

En m'appuyant sur les règles de « *The Hunter Hunted* » [mais n'importe quel jeu contemporain peut aller, dans la mesure où on respecte l'esprit] nous avons monté, mes joueurs et moi-même, une campagne **Nanarland**.

Dans ce cadre, il s'agit de faire jouer des scénarii inspirés de films classés Nanar, dans une ambiance adaptée proche de celle d'INS/MV.

Le scénario qui fut le premier opus d'un ensemble de 4. Pour sa présentation, je suis resté très simple, car il faut avant tout, dans ce genre d'ambiance, suivre et guider, les délires des joueurs et ne rater aucun des stéréotypes possibles.

---

### **KILLER KLOWNS of Out Space «Des clowneries en boîte»**

**Introduction** : Dans la mesure où il s'agit d'un groupe spécialisé dans l'occulte, on se passe de certaines pincettes. Il s'agit d'un scénario court, simple, servant de premier pas dans une campagne nanar.

**Synopsis**: Dans une petite ville américaine, une équipe d'agents du FBI enquête sur une série d'inexplicables disparitions. Un vampire est soupçonné. Ils doivent mener la recherche autour d'une boîte et d'une « *high school* » pour découvrir que c'est à la fête foraine désaffectée qu'ils ont connu leur destin.

**Débriefing** : « *On a réuni les meilleurs des meilleurs de l'Etat pour une mission très délicate. On est confronté a des disparitions de jeunes dans une boîte de nuit, on soupçonne un vampire... Vous avez carte blanche.* »

Le directeur du FBI local met son équipe de « joueurs » sur le coup en précisant la nature des disparitions et les indices qui lui font pencher pour une activité vampirique :

« *Ils sont tous « lycéens » et ils ont tous disparus non loin d'une boîte de nuit. Ce genre d'indices, généralement, font penser à des Vampires* ».

D'autres questions du genre peuvent être posées par les joueurs. Le Directeur répondrait inmanquablement :

« *On a peu d'infos sur les lieux ; les archives du Comté semblent avoir été cambriolées il y a deux ans* ».

Les joueurs peuvent avoir un vieux plan de la boîte, mais en sachant qu'il y a eu des transformations.

**Les disparus** : Il s'agit de prévoir une liste d'élèves, d'âges, de corpulences et d'intérêts divers pour constituer une liste de disparus. Nous pouvons vous proposer ceci :

JONATHAN REMY : Ce jeune garçon né le 31/03/93 a été vu pour la dernière fois près du Drive de St Charles Street, aux premières heures du 3 novembre.

Il faisait partie du club photo ; donc autant dire qu'il était jugé comme un ringard. *Selon les rumeurs, il avait l'habitude de trainer dans le bayou.*

LILI STEAVON : Cette jeune fille née le 31/03/92 a été vue pour la dernière fois quittant le club « Wild Bill's » aux premières heures du 3 décembre.

*Selon la rumeur au lycée, elle était secrètement amoureuse de J. Rémy et serait partie à sa recherche dans le bayou.*

ANTOINE LEBEAU : Surnommé Angel, né le 31/03/93 a été vu pour la dernière fois au club « Wilds Bill's » aux premières heures du 2 décembre.

*Selon les rumeurs au lycée, il était gay et se serait enfui avec son amant. De fait, sa disparition a été remarqué car il était le quaterback de son équipe.*

*Ainsi, Angel, 17 ans était un lycéen prometteur et respecté. Membre de l'équipe de football, il était la « coqueluche » des filles en mal d'amour.*

CATHERINE WHITE : Née le 31/03/92, elle a été vue pour la dernière fois au club « Wild Bill's » aux premières heures de du 2 décembre. Toujours habillée comme une petite rappeuse, elle était vêtue avec blouson et casquette réglementaires.

*Selon les rumeurs, elle rêvait d'enregistrer un tube rap et serait partie à Détroit pour cela.*

**Au lycée :** Les joueurs doivent mener une enquête au lycée même, ne serait-ce que pour interroger les « copains » des disparus.

Ils peuvent apprendre entre autres que depuis peu, un jeu semble se répandre chez les ados : se rendre dans le parc d'attractions et de ramener quelque chose « volé » aux clowns. De même, Angel, lui, s'y serait rendu après une soirée bien arrosée [en boîte] et un pari avec ses copains, et qu'on ne l'aurait plus vu dès lors.

**Les Clowns :** On voit un peu partout en ville des Clowns, depuis le kiosque à musique jusqu'à la boîte de nuit. Ils font des numéros improvisés avec des ballons, avec de petites bicyclettes, avec une petite voiture jaune ...

Les gens disent qu'il s'agit d'agents du parc d'attractions qui est en cours de rénovation. Si on leur demande depuis quand, ils répondent que la palissade a été refaite il y a une semaine. Néanmoins, on note qu'on ne les voit que le soir, dans tous les lieux où on s'amuse. « *Ce qui est normal car ce sont des agents promotionnels.* »

**Le parc d'attractions désaffecté :** Il est tout entouré d'une haute palissade avec des « *Keep out* » partout, pancartes assez anciennes et délavées. Pour un endroit qui serait en pleine réfection, il est assez calme, puisqu'il n'y a ni engins, ni travaux de terrassement. Seule la palissade a été refaite... Si les joueurs ont pris la peine d'interroger des lycéens, ils ont dû apprendre que personne n'a vu d'employés refaire cette palissade. Les seuls employés de ce parc qui ont été vus sont les clowns.

A l'intérieur, les manèges, le palais des glaces, les stades sont à l'abandon. Aucun travail de rénovation n'a été effectué. Si les joueurs font des fouilles attentives, ils découvrent sur la machine à popcorn un

tag très particulier :

« *Angel was here* » ce qui correspond au prénom d'un des lycéens qui a disparu.

Par contre des chiens maquillés comme des clowns (3) ont été lâchés dans l'enceinte du parc :

#### Les caractéristiques des Chiens Clowns

Fo	2	Cha	0	Perc	2
Dex	2	Man	0	Int	1
Vig	2	App	1	Ast	3

Ce sont des chiens normaux [ou du moins se comportent-ils comme des chiens normaux... Mais on ne sait jamais].

**ATTENTION :** Tout est à l'abandon, sauf le cirque, dont on ne trouve pas l'entrée à moins d'en toucher la surface (glacée et dure d'ailleurs).

**Dénouement :** Les joueurs finissent par pénétrer dans le grand chapiteau bariolé, qui se trouve être en fait un vaisseau spatial. Et oui, toute la « lumière » doit se faire à ce moment là! Nos clowns sont des E.T.

En explorant un peu les lieux, ils vont découvrir la chambre froide où sont suspendus d'énormes sacs roses comme de la barbe à papa. Il s'agit de sacs remplis par des victimes des Clowns de l'espace... Mortes évidemment!

**ATTENTION :** Une fois cette découverte faite, les joueurs sont immanquablement découverts par un ou deux clowns de l'espace. S'ils les laissent s'enfuir, ils ont moins de dix minutes pour sortir avant que le chapiteau ne s'envole vers de nouveaux cieux puisque le plein de viande fraîche a été fait.

#### Les caractéristiques des Clowns

Fo	3	Cha	0	Perc	2
Dex	3	Man	0	Int	3
Vig	3	App	1	Ast	3

Considérez qu'ils ont Puissance à 1 et Force d'âme à 1. Ils sont armés de **Pistolets à Popcorn** qui ne fait aucun

dégât mais qui au bout du deuxième coup au but gêne les mouvements (pénalité de - 2Dés par touche au-delà de la deuxième).

**Conclusion:** Les joueurs sortent sains et saufs pour voir s'envoler la chapiteau dans un bruit de grelots. C'est là la seule chose à faire...

« Ah oui, ils viennent depuis le début des temps et nous ont ainsi appris cette chose si naturelle que d'avoir peur des clowns. »

**Références :** La référence est obscure, l'incroyable film « *Killer Klowns of Out Space* ».

---