



Quel cirque ! (Montagne de Jeux 2018)

Un scénario en mode horreur lovecraftienne pour l'Appel de Cthulhu, 6^{ème} édition, pour 4 à 5 joueurs et d'une durée de quatre heures environ.

Table des matières

Quel cirque ! (Montagne de Jeux 2018).....	1
Résumé :.....	2
Quand faire jouer le scénar ?.....	2
Introduction.....	2
Partie 1 : Une succession de problèmes.....	3
Scène 1: Départ de Colby (Kansas).....	3
Scène 2 : Trajet pour Scott City (Kansas).....	4
Scène 3 : Monter le chapiteau.....	5
Partie 2 : Une journée au cirque.....	5
Scène 1 : Entraînement perturbé.....	5
Scène 2: La parade.....	6
Scène 3 : Repas du soir.....	7
Partie 3 : Au Boulot !.....	7
Scène 1 : La Foire.....	7
Scène 2 : Les visions de Rohana.....	7
Scène 3 : La représentation.....	8
Conclusion :.....	8
Les PJ:.....	9
Les PNJ:.....	11
Musique, Maestro !.....	12
Annexes.....	14
Galerie de portraits:.....	14
Rêves & visions à découper.....	15
Carte des relations entre les PNJ:.....	16



Résumé :

Ce scénario « tous des monstres », où les PJ incarnent des artistes de freakshow, qui découvrent peu à peu la part d'inhumain qui est en eux comporte deux enjeux principaux : sauver le cirque de son directeur, qui cherche à le couler avant de passer à la concurrence, en luttant contre la suspicion qui s'installe dans le cirque, tout en évitant de perdre leur humanité. Le directeur n'est pas relié au Mythe et ne représente pas une grande menace, une fois qu'il est identifié comme la source des ennuis du groupe. La difficulté étant de le prendre en défaut, alors que les PJ ne sont pas vraiment taillés pour l'enquête.

Le cirque est le seul moyen de subsistance pour les freaks.

Le scénario va se dérouler en trois actes d'une journée chacun. Une succession de problèmes va se poser aux PJ, et ils devront se rendre compte que cette accumulation ne peut pas être fortuite (en cas de grosse fatigue des joueurs, cette information pourra leur être communiquée par un PNJ). Si les joueurs ne parviennent pas à identifier la menace à temps, ils devront faire face à l'incendie du cirque.

La chronologie présentée dans le scénario est indépendante des actions des joueurs. Ce sera au MJ d'alterner des phases où il laisse suffisamment de temps au PJ pour qu'ils puissent enquêter et des phases plus en tension. Le MJ peut mettre plus ou moins la pression sur les joueurs, pour les favoriser ou non. Le scénario tel que décrit ne prend pas en compte les réactions des joueurs une fois le directeur identifié. Plusieurs pistes paraissent possible : une tentative de démasquer le directeur devant toute la troupe, la fuite ou un assassinat du directeur, selon les aspirations des joueurs.

Le but des « souvenirs cachés » distribué au début du scénario est que les PJ aient des doutes sur leur propre innocence.

Le MJ ne doit pas hésiter à avoir la main lourde sur les pertes de santé mentale pour aggraver rapidement la transformation des PJ.

Quand faire jouer le scénario ?

Une première possibilité serait de faire jouer le scénario en mars 1925, quand une épidémie de cauchemars secoue l'Amérique et que la cité de R'lyeh sort des eaux (voir « l'Appel de Cthulhu »). Une autre solution est de faire jouer au début des années 1930 dans une Amérique rurale en proie à la récession. Le scénario se déroule dans le Kansas, état agricole du centre des états-unis, au mois de mars, il fait donc encore relativement froid mais les gelées sont passées. Si l'on joue dans les années 1930, penser à intégrer le Dust Bowl de 1932 à 1937. Deux villes de taille modeste seront visitées. Il est tout à fait possible de changer de lieu.

Introduction

« L'existence des forains s'écoulait paisiblement, chaque saison suivant la précédente à la queue leu leu [...]. Chez les forains, les phénomènes, les acrobates, les aboyeurs et leurs compères, les danseurs, les avaleurs de sabres, les hommes-serpents, le mécanicien de manèges, les monteurs de tentes et les chefs de troupe ont quelque chose en commun par-delà toutes les différences de couleur, de sexe, de race ou d'âge qui peuvent les opposer : tous ils sont avant tout des forains et ont leur métier dans le sang. Pour eux le grand but ici-bas est d'attirer la foule et de la faire entrer dans leur baraque. [...] La caravane des roulottes de la troupe serpenta à travers les montagnes Rocheuses et s'étira le long de l'autoroute de Pennsylvanie ; elle pénétra en grondant sur le champ de foire d'Ottawa et se perdit dans l'exposition de Fort Worth. Une fois, il y avait dix ans, [Abraham] aida la géante Bets¹ à accoucher ; il n'a attaché du reste aucune importance car c'était là un des aléas prévus de la vie des forains. Une autre fois, un pauvre nain sans cervelle, tout heureux de vivre, qui gloussait tout bas ou riait au éclats sans savoir pourquoi du matin au soir dans un coin de la galerie des [freaks] mourut entre les bras

1 Si les PJ demandent, Bets a quitté le cirque il y a 3 ans. Le nain est mort il y a un an et demi.



[d'Abraham] après avoir bu par erreur une bouteille de lessive.»².

Partie 1 : Une succession de problèmes

Scène 1: Départ de Colby (Kansas)

Tous le cirque est rassemblé devant la roulotte du directeur Plamer Carrigthon : Maud la femme tatouée, Mr Léon le dompteur de fauves, Pietro, Caracole et Coriolis les clowns, Igor , Marta, Anton et Vladek les équilibristes, Irem Al Harzed le montreur de chameaux, les trapézistes Rick et Rachel, le magicien Lord Melchior et Oliver le lanceur de couteau et Yasmina sa cible.

Se reporter à la partie PNJ pour plus de détails.

Palmer prend la parole, son bichon maltais dans ses bras, et annonce que, suite à la mort de l'écuycère, le cirque va quitter la ville immédiatement pour sa prochaine destination : Scott City.

Flash-back : *Distribuer les aides de jeu, « Souvenirs de la veille au soir ».*

Ce matin la roulotte était vide à l'exception de Maud. Tous les PJ sont rentrés au petit matin. La soirée est floue dans leur esprit.

En revenant du cimetière, Melora passe devant le chapiteau et sent une odeur alléchante. Elle rentre et voit l'écuycère morte baignant dans son sang, le crâne fracassé. Melora a faim. Jet de SAN (1d4/1d8). Melora pousse un hurlement. Irem accourt et part prévenir le directeur.

Juanita sera enterrée dans un trou au bord de la route. On verra Oliver verser une larme.

Retour dans le présent

Les PJ doivent préparer le départ : Arthur doit aider à démonter le chapiteau, Jaelle, Melora et Abraham vont être recrutés pour faire du rangement.

Tous les membres de la troupe sont là, en train de ranger ou de défaire le chapiteau, à l'exception du

directeur. Les visages sont fermés. Si les PJ peuvent glaner les informations suivantes :

- Juanita était appréciée par les autres membres de la troupe.

- Léon n'a pas l'air très affecté (test de psychologie ou remarque d'un autre PNJ), Yasmina non plus.

- Juanita passait beaucoup de temps à s'entraîner au chapiteau ses derniers temps car elle tentait de monter un nouveau numéro (que personne n'a vu).

Pendant le démontage du cirque, les PJ vont pouvoir entendre les discussions suivantes (Jet d'écouter) :

- « Regarde, pour une fois les phénomènes travaillent. Je sais pas si c'est une bonne chose, on peut leur faire confiance pour saloper le travail »(SAN : 2).

- « Ça fait combien de temps que t'as pas été payé ? 3 mois et toi ? Pareil. Les freaks ont de la chance, eux, ils ont de l'argent directement »(SAN : 2).

- « Quand Irem est entré sous le chapiteau, il y avait la chienne. Tu penses qu'elle aurait pu lui faire ça ? Irem m'a dit qu'elle regardait bizarrement le cadavre ». (Si Melora l'entend, -1D4 de SAN).

Un PJ (Melora de préférence) va prendre un coup de mât « oups, pas fait exprès » (1PV/SAN : 2). Les pertes de SAN s'explique par le fait que les PJ se sentent menacé dans le seul refuge qu'ils connaissent : le cirque.

Si Rohana cherche à discuter avec Melchior, il lui dira qu'il ne veut pas traîner avec des monstres (1D4 SAN), et qu'elle ne l'intéresse pas.

Info Potin à distiller sur des dialogues avec plusieurs PNJ:

Coriolis était amoureux de Juanita, mais Juanita était amoureuse de Igor qui, lui, avait une relation discrète avec Yasmina. Quand Juanita l'a appris, elle a beaucoup souffert mais a été réconfortée par Coriolis. C'est au MJ de choisir ce qui c'est passé cette nuit-là (c'était il y a trois mois) mais depuis Coriolis et Juanita ne se sont

² Théodore Sturgeon « Le cristal qui songe » p64-66



plus adressé la parole. Pour une information complète : voir l'aide de jeu « carte des relations amoureuses ».

Info sur ce qui c'est passé la veille

Une partie des infos peut se retrouver en discutant avec les PNJ concernés, une autre par des succès spéciaux en intuition (pour se souvenir) ou par séance de voyance. Les informations devront filtrer au compte-goutte :

- L'écuyère avait tendance à s'entraîner toute seule de soir (Maud, Palmer, Coriolis, Igor et Yasmina étaient au courant). Coriolis a récupéré la selle et l'a mis dans la roulotte des clowns (sur une jet de criminalistique ou une réussite spéciale en intuition, on peut voir que la sangle a été entamée par un couteau avant de casser). Irem a réveillé tout le cirque.

- la veille au soir, attirée par l'odeur du sang, Melora est passée au chapiteau. Elle a vu l'écuyère morte et a eu une envie folle de dévorer son cadavre. Luttant contre sa nature, elle est partie en courant vers le cimetière, un lieu sécurisant pour elle. Elle a été aperçue en train de fuir par Oliver qui n'a pas compris ce qui se passait.

Scène 2 : Trajet pour Scott City (Kansas)

Le trajet fait environ 70 miles (120 kilomètres), ce qui devrait en temps normal durer environ 2 heures et demie en camion.

Il constitue l'occasion de poser plus de questions à un ou deux personnages (selon comment les PJ se répartissent, normalement ils partagent la même caravane avec Maud, mais rien ne s'oppose à ce que cela se passe autrement). S'arranger pour qu'au moins une partie des PJ soit dans la roulotte qui suit la remorque de Mr Léon. Si un des PJ conduit, c'est tant mieux ! Au cours du voyage, un essieu de la remorque des lions casse : le véhicule se met en portefeuille : jet de vigilance, puis de réflexe pour freiner ou de conduite pour éviter le camion (des malus au second jet sont à appliquer si le premier est raté). Si l'accident ne peut être évité : 1D3 de dégât pour tout le monde, et une perte de 1 point de SAN pour le conducteur qui n'a pas pu éviter l'accident. Dans l'accident, la remorque de Mr Léon s'ouvre et la lionne « Cléopâtre » se sauve tandis qu'un lion « Alexandre » reste dans sa cage (ouverte). S'arranger pour que la rencontre tourne à la confrontation.

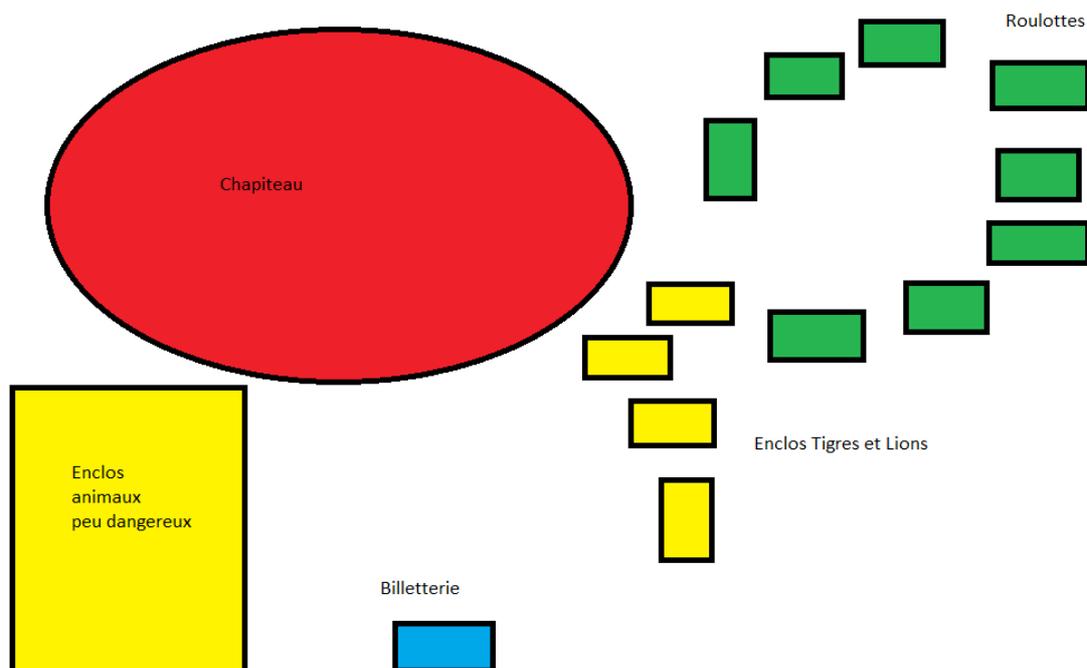


Illustration 1: Une possibilité d'aménagement du cirque



Si besoin : Lion : FOR 19, CON 11, TAI 16, POU 13 DEX 19, PV 20, mouv 12 impact +6, 2pt d'armure

Attaques : Morsure : 5 % 1D10

Griffes : 60 % 1D6+ imp

Déchiqueter : 80 % 2D6+ imp

Le lion peut mordre et griffer une fois par tour. Si les 2 attaques réussissent, il peut ensuite déchiqueter sa proie.

Un lion fuira s'il perd la moitié de ses PV.

Si les PJ tuent ou mettent en fuite un lion, il devront faire fasse à l'hostilité de Mr Léon (plus une perte de 1D6 de SAN). Mr Léon se vengera en empoisonnant les serpents de Jaelle (perte d'un 1D10 de SAN pour Jaelle, plus 1D4 pour le découvreur) en leur faisant boire de la lessive. Si Abraham ou Melora arrivent à poser un diagnostic, la moitié des serpents mourront sinon, les deux tiers des serpents succomberont. Si Rohana apprend que c'est de la lessive qui a tué les serpents, elle perdra 1D6 de SAN.

A partir de maintenant, Igor pourra se souvenir d'avoir vu Palmer devant les cages de lions mais n'est parlera pas spontanément aux PJ, et ne fera pas le lien avec l'accident avant l'acte III (il en parlera à Yasmina) .

Pour réparer, il faudra un jet en Bricolage, ou aller chercher un garagiste, ou proposer une autre solution. Si on l'examine (jet de bricolage), on peut se rendre compte que l'essieu a été entamé par un coup de chalumeau. Le seul chalumeau du cirque devrait être dans la roulotte des clowns car Coriolis fait office de mécanicien dans le cirque. Il aura disparu si on le cherche.

Scène 3 : Monter le chapiteau

La troupe va arriver relativement tard (21h) sur le site qui va accueillir le cirque. Il va donc falloir monter le chapiteau de nuit, à la lumière des phares des camions. Le camp est dressé, les membres de la troupe vont prendre leur repas en commun, autour d'un feu de camp.

Au repas du soir les PJ vont pouvoir entendre les rumeurs suivantes : « A ce qui paraît, Oliver à vu la chienne partir la nuit où Juanita a été tué. Tu

penses qu'elle est capable de lui avoir brisé le crâne ? ». (Si Melora l'entend, -1D4 de SAN).

« J'ai vu Coriolis récupérer la selle de Juanita, je ne sais pas ce qu'il va en faire ».

Alors que tout le monde dort, le directeur va remplacer un couteau de lancer d'Oliver (il sera ensuite déposé plus tard dans la roulotte des freaks). Le directeur doit y arriver (éventuellement en laissant une trace) : ne pas hésiter à faire des jets d'endurance pour lutter contre la fatigue ainsi que des jets de vigilance. En désespoir de cause, on peut utiliser le bichon de Palmer pour faire diversion.

Pendant leur sommeil, les PJ vont faire des rêves perturbants, en fonction de la SAN qu'il leur reste, et éventuellement, subir des transformations physiques. Se référer à la partie PJ.

Partie 2 : Une journée au cirque

Scène 1 : Entraînement perturbé

Au matin, pendant que les PJ prennent leur petit déjeuner, Oliver s'entraîne sous le chapiteau avec Yasmina quand des hurlements retentissent : ils proviennent de sous le chapiteau. Yasmina a été touché : un couteau est planté dans sa main. Il y a du sang partout (SAN:0/1D3). Oliver est furieux, au départ contre lui-même, puis contre la terre entière quand il se rend compte que le couteau qu'il a lancé n'était pas un couteau de lancer et n'était pas correctement équilibré. Yasmina refusera qu'Abraham la touche (SAN : 2).

Si Melora rentre sous le chapiteau, Oliver lui dira : « Toi, dégage, tu as de la chance d'être en vie alors que tu as tué Juanita, t'approche pas sinon je vais te buter ». (-1D4 de SAN).

Oliver ne comprend pas comment un couteau qui ne lui appartenait pas a pu se retrouver au milieu des couteaux de lancer. Heureusement le pire a été évité. Après enquête, les joueurs peuvent apprendre qu'il s'agissait d'un couteau à lame escamotable (si l'on faisait tourner le manche par rapport à la lame de 90°), appartenant à Lord Melchior (examen du couteau et jet de cirque ou de bricolage, sinon



Lord Melchior est capable de reconnaître son couteau, qu'il avait laissé rangé dans ces affaires, la veille lors du déplacement du cirque). Évidemment ce couteau n'était pas équilibré pour servir de couteau de lancer. Les couteaux avait une forme proche, et Oliver, perturbé par la mort de Juanita n'a pas fait la différence avant qu'il ne soit trop tard..

Si on va voir le directeur a ce moment, il fait la sourde oreille et dit que ce n'était qu'un accident car Oliver avait mal rangé ses couteaux.

Scène 2: La parade

En fin d'après-midi, le cirque va organiser une parade dans les rues de la ville. Comme il faut payer pour les voir, les freaks ne participent pas, sauf Jaelle, dans sa combinaison de contorsionniste qui fait un petit numéro sur le dos de Rodolphe, l'éléphant du cirque. Cette parade est censée durer environ deux heures. Mais Palmer reste au cirque, dans sa roulotte.

En attendant, les « freaks » sont censés préparer le repas du soir et nourrir les animaux. Ils peuvent évidemment fouiller les roulottes des autres membres de la troupe.

Dans ce cas, effectuer un jet de TOC pour chaque roulotte. Ils n'auront pas le temps de toutes les fouiller. Compter 30 minutes par fouille, qui peut être redoublée en cas d'échec (dans ce cas avec un bonus de 10 %) et ne prend que 15 minutes en cas de réussite spéciale :

* dans leur propre roulotte : le couteau d'Oliver (s'il n'est pas trouvé aujourd'hui, il le sera demain par Maud lors de la mise en place de la foire).

* dans la roulotte des clowns : la selle de Juanita

* dans la roulotte des équilibristes : une réserve de whisky (illégal si l'on joue avant 1933) peut servir à leur extorquer des informations ou servir de monnaie d'échange avec un autre PNJ.

* dans la roulotte de Melchior : un exemplaire de *Weird Tales* de 1924 présentant une aventure de Harry Houdini « Prisonnier des pharaons ». Des foulards, des jeu de cartes,... et également un revolver Smith et Wesson 1917 (dégâts : 1D10+2, chargeur 6, cadence 1, rechargement 1 action/cartouche).

* dans la roulotte d'Oliver, sous le lit on peut trouver un bas en soie rose, que seule Juanita portait dans le cirque.

* dans la roulotte des trapézistes, ils pourront trouver une perruque de Pietro.

* dans la roulotte du montreur de chameaux se trouvent des lettres d'amour jaunies, mais qui sentent encore le parfum, adressées au nom de Lewis Theobald (si c'est Melora ou Arthur qui les trouvent, c'est grâce à l'odeur), et signées Myriam.

Le montreur de chameaux sera très énervé s'il se rend compte qu'on a fouillé ses affaires.

* dans la roulotte de Mr Léon, une bouteille de lessive vide (-1D6 de SAN pour Rohana, pareil pour Jaelle).

* en cas de fumble les PJ découvrent quelque-chose qui les perturbe (un bidon de lessive pour Rohana, un rat crevé très appétissant pour Melora, un pendentif en or étrange pour Abraham, un livre de Tarzan pour Arthur), qui leur coûte 1D6 points de SAN

Pendant ce temps là, en chemin, Jaelle croise des affiches du cirque où l'ont reconnaît Juanita (SAN : 0/1D6). La parade arrive sur une place à proximité de la mairie. Comme prévu, l'éléphant se cabre et Jaelle fait son numéro: une contorsion, le dos cambré en arrière, la tête entre les pieds. Quand tout à coup deux gamins arrivent d'une rue adjacente avec deux chaînes de pétard qu'ils jettent à proximité de l'éléphant avant de partir en courant. L'éléphant fait un écart, Jaelle doit faire un jet d'athlétisme difficile (-20%) pour se réceptionner correctement. En cas d'échec, la chute lui inflige 1D6 de dégâts et le trottoir la met K.O. En cas de réussite, elle subit 1 dégât et heurte violemment la patte de l'éléphant en se relevant (1D6 de dégât, K.O.). Jaelle fait alors un rêve de Yig (voir *Effets supplémentaires*: prendre le rêve de plus haut niveau qu'elle n'a pas encore fait). Elle se réveillera dans son lit, dans la roulotte des freaks, son boa veillant sur elle. Pendant qu'elle se remet de ses émotions, le directeur passe la voir et lui propose d'annuler son numéro de contorsionniste du lendemain. Par contre, comme son rôle de freak



est moins fatigant, il espère qu'elle sera en mesure de le tenir.

Les PJ vont voir la parade rentrer plus tôt que prévu, au bout d'une heure et demie seulement : jet de vigilance et éventuellement de discrétion si besoin. Pour les PJ: SAN 0/1 pour apprendre ce qui est arrivé à Jaelle.

A partir de maintenant, Rachel pourra se souvenir, si on lui pose la question, avoir vu Palmer en compagnie de deux gamins ce matin.

Elle n'a pas vu les gamins à la parade, elle ne peut donc pas les reconnaître.

Scène 3 : Repas du soir

Les membres de la troupe vont commencer à jaser et à ce dire que le mauvais œil les suit. Certains refuseront de manger avec les freaks. Sur le ton de la confiance, Lord Melchior annoncera sa volonté de quitter le cirque ... Après le repas, il ira discuter avec le directeur dans sa roulotte.

Plus tard, Maud ira donner une représentation « spéciale » dans un speakeasy de la ville, accompagnée par le directeur. C'est le moment pour les PJ de fouiller la roulotte du patron. Ils peuvent trouver (test à -20 %) dans un double-fond du tiroir de son bureau une promesse d'embauche du cirque Barnum ainsi que les livres de compte du cirque qui sont dans le rouge depuis des mois (jet d'intelligence pour le comprendre).

Partie 3 : Au Boulot !

Scène 1 : La Foire

Au petit matin, les PJ entendent la roulotte de Lord Melchior partir. Ils doivent se préparer pour la foire qui va avoir lieu toute la journée suivi du spectacle du cirque, le soir vers 17h. Lors du rangement de leur roulotte, Maud découvre le couteau d'Oliver. Elle est livide mais ne dit rien aux PJ. Un test de psychologie montrera qu'elle doute des PJ. Ils doivent préparer leur roulotte (ils annexent également celle du montreur de chameaux pour se répartir) : de grand rideaux sont tendus pour que chaque PJ ait « sa » salle, avec une ambiance particulière : Melora est assise devant une niche, Jaelle au milieu de ses serpents

avec un costume moulant à motif peau de serpent. Abraham est dans un immense aquarium, avec des poissons. Maud est devant l'aquarium, en maillot de bain. Elle propose de tatouer les spectateurs pour une modeste obole. Rohana est assise, à côté d'un guéridon, elle propose également de lire l'avenir des spectateurs, dans un recoin un peu plus à l'écart. Du fait des rumeurs de l'accident de Jaelle la veille, il y a beaucoup de monde.

Scène 2 : Les visions de Rohana

Le recoin de voyance de Rohana se compose d'une boule de cristal posée sur un guéridon, ainsi que d'une bouteille de whisky.

Lors de la matinée, plusieurs personnes vont demander à Rohana de lire leur avenir: un jeune homme, une petite fille, et une femme d'une trentaine d'année. A chaque visiteur, Rohana descend un tiers de la bouteille de whisky, prend la main de de la personne qui est venu la voir et perd son regard dans la boule de cristal (test de voyance).

En cas de réussite, Rohana percevra une vision, en cas d'échec, le joueur devra inventer un bobard crédible ou faire un test de baratin. En cas d'échec la personne partira sans payer en disant que « c'est du n'importe quoi ».

Le jeune homme se demande s'il doit reprendre la ferme de ses parents ou aller tenter sa chance à la ville. Qu'on soit en 1925 ou en 1930, Rohana aura la vision de tempêtes de poussières.

La petite a d'une dizaine d'années et est vêtue d'une jupe rose. Elle veut savoir à quel âge elle va se marier et combien elle va avoir d'enfants. Rohana aura la vision d'un petit cercueil blanc pas beaucoup plus grand que la taille de la fillette, et de deux personnes d'une quarantaine d'année en train de pleurer en costume de deuil. Elle aura aussi une vision de flammes.

La trentenaire souhaite communiquer avec l'esprit de sa fille, décédée l'année dernière avec son mari dans un accident de voiture.

En cas de réussite, Rohana aura une vision de Palmer conduisant sur la route non loin du cirque à pleine vitesse. Sur un test



d'intelligence réussi, elle se souviendra que le cirque était à cette époque proche de Seattle (il s'agit d'une vision du futur, pas du passé). Après cette vision, Rohana pourra sortir une planche de ouija et « faire le show ». Elle n'a que peu de compétences de spirite.

Arthur, lui, est à l'extérieur et fait un spectacle d'homme fort : il tord des barres de fer et propose aux spectateurs de le défier soit au bras de fer, soit dans un combat de catch avec un gain de 20 contre 1. Il y a peu de candidats (Note au MJ : ne pas faire jouer les combats qui seraient trop long, faire un jet combiné corps à corps + catch pour chaque combat). Le corps à corps étant pour le résultat du combat, le catch, pour savoir si les spectateurs ont apprécié et sont prêts à mettre une pièce dans le chapeau qui circulera à la fin du combat.

Des pancartes criardes sont installées à l'extérieur des roulettes, vantant les bizarreries des freaks.

Scène 3 : La représentation

Lors du spectacle, les PJ (hors Jaelle) n'ont pas de numéro. Par défaut, ils sont dans les coulisses à aider les artistes : ils vérifient que les tenues sont impeccables, et ramènent les accessoires avant les numéros.

Le chapiteau est plein à craquer. Les enfants sont impatient d'assister aux numéros. Les numéros seront présentés dans l'ordre suivant :

- * Chameaux
- * Clowns
- * Spectacle de trapèze
- * Contorsion (selon le souhait et l'état de Jaelle)
- * Lancer de couteaux
- * Équilibristes
- * Jonglage
- * Lions

Pendant l'incendie, le directeur va prendre la fuite avec la caisse. S'ils réagissent vite, les PJ peuvent le rattraper au terme d'une course poursuite (les PJ n'auront à leur disposition qu'un camion Sterling : pour les caractéristiques, se référer au livre de base).

Si les PJ ont réussi à démasquer Palmer à ce stade, tout se passe bien. Sinon, avec de la paille, Palmer va allumer un feu lors de la fin du spectacle de jonglage. Si les PJ sont à l'intérieur, ils pourront dès le début du spectacle des lions faire un jet de vigilance pour voir la fumée. S'il veulent faire évacuer le cirque, il faudra aller voir l'orchestre pour qu'il fasse jouer Stars and Stripes (un jet de cirque ou d'intuition peut aider). Dès que les premières notes sonnent, Mr Léon fait sortir les lions, les spectateurs peuvent alors se réfugier sur la scène et sortir dans le calme. Les membres de l'orchestre ne sont pas des membres du cirque, mais les membres d'une fanfare locale qui arrondissement leurs fins de mois.

Si les PJ crient « au feu » ou partent à la poursuite de Palmer, ce ne sera pas pareil (perte de 2D10 de SAN quand ils apprendront les conséquences) : une bousculade indescriptible, des spectateurs qui se réfugient sur la scène alors que les lions ne sont pas évacués. Mr Léon a du mal à garder le contrôle, et un spectateur se fait mordre par un lion. La bousculade s'amplifie et une dizaine de personnes mourra écrasée par la foule, et une vingtaine d'autres par le feu et la fumée. Si les PJ n'ont pas eu leur dose de combat, ne pas hésiter à leur opposer un ou deux lions.

Conclusion :

La conclusion se fait en fonction des actions des PJ : ils peuvent reprendre leur activité, éventuellement en choisissant un nouveau directeur si le cirque est encore en état. S'il est arrêté, Palmer fini au trou. Si le cirque brûle mais que les PJ ne sont pas trop abîmés, ils peuvent rester ensemble, ou s'ils n'ont pas tenu le coup, sombrer dans la folie et ils se séparent (appliquer les conséquences supplémentaire de SAN à 0 prévu pour les perso).

Si les PJ le souhaite, ils pourront enquêter sur leur origines, et tenter que combattre les malédictions qui les affectent (ce qui sera compliqué), dans cette optique le MJ peut rendre jusqu'à 2D10 de SAN à la fin du scénario, et donner un point d'aplomb (si le coupable a été découvert et que les dégâts



collatéraux ont été faibles Cela pourrait permettre à nos PJ de voyager d'Innsmouth à un cimetière anonyme en passant par le Mexique et l'Afrique.

Les PJ:

Il y a 5 pré-tirés : Pour une table de 4 joueurs, on peut retirer Arthur Lovelace, et pour une table de 6, on peut rendre Maud Andersen jouable (il est possible d'en faire une descendante des atlantes). Remarque : sur les fiches de perso, la SAN au démarrage du scénario est surlignée en rouge.

Rohana Kernighan, la femme à barbe alcoolique, qui joue les Mme Irma. Plutôt enveloppée, Rohana porte une longue barbe châtain soigneusement entretenue. Humaine « normale », hormis sa barbe, elle cache un lourd secret : Elle ne supportait plus Leo, le nain microcéphale du cirque, qui passait tout son temps à rire à gorge déployée, et a délibérément laissé traîner une bouteille de lessive (tout autre PJ qui apprend son secret perd 1D6 de SAN). Elle a une quarantaine d'années, mais est marquée par l'alcool et en paraît plus.

Melora Stepanov, la femme chien de Tartarie « La peau de [cette femme] étrange était d'un gris verdâtre et avait l'aspect à la fois sec, lâche et grenu du cuir. [Elle] avait des poches sous les yeux, des yeux tout rouges et comme enflammés. Sa lèvre inférieure retombait en découvrant ses longues incisives blanches. Le dos de ses mains était également recouvert d'un épiderme d'un ton vert terne, aussi flasque que celui de son visage ; [elle] avait cependant des doigts normaux, mais très long, dont les ongles avaient été fait avec grand soin. »³. La femme la plus laide du monde !

Abraham Orne, l'homme-poisson : « La tête curieusement étroite, le nez plat, les yeux saillant et fixes qu'on a jamais vu se fermer. [Les mains légèrement palmées, et le cheveu rare]. Une peau rêche et couverte de croûtes, toute ridée et plissée sur les côtés du cou »⁴. Il est au cirque depuis très longtemps. Au sein des freaks, il fait office d'infirmier. Pour le reste de la troupe c'est Irem qui s'en charge.

3 Théodore Sturgeon « Le cristal qui songe » p26
4 Lovecraft « Le Cauchemar d'Innsmouth » évidemment

Arthur Lovelace, l'homme-singe. Taillé comme une armoire à glace, il a le teint sombre mais des yeux très bleus, une abondante barbe ainsi qu'une pilosité très fournie. Lovelace est le nom de sa mère, qui l'a élevé seule avant de le vendre à un cirque. Dans le cirque, il a un numéro d'homme fort, et sera très troublé s'il apprend sa nature monstrueuse.

Jaelle Richie, contorsionniste et charmeuse de serpent. En plus de son emploi de « femme serpent » au sein des « freaks », elle a aussi un numéro de contorsionniste. Elle est svelte, de taille moyenne, les yeux noisette, les cheveux aile de corbeau et le teint plutôt foncé.

Tous les personnages joueurs portent un tatouage "One of Us". Aux PJ de définir l'endroit où il ont été tatoués. Les personnages ne sont pas des combattants mais leurs avantages « monstrueux » devraient leur permettre de se tirer de toute confrontation équilibrée.

Ce que savent les PJ de la veille au soir.

Remarque : seul le Pj concerné est au courant (voir aide de Jeu en annexe pour les backgrounds cachés)

Melora c'est réveillée dans le cimetière, dans une tombe fraîchement retournée. (-1D6 SAN). Elle n'a aucun souvenir du début de la soirée.

Rohana c'est saoulée avec Arthur pour oublier ses problèmes de cœur avec le magicien qui a refusé ses avances. Si jamais Arthur n'est pas joué, Rohana c'est saoulée toute seule.

Arthur c'est saoulé avec Rohana qui lui a parlé de ses problèmes avec le magicien. Arthur lui, se demande s'il ne perd pas son temps dans le cirque et s'il ne devrait pas se trouver un vrai métier.

Abraham a passé la nuit dans son lit à faire des cauchemars terribles : des sacrifices de jeunes femmes abandonnées vivante à la marée montante. L'une d'elles ressemblait à Juanita l'écuyère. Les sectateurs entonnaient une litanie qui c'est gravée dans la mémoire d'Abraham : « Iä, Iä cthulhu fhtagn » (-1D4 SAN). Tu t'es réveillé avant l'aube et tu es parti près d'un ruisseau. C'est un lieu qui t'apaise.



Jaelle c'est réveillée dans la cage des serpents, après des rêves perturbants. Aucune idée de comment elle est arrivée là. La cage était fermée. Maud lui a ouvert le matin et n'a pas posé de question.

Background caché des PJ (connu uniquement du MJ) :

Arthur : Enfant bâtard de la famille Jermyn, Arthur est vraiment un homme-singe. Il bénéficie d'une armure de 2 pts (inconnue de lui).

S'il se rend compte de sa nature bestiale: perte de 2d10 pts de SAN et dépression.

Abraham : en terme de jeu, il s'agit d'un profond, rejeton de la famille Orne abandonnée sur le parvis d'un église. Il se mettra à l'eau si sa SAN atteint 0.

Il va fait d'horribles cauchemars au fur et à mesure de la perte de sa santé mentale. Son apparence va également se modifier, mais cela va prendre plus de temps, en terme de règle il est donc comme un humain « normal ».

Melora est une goule qui a été échangée à la naissance. Elle a été vendue à l'âge de 8 ans à un cirque. Elle subie donc la moitié des dégâts normalement infligés par les armes à feu.

Jaelle est en apparence presque normale, mais son père vénérat Yig en cachette, et elle c'est toujours sentie proche des serpents. Yig se rappelle à elle par le biais des rêves. Après la Mort de ses serpents, Yig lui envoi un rêve pour qu'elle tue Mr Léon.

Effets supplémentaires :

Rohana: se réfugie de plus en plus dans l'alcool au fur et à mesure de sa perte de SAN. Ne pas hésiter à faire jouer des symptômes suivant en cas de manque : nausées, maux de tête, tachycardie, sueurs, fièvre, symptômes dépressifs, pouvant aller jusqu'à des crises hallucinatoires...

Toutes les nuits : 1D6 (indépendamment de la perte de SAN)

1 : sommeil agité, réveil en sueur.

2 : Rêve de Melora en train de manger le bichon de Palmer (test de SAN 0/1D3), cru, sur une table

dressée avec des couverts en argent et des chandelles.

3 : Rêve d'Abraham se prosternant devant une statue cyclopéenne, sur un sol de pierre verdâtre, en compagnie d'autres silhouettes lui ressemblant (test de SAN 0/1D3)

4 : Rêve d'Arthur dans un costume de Tarzan en train de partager une banane avec Cheeta (le chimpanzé de Tarzan).

5 : Rêve de Jaelle perdant sa peau pour se révéler être un serpent (test de SAN 1/1D6)

6 : Rêve de l'écuyère se faisant assassiner par un Pj (au choix)

Melora : de base : mange son steak « bleu ».

À 40 % de SAN : doit faire un test de volonté pour ne pas grogner si on la menace.

À 30 % une perte de SAN nocturne la fait hurler à la lune.

À 20 %, lance des regards appuyés au PJ ou au PNJ proche le plus appétissant (choix basé sur l'APP).

À 10 % doit faire un jet de volonté pour ne pas se jeter sur une personne qui lui parle et tenter de la dévorer.

À 0 % court se réfugier parmi ses congénères les plus proche. Probablement dans un vieux cimetière indien ou dans celui de la grande ville la plus proche.

Arthur : mange également sa viande bleu et a une passion pour les bananes.

À 40 % de SAN, montre les dents si on l'agresse.

À 30 % grogne si on le contrarie, et doit faire un jet de volonté pour résister à une banane.

À 20 % réagit mal si on lui fait un grand sourire (prend cela pour un signe d'agression).

À 10 %, grimpe à l'arbre le plus proche en cas de danger.

À 0 % : court vers la forêt la plus proche.

Abraham : rêves et transformation physique :



À 40 % : En rêve, survole une mer déchaînée sous un ciel noir, et ressent une aura malsaine qui vient des profondeurs.

Transformation physique : perte de ses derniers cheveux.

À 30 % : En rêve, se transporte par delà les mers, dans une cité cyclopéenne surgie de l'océan, noire et recouverte d'algues verdâtres(1D3 SAN).

Les yeux d'Abraham deviennent globuleux, perte des poils, la peau s'épaissit.

À 20 % : En rêve : retrouve ses frères profonds (voir description dans le livre de base) devant un bâtiment gigantesque en pierre noire et dont les angles relèvent d'une géométrie non euclidienne. Perte SAN (2/1D6).

Deux plaies apparaissent de part et d'autre du cou qui ne saignent pas.

À 10 % : Rêve d'indicibles cérémonies dans le temple du rêve précédent. Au cours desquelles des sacrifiés sont jetés dans un puits sans fond.

Besoin de faire un test de volonté pour ne pas tout quitter pour aller se mettre à l'eau dans la rivière la plus proche dès qu'on évoque l'eau (si un PJ boit, si une chasse d'eau coule, s'il pleut,...).

A 0 % : se met à l'eau.

Une illustration de la transformation d'un être humain en profond est disponible dans l'extrait du « Musée de L'homme » ici :

http://www.sans-detour.com/wp-content/uploads/2016/07/DEMO_ADC_Musee_L_homme.pdf

(page 3 de l'extrait ou page 52 du fascicule « Horreurs du nouveau continent)

Jaelle : rêves inspirés par Yig

40 % de SAN : rêve particulièrement réaliste dans lequel elle est nue, entièrement rasée, le corps couvert de peintures rituelles brunes, dans un bâtiment en pierre avec un toit plat en bois. L'air s'emplit du son des tambours. Un homme basané en robe blanche s'approche et lui tend une coupelle remplie d'un liquide laiteux

30 % de SAN : rêve : Le son des tambours se fait plus entêtant, Jaelle sort du bâtiment en pierre et s'approche d'une pyramide à degré. En bas de la

pyramide, des crânes sont exposés sur un présentoir en bois. Quatre prêtres en robe blanche l'accompagne (SAN 2/1D6).

20 % de SAN : Les tambours se mettent à jouer de plus en plus fort au fur et à mesure que Jaelle monte les degrés de pierre. Une fois arrivée au sommet, on lui passe autour du cou un collier en bois sculpté avec des serpents.

10 % de SAN : Jaelle s'allonge sur un autel de pierre. Chacun des prêtres lui maintient un membre pendant qu'un 5ème prêtre approche avec un couteau en obsidienne verte. Il écorche Jaelle, ce qui révèle sous sa peau « humaine » des écailles de serpent. La douleur est insupportable. Réveil (1D10 SAN).

Dans un prochain rêve, Jaelle verra un prêtre porter sa « mue » et s'accroupir devant elle

0 % de SAN : elle part vers le Mexique pour retrouver les adorateurs de serpent.

Si la SAN ne baisse pas suffisamment vite, le MJ peut aussi choisir d'infliger un rêve par nuit, indépendamment de la perte de SAN.

Les PNJ:

Palmer Carrigthon, le directeur et son bichon "Gustav" horripilant (le chien peut se mettre à suivre un PJ qui commencerait à fureter là où le MJ ne le voudrait pas). Palmer a une cinquantaine d'années, est bedonnant et fume des cigares immondes. Sous des dehors débonnaires, il est cupide et manipulateur. Le bichon n'est pas un animal de cirque : il sait faire le beau pour un susucré mais n'a pas de numéro. Palmer possède la seule voiture du cirque une Chrysler 6 modèle berline (fiche détaillée téléchargeable sur www.tentacules.net). Ce sera donc compliqué pour les PJ de le rattraper

Maud Andersen, la femme tatoué, âgée d'une quarantaine d'années, tatoué en dehors des représentations, part parfois avec le directeur en ville après les représentations pour des numéros "adultes" qui peuvent durer toute la nuit. Elle qui a tatoué la phrase "One of us" sur tous les personnages. Elle porte d'ailleurs un tatouage similaire. Les personnages peuvent lui faire confiance. Elle a un léger accent allemand.



Juanita Rodriguez, l'écuycère qui meurt au début du scénario. Elle était amoureuse d'Igor mais ce n'était pas réciproque (celui-ci a une relation avec Yasmina). Elle a eu une aventure avec Coriolis il y a trois mois. Elle sortait avec Oliver depuis trois semaines environ.

Mr Léon, le dompteur de lions. Il s'imagine le "roi du cirque". Mégalomane et imbu de sa personne, Il n'hésitera pas à trahir les PJ s'il pense que cela peut lui rapporter quelque-chose ou s'ils ont fait quoi que se soit pour l'offenser.

Pietro, Caracole et Coriolis les clowns (font également un numéro de jonglerie, une fois démaquillés). Ils sont de bonne composition, mais n'ont qu'une confiance limitée pour les freaks : ils n'ont pas de numéro, ce ne sont pas des vrais artistes de cirque. Ils font donc plus confiance à Jaelle qu'aux autres PJ. Côté cœur, Coriolis était amoureux de Juanita (voir l'info « Potins » de la partie 1). Caracole, lui a le béguin pour Coriolis mais sait que c'est sans espoir. Pietro a une aventure discrète avec Rachel Mortimer (son mari est au courant mais cela ne le gêne pas). En dehors de la scène, seul Caracole est un bout-en-train. Pietro se lamente sur son passé et ses douleurs : il était trapéziste, mais c'est brisé le dos lors d'une représentation après avoir appris que sa femme le quittait pour un plombier. Devenir clown était pour lui le seul moyen de gagner sa vie (cela c'est passé il y a une dizaine d'années). Coriolis est un perfectionniste qui se concentre sur sa prestation.

Igor Antkowiak, Marta & Anton Oleszak, Vladek Wodzinski, les équilibristes polonais. Marta et Anton sont mariés et filent le parfait amour. Igor a une relation avec Yasmina. Ils parlent assez mal anglais et ont l'habitude de rester ensemble le soir avec du whisky de contrebande. Ils sont tous blonds, de taille moyenne mais très musclés.

Le montreur de chameaux **Irem Al Harzed** (caché : son vrai nom est Lewis Theobald). Il est un appeau à Pj connaissant trop bien Lovecraft. Il ne s'intéresse pas à l'occulte et ne connaît rien au Mythe de Cthulhu. Il a trouvé son pseudonyme dans un magazine : *Weird Tales*.

Les trapézistes **Rick & Rachel Mortimer**. Ils sont mariés mais ont tous les deux des amants. Ils

ont passé un arrangement et le vive bien, tant que cela reste discret. Si les PJ commencent à répandre des rumeurs dans un sens ou dans l'autre, ils feront front commun contre les « calomnieurs » : Rick fricote avec Maud et Rachel avec Pietro.

Le Magicien **Lord Melchior** : grand brun d'une trentaine d'année au regard magnétique, le spectacle de Lord Melchior mélange prestidigitation, grande illusion et mentalisme. Il est à l'aise dans son travail, mais timide dans sa relation aux autres. Il a refusé sèchement les avances de Rohana.

Oliver Stronghold le lanceur de couteau et son assistante **Yasmina** (de son vrai nom Dorothy Farmer). Oliver est un jeune homme d'une vingtaine d'année qui a rejoint le cirque il y a seulement deux ans avec Yasmina. Il est svelte, avec les yeux bleus et une abondante tignasse rousse. Yasmina, elle, est brune, la peau très claire, les yeux bleus et des formes voluptueuses. Dans la vie, Oliver a une règle : « Je ne couche pas avec mes cibles », mais il est très proche de Yasmina. Depuis trois semaines, il sortait avec Juanita. Yasmina est la seule à être au courant.

Les histoires de cœur des PNJ sont là pour embrouiller des joueurs confirmés, ainsi que pour leur donner des moyens de pression sur le PNJ et leur opposer des réactions variables. Si les joueurs sont novices, il est tout à fait possible d'ignorer celles-ci.

Musique, Maestro !

Il est possible de mettre de la musique « de cirque » et de ramener du pop-corn pour faire plus « cirque ». Les quelques titres suivants permettront d'aider à la constitution d'une playlist : *Entry Of The Gladiators*, *The Florentiner March*(Julius Fucik), *Marche des joyeux forgerons* (C.Peters), *76 Trombones* (The Music Man), le thème de *8 1/2* (Nino Rota), *Barnum and Bailey's Favorite* (Karl L King), *Sobre las Olas* (Juventino Rosas), *Souvenir de Cirque* *Renz* (G Peters). Il est aussi possible de chercher du côté de *Cirkestra* et de trouver un Ragtime pour compléter.



La marche « Star and Stripes » n'est jouée qu'en cas de désastre, s'il faut évacuer le public (y penser pour l'acte 3).

Il est possible également d'agrémenter d'un ou deux roulement de tambours les lancé de dé critiques (il en existe des livres de droits sur universal-soundbank).



Annexes

Galerie de portraits:



Illustration 4: Maud Andersen, la femme tatouée



Illustration 3: Juanita Rodriguez l'écuyère



Illustration 2: Mr Léon, dompteur



Illustration 6: Pietro le clown



Illustration 7: Caracole le clown



Illustration 5: Coriolis le clown



Rêves & visions à découper

Rohana (compléter le rêve de l'assassinat et rajouter des circonstances particulière)

Tu rêves de Melora en train de manger le bichon de Palmer, cru, sur une table dressée avec des couverts en argent et des chandelles..

Tu rêve d'Abraham se prosternant devant un statue cyclopéenne, sur un sol de pierre verdâtre, en compagnie d'autres silhouettes lui ressemblant étrangement.

Tu rêve d'Arthur dans un costume de Tarzan et qui partage une banane avec Cheeta (le chimpanzé de Tarzan).

Tu rêve de Jaelle perdant sa peau humaine pour se révéler être un serpent.

Tu vois l'écuyère se faisant assassiner par

Abraham

En rêve, tu survoles une mer déchaînée sous un ciel noir, et ressens une aura malsaine qui vient des profondeurs.

En rêve, tu te transportes par delà les mers, dans une cité cyclopéenne surgie de l'océan, noire et recouverte d'algues verdâtres.

En rêve, tu retrouves tes frères perdus. Ils te ressemblent. Vous êtes devant un bâtiment gigantesque en pierre noire et dont les angles relèvent d'une géométrie non euclidienne

Rêve d'indicibles cérémonies dans le temple du rêve précédent. Des sacrifiés sont jetés dans un puits au Maître des profondeurs, pour provoquer son éveil.

A ton réveil, des mots trottent dans ta tête : « N'est pas mort ce qui à jamais dort ».

Jaelle

Tu fais un rêve particulièrement réaliste dans lequel tu es nue, entièrement rasée, le corps couvert de peintures rituelles brunes, dans un bâtiment en pierre avec un toit plat en bois.

L'air s'emplit du son des tambours.

Un homme basané en robe blanche s'approche et lui tend une coupelle remplie d'un liquide laiteux

Le son des tambours se fait plus entêtant, tu sors du bâtiment en pierre et t'approches d'une pyramide à degrés. En bas de la pyramide, des crânes sont exposés dans un présentoir en bois. Quatre prêtres en robe blanche t'accompagnent.

Les tambours se mettent à jouer de plus en plus fort au fur et à mesure que tu montes les degrés de pierre. Une fois arrivée au sommet, on te passe autour du cou un collier en bois sculpté avec des serpents.

Tu t'allonges sur un autel de pierre. Chacun des prêtres te maintiens un membre pendant qu'un 5ème prêtre approche avec un couteau en obsidienne verte. Il t'écorche, ce qui révèle sous ta peau « humaine », des écailles de serpent. La douleur est insupportable, tu te réveille en hurlant

Tu revoies le prêtre qui t'a écorché. Il est habillé de ta mue et se prosterne devant toi.

Rêve Bonus après la mort des serpents

Tu vois Mr Léon en train d'agoniser sous avec ton couteau planté dans sa gorge. Tu es couverte de sang.



Souvenirs de la veille au soir

Melora : Tu t'es réveillée dans le cimetière, dans une tombe fraîchement retournée. Tu as de la terre sous les ongles (-1D6 SAN).

Rohana : tu t'es saoulée avec Arthur pour oublier tes problèmes de cœur avec le magicien. Tu t'es endormi dans un bois à proximité du cirque. Les souvenirs de ta soirée sont très flous.

Éléments de background supplémentaire :

Tu ne supportais plus Leo, le nain microcéphale du cirque qui passait tout son temps à rire et à hurler. Tu as délibérément laissé traîner une bouteille de lessive. Ce n'était pas un meurtre, c'était juste un accident.

Arthur : tu t'es saoulé avec Rohana qui t'a parlé de ses problèmes avec le magicien. Tes souvenirs sont flous, tu as beaucoup bu. Vous vous êtes endormi sous un arbre dans les bois.

Abraham tu as passé la nuit dans son lit à faire des cauchemars terribles : des sacrifices de jeunes femmes abandonnées vivante à la marée montante. L'une d'elles ressemblait à Juanita l'écuyère. Une litanie : « Iä, Iä cthulhu fhtaghn »(-1D3 SAN). Tu t'es réveillé avant l'aube et tu es parti près d'un ruisseau. C'est un lieu qui t'apaise.

Jaelle tu t'es réveillée dans le terrarium des serpents dans la roulotte. Après des rêves perturbants. Aucune idée de comment tu es arrivée là. Maud t'as vu mais n'a rien dit.

Carte des relations entre les PNJ:

