

C'est quoi ce cirque ?

Scénario pour Saint Academy, on vous aura prévenu...

Prémisses

Jour de permission pour les étudiants, avant les examens ; ça tombe bien, il y a un cirque en ville.

Développement

Le cirque sert de couverture à une clique démoniaque, qui n'a rien trouvé de mieux comme idée géniale que de détruire l'Akademia. Ils vont donc commencer à kidnapper les camarades des persos avant d'essayer de leur casser la tête directement.

Final

Sous le plus grand chapiteau du monde...

Prégénérique

Et une petite simulation de combat, pour se mettre en jambe : les persos se retrouvent dans une ville western attaquée par des hordes de zombies, avec quelques démons en prime ; ils doivent sauver les habitants et repousser la horde. C'est plus drôle si on ne dit pas tout de suite aux joueurs qu'il s'agit d'une simulation...

Il y a là pas moins de quatre zombies par personnage, plus trois lieutenants et un démon majeur. C'est du très costaud !

Qu'ils réussissent ou non, leur prof de gym, le colonel Guile, les engueulera vertement, avec moult fautes de français et de « aware ». On peut saupoudrer cette séquence avec quelques grammes de rivalité entre personnages, voire rajouter un némésis qui vienne les taquiner.

Cela dit, pas trop d'angoisse, c'était le dernier grand test avant un petit week-end de congé. Le temps étant ignoble pendant toute la semaine, et comme il s'agit du dernier congé avant les examens de fin d'année, tout le monde sera extrêmement soulagé de voir pointer un rayon de soleil le samedi matin et, somme toute, une fort belle journée s'annoncer.

Ça pourrait être pire...

Rester confiner dans un manoir alpin au milieu de professeurs caractériels, de personnel de maison acariâtre et de camarades rempli d'angoisses adolescentes n'est pas forcément un moyen des plus agréables de remplir son week-end, mais honnêtement, le bled à côté de l'Akademia n'est guère plus enthousiasmant. Bien sûr, si on veut se taper cinq heures de bus postal, on peut descendre dans la vallée. À Aigle... Passons.

La bonne nouvelle, c'est que, pour une fois, quelque chose semble se passer : un cirque est arrivé en ville et organise une grande parade dans les rues – enfin, dans la rue... Il y a là des clowns, des acrobates, des dresseurs de fauves et plein de couleurs, de friandises, oh ! comme c'est joli.

Bon, OK, en ces temps de Playstation 2, d'Internet et de Loft Story, ça fait un peu ringard, mais c'est ça ou rien !

Quand on arrive en ville...

Le cirque s'est éparpillé à une vitesse impressionnante sur un alpage, un peu en dehors du village. Une fête foraine s'est installée, avec moult manèges tous plus baroques les uns que les autres, et on a dressé un gigantesque chapiteau à l'autre bout du terrain ; les choses du marketing étant bien faites, il faut évidemment traverser toute la fête foraine avant d'arriver au cirque.

Autant dire que, parmi les autochtones et les élèves des autres instituts, internats et autres écoles du lieu (on est dans les Alpes suisses ; on ne peut pas lancer un caillou sans toucher au moins une école privée), c'est littéralement la fête au village.

Pour les démons qui composent le cirque, aussi.

Le sabbat peut nuire à votre santé

En effet, cirque et fête foraine ne sont rien d'autre qu'une clique démoniaque, composée de démons de taille diverse et de quelques diabolistes, pour faire bonne mesure. Les forains, par exemple, sont tous plus ou moins sorciers – si l'on excepte une ou deux âmes pures, qui pourront faire un bon élément de scénario, si un des persos en tombe amoureux, par exemple.

À leur tête se trouve Monsieur Déloyal, un prince particulièrement vicieux quoique peu puissant, car doté d'un sens de l'humour considéré comme détestable, même dans les cercles infernaux. Il a décidé de frapper un grand coup en éliminant, à lui tout seul, l'Akademia. Comme il ne peut décemment pas attaquer de front, il tente l'approche subtile : si tu ne viens pas à Lagardère, etc.

Le problème est que son autorité est peu efficace, pour le moins : moult de ses lieutenants sont des fortes têtes, certaines mégalomanes, d'autres plus simplement psychopathes et, de fait, incontrôlables. C'est toujours ça, le problème avec les démons : aucune discipline dans les rangs – et l'exemple vient d'en haut...

Pour résumer : les forains sont des humains corrompus, ou des morts-vivants (surtout les agents d'entretien) ; les gens du cirques sont des démons, certaines attractions aussi (exemple, au hasard : le train fantôme). Le but des démons est, à l'aide de puissants rituels alimentés par le sang de leurs innocentes victimes, créer une zone de terre brûlée, qui affaiblisse, voire détruise l'Académie.

Que la fête commence !

Or donc, les persos ont leur week-end pour venir prendre du bon temps à la fête foraine. Les joueurs vont très probablement se dire qu'il y a anguille sous roche et se méfier comme des demeures profonds. Il y aura probablement des choses bizarres qui vont se passer, mais rien qui ne puisse les mener au cirque lui-même.

On peut rajouter des concours idiots avec des élèves des écoles voisines (le MJ taquin peut décider que l'une d'entre elle est une école de magie ou un monastère shaolin – oui,

dans les Alpes suisses, et pourquoi pas ? On ne va pas discriminer, du temps qu'ils payent des impôts...), histoire d'occuper les joueurs.

Les choses commenceront à devenir étranges lorsque, lors de l'appel du soir, les personnages s'apercevront qu'il manque pas mal de leurs petits camarades. Certains étaient semble-t-il occupés à compter fleurette à gauche et à droite, ma foi il faut bien que jeunesse se passe – et puis bon, il y a permission, donc... Ce qui est plus étonnant, c'est que deux des rats de bibliothèques, du genre qu'on est obligé de jeter dehors, ne répondent pas non plus à l'appel.

Ceux qui sont restés au village remarqueront aussi que pas mal de gens manquent, mais curieusement, les villageois et les élèves « normaux » ne s'aperçoivent de rien. Pire : ils prétendent voir les disparus...

Il y a là des forces maléfiques à l'œuvre...

C'est quoi cette foire ?

Les baraques et manèges de la fête foraine, ainsi que les roulottes des forains, forment une sorte de labyrinthe complexe autour du cirque. Autour des roulottes, les démonistes entretiennent leurs morts-vivants, ainsi que quelques surprises, sous la forme d'animaux envoûtés ou possédés ou d'automates taquins. Les baraques ont aussi leurs surprises, comme des peluches animées (des hordes de pikachus !) ou des enfants enfermés dans les grues à attraper les gadgets...

Les manèges, c'est autre chose ! Il y a de quoi s'amuser, avec des zombies format « horde sauvage » (« *Dead to be wild...* ») dans les auto-tamponneuses, les automates boxeurs qui ripostent, la galerie des glace qui crée de doppelgängers maléfiques, les manèges qui se transforment en gatlings à chevaux de bois, le train fantôme qui contient de vrais fantômes (en fait, tout le manège est un démon, qui a déjà avalé plein de monde...), les poursuites sur le grand-huit, etc.

Évidemment, le petit détail amusant, c'est que les personnages vont devoir affronter toute cette faune sans leur armure. S'ils sont vraiment dans la merde, le MJ peut faire intervenir Niké, au volant de son inénarrable Fiat 500, qui mettra en place un portail mystique pour conjurer les armures – mais il faudrait mieux réserver cela pour le combat final.

C'est quoi ce cirque ?

Le cirque en lui-même, c'est le clou du spectacle. Au moment où les personnages s'en approchent, les lumières s'allument et la musique retentit. On les attend. « On » étant, dans un premier temps, le Dompteur et ses fauves. Le Dompteur est le premier démon, une Grosse brute comme on en fait peu, qui conjure des fauves et manie son fouet comme personne. Le Dompteur a engagé quelques gosses, qu'il se prépare à donner en pâture à des créatures démoniaques.

Le deuxième démon est l'Illusionniste ; il ne parle pas, mais a une charmante assistante très distrayante – surtout les deux cornes et la queue fourchue... Il retient deux enfants dans une cuve remplie d'eau, les personnages ont donc un temps limité pour les sauver.

Pour pimenter la chose, il fera apparaître des lapins tous droits sortis de « *Monty Python and the Holy Grail* » : plein de dents qui mordent.

Le troisième démon est le Trapéziste. Lui évolue à l'intérieur du chapiteau, avec sa troupe de démons mineurs, à quelques dizaines de mètres du sol. Ils jonglent avec des enfants et, de temps en temps, ils en croquent un. Pour rire... le défaut étant évidemment que si on en tue un, il lâche le môme... Et l'artiste travaille sans filet !

Ensuite viennent le duo de Clowns, Pipo et Branlo, dans leur grand numéro, « Pipo et Branlo lanceurs de couteaux ». Vous avez trois essais pour deviner quelles sont les cibles... Ils ne lancent pas que des couteaux, d'ailleurs : enclumes, tronçonneuses, marteaux, etc.

Pendant ce temps, l'orchestre ne manquera pas de jouer (prenez l'orchestre de « Une Nuit en Enfer », il ira très bien...) et, dans le public ficelé sur les sièges, les hôtesse-succubes distribuent pop-corns et boissons fraîches...

Et maintenant, la Grande Parade des Baffes !

Au final, ne devrait plus rester que Monsieur Déloyal. Avec son costume à paillettes, son micro doré et ses faux airs de Guy Lux, il ne paye pas de mine. Mais quand il reprend sa vraie forme, pardon ! Ça, c'est du démon comme on les aime... Autant dire que, vu la taille du stremon, va falloir péter le Septième sens fissa !

Rappelons un léger détail : les Chevaliers sont là pour protéger l'humanité. Le but du jeu n'est donc pas seulement de boîter du démon à ne plus savoir qu'en faire, mais aussi de sauver les Victimes Innocentes™, que les Démons, ces grands taquins, ne vont pas manquer d'utiliser comme boucliers humains... Le Démon est fourbe.

L'Adversité

Règle optionnelle : victimes innocentes

Les démons ne jouent pas fair-play ; le concept de bouclier humain, ils connaissent – et ils utilisent. Ainsi, si un personnage fait un fumble particulièrement massif dans une situation où il y a des victimes innocentes potentielles, il doit relancer un jet du même type qu'il vient de fumbler, difficulté 15 ; s'il est raté, l'adversaire du personnage a attrapé une victime innocente et s'en sert comme bouclier. C'est donc elle qui encaisse l'attaque – et va probablement avoir très mal...

Les démons ont aussi tendance à blaster dans le décor, juste pour rire. Pour sauver une victime innocente, le personnage a deux choix : s'interposer (et donc prendre les dommages, avec une marge de 0, mais quand même...) ou sauver les victimes par un jet d'Arts martiaux, difficulté égale à l'AV d'attaque du démon (l'éventuel bonus du Karaté Cop compte).

Prégénérique : Règlement de compte à Zombie Corral

Ambiance western : tous les zombies sont habillés en cowboys, mais n'ont pas d'armes à feu. Des lieutenants, un est un colonel nordiste psychopathe, le second un bandit mexicain (avec une gatling) et le troisième un esprit indien. Le démon majeur est un éleveur vicieux, façon « Des Barbelés sur la Prairie ».

Zombies western, sbires

CAR 6 AV 8 ; casse-tête et coupe-coupe divers (8)

Le Colonel Killemall, lieutenant démoniaque

BOD 5 CHI 2 (Mag 8) MND 6 REF 8 ; Arts martiaux 12, Flingues 12, Pouvoirs de créature 13.

Colt Peacemaker (9/2/6) ; Mouvement, Blast (Acide ; 10)

El Massacro, lieutenant démoniaque

BOD 8 CHI 1 (Mag 9) MND 5 REF 6 ; Arts martiaux 11, Flingues 12, Pouvoirs de créature 14.

Blast (Armes conjurées : Gatling ; 11), Armure (2)

Tonnerre Final, lieutenant démoniaque

BOD 7 CHI 2 (Mag 8) MND 5 REF 8 ; Arts martiaux 14, Flingues 10, Pouvoirs de créature 12.

Pointes abyssales (11), Immunité : feu

John D. Mon, chevalier infernal

BOD 10 CHI 2 (Mag 8) MND 6 REF 6 ; Arts martiaux 12, Flingues 12, pouvoirs de créature 15.

Immunité : feu, balles ; Blast : feu (10) ; Armure (2).

C'est quoi cette foire ?

En général, les rencontres se feront sous la forme d'un petit groupe de zombies, avec un ou deux forains nommés ; dans le cas des grosses rencontres, compter une horde de zombie et de forains anonymes.

Zombies nettoyeurs, sbires

CAR 6 AV 7 ; balai, seau, tas de ballons, etc. (8)

Pouvoir spécial : Increvable x 2 (point faible : sceau démoniaque sur le front)

Forains diabolistes, sbires

CAR 5 AV 8 ; couteau (7), fusil de chasse (11/3/2)

Pouvoir spécial : Malin (esquive active)

Forains diabolistes, nommés (Diégo, Vlad, Radu, Jiorgiu, etc.)

BOD 5 CHI 2 (Mag 5) MND 6 REF 7 ; Arts martiaux 13, Flingues 13

Couteau (7), fusil à pompe (13/4/8) ; Armure (talisman, 2 pts).

Mister Punch, Boxeur automate

BOD 8 CHI 0 MND 2 REF 5 ; Arts martiaux 15

Poings (10) ; Immunité : balles (il est en acier...).

Doppelgängers de la galerie des glaces

Ont les mêmes capacités que le personnage piégé et se battent pareil, mais 1) ils ne peuvent sortir de la galerie des glaces et 2) si le personnage prend le temps d'analyser la situation, il se rendra compte qu'il se bat comme lui, se rappellera ses faiblesses et gagnera ainsi un bonus de 2 pour le combat, en attaque et en défense.

Zoupla, le train-fantôme démoniaque

On peut considérer Zoupla comme deux monstres, en fait : un à l'intérieur et un à l'extérieur. Si quelqu'un est pris dans le train fantôme, il va subir l'attaque Blast (Acide) toutes les trois phases ; d'un autre côté, le score de BOD de Zoupla y est réduit à 7. Zoupla ne peut pas faire d'esquive active.

BOD 15 (Mov 0) CHI 2 (Mag 8) MND 5 REF 8 ; Pouvoirs de créature 13

Armure x 2 (extérieur), Blast (Armes conjurées : wagonnets et os ; Acide à l'intérieur ; 10)

Les fantômes de Zoupla, sbires

CAR 5 AV 7 ; Attaque spectrale (passent à travers les gens ; 7)

Pouvoir spécial : ne peuvent être touchés que par des attaques magiques.

Baba Yogurt, sorcière au goût bulgare

Elle est la cheffe des forains et tient aussi la boutique de diseuse de bonne aventure ; elle aura ainsi pu prédire une fin horrible aux personnages qui l'auront consulté...

BOD 5 CHI 1 (Mag 10) MND 7 REF 7 ; Flingues 13, Sorcellerie 14

Blast (Feu, Désintégration, Chi ; 12), Mouvement, Divination. Colt Python (10/3/6)

C'est quoi ce cirque ?

Les rencontres auront lieu de manière séquentielle ; C'est Monsieur Déloyal qui annonce les numéros, les personnages étant au centre de la piste.

Le Dompteur, démon

Lorsque son numéro commence, des grilles apparaissent tout autour de la piste ; *cage match* !

BOD 12 CHI 0 (Mag 7) MND 5 REF 7 ; Arts martiaux 14, Pouvoirs de créature 14

Fouet (15), Blast (Feu ; 9)

Les fauves démoniaques, sbires

CAR 8 AV 9 ; Griffes et dents (11) ; bougent en même temps que le Dompteur.

L'Illusionniste, démon, mais classe

Si le MJ y tient, il peut rajouter une charmante assistante-succube, voire deux si elle se fait couper en deux...

BOD 5 CHI 2 (Mag 8) MND 7 REF 8 ; Arts martiaux 13, Pouvoirs de créature 14

Blast (Chi ; 10), Mouvement, Immunité (Immobilisation, sauf argent)

Les lapins sauvages de l'Illusionniste, sbires

Comme les fauves au-dessus, mais en lapin...

Le Trapéziste, démon aérien

Il faudra aux personnages pouvoir atteindre le Trapéziste, qui se balade quinze mètres au-dessus du sol : soit en grim pant aux cordages, soit en volant, soit par un Bond prodigieux.

BOD 7 CHI 1 (Mag 7) MND 5 REF 10 ; Arts martiaux 12, Pouvoirs de créature 14

Vol, Pointes abyssales (x2 ; 12), Immunité : chutes (sauf sur du bois)

Les co-trapézistes, démons mineurs

CAR 7 AV 9 ; Pointes abyssales (10), Vol

Pipo et Branlo, clowns démoniaques

Ils arriveront dans une auto à pédales, en tentant probablement d'écraser quelqu'un au passage. Rires enregistrés de rigueur.

BOD 4 CHI 2 (Mag 8) MND 6 REF 7 ; Arts martiaux 13, Pouvoirs de créature 13

Blast (Armes conjurées ; 10), Immunité : Balles (sauf non létales), Immunité : Épées (sauf en bois) ; Tronçonneuse (8), Tartes à la crème (aveuglé pour autant de phases que la marge).

La Grande Parade

Les succubes sont la garde rapprochée de Monsieur Déloyal (on sait vivre !) ; elles se ruent sur les personnages (2 par personnages), en leur jetant les paquets de pop-corn – voire les mômes... – au visage. Les musiciens, eux, restent dans l'orchestre jusqu'à la fin ; ils s'acharneront par contre sur le premier personnage qui arrive dans leur tribune...

Monsieur Déloyal, démon majeur (et vacciné)

Dès que quelqu'un lui fait le moindre point de dommage, Monsieur Déloyal abandonne son apparence humaine et passe en mode Godzilla : huit mètres de haut, des griffes acérées, une tête de serpent cornu qui crache les flammes ; le décor se transforme alors en ville de carton-pâte.

BOD 8 CHI 2 (Mag 9) MND 7 REF 8 ; Arts martiaux 14, Pouvoirs de créature 16

Blast (Feu, Chi ; 11), Pointes abyssales (11), Armure x 2 (4), Immunité : Balles (sauf bénites).

Les succubes, démons mineurs

CAR 6 AV 9 ; Pointes abyssales (10)

Les musiciens, démons mineurs

Ils sont six : batterie, guitare, basse, saxo, clavier, trombone.

CAR 7 AV 9 ; Instruments de musique divers (10)