



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Scénarios > Synopsis >

Dans le port de Crioux



Dans le port de Crioux

En direct du Ouïjidérépo

jeudi 31 mai 2007, par [goethe](#)

Posons le décor !

L'action se déroule en Montaigne, dans l'un des ports marchands les plus importants et les plus influents de la nation.

Les PJs sont arrivés en ville il y a deux-trois jours, à la recherche de nouvelles aventures et occasions de s'enrichir.

Et cela ne tarde pas à se présenter : ils sont convoqués par le Gouverneur/Comte du port, qui leur offre une forte somme d'argent pour élucider le mystère de la disparition de nombreux enfants (au début issus du peuple, ce qui n'inquiétait pas les autorités plus que ça, mais hier c'est la fille du Capitaine de la Garde qui a disparu).

La pièce commence !

En enquêtant sur les lieux de la disparition, les PJs ne trouvent rien de notable, hormis de petits insectes parasites écrasés (des scolopions, insectes exotiques ravageurs à mi-chemin entre la termite et le cafard qui ont une tendance naturelle à la prolifération et à dévorer tout ce qui est en bois).

En interrogeant les habitants, ceux-ci en seront étonnés car il y a 1 mois, les scolopions ont totalement été éradiqués par le Flutiste, un vieil homme qui selon leur dire à tout du dangereux sorcier.

En interrogeant les autorités locales, celles-ci

expliquent que le Flutiste est une sorte de savant fou qui avait proposé, en échange d'une forte somme d'argent, de totalement débarrasser le port de ces insectes qui le ravageaient depuis plusieurs mois.

Et c'est ce qu'il a fait, entraînant les scolopions dans les eaux du port pour les y noyer.

Mais pour toute récompense, le Gouverneur/Comte l'a chassé du port, et les habitants, terrifiés par sa Magie, lui ont offert une volée de pierres.

Le vieil homme est donc parti, non sans appeler les foudres divines sur ces ingrats et leur avoir promis une vengeance terrible.

Aux dernières nouvelles, il s'est réfugié dans une grange abandonnée, à une trentaine de minutes du port, dans les terres, avec interdiction de remettre les pieds en ville.

Le rythme s'accélère !

Exploitant cette piste, les PJs parviennent retrouver le Flutiste (devant calmer / affronter au passage le Capitaine de la Garde et une vingtaine de ses hommes qui les ont suivi, fermement décidés à torturer le vieil homme pour savoir où sont les enfants, et ensuite à le brûler).

En abordant l'homme de manière civilisée, les PJs apprennent que celui-ci est en réalité un chimiste/alchimiste, et qu'il a usé de l'une de ses potions pour attirer les Scolopions.



Il comptait sur ce service pour récupérer une somme confortable, et se garantir ainsi une retraite paisible jusqu'à la fin de ses jours.

S'il en veut à mort aux habitants du port, il jure néanmoins n'avoir fait aucun mal aux enfants et accepte d'aider les PJs pour prouver sa bonne foi. Il est persuadé que le vrai coupable est encore en ville, et que les PJs ont du le voir sans y faire attention.

Le Flûtiste leur propose de préparer une potion qui exacerbe la perception et les sens, et de leur donner à boire, afin qu'ils se souviennent.

Entracte !

Après ingurgitation du filtre, les PJs sont alors plongés dans un monde de vision, qui mêle flash-back de leur passé (éventuellement secret et / ou oublié) et souvenirs des jours passés en ville.

Au départ, tout est confus, ils vont d'un détail à un autre (le cri d'un enfant, l'aboiement d'un chien, le boniment d'un vendeur, le sourire d'une passante, le prix affiché au dessus des poissons vendus à la criée), mais progressivement, ça se stabilise.

Ils se souviennent alors du jour de la disparition de la fille du Capitaine, d'un homme petit et vouté, tenant son échoppe à une dizaine de mètres d'eux, qui vendait des sucreries aux enfants de la ville, pendant que des acolytes encapuchonnés montaient la garde à une dizaine de mètres. Ils se souviennent de la fille du Capitaine et autres gamins, à qui l'homme étrange propose de le retrouver le soir à quelques rues pour avoir d'autres bonbons, gratuits cette fois (les invendus de la journée).

Tout cela est noyé dans le brouhaha de la foule, mais leur apparaît pourtant avec une grande clarté.

Un final plein de panache !

Forts de ces informations, les PJs repartent au port, et localisent le petit vendeur vouté, un homme hideux à tête de grenouille mais aux sucreries exquis.

Si les PJs la jouent fine, ils le suivront jusqu'à son repaire, en découvrant peut-être en chemin avec quelques spadassins encapuchonnés (mercenaires du Cathay, dans la cape desquels des scolopions se nichent parfois) chargés de la protection de l'homme-grenouille .

Arrivés à destination, ils découvriront le hangar d'un armateur Vendelard au bord de la faillite (ce hangar contient des caisses de produits exotiques, et accessoirement des nids de scolopions).

Peu scrupuleux, l'armateur a monté un trafic d'enfants qu'il charge toutes les semaines dans ses cales afin d'aller les vendre à prix d'or à des marchands du Cathay et de l'Empire du Croissant dans ses comptoirs Voddace (libre ensuite au MJ de donner une ampleur politique plus ou moins importante à ce trafic).

Combat épique, enfants qui pleurent, hommes qui crient, homme-grenouille qui couine, armateur qui rage, à l'issue d'un final plein de panache, les PJs libèrent les enfants et donnent la punition qu'ils méritent aux méchants.

P.-S.

Le OujiDiRéPo se trouve [ici](#) !

Voir aussi [Sousdal](#) et [Froggy les bons tuyaux](#) avec les mêmes mots-clés !