

### Scénario pour le jeu de rôle Doudous & Dentiers

### **Synopsis**

En ville, un cirque est de passage. Les résidents de l'institut sont cordialement invités par le passage bruyant et enjoué d'une voiturette peinturlurée munie d'un haut-parleur et de quelques tracts colorés. Dans ce cirque, pas comme les autres, il y a un clown : Pennywise.

Le fameux clown de « Ça » de Stephen King revu et revisité pour l'occasion.

#### Début de l'aventure

En priorité prenez connaissance des remords, regrets et phobies de vos personnages, car tout sera basé là-dessus.

L'un des gamins, un peu turbulent mais sympathique a fait ami/ami avec un certain Gabriel Anderson. Il viendra voir son ami tout le temps de l'aventure, jusqu'à la scène finale. Instaurer un lien très amical entre les deux enfants...

Les Résidents auront quartier libre pour aller se balader en ville, le Docteur Wolf encouragera même la chose. Des navettes sont mises à disposition, avec leur lot de personnel soignant qui a fort à faire dans ce cirque.

Le cirque en lui-même est tout ce qu'il y a de plus normal : spectacle de clowns, tour de magie, attractions pour enfants et un panel d'animations à inventer.

demander un jet à vos joueurs de Mignon/ Girond assez difficile pour entendre parler de la disparition d'un enfant. Une petite fille du nom de Gwendolyn. Dans la journée, sur un test de Futé/Docte assez facile, ils verront plusieurs portraits accrochés à des poteaux : « Jeune fille disparue le 2 janvier 2019 ». Les joueurs se rendront compte que la dite Gwendolyn passait quelques fois à l'institut en hôpital de jour.

Laissez vos joueurs partir à la découverte des différentes attractions. L'un d'eux rencontre Pennywise ce jour même. Le clown s'occupe du stand des ballons et se tient face au personnage (surtout un gamin). Il fait signe de le suivre... Il porte des baudruches de différentes couleurs, un masque blanc et de grands cheveux rouges. Il plie un objet en origami (un bateau en papier) et l'offre aux gamins ainsi qu'un ballon. Pennywise demande au personnage de revenir le voir. Il aura d'autres surprises pour lui.

Si les personnages restent ensemble un des gamins verra le clown le regarder de loin et lui faire un coucou de la main. Puis ce dernier disparait derrière une tente.

# Sortie au village

Improviser la journée au village et les différentes rencontres possibles. Joe de Joe Old Attic se ballade dans le cirque. Si les joueurs le connaissent il leur parlera ; en entamant la



conversation ils peuvent apprendre la disparition de Gwendolyn. Elle est sortie il y a deux jours, un après midi avec ses amies : Becky Camberra et Laura Stern et leur souffle de peut-être chercher quelques indices dans sa chambre.

Le soir, les joueurs verront les infirmiers débarrasser les affaires de la petite à l'hôpital de jour et les emmener vers un petit bureau fermé à clef. Improviser la suite : crochetage, berner les grands pour rentrer dans le local et ouvrir le carton, etc.

Dans ce carton plusieurs choses : une photo de Laura et Becky avec Gwendolyn (les prénoms sont au dos) qui leur permet de reconnaitre les enfants au cirque.

Pendant un court instant, l'un des joueurs, celui qui tient la photo, verra apparaitre derrière les enfants un clown! Rêve ou réalité? Le phénomène dure quelques secondes...

#### Une soirée animée

Le soir même, improviser une rencontre avec l'un des personnages. Ce dernier se réveille en entendant chuchoter une voix. Cette dernière l'incite à venir. Tous les moyens sont bons : voix des enfants, amour perdu, le tout en fonction du personnage choisi. Pennywise joue avec lui. Il l'attire dans les locaux des sanitaires : les douches et a pris la forme d'un être cher. Ce dernier pleure; rappelant les remords et regret du vieux, ou la phobie de l'enfant... C'est alors que la forme reprend celle d'un clown au sourire très flippant. Test Futé/Docte Pas facile (-2). Ses dents sont sales et semblent aiguisées tels des rasoirs. La mâchoire s'ouvre alors face au personnage laissant apparaître deux rangées de dents monstrueuses et une voie résonne à ses oreilles : « tu verras les lueurs mortes »... Puis un grand ricanement effroyable (perte de 6 puces de moral) et le clown disparait ensuite.

La même nuit, l'un des personnages est réveillé par un bruit dans la chambre. À la fenêtre quelque chose tape... Il ne verra qu'une branche se balançant au vent et la lune pleine et lumineuse. L'astre lunaire se transforme alors en tête de clown, laissant entrapercevoir des rangées de dents moisies et pourries... Test Futé/Docte peu facile (-1) perte de 6 puces de moral).

Improviser le réveil du gardien de nuit, le passage d'une infirmière qui découvre un enfant hurlant... Tout ce que ces derniers raconteront ne seront pas pris au sérieux ou mis sur le compte d'un mauvais rève.

# La seconde journée

Le lendemain matin au petit déjeuner, les joueurs reçoivent des entrées gratuites pour assister au spectacle du soir. Un billet est donné à chacun sans oublier quelques autres résidents. Sous bonne escorte, ils partent le soir venu au spectacle. Improviser le reste de la journée.

Durant cette seconde journée les joueurs rencontrent tous le fameux clown... Mais rien de flippant ou de surnaturel et il fait signe de la main, de loin, dans le parc...

Si les joueurs enquêtent dans l'enceinte du cirque, personne ne connait le clown décrit par les joueurs. Monsieur loyal est embêté que l'un des clowns fassent peur aux joueurs et convie ses amis clowns à rencontrer les spectateurs.

Ils sont sympas, drôles et même charmants avec les enfants faisant oublier le sourire diabolique et les dents pointues.

### Joe

Une enquête auprès de Joe leur sera profitable : il demande aux personnages de revenir le lendemain. Joe cherche des choses sur les clowns. Voici ce qu'il trouve (disponible le lendemain) : Stephen King a écrit un livre nommé It. Il s'agit d'un roman racontant l'histoire d'un clown qui kidnappe les enfants, les emprisonne sous son regard qu'on nomme « La Lueur Morte », pour les dévorer ensuite. Ce monstre se nourrit et se rendort pour quelques temps avant de recommencer 20 ans plus tard... Fiction ou réalité ?

Il leur dira aussi que dans l'œuvre de King, le clown craint la Tortue et que la comptine « les chaussettes de l'archi duchesse sont elles sèches ? Oui archi sèches » entonnée en chœur, réussit à donner courage aux héros et à affronter la chose araignée ; elle se cache dans les sous-sols de la ville semble-t-il... Les enfants du livre la combattent avec une fronde, des pièces en argent et la fameuse comptine tout en combattant leurs peurs les plus profondes.

## Le deuxième jour

Le deuxième jour deux autres disparitions sont constatés. **Test Mignon/Girond**. Deux personnes à l'institut : un vieux et un gamin : Lowel Ackerman et petit Hensley Libovitz, orphelin. En cherchant dans leurs affaires, ils découvrent peu de chose. En enquêtant sur les compagnons de chambrée des deux personnes disparues, ils apprennent plusieurs choses :

- Le gamin a dit avoir vu un clown.
- Le papy semble avoir aperçu ses enfants (ces derniers sont pourtant morts) et cela semblait le troubler.
- Les deux se sont rendus au village hier avec un passage au cirque...

Le soir Pennywise (ou Grippe-sous) fera son apparition au cirque. Il faut échapper à sa surveillance pour le suivre. Il emmène un enfant en dehors du cirque. **Test Futé/Docte facile** (+1) pour le voir partir accompagnée d'une petite fille. Il la tient par la main, une jeune fille rousse avec tâches de rousseur. Elle n'appartient pas à l'institut mais c'est une jeune spectatrice qui a échappé à la surveillance de son père.

Suivre Grippesou est assez facile (test Filou/chafouin facile +1). Il veut être suivi... Sur le chemin les vieux verront leurs remords : enfants qui les appellent, épouses éplorées... Ce sont des visions qui les attirent. Seule la violence les fait revenir à la raison, comme un coup dans les jambes. Le clown se dirige droit vers une maison, en ruine, aux abords de la ville.

À l'intérieur chaque joueur est pris à partie par ses démons intérieurs... Test Futé/Docte peu facile (-1) ou perdre 3 puces au minimum et 3 de plus si un raté au moral.

### Au n°3 Wilkinson Streets

Les personnages sont séparés. Inventez un plancher qui craque et s'écroule créant un obstacle, une porte qui claque et reste bloquée, etc. Puis chacun des joueurs voit apparaître

Pennywise... Ce dernier ne fait qu'une apparition rapide, il est en fait occupé avec la petite Marlène et lui montre les lueurs mortes.

La nuit passe et les résidents veulent rentrer : peut-être pour tenter leur chance demain, laissant la petite Marlène dans les griffes de Pennywise. Comment trouver l'entrée de l'antre de Pennywise :

Dans la maison il y a une échelle qui descend dans les égouts de la ville. Un déversoir à l'extérieur permet de pénétrer aussi dedans et avec un **test de Mignon/Girond facile** (+1) ils récupèrent l'info de n'importe quels habitants.

Le lendemain, l'Institut se réveille sous un beau soleil ; la nuit a été fraiche et Gabriel a disparu. En enquêtant sur le sujet et en interrogeant les gamins qui partagent sa chambre, ils apprennent qu'hier ils ont vu un clown et que ce dernier l'a invité à venir assister à un grand tour de magie. Il a du descendre avec la navette du matin vers le village.

## L'antre de Pennywise

À partir de maintenant, improviser le passage dans les égouts de la ville : des rats, une rigole au centre un passage voûté qui charie l'eau sale et autres déchets... Dans les égouts, ils découvrent plusieurs indices sur leur chemin. Pour retrouver le clown il faut réaliser des **tests de Filou/Chafouin assez facile** (+0) **pour trouver des jouets au sol** et suivre ces derniers jusqu'à son antre. 3 tests réussis les y conduiront. Sur la piste ils trouvent parmi les jouets un pistolet chargé de 3 balles. Le numéro de série a été limé. Ce dernier a servi lors d'un meurtre il y a quelques années et vous pouvez envisager un scénario juste là-dessus.

À leur arrivée sur les lieux, les joueurs découvrent un amas de choses étranges au centre d'une grande pièce en dôme ; c'est un grand collecteur d'égout d'où arrivent plusieurs canalisations et tunnels d'évacuation d'eaux usées. Sa superficie est de 40 mètres carrés.

Un décor de cirque s'ouvre alors suivi d'une musique de cirque et l'apparition du clown qui joue des claquettes. En haut de l'amas d'objets hétéroclites : reste de carcasses de voitures, caddies, jouets, déambulateurs, portes, etc., les personnages voient flotter dans l'air, le corps de Marlène et de Gabriel. Les tirer par les pieds est impossible, ils flottent bien trop haut pour être attrapés. Le clown est leste et se déplace vite. Il prend l'apparence des remords, peurs et regrets des joueurs et les attaque alors... Il essaie de les séparer pour leur montrer les lueurs mortes.

La comptine le ralenti et il hurle pour que cette chanson cesse. Si les joueurs continuent, il prend alors une apparence bestiale et la peur les frappe de plein fouet face à l'horreur de la chose dont la forme pourrait s'apparenter lors de sa tranformation en une sorte d'araignée. Test de Futé/Docte (malus -2) pour résister à l'horreur sinon perte de 6 puces de moral à défaut de 3.

Pennywise n'attaque pas pour tuer. Il emporte l'enfant ou le vieux et lui fait voir alors les lueurs mortes et ce dernier, comme les autres proies, se met à flotter dans l'air incapable de revenir à lui avec un regard aux yeux laiteux...

Commence alors un combat avec ceux qui restent. Il leur faudra vaincre leur peur car le clown continue son cirque.

Quand plus de la moitié des personnages affronte ensemble la créature, ce dernier voit ses pouvoirs diminuer. L'araignée (si tant est qu'il s'agisse bien d'une araignée) reprend forme humaine et clownesque et devient alors vulnérable... Dés qu'un coup lui est porté et le blesse, ils verront Pennywise aller vers le mur du fond : une étrange porte, comme un voile floue se révèle alors à eux et dans un élan il se jette dedans. Mais avant de partir il promet aux gamins de revenir les hanter, puis disparaît et l'étrange passage s'efface. Les enfants et vieux qui flottaient jusque là, retombent au sommet du monticule et reprennent Fin du scénario.

