

Les gamins acte 1 : 1870

GN pour 6 joueuses et 1 orga d'environ 4h (2h d'atelier + 2h de jeu) de Jarim Lafourche

Synopsis

Affronter un siège en 1870 quand on est un enfant des rues n'est possible que si vous avez un groupe soudé où chaque membre a sa place et où chacun est tout pour les autres...

Dans les gamins acte 1 : 1870, vous incarnez une bande d'enfants des rues dans Paris de septembre 1870 à janvier 1871, ce qui correspond au siège de la Prusse sur la capitale. Le jeu repose sur le partage et la solidarité dans ce groupe, ce qui leur permet d'affronter les rigueurs de leur situation.

Design du jeu

Les Gamins est un jeu à scènes linéaires où les joueuses vont vivre diverses situations. Les décisions prises par les personnages sont assez restreintes car cela ne va pas influencer ce qu'il va se passer par la suite. Il est demandé au groupe de rester soudé, c'est sur ça que repose ce jeu. Seule la fin du jeu peut avoir des orientations différentes (notamment liées aux décisions de Jul et Louise) plus ou moins dramatiques.

Organisation

L'organisation de ce jeu est assez simple, il suffit de suivre le *déroulement du jeu*. Dans l'idéal, il faut un espace extérieur à l'abri des regards (sous un bosquet d'arbre par exemple), une sorte d'abri. Vous pouvez poser au sol quelques draps. Mettez en place une enceinte (bluetooth) proche des joueuses pour la diffusion de la musique interscène.

Le jeu est prévu pour 3 joueurs et 3 joueuses, le personnage de Jul peut être masculinisé.

Il faut prévoir quelques accessoires pour le jeu : 6 casquettes/chapeau pour caractériser un peu les personnages, une sacoche avec un petit pain dedans, une peluche, un carnet avec un crayon, $\frac{2}{3}$ fruits d'époque, de l'eau.

Une musique est diffusée au début, entre chaque scène, et à la fin. Cette musique doit être diffusée en entier, voir en boucle. Durant la musique, les personnages lisent un petit texte leur expliquant la nouvelle situation. Avant la fin de la musique, l'orga lit un texte général. La scène commence à la fin de la musique.

La fin de chaque scène est choisie par les joueuses. Ils leur suffit d'enlever leur casquette pour signifier qu'ils ne sont plus en jeu.

Les scènes se déroulent le soir. Aussi, si les personnages doivent faire des trucs en dehors de l'abri, ils prévoient d'y aller soit plus tard dans la soirée, soit le lendemain. Ainsi, les personnages ne doivent pas sortir de l'abri durant la scène.

Présentation et Briefing

Le jeu se déroule en trois parties. La première concerne la présentation du jeu et les ateliers de préparation au jeu, la seconde concerne le jeu en lui-même et la troisième concerne le débriefing. Les points qui sont abordés se font dans l'ordre. Ainsi, vous n'avez qu'à suivre le déroulé du jeu. Les textes en italique sont réservés à l'orga, les autres peuvent être lu tel quel aux joueuses.

➤ Contexte du jeu (1 minute)

Affronter un siège en 1870 quand on est un enfant des rues n'est possible que si vous avez un groupe soudé où chaque membre a sa place et où chacun est tout pour les autres...

Dans les gamins acte 1 : 1870, vous jouez une bande d'enfants des rues dans Paris de septembre 1870 à janvier 1871, ce qui correspond au siège de la Prusse sur la capitale. Le jeu repose sur le partage et la solidarité dans ce groupe, ce qui leur permet d'affronter les rigueurs de leur situation.

➤ Distribution des personnages (11 minutes)

Les joueuses vont devoir choisir leur personnage. Lisez-leur alors le rapide descriptif avant de leur distribuer leur personnage. Une fois obtenu, ils le lisent immédiatement.

Les personnages sont listés par ordre d'arrivée dans le groupe.

- Le leader - Jean ou Cap'tain, 13 ans. Le chef de groupe se sent responsable des autres membres et va tout faire pour les protéger. Il est charismatique et intelligent, et son autorité est rarement remise en cause (même si ça peut arriver de la part de la roublarde ou du surin). Mais il subit également pas mal ses propres émotions, qu'il a du mal à contenir. Ses liens forts sont avec la rupine et la roublarde.
- La roublarde - Louise, 12 ans. Une vraie cambrioleuse qui manie agilité et espièglerie. Petite futée, elle est aussi celle qui peut s'opposer le plus au leader. C'est un peu la seconde du groupe et la plus débrouillarde des gamins. Elle a des liens forts avec la brute et le leader.
- Le surin - Victor, 12 ans. Certainement celui qui a su le mieux s'adapter à la vie dans la rue, sa devise est : c'est eux ou nous ! En conflit régulier avec le leader car il est parfois incontrôlable et n'a pas peur de jouer du couteau. Il peut être un peu solitaire. Il a des liens forts avec la petiote et la rupine.
- La brute au cœur tendre - Le gros Lucien, 14 ans. C'est un peu le monsieur muscle du groupe, mais il ne ferait pas de mal à une mouche. Il n'aime pas la violence même si il doit parfois en user notamment pour protéger ses amis. Il est loin d'être le plus intelligent du groupe, et il est assez peu sûr de lui. Il a des liens forts avec la petiote (qui est sa soeur) et la rupine.
- La petiote - Juliette ou Jul, 9 ans. La plus jeune du groupe, elle est un peu la mascotte, la plus fragile, mais aussi celle qui peut attendrir le plus les grandes personnes. Elle se sert d'ailleurs de ça pour obtenir ce qu'elle désire. Malgré son jeune âge, elle sait lire et écrire. Elle a des liens forts avec la brute (son frère) et le surin.
- La rupine - Elisabeth ou Lizbeth, 12 ans. Dernière arrivée du groupe, elle a perdu sa famille et se retrouve à la rue sans y avoir jamais été confrontée. Aussi, elle doit s'intégrer à ce groupe déjà formé. C'est un personnage plus solitaire que les autres. Elle a des liens forts avec le leader et le surin.

➤ Déroulement du jeu (3 minutes) :

Durant ce jeu, vous allez jouer 5 scènes qui se déroulent dans un laps de temps de 4 mois, de septembre 1870 à janvier 1871, correspondant au siège de Paris par la Prusse. Il va se passer plusieurs jours ou semaines entre chaque scène, ce qui sera symbolisé par une musique. Vous recevrez des informations sur la situation de la prochaine scène à chaque fois. Vous avez le temps de la musique pour vous en imprégner avant que la nouvelle scène ne commence. Vers la fin de la musique, je lirai alors un petit texte d'introduction de la nouvelle scène. Elle débute dès la fin de la musique.

Vous jouez tout le jeu dans votre squat, votre abri, qui se trouve aux buttes chaumonts, sous un bosquet d'arbre, qui vous protège du regard et des intempéries. Chaque scène se déroule en fin de journée. Aussi, si vous décidez de faire des choses, elles se feront plus tard dans la nuit, ou même le lendemain. Vous avez à chaque fois tous besoin de repos, aussi vous ne partez pas tout de suite en expédition. Il est possible que sur certaines scènes, des personnages commencent en dehors de l'abri. En tant qu'orga, je vous donnerai un top pour votre entrée en jeu.

Vous choisissez vous-même la durée de chaque scène. Elles peuvent durer de 10 à 30 minutes, c'est vraiment vous qui dictez le rythme du jeu. Je vous conseille toutefois de prendre bien le temps de vous poser pour jouer vos scènes. Vous avez parfois pas mal d'informations à donner, et vous ne pourrez pas les donner une fois la scène finie. Pour symboliser la fin de la scène, vous enlèverez votre casquette. Une fois que tout le monde a enlevé sa casquette, je lance la musique pour la scène d'après.

A la fin de la cinquième scène, je laisse une musique en entier, symbolisant la fin du jeu. Prenez le temps de cette musique pour vous replongez dans ce que vous venez de jouer, ou pour sortir de votre personnage. Mais restez bien silencieux durant tout ce générique de fin, permettant à chacun de sortir à son rythme.

➤ Ateliers (45 minutes)

Ces ateliers sont là pour unir le groupe. Les personnages sont très succincts et peuvent être développés. Le jeu tourne autour de l'amitié entre les six personnages. Durant ce jeu, ils vont vivre des situations diverses, la plupart du temps très difficiles. L'idée est de créer une possible tension entre les personnages, mais qui doit trouver une résolution positive. Chaque péripétie qu'ils vont vivre doit renforcer leurs liens.

- Hot Seat (12 minutes) :

Le premier atelier consiste à développer un peu les personnages, leur caractère. Chaque joueur décrit son propre personnage en 2 mots, et les autres peuvent poser des questions pour parfaire le développement. On reste seulement 2 minutes par personnage, c'est histoire de compléter un peu les fiches. Ça va très vite. L'orga peut aider un peu en posant quelques questions aussi.

- Speed Dating (20 minutes) :

Par groupe de 2, les personnages vont approfondir leurs relations et sentiments. L'idée est de définir un ou deux sentiments positifs, et un ou deux sentiments négatifs à l'encontre de l'autre personnage. Les sentiments positifs doivent être plus forts que les sentiments négatifs. Ils peuvent également définir une ou deux anecdotes qu'ils ont vécues tous les deux.

5 minutes : Jean/Louise - Lucien/Jules - Lizbeth/Victor

5 minutes : Jean/Lizbeth - Louise/Lucien - Victor/Jules

3 minutes : Jean/Victor - Louise/Jules - Lizbeth/Lucien

3 minutes : Jean/Lucien - Louise/Victor - Lizbeth/Jules

3 minutes : Jean/Jules - Victor/Lucien - Louise/Lizbeth

- Calibration culturelle (8 minutes) :

Vous pouvez choisir ensemble un surnom pour chaque personnage, un nom de gang, définir la hiérarchie dans le groupe, le rôle de chacun au sein du groupe, là où chacun dort, quelques petits rituels comme le lever ou le coucher...

- Jouer une scène (2 minutes) :

Les joueurs vont simuler le déroulement d'une scène. Avec la lecture du texte d'intro par l'orga sur une musique (exemple d'introduction : bla bla bla), l'entrée de certains personnages à l'indication de l'orga, puis les personnages se couchent et enlèvent leur casquettes et le début de la musique de fin de scène.

Jeu

Le jeu dure de 1h40 à 3h20 car ce sont les joueuses qui choisissent quand une scène se termine. Ici, seul les intros sont à lire aux joueuses.

Chaque scène comporte plusieurs informations pour l'organisateur :

- Le titre de la scène
- L'ordre d'arrivée des joueurs qui se trouvent à l'extérieur, ceux qui ne sont pas indiqués sont déjà à l'intérieur de l'abri
- Un petit descriptif des enjeux de la scène
- Les accessoires nécessaires pour la scène, et à qui les donner.
- Le petit texte d'introduction qui est la seule chose que l'organisateur lit aux joueuses.

Entre chaque scène, il y a la musique interscène.

→ Générique de début : The Empty Room - Yann Tiersen

→ Scène 1 : L'arrivée de la rupine

Arrivée de Jean et d'Elisabeth en même temps.

La scène dépeint l'arrivée de la rupine dans le petit groupe. Elle a perdu ses parents, et c'est en l'aidant que le Leader l'a amenée ici. L'intégration au groupe sera difficile du côté de la roublarde.

Intro : *Alors que la Prusse est aux pieds des remparts, la bande (nom) a trouvé une nouvelle planque à l'abri sous les arbres sur la colline de la Butte Chaumont. Au moins là, personne ne viendra les retrouver, et certainement pas la bande des remparts.*

→ Générique interscène : Summer Nursery Rhyme n°2

→ Scène 2 : L'incarcération de la brute

Arrivée de Lucien, puis une ou deux minutes après, arrivée de Jean et enfin, bien 5 minutes plus tard, arrivée de Victor.

La brute a été attaquée et s'est défendue. Il craint aujourd'hui car il pense avoir tué la personne qui l'a attaqué et il a peur de partir en prison. Sauf que le surin est le vrai coupable.

Intro : *Voilà quelques jours qu'Elisabeth a rejoint la bande (nom) et les gamins doivent encore s'adapter à ce petit changement. Mais ce n'est rien en comparaison du bouleversement qu'a entraîné l'arrivée de la Prusse aux portes de Paris. Il est déjà plus difficile de se procurer à manger...*

→ Générique interscène : The Seizure - Yann Tiersen

→ Scène 3 : Guerre fratricide

Arrivée de Victor au bout d'une minute ou deux.

Une fois de plus, Le surin n'en a fait qu'à sa tête, et n'a pas respecté les consignes du Leader. Un conflit va naître entre eux, et le leader va vouloir écarter le surin, mais les autres vont prendre la défense de ce dernier, mettant à mal l'autorité du leader.

Accessoire : une sacoche en cuir tâchée de sang avec un pain à l'intérieur.

Intro : *Voilà deux mois que la Prusse monte le siège de Paris et les denrées se font rares. Il paraît que certains gamins commencent déjà à manger les rats. Ce n'est heureusement pas le cas des gamins de la bande (nom), mais c'est surtout grâce aux compétences de Louise. Lucien n'a finalement jamais reçu la visite des gendarmes, et tout le monde semble avoir oublié, au grand soulagement de la bande.*

→ Générique interscène : The Sacrifice - Michael Nyman

→ Scène 4 : Retour à la maison

Arrivée de Lucien, puis de Victor, puis de Jean, puis d'Elisabeth et enfin de Louise.

La Roublarde a eu des nouvelles de sa mère. Elle avait disparu et a toujours cherché à la retrouver. Aujourd'hui, la roublarde a la chance de pouvoir retrouver un foyer, mais ce serait alors quitter ses amis. La rupine apprend qu'elle aurait pu éviter la rue, et est à deux doigts de choisir le suicide.

Accessoire : un ours en peluche à donner discrètement à Victor.

Intro : *C'est Noël et voilà plusieurs jours que la bande n'a plus rien à manger. Mais l'espoir est là en cette nuit magique, surtout que des bruits courent comme quoi la guerre prendrait fin d'ici quelques jours seulement.*

→ Musique interscène : Cascade Street - Yann Tiersen

→ Scène 5 : La maladie de la petiote

Arrivée de Lucien en courant, puis d'Elisabeth.

Le manque de nourriture rend faible les enfants, la petiote est au plus mal et semble à deux doigts de mourir.

Accessoires : quelques fruits à donner à Lucien.

Intro : *Voilà plusieurs jours qu'on n'entend plus les boulets des prussiens, est-ce la fin ? Peut-être que l'espoir de vivre des jours futurs plus agréables n'est pas perdu...*

→ Générique de fin : Complainte de la Butte - Rufus Wainwright

Sortie du jeu et débriefing

Une fois que la musique du jeu est terminée, en tant qu'orga vous pouvez remercier les joueurs et les inviter à se lever. Le premier atelier consiste à dire au revoir à son personnage, en jetant la casquette au sol. Ils peuvent dire alors une chose qu'ils veulent garder et une chose qu'ils veulent laisser à ce personnage. Cet atelier comme celui d'après n'est pas obligatoire, mais conseillé.

➤ Débriefing

Sans s'interrompre et en faisant des réponses courtes, les joueurs et l'orga peuvent répondre à ses questions :

- *Comment ça va ?*
- *As-tu besoin de quelque chose qu'on peut te donner immédiatement ?*
- *Y-a-t-il une scène ou un moment que tu voudrais partager avec nous de ce jeu ?*

Les personnages

Jean, dit Cap'tain, le leader

Archétype : Le soigneur

Devise : Aime ton prochain comme toi-même

Aspiration : Protéger et servir

But : Aider les autres

Stratégie : Faire tout pour les autres

Plus grande peur : L'égoïsme et l'ingratitude

Faiblesse : Finir en martyr ou se faire exploiter

Talent : Compassion, générosité

Connu aussi comme : Saint, altruiste, parent, assistant

Jean quitte ses parents et surtout son père violent à 8 ans. Il pense qu'il va regretter sa mère, mais elle est toujours du côté du père, et ne le défend jamais. Il s'adapte très vite à la rue, car il volait déjà alors qu'il vivait chez ses parents, mais son vrai point fort est son bagou et sa capacité à obtenir, notamment des adultes, ce qu'il veut.

Jean ne reste pas seul longtemps dans la rue. Il rejoint la bande des remparts. Le chef est Tony, un gamin à l'accent italien, avec un goût prononcé pour la violence. Il a à ses côtés une brute du nom de Lucien. Mais Jean sent chez lui la crainte de Tony, et un garçon inoffensif, si on lui laisse l'opportunité de l'être.

Quand Louise, une gamine haute comme trois pommes, débarque dans le groupe, les choses dégénèrent. Jean remarque l'invisible et la manière dont Tony a de répartir la nourriture. Ainsi, la tête de turc du chef, Victor ne mange clairement jamais à sa faim, et Louise subit le même sort. Jean remet en cause l'autorité de Tony et se fait bannir du clan. Louise part avec lui.

Jean et Louise restent seuls longtemps. Et la crainte qu'elle avait de lui part en même temps qu'elle lui apprend sans succès à monter aux murs. Sans elle, Jean n'aurait pas eu la vie si facile. Ils rigolent de ces bourgeois chez qui ils dorment et se nourrissent en leur absence. Parfois, ils tombent sur la bande des remparts, et se font voler leur butin, et parfois ils arrivent à fuir.

Jean se retrouve une fois face à Victor, plus maigre que jamais. Jean hésite un moment, son duo avec Louise est parfait, mais il ne peut laisser Victor continuer à s'en prendre plein la tête par Tony. Louise accepte Victor sans problème, se souvenant qu'elle subissait la même chose que lui.

Victor se révèle avoir un cran que Jean ne soupçonnait pas, volant même le surin de Tony en quittant la bande des remparts. Il ne semble pas avoir de problème à utiliser lui aussi la violence si nécessaire. Jean n'aime pas trop ce comportement, mais laisse faire, car il ramène de quoi manger au petit groupe.

Après Victor, c'est Lucien qui rejoint la petite bande. Il demande de l'aide pour sauver sa petite sœur Jul de l'usine où elle travaille en accédant à des conduits inaccessible aux adultes. Malgré l'opposition farouche de Louise, ils décident de l'aider et y parviennent grâce au plan de Victor.

La petite Jul est adorable, et Jean craque rapidement pour la petiotte. Elle sait lire grâce à l'orphelinat et adore les romans de Jules Verne, un auteur à la mode. Jul est une petite fille curieuse et très intelligente, bien que fragile. La différence avec son frère est telle que le lien est difficile à croire. Lucien, lui, est une force de la nature, qui semble pourtant avoir peur de tout, surtout de perdre sa jeune sœur, et qui n'est pas connu pour son intelligence.

Alors que la bande vit simplement, entre vols à l'étalage, petits services rendus à des adultes et affrontements avec les bandes rivales, la guerre arrive aux portes de la capitale. Même les maisons bourgeoises se vident, laissant parfois des drames arriver, ici aussi. Jean croise à plusieurs reprises le regard d'une jeune fille. Elle le fascine. Quand il la retrouve en larmes alors que des hommes en noir emportent deux cercueils, il vient à sa rescousse. Elisabeth vient de perdre ses parents et va bientôt devoir partir chez son oncle et sa tante qu'elle

déteste, en province. Jean lui attrape la main, et lui offre l'hospitalité de sa bande, qu'elle accepte. Le coeur de Jean bat très vite en sentant la main d'Elisabeth dans la sienne. Il ne comprend pas vraiment pourquoi...

Scènes de Jean :

Scène 2 : Les quelques réserves faites avant le siège s'amenuisent. Chaparder devient difficile et les contacts de Jean se font discrets. Aucun moyen de se replumer. Jean a peur de ne pas être à la hauteur des attentes des autres. Ils l'ont rejoint car ils lui ont fait confiance et c'est une tâche que Jean prend à cœur. Sans doute devront-ils choisir un nouvel abri pour l'hiver.

En rentrant, Jean passe par les quais. Un corps est repêché, celui de Tony. Voyant les gendarmes se diriger vers lui, il préfère fuir, mais il est rattrapé. Ils lui demandent s'il connaît un certain Lucien, avant de le laisser repartir. Quand Jean arrive au camp, Lucien est déjà là, très nerveux.

Scène 3 : Deux mois de siège, la nourriture manque de plus en plus et les tensions sont de plus en plus importantes dans le groupe. Rien ne va plus entre Jean et Victor. Ce dernier ne suit pas les consignes simples de Jean : ne pas faire de mal à qui que ce soit. Pourtant, à plusieurs reprises, il l'a vu revenir avec des traces de sang sur les habits.

Quand il voit revenir Victor avec une sacoche remplie de pain, Jean reconnaît la sacoche d'un soldat. Elle est couverte de sang. Pour Jean c'en est trop, il ne veut pas d'un meurtrier dans la bande, il doit dégager.

Scène 4 : Voilà plusieurs jours que Jean ne mange quasiment plus rien. Il arrive à attraper de temps en temps un pigeon, mais c'est maigre pour nourrir toute la bande. Ce matin, il a vu, sans le vouloir Lizbeth s'habiller. Il s'aperçoit à quel point elle est belle. Il aime sa fragilité et sa douceur. S'il osait lui avouer ses sentiments naissants...

Quand il rentre vers le camp, il aperçoit Louise parler à une femme. Il se dirige vers elles mais Louise lui fait avec un regard noir "non" de la tête, il comprend de suite qu'il ne doit pas plus approcher. Mais son regard et ce secret qu'elle veut lui cacher le mettent en rage. Aucun contrôle là-dessus, la confiance qu'il imaginait partager avec Louise semble tout à coup feinte. Une pensée irrationnelle sans doute, et pourtant. Quand il arrive dans leur planque, il tourne comme un lion en cage...

Scène 5 : Il y a deux jours, Jean a trouvé un reste de viande séchée dans une maison bourgeoise abandonnée. Il s'est empressé de le rapporter à Jul, qui souffre le plus de la faim. Il n'y en avait pas assez pour toute la bande, ni même pour lui, aussi c'est un secret qu'il partage désormais avec Jul, qui lui a promis de rien répéter. Au moins elle a pu manger à sa faim ce qui n'était plus le cas depuis le début décembre...

Allant cette fois près des remparts, il entend quelques soldats rire aux éclats, s'approchant d'eux, il comprend tout de suite : la guerre est finie !!! Jean court au camp prévenir les autres...

Louise, la roublarde

Archétype : L'Explorateur

Devise : Ne m'enfermez pas

Aspiration : la liberté de savoir qui nous sommes, explorer le monde

But : expérimenter la vie, trouver une vie plus authentique

Stratégie : le voyage, recherche d'expérience, s'échapper du quotidien

Plus grande peur : être attrapé, la conformité, le vide

Faiblesse : devenir inadapté, l'errance

Talent : autonomie, ambition, être vrai

Connu aussi comme : le chercheur, l'individualiste, le pèlerin

Louise vit seule avec son père qui lui apprend à monter aux arbres et à se battre comme un garçon. Elle n'a que de très vagues souvenirs de sa mère qui les a laissés il y a longtemps. Quand son père meurt, elle n'a pas d'autres choix que de vivre dans la rue. Elle met à profit ses compétences pour entrer dans les demeures bourgeoises se nourrir correctement.

Mais la solitude lui pèse et elle rejoint rapidement la bande des remparts, une bande d'enfants des rues dirigée d'une main de fer par Tony, un garçon au fort accent italien. Jean, son second est un baragouineur de première et Lucien est la brute de service. Tous trois font peur à Louise, aussi accepte-t-elle l'injustice liée à la répartition des butins. Elle se retrouve toujours lésée, comme Victor, la tête de turc de Tony. Pourtant elle sent qu'il pourrait se rebeller, mais il ne fait rien.

La surprise vient de Jean, qui finit par s'opposer à Tony pour la défendre elle. Ils finissent par quitter tous les deux la bande et une solide amitié se crée entre eux. Jean est loin d'être celui qu'elle imagine. Elle lui apprend sans grands résultats à grimper aux murs, mais rapidement, elle doit se rendre à l'évidence, il n'est pas fait pour passer par les fenêtres des maisons. Aussi lui ouvre-t-elle la porte. Ils y dorment souvent quand elles sont vidées de leurs occupants. Elle retrouve en lui la complicité qu'elle partageait avec son père. N'ayant plus du tout peur de lui, ils leur arrivent de s'engueuler quand ils ne sont pas d'accord, et souvent, il finit par reconnaître quand elle a raison.

Ils leur arrivent parfois de tomber sur la bande à Tony, des fois ils arrivent à fuir, et des fois, Tony, ou le gros Lucien leur volent leur butin. Un matin, Jean demande si Victor peut les rejoindre et elle voit enfin en lui tout le potentiel qu'il cachait. Il vole même le surin de Tony lors de son départ de la bande, et il s'avère être une aide précieuse qui n'a pas peur de grand chose. Il pourrait l'inquiéter, mais ce n'est pas le cas.

Quand Lucien vient pour leur demander de l'aide et sauver sa petite soeur Jul, elle a du mal à croire à son culot. Mais Jean accepte contre son avis. C'est finalement Victor qui va lui faire changer d'avis. Il connaît très bien la petite soeur de Lucien, et elle a besoin d'eux. Ils la sauvent grâce au plan de Victor, alors qu'elle était contrainte de travailler dans des tunnels trop petits pour les adultes. Leur bande se retrouve constituée de 5 membres car Lucien décide alors de rester avec eux, et elle comprend enfin qu'il n'est qu'un gros nounours qui était terrifié par Tony. Elle voit même en lui une personne à qui se confier. Louise s'attache rapidement à la petite fille chétive, mais diablement intelligente qu'est Jul. Elle sait lire et adore Jules Verne, un romancier à la mode.

Alors que la bande vit simplement, entre vols à l'étalage, petits services rendus à des adultes et affrontements avec les bandes rivales, la guerre arrive aux portes de la capitale. Les bourgeois eux-mêmes ont du mal à trouver de quoi se nourrir, et les escapades de Louise sont de moins en moins fructueuses. C'est à ce moment-là que Jean amène une nouvelle fille. Une rupine à en croire son accoutrement.

Louise la connaît. Alors qu'elle était entrée dans une demeure qu'elle pensait vide, la jeune femme avait surpris Louise. Elle posa son doigt sur ses lèvres, et lui offrit à manger. En temps normal, Louise aurait trouvé ça dégradant, mais elle avait faim et ne pouvait se permettre de refuser. Et voilà que cette jeune femme se retrouvait devant elle...

Scènes de Louise

Scène 2 : Louise n'aime pas Elisabeth, sans vraiment comprendre pourquoi. Elle n'aime pas son rapport avec Jean, ni même la fois où elle lui a permis de se servir dans le garde manger, comme si elle avait besoin de l'autorisation de qui que ce soit. Elle n'aime pas non plus son air supérieur.

Quand Jul lui demande de l'aider à faire un cadeau, Louise est ravie de pouvoir se sortir Elisabeth de l'esprit. Sauf que le cadeau est pour elle... Elle doit apprendre du coup à connaître les goûts d'Elisabeth pour aider Jul...

Scène 3 : La plupart des maisons désertées sont désormais vides de toute nourriture. Mais elle a trouvé d'autres ressources : le camp prussien. Ses excursions sont dangereuses et elle sait qu'ils n'aimeraient pas savoir les risques qu'elle prend pour eux. Aussi reste-t-elle silencieuse sur ses activités. Pourtant, elle ne peut cacher la blessure reçue une nuit, alors qu'elle s'est faite surprendre. La balle l'a touchée à la jambe, mais est ressortie immédiatement. Elle a perdu du sang, un peu, mais au final, le bandage de fortune qu'elle avait fait lui a permis de limiter les dégâts. Elle se sent bien et il ne semble pas y avoir d'infection. Pourtant, elle a toujours mal quand elle pose la jambe au sol, ce qui lui arrache parfois un petit cri de douleur. Elle s'arrange pour rester assise en présence des autres, car de toutes façons, elle ne peut se déplacer sans boitiller...

Scène 4 : Louise ne peut pas imaginer ce qu'elle vit. Alors qu'elle a été seule, sans parent durant des années, voilà que sort de nulle part cette femme, qui se prétend être sa mère. Oui, elle est semblable à ses souvenirs, mais comment croire qu'après tout ce temps, elle puisse faire sa réapparition. Louise est hébétée et seules quelques phrases semblent s'imprimer en elle. Partir vivre avec elle, retrouver une famille, recevoir l'amour d'une mère. Voilà ce que lui propose cette femme : revenir dans la société, retrouver la place qui est la sienne, et qu'elle a si longtemps cherchée.

Et alors qu'elle commence à imaginer cette vie rêvée, elle voit Jean, se diriger vers elle, et alors elle se souvient qu'elle n'est pas vraiment seule. Mais elle n'a pas envie de voir Jean interrompre ce moment, aussi lui fait-elle d'un geste sec non de la tête. Signe que Jean comprend immédiatement et qui le fait s'arrêter net, avant de repartir. Louise a vu une lueur d'incompréhension dans les yeux de Jean, ou peut-être l'a-t-elle juste imaginée. Peut-elle quitter ses amis ? Ne le feraient-ils pas, si ils retrouvaient leurs parents ? Bien sûr que oui... Elle doit leur dire.

Scène 5 : Louise est restée quelques temps avec la bande, mais elle a revu sa mère, qui lui dit que la guerre va bientôt finir et qu'elle pourra alors la rejoindre dans la maison qu'elle a hors des murs de la cité. Elle doit dire au revoir à ses amis, et surtout à Jean. Elle apprend de sa mère qu'il existe des enfants des rues dangereux, notamment un certain Victor qui est recherché par les gendarmes. Il aurait tué son frère à coup de pelle peu de temps avant le siège de Paris. Il se serait réfugié dans la ville...

Victor, le surin

Archétype : Le Rebelle

Devise : Les règles sont faites pour être contournées

Aspiration: La revanche ou la révolution

But : Changer ce qui ne va pas

Stratégie : Perturber, détruire, choquer

Plus grande peur : Être inefficace ou sans pouvoir

Faiblesse : Le crime, le côté sombre

Talent : L'outrage, la radicalité, la liberté

Connu aussi comme : Le révolutionnaire, l'homme sauvage, l'inadapté

Victor, fils d'un riche industriel, a eu une éducation chez les moines. Dernier fils d'une famille de 7 enfants, il n'a jamais vraiment eu l'attention de son père. Il choisit lui-même de quitter sa famille pour rejoindre la capitale.

Victor a très peu de limites, et est capable de tout pour obtenir ce qu'il veut, même tuer si nécessaire. Il se contente pourtant de peu. Quand il rejoint la bande des remparts, il est le sous-fifre du chef de la bande, Tony, mais il ne se rebelle pas. Il aime l'attention que lui porte Tony, même si c'est une attention toute particulière.

Il ne mange guère à sa faim, tout comme Louise, une fille agile qui sait se faufiler n'importe où. Quelque temps après le départ de la bande de Louise et du second de Tony, Jean, Victor quitte lui aussi la bande des remparts pour les rejoindre.

Enfin, c'est Lucien, la brute de Tony, qui les rejoint quelques temps après. Il a besoin de l'aide de la bande à Jean pour sauver sa petite sœur, forcée à travailler dans des industries qui vont rapidement venir à bout de sa santé fragile. Victor connaît Jul pour l'avoir déjà nourrie alors qu'il chapardait dans les cuisines des industries de son père. Il s'est pris d'affection pour cette gamine famélique et lui a à plusieurs reprises donné des trucs pour en faire un minimum tout en ayant l'air de bosser. Il sait donc exactement comment la sortir de là, et met en place un plan qui fonctionne parfaitement...

Victor choisit de temps en temps de revenir dans sa famille. Son absence prolongée n'a jamais vraiment été remarquée, ce qui le conforte dans la décision prise. Un été, alors qu'il est avec ses frères et sœurs, une cousine du nom d'Elisabeth passe l'été avec eux. Il remarque assez rapidement comment son frère aîné, Romain, la regarde, sans pour autant s'en mêler. L'été se passe bien et Victor apprécie sa cousine, qui lui prête un peu d'attention contrairement à ses propres frères qui suivent l'exemple des parents. Lorsqu'il surprend Romain essayant d'abuser d'Elisabeth dans une grange, il n'hésite pas une seconde. Prenant une pelle, il assène un immense coup à Romain, avant d'attraper Elisabeth par la main et s'enfuir avec elle. Il la ramène à Paris, chez ses parents. Voyage qui dure longtemps et qui rapproche les deux gamins. Ils lient alors une amitié forte.

De retour à Paris, Victor prend la décision de ne plus retourner chez ses parents. Il se sent bien dans ce groupe qui voit en lui un élément essentiel à la vie du groupe...

Scène de Victor

Scène 2 : Victor se cache de Tony dans un renforcement des quais de la seine. Il sent que Tony se trouve au-dessus de lui, à fulminer d'avoir perdu sa trace. Victor entend alors Tony se disputer avec un autre. Il reconnaît la voix de Lucien. L'altercation est violente, et d'un coup un corps tombe dans l'eau, devant Victor. Il s'apprête à aider Lucien, mais c'est en vérité Tony. Ce dernier sait normalement nager, mais il ne remonte pas. Victor pourrait plonger pour le récupérer, mais il s'abstient. Quand Tony refait surface, il suffoque et tend la main vers Victor, mais celui-ci ne la saisit pas. Tony plonge de nouveau, définitivement. Au final, s'il n'avait pas été là, ça n'aurait rien changé, Tony serait quand même mort.

Il reste un moment, dans sa cachette. Il est là quand on repêche le corps de Tony, quand les gendarmes arrivent, et quand les quais se vident lui permettant enfin de sortir. Voilà une bonne chose de faite. Il sait pourtant que cela ne sera pas au goût de Jean, aussi il se gardera bien de dire quoi que ce soit sur cette histoire.

Scène 3 : Victor a trouvé un bon filon pour trouver des ressources pour la bande. Les soldats ont toujours un peu de nourriture pour défendre la ville. Aussi, lorsqu'ils tombent sous les balles de l'ennemi, il y a toujours moyen, en fouillant les corps, de trouver quelques miettes de pain dans leurs poches. Il y a bien sûr les rats, ou encore les cimetières. Même quand plus personne n'a à manger, des gens préfèrent encore les bijoux, et les morts n'en n'ont plus besoin. Idéal pour faire un peu de troc.

Mais Jean n'aime pas les méthodes de Victor. Ce dernier aime avoir ses petits secrets et ne pas dévoiler ses ressources, alors il laisse Jean imaginer ce qu'il veut et le laisse gueuler. Victor trouve sur un soldat une sacoche avec un pain complet, c'est une aubaine qu'il ne peut pas manquer. Quand il essaye d'enlever la sacoche, il entend les râles du soldat. Ce dernier n'est pas mort. Le soldat l'attrape par le bras pour lui demander de l'aide. Victor lui donne un peu d'eau, mais c'est déjà trop tard. Le soldat est mort. Au retour au camp, il fait sensation avec son pain, et pourtant le regard du soldat le hante...

Scène 4 : A l'approche de Noël, il y a de moins en moins d'affrontements, et donc de moins en moins de cadavres à détrousser. Il aperçoit Lucien qui longe les remparts à la recherche de quelques trucs à manger dans les maisons éventrées par les boulets ennemis. Ce dernier aimerait trouver un cadeau pour Jul.

Victor sait où en trouver. S'il a évité jusque là de fouiller les tombes des enfants, pour que Jul ait un chouette Noël, peut-être le dernier au vu de la situation actuelle, il est prêt à aller jusque-là. Il trouve alors un ourson en peluche qu'il compte donner à Lucien en cachette pour qu'il puisse l'offrir à Jul. Mais Victor ne se sent pas bien, car pour une fois, ce n'était pas pour un besoin vital...

Scène 5 : Quand Victor fait le tour des industries familiales, comme chaque jour, celles-ci sont anormalement occupées par des gendarmes. Connaissant les lieux, il arrive à se faufiler pour les écouter. Ils le cherchent lui ! Ils viennent de l'extérieur de Paris, et ils le cherchent pour le meurtre de son frère... Il arrive à fuir pour retourner au camp, mais il a peur, il ne veut pas finir sur l'échafaud. Il a si peur qu'il ne cherche même pas à comprendre comment des gendarmes, extérieurs à la ville ont pu entrer en plein siège...

Lucien, la brute au grand cœur

Archétype : l'innocent

Devise : Sois libre d'être qui tu veux

Aspiration : Aller au paradis

But : Être heureux

Stratégie : Faire bien les choses

Plus grande peur : Être puni pour avoir mal agi ou s'être trompé

Faiblesse : Tant d'innocence fatigüe

Talent : Foi et optimisme

Connu aussi comme : Naïf, utopique, traditionaliste, mystique, saint, romantique, rêveur

Lucien est costaud et impressionnant. Il a une jeune sœur nommée Juliette, mais qui aime se faire appeler Jul, dont il est séparé depuis l'orphelinat où ils furent accueillis à la mort de leurs parents. Lui fut mis à la rue, car assez vieux pour travailler. Il a alors perdu de vue sa jeune sœur frêle.

Lucien n'est pas un garçon très expressif et est plutôt craintif en contraste avec sa stature. Il a parfois du mal à comprendre les choses qui l'entourent. Il ne fait pas la manche mais aide de temps en temps aux docks. Pas assez pour en vivre. Un jour, témoin du meurtre d'un couple par un gamin nommé Tony, il se retrouve obligé de le suivre pour ne pas finir au fond de la seine.

Lucien a peur de Tony, et accepte l'ordre de molester les ennemis de la bande des remparts, malgré son aversion pour la violence. A l'arrivée de Jean, il s'aperçoit que tous les garçons des rues ne sont pas comme Tony. Peu à peu, Lucien perd de son humanité. Au départ de Jean et de Louise, une gamine agile qui se trouvait au bas de l'échelle de la bande, puis quelques semaines après de Victor, lui aussi en bas de l'échelle, Lucien voit le pouvoir de Tony baisser. Il doit pourtant attaquer la nouvelle bande à chaque rencontre.

Quand Lucien reçoit des nouvelles de Jul, qui fut engagée dans une industrie où les plus costauds s'épuisent très rapidement, Lucien s'inquiète et demande de l'aide à Jean et sa bande. Ils acceptent malgré leur opposition et c'est grâce à Victor qu'ils sauvent Jul. Lucien rejoint naturellement cette nouvelle bande et retrouve un peu de gaité. Il apprend que Louise avait peur de lui, mais ils se rapprochent et devient son confident. Jul est adorable et devient rapidement la mascotte du petit groupe.

Lorsque la Prusse s'attaque à Paris, la force de Lucien est appréciée pour l'édification des remparts. Mais pas question qu'il ne participe au combat, il a peur du sang. Lors d'un bombardement, il aide une jeune fille bloquée dans un fiacre. Il ne peut aider les deux adultes qui l'accompagnent, ils sont déjà morts. La violence des combats le terrifie et il fuit.

Quelques jours plus tard, Jean arrive avec une rupine. C'est la fille qu'il avait sauvée...

Scènes de Lucien :

Scène 2 : Lucien rencontre Tony au bord des quais alors qu'il rentre de sa journée de travail sur les quais de la Seine. Tony sort son surin, prêt à l'enfoncer dans le buffet de Lucien. Ce dernier est terrorisé. Il ne veut pas mourir. Mais Tony a sous-estimé la rapidité de Lucien, qui arrive à esquiver son coup et à le pousser... Trop fort...

Tony trébuche et se cogne la tête sur une bitte d'amarrage avant de tomber dans l'eau. Lucien regarde autour de lui, avant de fuir. Il y avait plusieurs témoins. Il entend distinctement les gendarmes lui courir après, mais il arrive à les semer. Il est coupable de meurtre. Ce mot, dans sa tête sonne comme le glas. Il est un meurtrier et devrait se rendre à la préfecture de police. Il a peur de mourir, mais il a encore plus peur de devenir un monstre. Il court vers ses amis pour demander leur aide. Il n'ose pas leur parler, Jean n'est pas là et il est sans doute celui qui sera le plus à même de l'aider. Mais il doit surtout lui demander de prendre soin de Jul, s'il lui arrive malheur.

Scène 3 : Deux mois se sont passés, et la peur d'être emprisonné, voir pire est désormais passée. Mais Lucien n'est pas indemne pour autant. Causer la mort d'un être humain est ce qu'il pouvait redouter le plus, et la nuit, il se réveille encore en sursaut après un rêve se voyant devenir un véritable tueur sans remords, à l'image de celui qui a été sa victime.

Depuis deux mois que la Prusse est aux portes de la ville, il ne travaille plus aux docks, qui n'ont plus assez de travail. La vue du sang le terrifie, aussi il ne peut pas non plus aider à la défense de la ville. Il se sent aujourd'hui totalement inutile à la bande, alors qu'il apportait son pain avant. Et c'est d'autant plus difficile qu'il voit Jul maigrir de plus en plus. Désormais, seule Louise et Victor ramènent de la nourriture à la bande.

Scène 4 : Les attaques prussiennes se sont calmées ces derniers temps, mais ils bloquent toujours toute la ville, et aujourd'hui, tout le monde souffre de la faim. Jul est plus maigre que jamais. Même Lucien n'est plus le garçon impressionnant qu'il avait pu être. C'est bientôt Noël, et Lucien aimerait trouver un cadeau pour Jul. De la nourriture serait bien sûr l'idéal. Il croise Victor et lui demande, lui qui sait où trouver les choses.

Sur le chemin du campement, il voit Elisabeth errer, comme hébétée. Elle n'a jamais vraiment bien vécu de vivre dans la rue. C'était difficile pour elle, plus que pour les autres. Certaines personnes ne peuvent supporter cette vie, et ils craquent, préférant parfois la mort. Alors qu'il se pose ces questions, Elisabeth a disparu de son champ de vision, en espérant qu'elle soit rentrée au campement.

Scène 5 : Cela fait plusieurs jours qu'il n'a pas entendu de tirs, et Lucien aide les habitants à déblayer les rues. L'espoir renaît chez Lucien, car la pression prussienne n'a jamais été aussi faible. Lorsqu'un notable de la ville le remercie en lui donnant quelques fruits, Lucien ne peut être plus joyeux... Il court alors vers le camp pour en donner à Jul qui semblait très fatiguée ce matin.

Juliette, dite Jul, la petiote

Archétype : Le créateur

Devise : Rien n'est impossible

Aspiration : Créer des choses qui durent

But : Réaliser une idée, une vision

Plus grande peur : La médiocrité

Stratégie : Développer des compétences, exprimer sa propre vision

Faiblesse : Le perfectionnisme, les mauvaises solutions

Talent : Communication, médiation, convaincre les autres

Connu aussi comme : L'artiste, l'inventeur, l'innovant, le musicien, l'écrivain, le rêveur

Juliette est le contraire de son grand frère, elle est petite et malingre mais très curieuse et intelligente. Elle s'ouvre facilement aux autres et est donc une gamine attachante. Rapidement, l'orphelinat qui l'a recueillie à la mort de ses parents ne peut plus gérer son grand frère Lucien, qui disparaît alors de sa vie.

Elle a la possibilité d'apprendre à lire à l'orphelinat, et elle devient une lectrice acharnée de Jules Verne. Elle demande alors qu'on l'appelle Jul. Quelques mois après le départ de son frère de l'orphelinat, elle est adoptée par une famille qui va la mettre au travail dans une usine. La tâche est dure et Jul a une santé fragile.

La seule personne qui lui vient de temps en temps en aide s'appelle Victor. Il connaît bien les rouages de l'industrie, et les cantines, et lui donne de temps en temps à manger et des trucs pour moins se fatiguer. Mais il n'est pas là souvent, c'est un gamin des rues.

C'est grâce à lui qu'elle retrouve son frère et qu'elle sort enfin de cet enfer. Elle rejoint le groupe de Jean, où se trouve son frère, Victor, mais également la fille la plus agile qu'elle n'ait jamais vue : Louise. Elle devient alors un peu la mascotte du groupe.

Un jour, alors qu'elle se faufile dans une librairie, elle rencontre une très jolie jeune fille, très bien habillée, qui lui offre le dernier livre de Jules Vernes : 20 000 lieues sous les mers. Elle s'appelle Elisabeth. Jean devient alors capitaine pour Jul, à l'image du capitaine Nemo. La vie dans la rue n'est pas facile, mais elle est bien entourée et est heureuse.

Avec l'arrivée de la Prusse aux portes de la ville, la situation devient plus difficile pour la bande de gamins, mais ils se serrent les coudes. Jean arrive avec un nouveau membre : Elisabeth !

Scènes de Jul :

Scène 2 : Jul n'a jamais oublié le cadeau fait par Elisabeth il y a plusieurs mois de ça. Elle est avec eux depuis quelques jours maintenant et elle aimerait lui offrir elle aussi un cadeau. Elle demande alors de l'aide à Louise, qui semble au début enjouée, jusqu'au moment où Jul lui dit que c'est pour offrir à Elisabeth.

Elle ne sait pas vraiment quoi lui offrir, et a besoin de son aide, d'une part pour connaître les goûts d'Elisabeth, et d'autre part pour l'aider à trouver un chouette cadeau.

Scène 3 : Jul a pris conscience de la protection que lui offrait son frère. Une protection non réciproque car Jul n'a jamais considéré que son frère avait besoin de protection, mais c'est surtout parce qu'elle s'est fiée à sa corpulence et sa force. Mais Lucien est fragile et a lui aussi perdu ses parents et besoin de protection. Lucien est son frère, et n'a pas à prendre la place des parents, car qui protège Lucien alors ? Il n'a pas été inquiété par les gendarmes, mais Jul sent que son frère vit très mal d'être responsable d'une mort.

Scène 4 : C'est bientôt Noël et Jul désire montrer à tous à quel point elle aime ses amis, son frère bien sûr, mais aussi Victor, car c'est surtout grâce à lui qu'elle a pu rejoindre son frère. Elle sent bien que Victor est un peu à part dans le groupe, et elle désire lui montrer à quel point il est important, en prenant à témoin les autres.

Scène 5 : Ce matin, Jul n'arrive pas à se lever. Cela fait deux jours qu'elle se sent faible, mais elle n'a rien dit pour ne pas inquiéter son frère et ses amis. Elle se sent mal depuis que Jean lui a apporté de la viande séchée qu'il avait trouvée. Il n'en avait vraiment pas beaucoup et il a même refusé d'en prendre lui-même. Jul a promis à Jean de garder ce petit arrangement secret, et Jul tient plus que tout à tenir ses promesses.

Mais aujourd'hui, impossible de faire le moindre mouvement, tellement elle n'a plus de force. Elle commence à se dire que c'est la fin pour elle. C'est peut-être mieux. Elle ne sera plus un poids pour son frère et ses amis, et partir si bien entourée est la meilleure chose qu'elle aurait pu souhaiter...

[La fin de Jul est laissée libre, au choix de la joueuse qui peut choisir de mourir ou au contraire de survivre, voire même de laisser la chose en suspens]

Elisabeth, dite Lizbeth, la rupine

Archétype : L'Amoureux

Devise : Je suis le seul

Aspiration: Intimité et expérience

But : Être en relation avec les autres, partager son amour

Stratégie : Devenir de plus en plus attractif physiquement et émotionnellement

Plus grande peur : La solitude, être non désiré, être détesté

Faiblesse : Répondre aux désirs des autres au risque de perdre son identité

Talent : La passion, la gratitude

Connu aussi comme : L'ami intime, l'enthousiaste, le partenaire, le sensuel

Elisabeth est une fille douce qui a le cœur sur la main. Elle a une vie facile auprès de ses parents mais elle est toujours prête à aider les plus démunis. Lorsqu'elle retrouve dans sa demeure, au retour d'un séjour à la campagne, une jeune fille aux vêtements sales et au visage crade, elle ne crie pas, au contraire, elle l'invite à se servir dans le garde manger. Idem lorsqu'elle rencontre une jeune fille qui se fait appeler Jul dans une librairie, et qui regarde avec envie le rayonnage de livres fantastiques. Elle lui offre alors de bon cœur le dernier livre de l'auteur à la mode Jules Vernes.

La seule ombre au tableau est son cousin, Romain, qui, lorsqu'elle est en séjour chez son oncle et sa tante, fait des allusions très déplacées envers une jeune fille de son âge. Et lorsqu'elle l'évoque avec sa tante, elle est traitée de menteuse.

Alors lorsqu'elle passe un mois entier chez eux, sans ses parents, la peur l'opprime. Elle grandit et devient presque une femme, et elle sent le regard de son cousin se faire de plus en plus pressant. Cette année, un autre de ses cousins est là, qu'elle ne voit que rarement : Victor. Il est le plus jeune de la fratrie qui compte 7 enfants, et le plus étrange. Mais il est gentil avec elle, et ne fait aucune allusion malsaine.

Un jour, Romain la surprend dans la grange. Ils sont seuls, et ce qui n'étaient que des mots vont cette fois-ci plus loin. Il la pousse dans une botte de foin et commence à lui remonter sa robe. Elle se débat mais il est plus fort qu'elle. Elle est terrorisée et imagine le pire, quand elle entend un gros choc sourd et sent son cousin s'écraser sur elle. Puis elle sent la main de Victor la tirer vers elle. Il jette la pelle qu'il a utilisée et ils s'enfuient à Paris et durant le voyage ils deviennent amis.

Sur Paris, elle retrouve ses repères. Victor est en vérité un garçon des rues et disparaît une fois arrivé à la capitale, il aime sa liberté. Elisabeth rencontre un autre gamin des rues, du nom de Jean, qu'elle voit avec un regard différent. Ils se croisent à plusieurs reprises et elle sent à chaque fois son cœur battre plus vite.

Lors de l'attaque de la Prusse sur Paris, ses parents décident de fuir la capitale. Passant près des remparts, une grosse explosion souffle le fiacre. Elle s'évanouit. C'est la traction d'une grosse main qui la réveille. On la sort de la voiture. Un garçon très grand lui sauve la vie avant de fuir. Les parents d'Elisabeth, eux, n'ont pas survécu. Lorsque Jean arrive pour lui éviter de retourner chez son oncle et sa tante, elle n'hésite pas une seconde et elle le suit, quittant la peur de revoir Romain pour se confronter à celle de vivre dans la rue.

Scènes d'Elisabeth

Scène 2 : Voilà quelques jours qu'Elisabeth se trouve dans la bande de gamins dirigée par Jean, et elle est encore en recherche de repères. Elle a suivi le garçon sur un coup de tête et étant donné le gentleman qu'il est, elle est ravie.

Sauf que vivre à la rue n'est pas aussi romantique que ce qu'elle imaginait. Les nuits sont fraîches, elle se sent sale et surtout elle a faim. De plus, elle n'arrive pas à s'intégrer au groupe. Louise et Jean sont très proches et elle sent que Louise est distante avec elle, et froide. Si ça continue, Jean va la virer de la bande, et elle se retrouvera totalement seule. Elle mourra sans doute. Elle cherche alors réconfort auprès de Victor...

Scène 3 : Elisabeth se sent mal de voir la bande souffrir autant de la faim, mais elle ne peut pas leur dire que ses parents cachaient de la nourriture dans leur cellier, et qu'elle y va tous les jours en cachette pour manger. Elle n'a jamais vécu dans la rue avant, et souffre bien plus que les autres, qui ont déjà vécu des hivers rudes.

Quelquefois, elle se demande si les autres membres de la bande regrettent leurs parents. Elle semble être seule à ne pas supporter leur absence. Elle se sent bien avec Jean, Victor et les autres, mais ce trou présent dans le cœur la fait souffrir. Elle aimerait tellement que les autres comprennent ce qu'elle vit. D'un autre côté, elle a de la chance d'avoir tant de bons souvenirs de ses parents, alors que les autres ne semblent pas en avoir, ou alors des mauvais.

C'était tellement facile d'aider ces gamins quand on avait tout, aujourd'hui elle sait à quel point elle était loin d'être une âme sensible. Au moins, elle aide pour les petits bobos. Son père était médecin, et elle se souvient de quelques trucs qu'il lui a appris.

Scène 4 : Elisabeth erre dans les rues de Paris. Elle a beaucoup souffert de la vie dans les rues, et en souffre encore, mais elle a rencontré 5 gamins qu'elle aime, et Jean un peu plus. Mais voilà, elle n'est pas une fille de la rue, elle n'est pas faite pour cette vie, et bientôt, elle sait qu'elle ne pourra plus le supporter. Quand elle apprend que son cousin, Romain, est mort avant même que la Prusse attaque Paris, c'est comme si ses pieds étaient emplis de plomb. Elle aurait pu vivre chez sa tante et son oncle, sans la menace permanente de Romain. Car si Victor est capable de vivre dans la rue, ce n'est pas son cas.

Ses pas la ramènent vers la cachette des gamins, mais elle sait que bientôt, ils la mèneront vers la seine, à moins qu'elle ne trouve quelque chose qui la rattache à la vie, ou à quelqu'un...

Scène 5 : Aujourd'hui, malgré le froid de ce mois de janvier, Elisabeth est pleine d'espoir. Elle sent que des jours meilleurs sont à venir. Elle a pu venir en aide à une infirmière et sait que c'est sa vocation. En rentrant le soir au camp, elle rentre aussi avec de vrais moyens de pouvoir venir en aide au groupe, car l'infirmière lui a offert une possibilité d'aider régulièrement. Qui dit aide d'une infirmière, dit moyen de récupérer de la nourriture ou de quoi s'en acheter...

[Elisabeth n'est pas capable de connaître les maladies, mais elle sait qu'il vaut mieux éviter tout déplacement lorsqu'une personne se sent très fatiguée]