

Le cœur écarlate

Scénario pour 3-5 *ladies* entre 13 et 17 ans sans patron.

Les pnj sont très détaillés et le scénario n'en sera que meilleur si on les utilise pour mêler l'intrigue principale dans de l'intrigue secondaire.

Synopsis :

Ce scénario au sein d'un pensionnat pour jeune fille, permet de se lier avec un patron ou avec les nombreux pnj du groupe.

La rentrée :

Les jeunes filles ont été inscrites en ce début septembre dans le pensionnat Sainte-Hélène à Houlgate, une petite ville de Normandie, merveille d'architecture normande près de la mer. Le pensionnat lui a été créé pour adopter une centaine de jeunes filles de la haute bourgeoisie ou la petite noblesse, pas assez coté pour l'aristocratie mais sa réputation s'améliore de plus en plus au fil des années.

Les jeunes filles arrivent quasiment toutes la veille dans la journée avec soit leurs familles, soit une gouvernante et logent dans le grand hôtel durant la nuit. L'hôtel est plutôt classieux avec vue sur mer et les chambres sont bien pour le prix. La nuit se passe tranquillement et sans incident.

Le lendemain les jeunes ont rendez-vous à l'entrée du pensionnat, le temps est grisonnant et le soleil n'arrive pas à percer à travers les nombreux nuages mais il fait sec. Le bâtiment du pensionnat est un peu plus dans les hauteurs par rapport au village, dans les collines et sans vue sur la mer. En forme de U et sur trois étages, le bâtiment pourrait être un manoir mais le portail en fer forgé surmonté de la phrase « Pensionnat Sainte-Hélène » garantie que c'est le bon endroit. Le portail étant fermé les familles des treize nouvelles arrivantes dont les PJ, attendent devant les jeunes *ladies* se jaugeant les unes les autres en restant bien à leur place. D'après leur accoutrement la plupart de ces jeunes filles sont de la région et quelques-unes d'entre elles sont suffisamment musclées pour avoir dû faire divers travaux manuels.

Avant d'avoir eu le temps d'observer ou de parler un peu plus une personne s'approche de l'autre côté du portail pour l'ouvrir, c'est certainement une des professeures et mais sa tenue n'apporte pas plus d'information. Une fois le portail ouvert la dame attendant près de la porte invitant les jeunes filles à entrer. Quand tout le monde est à l'intérieur de l'enceinte du bâtiment avec leurs bagages, le portail est refermé et la dame se présente d'une voie forte et claire.

« Bienvenue à vous, je suis Dame Céline, et je suis ici pour vous montrer les lieux, mettez-vous en rang, prenez vos bagages et suivez-moi »

Scénario de Yann avec certains Pnj de son ami Pierre ; retrouvez Yann sur

<https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Pour davantage d'informations sur le jeu de rôle Ladies, c'est ici : <http://ladies-jdr.com>

Les jeunes filles obéissent toutes docilement et malheurs aux coquettes qui ont un bagage trop gros car c'est à elles de le porter (*athlétisme/main*). Céline les entraîne dans l'escalier principal puis vers les dortoirs du premier étage. Cinq chambres s'y trouvent, dans chacune d'entre elles se trouve devant deux ou trois lits et autant d'armoires. Les jeunes filles y sont réparties dans les chambres. L'idéal serait que les p. j. soient dans trois chambres différentes et avec des *ladies* pnj. Ensuite chaque lady dispose de quelques minutes pour ranger ses affaires avant que Céline ne les rassemble pour leur expliquer les règles et les horaires de travail et de repas. Le règlement est très classique et se résume à « faites ce qu'on vous dit et ne faites pas de vague ». Ensuite Céline les conduit à la salle principale.

La salle, qui sert aussi de salle à manger, est décorée à la mode française avec de nombreux ornements, les tables elles sont juste recouvertes d'une nappe blanche et l'une d'entre elles est réservé aux nouvelles arrivantes. Les autres sont déjà occupés par d'autres pensionnaires, celles déjà présentes l'année dernière qui sont revenues la veille.

Une fois tout le monde installé, des cuisinières arrivent en servant les plats. Les pensionnaires les plus anciennes sont servies en premières et celles de la table des PJ en dernière... La nourriture n'est pas au top mais cela reste mangeable. Le reste de l'après-midi se partage entre les cours de maintien et de danse, les activités physiques étant l'après-midi le matin étant réservé pour l'histoire, la littérature et la gestion, en bref une éducation féminine parfaite pour l'époque.

Le repas du soir arrive vite et après celui-ci les *ladies* ont quelques minutes pour faire connaissance avec les autres pensionnaires avant de devoir faire la prière du soir et aller dormir. Les personnages que l'on peut rencontrer durant cette période sont décrits dans la section « Pensionnaires non Joueur du scénario. »

La vision :

Les *ladies* s'endorment assez vite après cette journée bien remplie. Elles se réveillent au crépuscule, un crépuscule flamboyant, qui éclaire la crête de la falaise sur laquelle les *ladies* se trouvent et qui rougit la mer sous elles. Elles se rendent vite compte qu'elles ne sont pas réellement là, que cette scène aux contours flous n'est pas réelle et que la silhouette qui s'approche est la clé de tout ce qui se passe.

Cette silhouette est un homme dont on ne parvient pas à discerner les traits mais dont le cœur brille à travers sa poitrine d'une couleur rouge sang... Cette personne s'adresse au p. j. d'une voix douce mais autoritaire comme celle d'un père à son enfant :

« Mes filles, je vous ai choisies car vous seules pouviez m'aider... Le monde est empli de mensonge et de trahison et j'ai besoin de vous autant que vous avez besoin de moi. Le temps nous manque, retrouvez-moi sur cette falaise durant un crépuscule et je répondrai à votre appel. Mesdemoiselles, réveillez-vous. Et [Nom de la PJ avec le préjugé courtois le plus bas] agissez vite ! »

Scénario de Yann avec certains Pnj de son ami Pierre ; retrouvez Yann sur

<https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Pour davantage d'informations sur le jeu de rôle Ladies, c'est ici : <http://ladies-jdr.com>

Le collier :

Les *ladies* se réveillent dans leur lit au milieu de la nuit. La *lady* citée par le personnage dans la vision entendant des chuchotements par la porte entrouverte, elle ne reconnaît comme son que son nom... Elle a quelques secondes pour réaliser une action avant que deux autres pensionnaires n'entrent dans la chambre mais durant la scène, il fait trop noir pour voir leurs traits. Si le PJ s'est relevé les jeunes filles repartiront au pas de course, si elle n'est plus dans son lit elles repartiront juste. Si la p. j. n'a rien fait, les intruses se dirigeront vers son armoire et se mettront à la fouiller.

Si elles appellent à l'aide ou tentent d'alerter des secours, les jeunes filles s'enfuiront et un peu plus tard une des surveillantes arrivera dans sa chambre et lui demandera des explications. Elle aura du mal à croire que d'autres jeunes filles se sont levées car elle surveillait le couloir. De plus, si elle regarde dans l'armoire il y a un collier qui n'appartient pas à la PJ. En le voyant, la surveillante agrippera la p. j., l'emmènera dans la salle disciplinaire et l'enfermera là avant d'aller chercher la directrice. La directrice passera un savon à la p. j. qui se verra traiter de voleuse, et s'en sortira plusieurs minutes plus tard après un avertissement ainsi que de nombreux coups de baguette pour lui passer l'envie de recommencer...

Une scène similaire se déroule si toute autre personne voit le collier. Si le lendemain en regardant s'il manque quelque chose, la p. j. voit le collier. Elle peut tenter de trouver son propriétaire (elle peut découvrir l'identité de la propriétaire en discutant lors du petit déjeuner). Si elle le donne à une des surveillantes ou professeures, il lui faudra une bonne argumentation (potentiellement même une opposition) pour convaincre de son innocence.

Faire le mur :

Pour aller parler à leur patron (et conclure le pacte avec lui) les p. j. ont deux moyens, soit faire le mur, soit obtenir une permission pour bon comportement au bout de quelques jours.

Pour être sur la falaise au coucher du soleil, il n'y a qu'un seul créneau pour sortir sans se faire remarquer... La période libre entre la fin des activités de l'après-midi suivant la difficulté que vous voulez, l'activité de l'après-midi peut se passer à l'extérieur du pensionnat et il faudra juste se faufiler hors du groupe pour aller à la falaise. Si elles sont à l'intérieur, il va falloir s'éloigner du groupe, sortir, passer la grille, aller à la falaise qui se trouve à vingt minutes à pied puis revenir sans laisser de traces ni de preuve. Si quelqu'un s'aperçoit de leur sortie, un petit tour en salle disciplinaire s'impose avec la menace d'une lettre au père s'il y a récurrence.

Obtenir le droit de sortir n'est pas forcément plus simple. Il faut un comportement exemplaire et s'attirer les faveurs d'au moins une des surveillantes et pourquoi pas dame Céline qui semble plus abordable. Par contre si une des PJ a déjà eu des réprimandes ou une correction, elle aura largement plus de difficultés pour obtenir une autorisation mais cela restera possible.

Une fois dehors, les *ladies* trouvent facilement l'endroit de la falaise où le rendez-vous a été donné. Au moment où le soleil touche l'horizon, la voix de l'homme résonne dans la tête des PJ. Le cœur écarlate leur annonce qu'il est très heureux de savoir qu'elles sont prêtes à l'aider et qu'en

Scénario de Yann avec certains Pnj de son ami Pierre ; retrouvez Yann sur

<https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Pour davantage d'informations sur le jeu de rôle *Ladies*, c'est ici : <http://ladies-jdr.com>

échange il leur accordera la possibilité de savoir si leur interlocuteur leur ment à partir de réactions physiques.

Les p. j. sans protecteur sont maintenant affiliés à Cœur Ecarlate et gagnent un point en Enseignement, la compétence apprise est : « détecter les mensonges. »

Retrouver les Coupables :

Les p. j. voudront peut-être savoir qui est derrière l'intrusion de l'autre nuit. Comme il y a une centaine de pensionnaires, la tâche peut sembler complexe mais le nombre de suspects peut se réduire à partir du principe où seules les personnes dormant au même étage que les PJ peuvent avoir commis cette intrusion. De plus, les p. j. se sont toutes réveillées après leur vision et aucune d'entre elles (sauf la victime) n'a rien remarqué de particulier, il reste donc plus que 5 suspectes, celles dormante dans les deux chambres où il n'y a aucun p. j.

Il faudrait aussi savoir ce qui s'est réellement passé... Le collier appartient à une élève de l'étage au-dessus par rapport à celui des p. j., sa disparition a été confirmée à la fin de la journée juste après le repas du soir et on sait qu'il a été déposé dans la chambre de la p. j. durant la nuit.

Ce qui s'est passé :

Sandra, une des filles de deuxième année dont la famille est bien endettée a voulu récupérer un peu d'argent avec ce collier qu'elle a volé juste avant le repas du soir a une autre pensionnaire plus riche qu'elle. Pour ne pas qu'on remonte jusqu'à elle, Sandra a confié le collier à deux nouvelles élèves en leur demandant de le cacher dans un endroit où le collier ne serait pas trouvé avant que l'affaire soit oubliée. Les deux arrivantes (à vous de choisir qui dans la liste des 5 suspectes) ont un peu outrepassé les ordres en le mettant dans l'armoire de la p. j.

Les cinq suspectes :

Les suspectes sont Daphné, Clara, Auxane, Magali et Pauline, parmi elles seules deux sont impliquées dans l'affaire et la description de chacune expliquera pourquoi chaque suspect peut-être l'une des coupables. Laissez les joueurs les interroger et, à moins qu'ils ne soient vraiment bons, ne leur laissez pas la solution avant que les p. j. ne soit allés voir Cœur Ecarlate sur la falaise. La compétence que leur accorde leur nouveau protecteur doit aider à dénouer le vrai du faux. Par contre si les p. j. se montrent agressives ou trop fouineuses, une personne n'ayant pas peur de représailles pourra aller les dénoncer à la surveillante...

Daphné est une cousine de Sandra, connaissant les problèmes d'argent de sa cousine elle a pu l'aider à faire ce vol. Dans ce cas juste avant le repas elle a attendu Sandra qui lui a remis le

Scénario de Yann avec certains Pnj de son ami Pierre ; retrouvez Yann sur

<https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Pour davantage d'informations sur le jeu de rôle Ladies, c'est ici : <http://ladies-jdr.com>

collier ; elle l'a caché dans sa chambre durant le repas. Si elle n'a pas aidé sa cousine, elle était en train d'aider Clara sa compagne de chambre à ranger ses affaires tout en faisant connaissance.

Clara, est une jeune fille plutôt impressionnable qui obéira à tous vos ordres de peur d'être rejetée par ses consœurs. Par contre une fois dans l'action elle se débrouille bien et si elle a aidé pour le collier, c'est elle qui a prévu de le mettre dans l'armoire de quelqu'un d'autre et qui a choisi la cible soi-disant idéale. Si elle ne fait pas partie des coupables, elle était en train de ranger ses affaires car elle fait partie des personnes qui ont pris beaucoup de bagages et qui ont eu du mal à les monter.

Auxane est la dernière membre d'une famille déclaré hérétique par l'inquisition. Il y a quelques mois, pendant qu'elle était chez une amie, ses parents ont été emprisonnés, jugés et condamnés. Avec l'aide de la famille de son amie, elle est venue se cacher là pour quelque temps sous un autre nom. Malheureusement Sandra la connaissait d'avant et a peut-être fait pression sur elle pour l'aider. Sinon elle était dans sa chambre en évitant au maximum les autres pensionnaires. La jeune fugitive est sur le fil depuis que ces parents ont été arrêtés : elle est devenue méfiante, voire agressive et règlera tout interrogatoire par des coups quitte à se prendre une punition qui lui évitera au moins d'avouer son secret ou de commettre un faux pas.

Magali, elle, est du genre manipulateur et tentera de tirer son épingle du jeu. Elle excelle dans le commerce de service et a tendance à se balader dans des endroits interdits.... Si elle a aidé Sandra, c'est pour avoir une faveur en retour et si les PJ veulent avoir les informations il va falloir faire le guet dans le couloir pendant que Magali fouille le bureau des surveillantes à la recherche d'objets confisqués. Même si elle est innocente Magali leur demandera cette faveur.

Pauline la dernière des suspectes est la protégée de Sandra. Elle s'entend très bien avec et accepte de lui rendre quelques services. C'est potentiellement elle qui a eu l'idée de cacher le collier dans l'armoire du PJ. Sinon Pauline était justement en train de négocier avec la surveillante pour monter à l'étage supérieur afin d'aller voir Sandra.

Une fois que les PJ auront remonté jusqu'à Sandra, ils ont plusieurs choix : la dénoncer mais sans avoir de preuve valide si ce n'est la parole de ces complices qui ne parleront pas de bon cœur, lui jouer un tour, ou laissez filer.

Epilogue:

L'affaire du collier est terminée, et ses coupables ont été punies ou non en fonction des p.j. La vie suit son cours au pensionnat avec ses hauts et ses bas. Le cœur écarlate continuera de suivre les *ladies* avec intérêt, quel que soit leur choix.

Les p. j. gagnent un d'expérience et peut-être des points de remords en fonction de leurs actions.

Scénario de Yann avec certains Pnj de son ami Pierre ; retrouvez Yann sur

<https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Pour davantage d'informations sur le jeu de rôle Ladies, c'est ici : <http://ladies-jdr.com>

Pnj:

Céline:

Une des surveillantes/professeur du pensionnat, celle qui accueille les nouvelles arrivantes.

Attributs : Malice œil (4)

Compétence : Châtiment corporel (2), Autorité (4)

Surveillantes :

Il y a trois dames qui s'occupent de toutes les jeunes filles hors des cours en plus de Dame Céline.

Attributs : Malice œil : 3

Compétences : Châtiment corporel (1), Autorité (3).

Professeur :

Il y a de nombreux professeurs dans le pensionnat chacun d'entre eux ayant un domaine particulier.

Compétences : Discipline (2), Punir (1), Enseigner (2), +Un domaine à 5 points.

La Directrice :

Celle qui gère le pensionnat.

Attributs : Malice œil (5), Argutie (5/4), Athlétisme Main (3).

Compétences : Autorité (5), Châtiment corporels (3).

Daphné :

Cousine de Sandra, ce n'est pas une jeune fille très riche mais serviable qui n'aidera pas à aider ceux dans le besoin.

Compétences : air angélique (2), esquiver les questions (2), belle conversation (2).

Clara:

Une jeune fille qui a peur du rejet mais de ses pairs, un peu désorganisé, mais très douée quand il faut agir hors du carcan des règles.

Attributs : Malice Main (4)

Dépassements : Vrai Courage (2)

Bizareries : Désorganisé (2)

Compétences : Passer inaperçue (1)

Scénario de Yann avec certains Pnj de son ami Pierre ; retrouvez Yann sur

<https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Pour davantage d'informations sur le jeu de rôle Ladies, c'est ici : <http://ladies-jdr.com>

Auxane:

Elle est la dernière vivante membre d'une famille récemment déclarée hérétique par l'inquisition. Avec de l'aide, Auxane a pu venir se faire oublier quelque temps au pensionnat. Elle semble plutôt pauvre car toute la fortune qu'elle avait sur elle a servi à payer les frais de scolarité.

Attributs : Manière (4/3)

Dépassement : Vue de sorcière (1)

Bizarreries : Paranoïa (1)

Compétences : Culture générale (1), Occultisme (1), Cacher ses secrets (3)

Magali:

Une jeune lady élevée dans la culture de l'influence et des bénéfices qu'on peut en tirer. Faveur, services, demandes sont des concepts avec lesquelles elle joue beaucoup... On peut lui demander n'importe quoi mais il y aura un prix.

Compétences : Oreilles Baladeuses (3), Marchandage (4), Trouver des excuses (1).

Pauline:

Une des plus jeunes du groupe mais aussi l'une des plus riches, une de celle avec qui il faudrait être amie.

Attributs : Charme Main (3)

Compétences : Paraître Douce et Timide (4), S'attirer la sympathie (2)

Sandra:

Une des secondes années, d'une famille noble quasiment en ruine. On sent que c'est une personne pour qui l'argent compte. Mais c'est aussi une bonne voleuse qui possède quelques contacts.

Compétences : Faire des économies (2), Vol (2), Trouver des excuses (1)

Pénélope:

Une des filles en seconde année la commère de l'école, elle sait tous les ragots qu'ils soient fondés ou non.

Compétences : Oreilles Baladeuse (3), Se tenir au courant (3).

Romane :

Un modèle pour toute jeune fille, 5ème enfant d'une famille un peu plus noble que la plupart des personnes là... Elle veut bien donner un coup de main à ceux en difficulté mais se montrera très condescendante avec eux.

Compétences : Maintien (3), Couture (2) Gestion(2), Danse (3), Enseigner (1).

Scénario de Yann avec certains Pnj de son ami Pierre ; retrouvez Yann sur

<https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Pour davantage d'informations sur le jeu de rôle Ladies, c'est ici : <http://ladies-jdr.com>

Sixtine:

Douée en gestion, assez timide. Elle ne se met jamais en avant, c'est plutôt sa sœur jumelle Victoire qui la protège un peu. Plutôt belle, connaît le protocole mais ne s'y réfère pas toujours lorsqu'elle est dans ses pensées. Dans la lune, pas très causante mais suffisamment polie pour ne pas vexer un interlocuteur insistant

Attributs : Scolarité Main (4), Argutie Main (1)

Compétences : Sciences (3), Empathie (3) (peut être utilisée avec observation "Qu'aurais-je fait si j'avais été à sa place ?")

Victoire :

Plutôt sportive, aime le cheval, la danse et les mondanités. S'occupe de sa sœur Sixtine du mieux qu'elle peut même si celle-ci est parfois vraiment peu avenante. Sait renvoyer les pics de ses camarades parfois peu agréables envers elle mais sera particulièrement méchante envers celles qui se moquent de sa soeur.

Attributs importants : Argutie Main (3), Athlétisme Main (4), Charme Main (3)

Compétences : Équitation (3), Danser (3)

Célestine:

Cousine des deux jumelles, on lui a proposé d'entrer également dans le pensionnat. Moins éduquée car richesse de famille récente, sympathique et riieuse. Est toujours contente de pouvoir aider, faire de nouvelles rencontres

Attributs importants : Manière Main (1), Caractère Main (3), Argutie Main (3)

Compétences : Sourire (3)

Isabelle:

La meneuse du groupe en seconde année, elle va récupérer les filles les plus influençables et les mettre sous sa coupe. Elle déteste les personnes à contre-courant comme Sixtine, Victoire et Célestine mais ne les dérange pas tant qu'elle a Blandine pour se défouler. Menteuse, les adultes l'adorent et elle a de bons résultats, Astrid, Sandra et quelques autres dépendent d'elle. Elle est de la très haute bourgeoisie très riche mais sa famille pense que ça famille ne l'aime pas et c'est un levier qu'on peut utiliser contre elle

Attributs importants : Scolarité Main (3), Manière Main (3), Malice Main (3)

Compétences : Insulte percutante (2), Larmes de crocodiles (2), Menteuse (2)

Scénario de Yann avec certains Pnj de son ami Pierre ; retrouvez Yann sur

<https://www.facebook.com/AmeduMJ/>

Pour davantage d'informations sur le jeu de rôle Ladies, c'est ici : <http://ladies-jdr.com>

Astrid:

Bras droit de Isabelle, elle aurait pu être sympa mais est devenue très froide et peu bavarde en un an. Moyenne en cours, très athlétique, elle est le poing du groupe rassemblé autour d'Isabelle mais de qui elle dépend beaucoup car sa famille ne peut pas répondre à tous ces besoins. Peut-être garde-t-elle toujours un semblant de cœur...

Attributs importants : Athlétisme Main (4), Manière Œil (3)

Compétences : Lutte (3), Danser (3)

Blandine:

Petite noblesse, fragile mentalement et physiquement, elle n'ose plus sortir de son dortoir de peur de voir Isabelle et Astrid. Plus jeune que les autres mais obligée d'aller en pensionnat par ses parents. Elle ne connaît pas grand-monde et sa situation fait que personne ne va la voir et c'est plutôt dommage.

Attributs importants : Scolarité Main (3), Manière Main (3),

Compétences : Histoire (3), Discrétion (3)