

Clowneries fatales

par Harald Hardrada

2ème prix du
7ème concours

Ce scénario est en fait une introduction au JDR Le Cirque des Brumes, en cours d'écriture (<http://cirquedesbrumes.blogspot.com/>). Ce jeu et ce scénario sont à mi-chemin entre les JDR Hurlements, Changeling, le supplément Midnight Circus pour le WOD et Ça de Stephen King. Je vous laisse juger.

Les personnages, qui viennent d'être créés, s'éveillent tous un par un. Secouant leur tête et se demandant ce qui peut bien leur arriver, ils se retrouvent un par un dans une roulotte couverte de tentures représentant des étoiles et autres symboles cabalistiques ou alchimiques. Devant eux, derrière une table où se trouvent divers objets servant à la divination, est assise une vieille dame. La peau fripée, elle semble centenaire. Ses longs cheveux blancs sont retenus sur le front par un bandeau rouge et des amulettes pendent de son cou. Souriante, la vieille dame, ne parlant toujours pas et ne répondant pas aux différentes questions que les personnages pourraient lui poser, sortira un jeu de tarot et tirera trois cartes par joueur.

A la première carte, elle leur racontera leur passé [*racontez justement le passé du joueur, mais sous forme de métaphore afin qu'il se pose des questions et se demande où il peut bien se trouver*].

La deuxième carte représente leur présent. Cette carte sera la même pour chacun des personnages/joueurs : le Bateleur. La vieille Dame dira à chacun d'eux tour à tour ce discours :

« Une nouvelle vie commence pour toi,

comme une nouvelle jeunesse pleine d'insouciance. Une vie d'artiste et de saltimbanque. Mais prends bien garde ! Chaque individu est plus que tu ne le crois et t'apportera plus que la gloire ou le bonheur : il t'apportera l'existence ! ».

La Bohémienne tire alors la dernière carte, celle qui représente le futur. Pour cette carte, dites ce que vous voulez aux personnages/joueurs (vous pouvez même leur faire peur sur leur futur), mais faites-leur à chaque fois ressentir le besoin des autres. Questionnée sur son nom ou tout autre chose, la Bohémienne ne dira rien.

Une fois les tirages du Tarot terminés, la porte de la roulotte s'ouvre, et le personnage/joueur voit en face de lui un homme de grande taille sous un chapeau haut de forme, habillé d'un costume rouge à queue de pie, les traits osseux, les cheveux grisonnants et arborant de grandes bacchantes, lui sourire.

« Bien le bonsoir ! Bienvenue parmi nous ! Je suis le Maître de Scène et nous sommes tous ravis de t'accueillir au sein de notre troupe, au sein du cirque des Brumes ! Quel sera donc ton nom de scène ? »

Laissez le personnage/joueur choisir un nom. Normalement, le joueur devrait être totalement déboussolé et se demander ce qu'il lui arrive... Laissez-

le poser toutes les questions qu'il a dans la tête, mais restez muet... Le Maître de Scène, si on lui demande son nom, répondra tout simplement qu'il s'appelle : le Maître de Scène !

Le Maître de Scène conduit alors le personnage/joueur à une roulotte. Devant la roulotte, il dit :

« Voici ta nouvelle demeure et à l'intérieur se trouve tes nouveaux compagnons. Demain, je repasserais te voir et nous verrons ensemble de quel artiste tu deviendras l'assistant ! Je te souhaite une bonne nuit ! ».

Le personnage/joueur entre alors dans la roulotte et y retrouve les autres personnages/joueurs. Laissez-les discuter entre eux de ce que leur a dit la Bohémienne et amenez-les au matin juste après une bonne nuit emplie de terribles cauchemars (la raison des cauchemars est expliquée plus loin)

Au matin, après une nuit difficile due aux cauchemars, les personnages/joueurs sont réveillés par le Maître de Scène :

« Bien le Bonjour ! Je vais vous amener auprès de vos Tuteurs, suivez-moi ! ».

Chaque personnage/joueur se retrouve être l'assistant d'un contortionniste, d'un jongleur, d'un acrobate ou d'un lanceur de couteau.

Au fur et à mesure des jours et qu'ils apprennent leur futur métier, ils s'aperçoivent qu'il y a une forme de hiérarchie au sein de ce cirque qui ne voyage que la nuit. En effet, avant de s'endormir, on se trouve dans une ville et au matin, dans une autre !

Même si on essaie de rester éveillé toute la nuit pour voir comment voyage le cirque, on s'endort quoi qu'il en soit... et on se réveille le matin au milieu du cirque qui se trouve à un autre endroit ! Pour ce qui est de la hiérarchie, les contorsionnistes/jongleurs/acrobates/lanceurs de couteaux, qui paraissent être le bas de l'échelle mais tout de même au-dessus des freaks, obéissent aux dompteurs, qui eux-mêmes respectent les clowns. Tout en haut de l'échelle se trouvent les magiciens. Chacun ne côtoie que les membres de son groupe : roulottes communes, repas communs, spectacles communs, etc.

Au niveau des freaks, qui ont leur propre chapiteau, aucun ne semble être un faux ! La sirène est une vraie sirène, l'homme-rat est bien mi-homme mi-rat, etc. ! Les freaks sont très plaisants et recevront toujours bien les personnages/joueurs, les mêlant même à leurs intrigues (« je suis sûre que la femme-à-barbe a une liaison avec l'homme-serpent... Vous pourriez peut-être les espionner et nous en dire plus ? »). Quant aux autres, ils semblent ne même pas s'apercevoir que les personnages/joueurs existent...

Les animaux sont tous aussi étranges... Une lumière d'intelligence brille dans leurs yeux et ils donnent l'impression de comprendre tout ce qu'on leur dit... Mais les conversations avec eux sont de courte durée... Les dompteurs sont souvent prompts à chasser les curieux...

Après une semaine dans le cirque à découvrir ses particularités et à peau-

finer son numéro, le grand soir est enfin arrivé ! Les personnages/joueurs vont être sur scène en compagnie de leur tuteur et voir l'ensemble du spectacle. Ce dernier est vraiment extraordinaire, même si, en regardant bien le public, quelque chose cloche... Il n'y a aucun enfant ! Arrive alors le spectacle des clowns, et là, c'est la catastrophe... Le spectacle est maussade à souhait... Aucun gag, rien... Aucun spectateur ne rit, mais ils ont tous l'air heureux de ce déroulement !

Le spectacle se termine enfin. Tout le monde regarde avec étonnement les clowns qui sont, eux, manifestement très satisfaits de leur numéro. Interrogés, ils disent avoir vu et entendu les spectateurs rire. Si on questionne au niveau des enfants, aussi bien les clowns que les autres membres du cirque avouent ne pas avoir fait attention... Même les freaks, pour une fois, ne sont d'aucun secours...

Alors que les PJ retournent dans leur roulotte, ils aperçoivent au fond de celle-ci une boule tremblante enveloppée d'une couverture, une freak, la femme à deux têtes se trouvant à proximité. En s'approchant, on entend des pleurs et en retirant la couverture après avoir rassuré la freak, on aperçoit une petite fille toute tremblante qui doit avoir 5 ou six ans. Une fois cette dernière apaisée, elle dira s'appeler Alice, et racontera ce qui suit :

« Z'allait au cirque avec mon popa et ma moman quand je me suis tourné pour regarder les bonbons... Puis, tout le monde a disparu... Il n'y avait plus rien... zuste un clown avec de grandes dents qui est venu vers moi pour me conduire vers un endroit merveilleux qu'y disait... Derrière lui il y avait plein de garçons et filles tous tristes... Mais m'a fait peur et j'ai couru... ». La freak, Marie et Anne, continueront, avec une alternance de tête entre chaque phrase, l'une parlant, l'autre approuvant : « C'est alors que je l'ai trouvé... Tout le monde

étant en représentation et sachant que l'on pouvait vous faire confiance, nous sommes venus ici... Je vais m'occuper de ramener cette fille discrètement auprès de ses parents... Nous ne sommes pas autorisés à sortir du cirque normalement... seuls les magiciens le peuvent... Quant à vous, que diriez-vous d'aller faire un tour chez les clowns pour voir ce qui se passe ? »

Les PJ vont alors se lancer dans une enquête au niveau des clowns... voilà ce qu'ils pourront apprendre :

Les clowns ne font plus rire grand monde depuis une semaine (les freaks) ; Les autres membres du cirque ne semblent percevoir eux aucun changement.

Questionné au sujet des clowns, le Maître de Scène reste pensif, mais ne répond rien, hausse les épaules et s'éloigne.

Les freaks sont de plus en plus effrayés par les clowns qui font régner une véritable tyrannie dans le cirque où même les magiciens, pourtant supérieurs, ne semblent s'opposer.

Tous les soirs, à chaque représentation, il n'y a aucun enfant dans le public... Et les clowns sont de plus en plus monotones.

Le cirque semble subir de nombreux accidents... Le chapiteau qui prend feu, etc.

Toutes les nuits, durant leur sommeil, les personnages/joueurs font d'horribles cauchemars et se réveillent en sueur.

En fouillant les roulottes des clowns, on y découvre l'horreur... Des enfants, affamés s'y trouvent enfermés dans des cages ! Mais, au moment de les faire sortir, se trouvera face à eux un immense clown avec les mains griffues, d'énormes dents et un aspect démoniaque [utiliser comme description le clown de « Ça » de Stephen King].

Une fois le clown détruit et les enfants remis dans la nature, les autres clowns redeviendront alors drôles, souriants, et les héros de tous. Les

enfants seront de nouveau présents dans les spectacles et le Maître de Scène viendra en personne remercier les PJ. Il leur proposera de constituer un numéro qui sera désormais présente en première partie de soirée !

(incendie, etc.) étaient les conséquences de la disparition du rêve des enfants et de leurs cauchemars... Plus de rêve, plus de cirque. Mais grâce à nos PJ, tout reviendra à la normale.

* * * * *

Que s'est-il réellement passé ?

Eh bien, les joueurs, car ils jouent en fait leur propre personne, sont plongés dans un rêve, un rêve collectif et le plus beau de tous, le rêve collectif des enfants. Ce rêve se caractérise par un cirque de la fin XIX^{ème}- début XX^{ème} siècle, avec ses diverses pistes, sa logistique impressionnante, son carnaval perpétuel composé de freaks et autres monstres... Bref, un peu comme le cirque Barnum.

Ce cirque voyage de ville en ville, à chaque fois dans le but de faire rêver le plus d'enfants possibles. Si les enfants ne rêvent plus du cirque, le cirque disparaît.

Le cirque comprend en fait plusieurs échelons de compréhension du rêve : les freaks et les animaux, qui sont en fait de pures créatures du rêve ;

- les novices jongleurs/acrobates/contorsionnistes..., qui découvrent le rêve ;
- les dompteurs, qui dirigent le rêve ;
- les Clowns, qui créent le rêve ;
- les magiciens, qui altèrent le rêve.

Dans ce scénario, les clowns ont en fait été infiltrés par une créature du cauchemar... un enfant, comme beaucoup en bas âge, devait avoir peur des clowns et en a fait un cauchemar intense. Ce cauchemar a pris forme dans le monde onirique du cirque, sous la forme d'un clown monstrueux qui a lentement perverti les autres clowns. Ce clown, capturant peu à peu les rêves des enfants (les enfants enfermés dans des cages), se vouait à la destruction latente du cirque. En effet, les catastrophes que ce dernier subissait

Rappel : ce 7^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Noctambule (en sa qualité de gagnant du 6^{ème} concours) :

- thème : réalité(s) virtuelle(s) ;
- élément : un élément mignon, trop mignon, adorable, kawaii.