'ils ne se trouvent pas dans la bonne ville pour chercher l'orphelinat.

Ils peuvent tenter de délimiter une zone de recherche grâce aux informations très imprécise fournies par Marco difficulté -4 (esprit + action + artificiel + cartographe). Une réussite permet de réduire le nombre d'îles ou de villes potentiels où pourraient se trouver l'orphelinat.

A toi de voir si tu veux faire ramer tes PJ, place dans le cercle qu'aura pu définir le cartographe

1 à 3 villes + DES ou ME. Ma proposition 2 + ME.

Scène 2 A la recherche de l'orphelinat (7)

Une fois que le nombre de ville est défini, choisiss-en une pour placer l'orphelinat.

A partir de là, cette scène peut être reproduite pour chaque ville visitée par les PJ à la recherche de l'orphelinat.

Les PJ doivent se renseigner sur l'existence d'un orphelinat dans la ville, difficulté 0 (esprit + action + humain + talent).

Une fois sur place, Marco reconnaît les lieux. Sœur Margareth est assez rude avec le petit garçon, mais remercie chaleureusement les PJ et accueille avec plaisir les trois nouveaux venus.

FIN