

LA TROUPE DE MEDRANO

Guide du Meneur de Jeu

« Tant que votre flamme brille, vous êtes encore des nôtres. »

ÉDITION DE TABLE — MODULABLE

JDR · ONE-SHOT · FANTASY LÉGÈRE · 2 À 6 JOUEURS · UNE NUIT

✦ SOMMAIRE ✦

0 — Mode d'emploi de ce guide 3

1 — Concept général 4

2 — La mécanique de la Lanterne 5

3 — Synopsis à donner aux joueurs 6

4 — Structure de la nuit 7

5 — Galerie de PNJ 8

6 — Scène d'ouverture 10

7 — Épreuve 1 : Le Miroir sans Tain 12

8 — Épreuve 2 : La Ménagerie en Fuite 14

9 — Épreuve 3 : Le Labyrinthe des Loges 19

10 — La Zone de repos 23

11 — Petites scènes & événements de temps libre 25

12 — Épreuve finale : Le Mot du Jester 27

13 — Moduler ce scénario (boîte à outils du MJ) 30

14 — Prompts d'illustration 32

0 Mode d'emploi de ce guide

Un guide pensé pour être lu, prêté, annoté, et surtout changé.

Ce document rassemble tout ce qu'il faut pour faire tourner **La Troupe de Medrano** à votre table, du premier mot de mise en ambiance jusqu'au dénouement. Il est écrit pour un MJ qui ne connaît pas encore l'histoire : chaque épreuve est expliquée en partant du principe, puis détaillée jusqu'au texte à lire à voix haute.

Deux types d'encadrés reviennent tout au long du guide :

> **Règle** ce qui tient la mécanique du jeu — à respecter tel quel, ou à remplacer entièrement si vous changez la règle correspondante partout où elle apparaît.

> ✎ **Modulable** un endroit où ce scénario est pensé pour être changé sans rien casser ailleurs — un nom, un nombre, un ton. La section 13 réunit tous ces leviers en un seul endroit.

Les textes en encadré clair et italique (bord doré à gauche) sont des **textes à lire ou paraphraser à voix haute** à vos joueurs. Les prompts d'image en fin de guide sont optionnels : ils servent à générer des illustrations (ChatGPT, Midjourney ou autre) si vous voulez une table illustrée, mais le jeu fonctionne très bien sans.

1 CONCEPT GÉNÉRAL

Un JDR one-shot en fantasy légère et lumineuse (ambiance médiévale douce, *bright fantasy*), qui emprunte l'esprit « compétition à élimination » façon *Squid Game* — mais sans violence ni gore. Les joueurs incarnent des artistes de rue ou intermittents du spectacle, invités à une audition organisée par une troupe de cirque légendaire, **La Troupe de Medrano**, qui ne recrute qu'à intervalles rares et imprévisibles.

Ils ne sont pas seuls : de nombreux autres candidats (PNJ) tentent leur chance en même temps qu'eux. L'enjeu n'est jamais la survie physique, mais la place dans la Troupe — symbolisée par une **lanterne personnelle** qui doit rester allumée coûte que coûte.

Ton et ambiance

Cirque du Soleil onirique rencontre conte pour adultes : chapiteaux rayés, lanternes flottantes, créatures fantastiques bienveillantes ou facétieuses, lumière dorée contrastant avec la nuit. La menace n'est jamais la mort, mais l'échec de soi, la déception, la peur de ne pas être « assez » pour mériter sa place.

Ce dont vous avez besoin

- 2 à 6 joueurs, une seule session (3 à 5 heures selon le rythme).
- N'importe quel système léger (narratif ou à jets simples) — aucune mécanique de ce guide ne dépend d'un système précis.
- Rien d'autre : tout le matériel de jeu (énigmes, PNJ, textes) est dans ce document.

2 La mécanique centrale — la lanterne

Chaque candidat (PJ et PNJ) reçoit une lanterne personnelle à une flamme unique, remise en début de soirée.

Règle d'or Lanterne éteinte = candidat éliminé. Pas de round de rattrapage.

Comment une lanterne peut s'éteindre

- **Échec direct à une épreuve** — la flamme vacille et s'éteint d'elle-même.
- **Sabotage entre participants** — un souffle, un geste, une ruse d'un autre candidat peut l'éteindre. Ce n'est jamais interdit officiellement, mais jamais annoncé non plus.
- **Le jugement des juges** à l'issue d'une épreuve, ou une règle automatique propre à l'épreuve (voir la Ménagerie, section 8).

Cette règle n'est jamais énoncée comme une invitation à la traîtrise par Madame Or-et-Cendre — elle reste implicite, ce qui laisse aux joueurs la liberté d'interpréter jusqu'où ils sont prêts à aller pour rester dans la course.

✎ **Modulable** Vous pouvez matérialiser la lanterne par un vrai objet à table (une bougie LED, un jeton), ou la garder purement narrative. Le principe — un signe visible et binaire de « encore en lice / éliminé » — est ce qui compte, pas le support.

3 SYNOPSIS À DONNER AUX JOUEURS

Tous les sept ans, sans prévenir, un chapiteau rayé apparaît à l'orée d'une ville — planté en une nuit, comme s'il avait toujours été là. On l'appelle la Troupe de Medrano, et personne ne sait vraiment d'où elle vient, ni où elle repart au petit matin. Ses spectacles sont légendaires : ceux qui y assistent en parlent encore des années après, les yeux brillants, incapables d'expliquer pourquoi.

Cette nuit, le chapiteau s'est arrêté chez vous.

Et au matin, une lanterne s'est posée devant votre porte — allumée d'une flamme qui ne vacille pas dans le vent, qui semble presque vous connaître. Vous n'êtes pas le seul. Dans toute la région, d'autres ont trouvé la même invitation silencieuse : musiciens de ruelle, conteurs oubliés, acrobates sans public, dresseurs d'animaux qu'on regarde de travers. Des dizaines d'inconnus, chacun porteur d'une flamme, chacun convoqué pour la même raison — sans qu'on la leur ait jamais dite.

La Troupe ne recrute jamais deux fois de la même façon. Cette fois, elle a décidé de choisir ses nouveaux visages à travers une série d'épreuves, dans un domaine caché derrière le chapiteau, où le temps semble s'étirer différemment. Ceux qui y entrent ignorent combien de nuits il faudra, ce qu'on attendra vraiment d'eux, ou ce que représente au juste cette lanterne qu'on leur a mise dans les mains.

Une seule règle a été énoncée, avec un sourire qui n'annonçait rien de rassurant :

« Tant que votre flamme brille, vous êtes encore des nôtres. »

✎ **Modulable** Deux détails de ce synopsis sont des variables prêtes à être personnalisées sans rien changer d'autre : **le nom de la ville-étape** (laissée volontairement neutre ici — un exemple d'ambiance : *Haltebrume*) et **la fréquence de passage de la Troupe** (ici « sept ans » — vous pouvez tout aussi bien dire deux ans, une génération, ou « jamais deux fois au même endroit »). Voir section 13 pour d'autres leviers de ce type.

4 STRUCTURE DE LA NUIT

La compétition se déroule en une seule nuit, en trois épreuves symboliques, chacune suivie d'un temps de repos.

Ordre	Moment
1	Cérémonie d'ouverture — arrivée, remise des règles
2	Épreuve 1 (solo) — Le Miroir sans Tain
3	Temps libre 1
4	Épreuve 2 (groupe compétitif) — La Ménagerie en Fuite
5	Temps libre 2
6	Épreuve 3 (groupe coopératif) — Le Labyrinthe des Loges
7	Final — Le Mot du Jester

Les trois juges

- **Madame Or-et-Cendre** — Maîtresse de Piste, dirige et tranche.
- **Le Jester** — messager silencieux, ne parle jamais, communique par gestes/objets.
- **Thadeus du Marais** (le Grand Mage, magicien-crapaud) — juge autoproclamé, comique, pompeux, secrètement tendre.

5 GALERIE DE PNJ

Les trois juges

Madame Or-et-Cendre — Maîtresse de Piste

Ne sourit jamais complètement, mais n'est jamais cruelle — juste terriblement juste. Retient le prénom de chaque candidat après l'avoir entendu une seule fois.

Le Jester — Messager Silencieux

Masque lisse et pâle, entièrement dépourvu de bouche ; yeux entièrement noirs, sans iris. Ne parle jamais, communique par gestes précis. Porte les invitations, accueille les candidats, réapparaît discrètement aux moments clés. Personne ne l'a jamais vu porter de lanterne. Présent lors du final.

Thadeus du Marais — juge autoproclamé

Ancien candidat malchanceux, resté coincé entre forme humaine et forme de crapaud après un sortilège raté. Pompeux, grandiloquent, comic relief assumé — mais secrètement tendre avec les candidats les plus perdus. Se fait appeler « Grand Thaddeus Ganaché-Le-Verdoyant ». Présente l'épreuve 2.

PNJ candidats — galerie principale

Ferrue — l'Ancien Fildeféríste

Recalé il y a vingt ans, jamais reparti. Amer par moments, bienveillant à d'autres. Garde sa propre lanterne éteinte accrochée à sa ceinture.

Voile-Bleue — conteuse itinérante

Ne raconte jamais à la première personne, même en parlant d'elle-même. Douce, mystérieuse, inspire confiance sans qu'on sache qui elle est vraiment.

Brind'Acier — jeune dresseur maladroit

Voyage avec Braise, un renard à trois queues qui ne lui obéit presque jamais en public. Nerveux, terriblement gentil.

Tambour-de-Cuivre — vétéran des foires

A raté plus d'auditions qu'il ne peut compter. Bougon, drôle, détendu parce qu'il n'a plus rien à prouver.

Lise-Amère — acrobate ambitieuse

Froide en apparence, redoutable en épreuve, maladroite socialement. Peur profonde de ne jamais être « assez ».

Mielle — petite chanteuse étrange

La plus jeune candidate, voix d'une pureté troublante. Semble en savoir plus qu'elle ne le laisse paraître.

PNJ candidats — galerie secondaire (simples, prêts à jouer)

Oswin Trois-Sous — jongleur itinérant

Bavard, fanfaron, compte et recompte des pièces qu'il n'a pas encore gagnées. Capable de mentir avec un aplomb total, sans réelle méchanceté.

Griselle Pieds-Légers — danseuse de corde

Silencieuse, très observatrice. Redoutablement efficace dans tout ce qui demande équilibre ou discrétion — on la remarque seulement quand il est trop tard.

Padrig le Barbu — ancien forgeron devenu homme fort

Costaud, chaleureux, un peu lent d'esprit. Aide les autres sans calcul, quitte à y perdre sa propre chance.

Ondine Voile-Grise — diseuse de bonne aventure

Mystérieuse par habitude commerciale. Parle par phrases énigmatiques, vend des « informations précieuses » vraies ou inventées sur le moment.

✎ **Modulable** Aucun de ces PNJ n'est indispensable. Piochez-en deux ou trois pour peupler votre table et laissez les autres de côté — ou inventez les vôtres sur ce même modèle (un trait physique fort, un trait de caractère, une faille).

6 Scène d'ouverture — L'Arrivée sous le chapiteau



Le chemin vers le chapiteau, au crépuscule

Le soleil se couche derrière les collines, teintant le ciel d'orange puis de bleu profond. Vous marchez depuis un moment, la lanterne reçue ce matin serrée dans la main — une flamme qui n'a jamais vacillé, malgré le vent.

Vous n'êtes pas seuls. D'autres silhouettes convergent vers le même point : un musicien, son instrument sur le dos ; une acrobate qui s'étire en marchant ; un conteur murmurant pour lui-même sous une cape élimée. Tous portent la même petite flamme obstinée.

Puis vous le voyez. Le chapiteau de la Troupe de Medrano s'élève au bout du chemin, rayures rouges et noires captant les dernières lueurs du jour, une chaleur dorée perçant déjà à travers la toile. Des lanternes flottent sans fil au-dessus de l'entrée. Une musique lointaine joue, entêtante, presque familière.

Vous êtes arrivés.

(Laisser un court temps de RP libre si les joueurs veulent réagir entre eux.)



Madame Or-et-Cendre, le Jester et Thadeus du Marais accueillent les candidats

Un silence progressif s'installe dans la foule, sans que personne ne l'ait demandé. Une silhouette s'avance depuis l'entrée — grande, droite, vêtue de noir et d'or, une canne à la main surmontée d'une flamme identique aux vôtres. Elle s'arrête, laisse le silence s'étirer juste assez pour devenir inconfortable, puis parle d'une voix posée qui porte sans effort :

Madame Or-et-Cendre : *Vous êtes venus. Je suis Madame Or-et-Cendre, et cette nuit, j'ai besoin de nouveaux visages.*

Madame Or-et-Cendre : *Vous avez chacun une lanterne. Tant qu'elle brille, vous êtes des nôtres. Si elle s'éteint, vous ne l'êtes plus. Aussi simple que cela.*

Madame Or-et-Cendre : *Trois épreuves vous attendent cette nuit. Trois occasions de nous montrer qui vous êtes — pas ce que vous savez faire. Entre chacune, vous aurez du temps pour souffler. Utilisez-le comme bon vous semble.*

Madame Or-et-Cendre : *Vous ne serez pas jugés par moi seule.*

(Elle lève sa canne. À sa gauche, le Jester s'avance dans la lumière — masque lisse, yeux entièrement noirs — et incline la tête sans un mot. À sa droite, Thadeus du Marais sautille jusqu'à elle en coassant, tentant une révérence trop théâtrale.)

Madame Or-et-Cendre : *Lui, vous ne l'entendrez jamais parler. Ne comptez que sur son regard. Et lui… disons qu'il se fait appeler grand mage. Laissons-le y croire.*

Madame Or-et-Cendre : *Nous trois jugerons chaque épreuve. Nos avis ne seront pas toujours les mêmes. Ça ne les rendra pas moins définitifs.*

Madame Or-et-Cendre : *Gardez votre flamme allumée, quoi qu'il arrive. C'est tout ce qu'on vous demande. Le reste… vous le découvrirez bien assez tôt.*

Elle se retourne sans attendre de réponse, et s'avance vers l'entrée du chapiteau. La musique enfle légèrement. La première nuit commence.

7 Épreuve 1 — Le Miroir sans Tain (Solo)

SOLO · SANG-FROID · RÉACTIVITÉ

Type Individuelle — chaque candidat passe seul devant un public silencieux et impassible.

Ce qui est testé L'adaptabilité et la réactivité, pas la technique — le thème est révélé au moment de se produire, aucune préparation possible.

Présentation par Madame Or-et-Cendre

Madame Or-et-Cendre s'avance vers la piste principale, où un simple tabouret de bois attend sous la lumière d'un unique projecteur. Autour, dans l'ombre des gradins, des silhouettes immobiles s'installent — le public de l'épreuve, déjà assis, déjà silencieux.

Madame Or-et-Cendre : *Voici votre première épreuve. Nous l'appelons Le Miroir sans Tain.*

Madame Or-et-Cendre : *Vous vous produirez ici, un par un, devant ce public. Il ne rira pas. Il n'applaudira pas. Il ne vous huera pas non plus. Quoi que vous fassiez, il restera exactement comme vous le voyez maintenant.*

Madame Or-et-Cendre : *Ce que vous jouerez ne sera pas votre choix. Au moment où vous monterez sur cette piste, on vous donnera un mot. Un seul. Vous aurez le temps qu'il faudra pour comprendre ce qu'il signifie pour vous — et vous devrez nous le montrer, dans la discipline qui est la vôtre, sans préparation, sans repentir.*

Madame Or-et-Cendre : *Nous ne cherchons pas la performance parfaite. Nous cherchons ce que vous faites quand vous n'avez pas eu le temps de vous cacher derrière elle.*

Madame Or-et-Cendre : *Votre lanterne est avec vous. Elle le restera tant que ce que vous nous montrerez ici sonnera juste. Le reste ne dépend que de vous.*

Madame Or-et-Cendre : *Qui commence ?*

Les 5 thèmes à tirer

#	Thème
1	La Trahison
2	La Victoire
3	La Peur
4	L'Amour
5	La Vengeance

Notes pratiques

- Le thème est tiré (au hasard ou orienté par vous selon le personnage) au moment précis où le candidat monte sur scène — jamais avant.

- Un seul jet/test (sang-froid, créativité ou instinct selon votre système) suffit à trancher, indépendant de la spécialité artistique.
- Vous pouvez orienter le thème pour créer un écho personnel avec l'histoire du candidat (ex : « La Trahison » pour un personnage qui a déjà été trahi).

✎ **Modulable** Ajoutez vos propres thèmes à la pioche, ou réduisez-la à 3 si votre groupe est petit. Le seul impératif : le thème doit rester un mot simple, assez large pour que chaque discipline (musique, conte, acrobatie, dressage…) puisse s'en saisir sans entraînement.

8 Épreuve 2 — La Ménagerie en fuite (groupe compétitif)

GROUPE | COMPÉTITION DIRECTE | MINUTERIE

Principe Ce matin, la porte de la ménagerie est restée ouverte. Cinq bêtes se sont cachées dans le chapiteau. Dix candidats, une heure, cinq places. Une bête ne peut être ramenée que par un seul candidat.

Résolution automatique À la fin de l'heure, les candidats sans bête validée voient leur lanterne s'éteindre immédiatement — aucune délibération des juges, verdict automatique et sans appel.

✎ **Modulable** Le nombre « dix candidats / cinq bêtes » est pensé pour un groupe mixte PJ + PNJ. Avec moins de joueurs, ajustez le nombre de concurrents PNJ pour garder un ratio serré (toujours plus de candidats que de places) — c'est ce ratio qui crée la tension, pas le chiffre exact.

Présentation par Thadeus du Marais

Une forme trapue s'avance en sautillant vers le centre de la piste, manquant de trébucher sur l'ourlet trop long de sa robe. Il se redresse, gonfle le torse — enfin, ce qui en tient lieu — et lève une manche élimée d'un geste qu'il veut solennel.

> **Thadeus du Marais :** *Ahem. AHEM. Bien. Silence, s'il vous plaît, pour… pour moi, en somme. Je suis le Grand Thaddeus Ganaché-Le-Verdoyant, troisième du nom, jadis le plus grand sorcier de sept provinces — oui, oui, je sais ce que vous pensez en me regardant, gardez ça pour vous, ce n'est ni le moment ni le lieu.*

> **Thadeus du Marais :** *Ce matin — et c'est un scandale, un SCANDALE que dis-je, une HONTE — la porte de notre modeste ménagerie est restée ouverte. Cinq créatures, cinq splendides créatures, se sont éparpillées dans ce chapiteau comme des idées dans la tête d'un poète ivre. Le spectacle commence dans une heure. Une heure ! J'ai personnellement récité des sortilèges plus longs que ça au petit-déjeuner.*

Il claque des doigts — rien ne se produit. Il fait mine de ne pas remarquer.

> **Thadeus du Marais :** *Vous êtes dix. Il y a cinq bêtes. Cinq places dans ce chariot, là, derrière moi — ne me demandez pas pourquoi il n'y en a pas dix, je n'ai pas dessiné les plans, on ne me consulte jamais pour l'essentiel. Ramenez une bête. Une seule vous suffit. Attirez-la, séduisez-la, volez-la à votre voisin s'il a eu le malheur de la trouver avant vous — tout est permis, sauf la brutalité, parce que voyez-vous, ces créatures ont beaucoup plus de dignité que la plupart d'entre vous.*

Il désigne vaguement le registre punaisé près de l'entrée, manquant de peu de se prendre les pieds dans sa propre robe.

> **Thadeus du Marais :** *Des indices vous attendent là-bas, pour ceux qui ne savent pas regarder avec leurs yeux — ce qui, statistiquement, devrait concerner une bonne partie d'entre vous. Une heure. Pas une minute de plus. Après quoi… eh bien. Après quoi, disons simplement que les lanternes ont horreur qu'on les fasse attendre.*

Il se tourne, tente une sortie théâtrale, se prend effectivement les pieds dans sa robe, et disparaît en coassant dans un nuage de fumée verdâtre à moitié raté qui sent vaguement le marécage.

Description du chapiteau (nuit)



Le chapiteau la nuit — chariot de cages, lune à travers la toile déchirée

> *Le grand chapiteau est immense, rayé de rouge et d'or, visiblement vieux — toile usée, rapiécée par endroits, quelques déchirures laissant filtrer de fins rayons de lumière lunaire bleutée. Plusieurs torches éclairent la piste d'une lumière vacillante et chaude. Au centre, la piste ronde couverte de sciure, avec des cerceaux, des tonneaux, une grosse boule d'équilibriste et le chariot de cages aux cinq compartiments vides, en partie éclairé par un rayon de lune. Autour, les gradins montent en cercle dans la pénombre. Tout en haut, une charpente de mâts, cordes et trapèzes se découpe en ombre contre la lumière lunaire. On sent le sucre chaud du buffet, la sciure, le vieux cuir, et une odeur de bête qui n'est pas d'ici.*

Règle de validation

Sur la piste, un chariot a 5 compartiments à barreaux. Chaque candidat reçoit un jeton numéroté. Une bête est validée quand : elle est dans un compartiment, la porte est fermée, **et** le candidat a accroché son jeton dessus.

- **Avant validation :** la bête n'appartient à personne.
- **Attirer :** la bête suit celui qui lui offre le mieux ce qu'elle désire.
- **Voler :** profiter d'un moment d'inattention pour prendre la cage de transport, ou détourner sa bête.
- **Saboter :** subtiliser l'appât d'un concurrent, brouiller ses traces.
- **Après validation :** la bête est acquise et intouchable.

Limite On ne force jamais une bête. Une bête brusquée s'affole, s'enfuit ou fait du bruit — le jury note la brutalité (disqualification possible).

Les 9 zones du chapiteau

Zone	Ce qu'on y trouve	Ce que ça évoque
A. Entrée / billetterie	Guichet, caisse de pièces, guirlande d'ampoules, tonneau de pluie	Ce qui brille, l'eau
B. Sous les gradins	Poutres, pop-corn écrasé, objets perdus, poussière	Un coin sombre pour dormir
C. La piste	Sciure, cerceaux, tonneaux, boule d'équilibriste, chariot	Empreintes, jeux, gestes à imiter
D. La charpente	Mâts, trapèzes, filets, passerelle, projecteurs	La hauteur, les reflets
E. La fosse d'orchestre	Pupitres, tuba, grosse caisse, partitions	Le son, les échos
F. Les coulisses	Portants, mannequins, miroirs, malles	Se fondre, se déguiser
G. Le buffet	Marmites, saucisses, pommes d'amour, garde-manger	Manger, sentir
H. Magasin d'accessoires	Cordages, gongs, cages vides, couvertures, tapis	S'emmitoufler, se cacher
I. Chaufferie et régie	Poêle à charbon, tuyaux tièdes, projecteurs chauds	La chaleur

Le registre de la ménagerie (punaisé à l'entrée, lisible par tous)

- « Il ne suit que celui qui lui a donné à manger. »
- « Elles ont toujours des choses qui ne sont pas à elles. »
- « Il déteste avoir froid. »
- « Ne lui montrez jamais rien que vous ne voulez pas revoir. »
- « Il a l'oreille fine. »

Les 5 bêtes — fiches rapides

1. La Pie d'argent

Oiseau à tête de griffon, taille d'un chat, plumage métallique.

Cachette de départ	D — derrière un projecteur
Cachette après 2e sonnerie	A — sur la caisse du guichet
Traces	Boutons, cuillères et pièces disparus, plumes argentées, éclats de lumière au plafond
Pour l'attirer	Un objet brillant (miroir, bijou, pièce dorée, lumière magique) dans la cage
Pour la voler	Présenter un objet plus brillant que celui du porteur, ou renvoyer un éclat de lumière

2. Le Troll-chien

Chien-troll velu, gros comme un veau, mousse sur le dos.

Cachette de départ	B — endormi sous les gradins
Cachette après 2e sonnerie	G — dans le garde-manger
Traces	Grosses empreintes dans la sciure, cageots éventrés, ronflements, miettes
Pour l'attirer	Le nourrir de viande (boude le pop-corn), puis marcher devant lui
Pour le voler	Le nourrir mieux ou plus récemment — il suit celui qui lui donne le dernier repas

3. Le Chat-nuage

Chat de vapeur douce qui se fond dans les tissus.

Cachette de départ	I — couché sur le poêle
Cachette après 2e sonnerie	H — roulé dans les couvertures
Traces	Buée sur les miroirs, zones tièdes, poils cotonneux
Pour l'attirer	Un panier chaud (couverture réchauffée, bouillotte, sort de chaleur)
Pour le voler	Proposer une chaleur plus généreuse, ou refroidir l'appât du porteur

Attention : risque de petite brûlure à la chaufferie.

4. Le Singe-écho

Singe malin qui copie tous les gestes et paroles.

Cachette de départ	F — immobile parmi les mannequins
Cachette après 2e sonnerie	C — en équilibre sur la boule
Traces	Objets rangés « comme si on imitait quelqu'un », un rire qui répète le vôtre
Pour l'attirer	Faire un geste qu'il imitera et qui le mène dans la cage
Pour le voler	Faire un geste plus frappant que celui du porteur — il suffit qu'il regarde quelqu'un d'autre

5. Le Crapaud-cantatrice

Crapaud gros comme un chapeau melon, chante une seule note qui change selon son humeur.

Cachette de départ	E — dans le pavillon du tuba
Cachette après 2e sonnerie	A — dans le tonneau de pluie
Traces	Coassement mélodieux semblant venir de partout, flaques, notes qui résonnent
Pour l'attirer	Jouer, chanter ou siffler juste (les instruments de la fosse aident)
Pour le voler	Jouer une mélodie plus belle, ou couvrir celle du rival avec une fausse note

S'il entend faux : il gonfle et lâche une note qui fait vibrer les verres et monte le bruit.

Récapitulatif express des cachettes

Bête	Départ	Après 2e sonnerie
Pie d'argent	D	A (guichet)
Troll-chien	B	G
Chat-nuage	I	H
Singe-écho	F	C
Crapaud-cantatrice	E	A (tonneau)

9 Épreuve 3 — Le Labyrinthe des Loges (groupe coopératif)

GROUPE COOPÉRATION ÉNIGMES

Principe Les candidats traversent trois fois la même loge (même décor, mêmes objets). Seul le papier au sol change. Chaque énigme désigne un élément différent de la pièce, qui ouvre la sortie. Dans la 4e salle : cinq portes, une seule bonne.

Pour l'expliquer à table « Une loge, pas de porte, un papier par terre. Regardez ce qu'il y a dans la pièce. »

Règle de validation Les joueurs doivent dire la réponse ET agir sur l'élément (le toucher, le déplacer, souffler dessus…). Si le mot est juste mais l'action manque, décrivez simplement que rien ne se passe.

La loge commune (loges 1 à 3)



La loge — miroir doré, mannequin perruqué, costumes suspendus

Une petite loge aux murs de velours pourpre, sans porte ni fenêtre. Un grand miroir doré surplombe une coiffeuse encombrée de pots de fard. Un vieux tapis rouge usé couvre le centre du sol. Une lanterne à verre fumé est accrochée au mur du fond.

Dans un coin, une malle cloutée, un paravent brodé et un mannequin coiffé d'une perruque verte. Un

portant croule sous les costumes. On entend la salle se remplir de l'autre côté des murs.

Sur le sol, un papier plié, écrit en rouge à lèvres.

- **Éléments utiles :** le miroir, le tapis, la lanterne.
- **Leurres (décor vivant, fouille gratuite et amusante) :** la coiffeuse, la malle, le paravent, le mannequin, les costumes. Le seul risque est de perdre du temps.

Important À chaque passage, la loge se reconstitue à l'identique, sauf que l'élément déjà utilisé est devenu inerte (miroir terni, dalle scellée, lanterne éteinte à jamais) — pour éviter que les joueurs le retestent.

Loge 1 — Le Miroir

LE PAPIER

Je n'ai pas de bouche, mais je ne mens jamais.
Je n'ai pas de visage, mais je porte le tien.
Ta droite est ma gauche, et pourtant nous sommes d'accord sur tout.
Là où l'on se prépare à paraître, je suis le premier témoin.

Élément	Réponse
Élément désigné	Le miroir
Comment on active	Toucher le miroir. Sa surface ondule comme de l'eau, les reflets sourient un instant avant de s'effacer. On traverse et ressort dans la loge 2 par un miroir identique.

Indices (à distiller si le groupe bloque)

- « Une seule chose dans cette pièce vous montre à vous-mêmes. »
- « "Le premier témoin" : celui qui vous voit avant que le public vous voie. »
- Piste de classe — mage : sent une vibration magique dans le verre.
- Piste de classe — voleur : remarque que le reflet a une demi-seconde de retard.

Loge 2 — Le Tapis

LE PAPIER

Tous les pas me traversent, aucun ne me regarde.
Je porte la troupe entière sans jamais monter sur scène.
Je suis rouge d'usure plus que de teinture,
et l'on ne cherche jamais ce que je recouvre.

Élément	Réponse
Élément désigné	Le tapis

Élément	Réponse
Comment on active	Soulever/rouler le tapis révèle une dalle dérobée avec un anneau de fer. En dessous, un toboggan de bois ciré qui débouche dans la loge 3 (atterrissage sur une pile de costumes, poussière et rires).

Indices

- « Cherchez ce que l'on foule sans y penser. »
- « "Ce que je recouvre" : la réponse cache quelque chose. »
- Piste de classe — guerrier : sent le sol sonner creux.
- Piste de classe — voleur : remarque des traces d'usure inhabituelles.

Loge 3 — La Lanterne

> LE PAPIER
>
> *Je naîs d'une étincelle et ne grandis qu'en dévorant.*
> *Donne-moi à manger, je vis ; donne-moi à boire, je meurs.*
> *On m'enferme sous verre pour que je ne m'échappe pas,*
> *mais quand je m'éteins, c'est ce que je tenais à distance qui prend le pouvoir.*

Élément	Réponse
Élément désigné	La flamme de la lanterne
Comment on active	Souffler la lanterne (ou l'éteindre). La pièce sombre d'un coup, les ombres des joueurs s'étirent vers le mur du fond et s'assemblent en une porte d'ombre, un rectangle noir profond. On la franchit comme on plonge dans une eau froide, et on ressort dans la salle 4.

Indices

- « Cherchez ce qui brûle dans cette pièce. »
- « "Ce que je tenais à distance" : de quoi est-ce que la lumière protège ? »
- Piste de classe — mage : voit que l'ombre d'un joueur ne bouge pas exactement comme lui.

Salle 4 — La Loge des Cinq Portes

> *Une salle ronde, différente des précédentes, avec cinq portes identiques ornées d'un emblème gravé. La porte d'ombre se referme derrière vous, et le papier est cloué dessus.*

Porte	Emblème
A	Un masque de théâtre
B	Une étoile
C	Un sablier

Porte	Emblème
D	Une clé
E	Une plume

LE PAPIER

Je n'ai ni aiguilles ni cadran, et pourtant on me consulte pour savoir ce qu'il reste.
Deux moitiés de verre qui ne se parlent que par un goulot étroit.
Ce qui passe de l'une à l'autre ne revient jamais,
sauf si l'on me met la tête en bas.
Tu ne trouveras pas mon nom sur les portes, seulement mon portrait.

Réponse Le sablier → Porte C.

✎ **Modulable** Vous pouvez ajouter une 4e loge et une 6e porte pour un groupe qui aime les énigmes, ou retirer la salle des cinq portes et terminer directement sur la loge 3 pour une version plus courte.

10 La zone de repos (entre chaque épreuve)



La zone de repos — brasero, coussins, hamacs

Texte d'introduction (première fois, après l'Épreuve 1)

Une toile s'écarte sur le côté de la piste, et une odeur de bois brûlé et de sucre chaud vous accueille avant même que vous ne voyiez quoi que ce soit. De l'autre côté, un second espace s'ouvre — plus petit, plus intime que le chapiteau principal, éclairé de lanternes suspendues à toutes les hauteurs, comme si quelqu'un avait accroché des étoiles trop basses.

Des bancs de bois usé, recouverts de coussins dépareillés, entourent un grand brasero central qui crépite doucement. Ici et là, des tables basses portent des boissons chaudes qui semblent ne jamais refroidir, et de petites collations simples — pain, fruits secs, miel. Quelques hamacs sont tendus entre deux mâts de bois, pour ceux qui préfèrent s'isoler un instant.

Personne ne vous presse. Personne ne vous surveille, du moins pas ouvertement. Vous avez du temps — profitez-en comme vous l'entendez.

Variante courte (retours suivants)

> *La toile s'écarte à nouveau sur l'espace de repos. Le brasero a été ravivé, les lanternes brillent un peu différemment ce soir — comme si l'endroit s'adaptait à l'humeur de la nuit qui avance. Le nombre de bancs occupés a changé depuis la dernière fois. Vous le remarquez, même si personne ne le dit à voix haute.*

Notes de mise en scène

- Le nombre de bancs/coussins visibles peut discrètement diminuer à chaque retour, sans jamais le commenter explicitement.
- Idéal pour déclencher les petites scènes et événements secondaires (voir section 11).
- Le Jester peut y passer sans un mot ; Thadeus du Marais peut y traîner en pleine tentative de tour raté.
- Aucun juge officiel n'observe ouvertement cet espace — mais rien n'empêche les joueurs de se le demander.

11 PETITES SCÈNES & ÉVÉNEMENTS DE TEMPS LIBRE

Des vignettes courtes, jouables en quelques échanges, à piocher librement pendant les temps libres — aucune n'a d'enjeu mécanique : elles servent à peupler l'espace social, humaniser les PNJ, et laisser les joueurs souffler entre deux épreuves.

Petites scènes de feu de camp

Le Jeu de Dés

Un petit groupe de candidats est assis en cercle autour d'un tapis élimé, jouant aux dés avec des jetons de bois sans grande valeur — personne ne semble vraiment jouer pour gagner quelque chose, plutôt pour passer le temps et tromper la nervosité. Un des PNJ (Oswin Trois-Sous colle particulièrement bien ici) propose une place aux PJ qui s'approchent, avec une règle simple à mimer ou inventer sur le moment. Bonne occasion de RP léger, de bluff amical, ou de glaner une rumeur entre deux lancers.

Le Bar de Fortune

Un petit comptoir de bois monté à la hâte, tenu par un PNJ improvisé barman (un ancien candidat resté dans l'ombre, ou simplement quelqu'un qui a décidé que ce rôle lui allait bien ce soir). Il sert des boissons chaudes et sans alcool fort — l'ambiance reste légère — mais a un talent pour écouter et faire parler les gens. Peut glisser une rumeur sur une prochaine épreuve, une remarque sur un autre candidat, ou simplement offrir une oreille attentive à un PJ qui a besoin de souffler.

La Broderie Silencieuse

Une candidate discrète (Griselle Pieds-Légers convient bien) brode ou tresse quelque chose dans son coin, sans chercher la compagnie mais sans la repousser non plus. Une occasion pour un PJ plus observateur ou introverti d'engager une conversation à voix basse, loin de l'agitation générale.

Le Concours de Grimaces (ou d'Imitations)

Un petit attroupement s'est formé autour de deux candidats qui se lancent un défi absurde et inoffensif — qui tiendra le plus longtemps sans rire, qui imitera le mieux Madame Or-et-Cendre ou Thadeus du Marais. Moment purement comique, qui peut désamorcer la tension et permettre aux PJ de s'intégrer facilement à un groupe.

Le Défi du Silence

Un petit jeu spontané où plusieurs candidats se mettent au défi de rester immobiles et silencieux le plus longtemps possible — clin d'œil ironique à la première épreuve. Le premier qui bouge ou parle doit gager quelque chose de dérisoire (raconter une anecdote gênante, imiter le Grand Mage). Léger, drôle, et facile à intégrer sans préparation.

La Partie de Cartes Prédictive

Ondine Voile-Grise propose une partie de cartes un peu particulière — chaque carte tirée s'accompagne d'un commentaire sibyllin sur celui qui l'a tirée. Rien de mécaniquement important, mais l'occasion de glisser un indice, une fausse piste, ou simplement un moment mystérieux et amusant.

Temps libre 1 — avant Le Miroir sans Tain

- Le Vieux Fildefériste (Ferrue) donne des conseils ambigus, vrais ou faux.
- Le Marchand de Petits Riens vend des babioles à prix dérisoire — l'une d'elles a peut-être « quelque chose ».
- La Rencontre au Feu — un brasero rassemble des candidats nerveux, bon moment de RP entre PJ.
- L'Animal Égaré — une créature fantastique inoffensive erre entre les tentes.
- Le Miroir Fêlé — un vieux miroir montre une version légèrement différente de soi (purement visuel).

Temps libre 2 — entre La Ménagerie et Le Labyrinthe

- La Table des Éliminés — les lanternes éteintes de la première épreuve sont exposées avec un respect étrange.
- Le Pari Discret — deux PNJ parient amicalement sur l'issue de la prochaine épreuve.
- La Confidence Volée — un candidat surprend un autre en pleine détresse ou préparation secrète.
- Le Jester passe sans un mot, s'arrêtant parfois devant un candidat en particulier.
- L'Échange de Talents — des candidats s'entraident à apprendre un petit tour, purement cosmétique.

✎ **Modulable** Piochez deux ou trois scènes par temps libre, jamais toutes — le but est de remplir 10 à 15 minutes de table, pas de tout jouer. Vous pouvez aussi en inventer de nouvelles sur ce même principe : un petit décor, un ou deux PNJ, aucune conséquence mécanique obligatoire.

12 Épreuve finale — Le Mot du Jester

Groupe | Dilemme moral | Sans règle cachée

Nature Un dilemme moral, pas une vraie épreuve de compétence. Le groupe n'a qu'une phrase, sans explication.



Le Jester, seul dans le chapiteau vide, attend

Description de la scène

Le Labyrinthe des Loges se referme derrière vous dans un dernier crissement de pierre, et vous vous retrouvez, sans transition, sur la grande piste du chapiteau.

Les gradins sont vides. Plongés dans le noir. Le silence, ici, n'a rien de rassurant.

Un unique faisceau de lumière tombe du sommet du chapiteau, découpant un cercle net au milieu de l'obscurité — et en son centre, une silhouette vous attend déjà. Immobile. Masque lisse, sans bouche. Yeux d'un noir total, fixés droit sur vous depuis que vous êtes entrés.

Le Jester.

Il ne bouge pas. Ne salue pas. Il se tient simplement là, les mains jointes devant lui, comme s'il patientait depuis toujours.

À ses pieds, un simple morceau de papier plié repose sur la sciure.

> *Personne d'autre. Pas de juges. Pas de public. Juste lui, le papier, et le silence qui commence à devenir difficile à supporter.*

Le mot



Le papier plié, posé sur la sciure

Texte du papier « Il ne peut en rester qu'un. »

(Silence. Laisser peser le moment. Ne rien ajouter, ne rien expliquer. Le Jester ne bouge pas, n'approuve ni ne désapprouve quoi que ce soit.)

Ce que les joueurs comprennent (et ignorent)

Les joueurs n'ont que cette phrase. Rien ne leur indique comment « il ne peut en rester qu'un » doit se jouer concrètement — libre à eux d'interpréter : un duel symbolique, une épreuve où ils devraient éteindre eux-mêmes la lanterne des autres, un vote, une lutte mise en scène…

Le piège C'est un piège moral, pas une vraie règle. S'ils s'entre-éliminent (éteindre la lanterne d'un ou plusieurs autres), un seul survivant rejoint la Troupe — les autres sont éliminés pour de bon. S'ils refusent collectivement — aucune lanterne touchée, solidarité jusqu'au bout — ils sont TOUS acceptés.

Comment gérer ça à table

- Ne donnez jamais d'indice supplémentaire pendant la scène. Le silence du Jester doit rester total.

- Si un joueur demande « et si on refuse ? », répétez simplement que rien d'autre n'a été dit, sans trahir l'issue.
- Laissez le temps au groupe de discuter, douter, se regarder.
- Si le groupe est divisé, laissez le conflit se jouer en RP entre PJ, sans qu'aucune règle ne tranche à leur place.

Résolution — Refus / Solidarité

> *Le silence retombe. Le Jester incline lentement la tête — le premier vrai mouvement qu'il ait fait depuis son arrivée. Puis, un par un, d'autres silhouettes émergent de l'ombre de la piste : Madame Or-et-Cendre, et derrière elle, en clopinant, Thadeus du Marais, qui manque une fois de plus sa révérence.*

Madame Or-et-Cendre : *La dernière épreuve n'a jamais été une épreuve de talent. Ni de force. Nous voulions juste savoir ce que vous étiez prêts à faire, les uns aux autres, pour une place que vous pouviez tout aussi bien partager.*

Elle sourit, pour la première fois de la nuit.

Madame Or-et-Cendre : *Bienvenue dans la Troupe de Medrano. Tous les cinq.*

Résolution — Entre-élimination

> *Le silence retombe, brisé seulement par le crépitement d'une flamme qui s'éteint. Le Jester ne réagit pas. Madame Or-et-Cendre s'avance, son visage aussi impassible qu'à l'aube de cette nuit.*

Madame Or-et-Cendre : *Voilà donc ce que vous étiez prêts à faire.*

Elle ne dit rien de plus sur le moment — juste un regard, long, presque triste, avant de se tourner vers le ou les survivants.

Madame Or-et-Cendre : *Bienvenue dans la Troupe de Medrano.*

(Ce dénouement peut volontairement sonner plus froid, moins festif que le premier — sans jamais tomber dans le glauque, juste dans une forme de déception silencieuse de la Troupe.)

13 Moduler ce scénario — boîte à outils du MJ

Ce guide est écrit comme une base solide, pas un carcan. Voici, rassemblés en un seul endroit, les principaux leviers pour l'adapter à votre table sans rien casser à la mécanique d'ensemble.

Habillage et identité

✎ **Nom de la troupe** « La Troupe de Medrano » peut devenir n'importe quel nom à consonance de cirque itinérant — changez-le partout d'un coup avec un rechercher-remplacer si vous éditez ce document.

✎ **Ville-étape et fréquence** Le synopsis (section 3) laisse ces deux détails ouverts. Donnez un nom à la ville où le chapiteau s'arrête, et choisissez la fréquence de passage de la Troupe (sept ans, deux ans, une génération, jamais deux fois au même endroit) selon le folklore que vous voulez donner à votre monde.

✎ **Les trois juges** Gardez la fonction (une autorité posée, un témoin muet, un comique) mais changez librement les noms, les silhouettes, le ton — tant que chacun garde un rôle distinct dans le jugement des épreuves.

Nombre de joueurs et durée

✎ **Moins de joueurs (2-3)** Réduisez le nombre de PNJ concurrents dans la Ménagerie (gardez un ratio candidats/places élevé) et simplifiez le Labyrinthe à 2 loges + la salle des portes si le temps presse.

✎ **Plus de joueurs (6+)** Le Labyrinthe des Loges peut se jouer en deux petits groupes qui comparent leurs découvertes au temps libre suivant ; la Ménagerie absorbe naturellement plus de monde sans changement.

✎ **Session plus courte** Les trois épreuves peuvent être réduites à deux (fusionnez Ménagerie et Labyrinthe, ou sautez directement du Miroir au Mot du Jester) sans perdre la progression solo → groupe compétitif → dilemme moral.

Les épreuves elles-mêmes

✎ **Le Miroir sans Tain** Changez librement les 5 thèmes tant qu'ils restent des mots simples et universels, jouables dans n'importe quelle discipline.

✎ **La Ménagerie en Fuite** Remplacez une ou plusieurs bêtes par vos propres créatures — gardez juste le triptyque traces / méthode d'attirance / méthode de vol pour chacune, c'est ce qui fait tourner l'épreuve.

✎ **Le Labyrinthe des Loges** Les énigmes peuvent être remplacées entièrement tant que la logique reste la même : un objet de la pièce répond à chaque énigme, et l'objet déjà utilisé devient inerte aux passages suivants.

✎ **Le Mot du Jester** Le dilemme peut être reformulé (« un seul feu brûlera », « la Troupe ne veut qu'une voix ») tant qu'il reste volontairement ambigu — c'est l'absence d'explication qui crée le choix moral.

Ton général

✎ **Plus sombre ou plus léger** Vous pouvez assombrir le final (en laissant plus de place au doute, à la rumeur qu'un refus collectif n'a jamais payé) ou au contraire l'alléger encore (en indiquant plus tôt, via un indice discret d'un PNJ, qu'un autre groupe a déjà refusé et gagné) selon ce que votre table préfère.

14 PROMPTS D'ILLUSTRATION (OPTIONNEL)

Ces prompts sont fournis pour générer des illustrations d'ambiance (ChatGPT/DALL·E, Midjourney ou autre) si vous voulez une table illustrée. Ils sont entièrement facultatifs — le scénario se joue sans aucune image.

Scène de l'arrivée (ouverture)

Format paysage (16:9). Illustration en aquarelle numérique, style peinture traditionnelle avec traits d'encre fins, ciel dégradé d'orange profond à bleu nuit constellé des premières étoiles. Un grand chapiteau rayé rouge et noir se dresse au centre, éclairé de l'intérieur par une chaleureuse lueur dorée. Des lanternes flottantes sans support flottent au-dessus de l'entrée. Au premier plan, un groupe hétéroclite de candidats s'approche, chacun tenant une lanterne allumée. Face à eux, Madame Or-et-Cendre (robe noire et or, canne à flamme dorée), le Jester (masque lisse sans bouche, yeux noirs) à sa gauche, Thadeus du Marais (robe de mage élimée, chapeau pointu affaissé) à sa droite esquissant une révérence maladroite. Palette chaude (rouge, or, ambre) contrastant avec le bleu nocturne. Style conte pour adultes, cinématographique.

Paysage du chemin (sans personnage)

Format paysage (16:9). Aquarelle numérique, traits d'encre fins, ciel de crépuscule dégradé d'orange à bleu profond étoilé. Point de vue à la première personne : un chemin de terre serpente du premier plan vers l'horizon, bordé d'herbes hautes et d'arbres isolés en silhouette. Aucun personnage visible. Au loin, une petite ville médiévale se distingue, silhouette douce. Au centre du chemin, le grand chapiteau rayé rouge et noir déjà illuminé de l'intérieur, entouré de tentes plus petites et colorées. Lanternes flottantes dorées dérivant au-dessus du chemin, fumée légère de braseros. Ambiance calme et pleine de promesses. Palette dominée par les ors, rouges profonds et bleus nocturnes. Style conte pour adultes, cinématographique, sans aucun personnage dans le cadre.

Le chapiteau de la Ménagerie (nuit)

Format paysage (16:9). Aquarelle numérique, traits d'encre fins, ambiance nocturne mystérieuse. Intérieur d'un immense chapiteau rayé rouge et or, vieux et défraîchi, toile rapiécée avec des déchirures laissant filtrer des rayons de lune bleutés en lames nettes, contrastant avec des torches chaudes fixées sur les mâts. Au centre, piste couverte de sciure sombre, cerceaux, tonneaux, boule d'équilibriste, chariot à cinq compartiments à barreaux vides éclairé par un rayon de lune. Gradins de bois dans la pénombre. Charpente de mâts, cordages et trapèzes en ombre chinoise contre la lumière lunaire. Rideau de velours pourpre entrouvert sur un côté. Traces animales discrètes (empreinte, plume argentée scintillante) sans animal visible. Poussière en suspension dans les faisceaux croisés. Palette contrastée ors/rouges chauds des torches contre bleus/argents froids de la lune. Style conte pour adultes, cinématographique, aucun personnage visible.

La loge du Labyrinthe

Format paysage ou portrait. Aquarelle numérique, traits d'encre fins, ambiance intime et légèrement inquiétante. Petite loge de théâtre sans porte ni fenêtre, murs de velours pourpre usé. Grand miroir doré au mur du fond au-dessus d'une coiffeuse encombrée de pots de fard, pinceaux, rubans, bougies à moitié consumées. Vieux tapis rouge usé au centre. Lanterne à verre fumé au mur, lumière chaude et vacillante. Malle cloutée entrouverte, paravent brodé à moitié déplié, mannequin coiffé d'une perruque verte vif près d'un portant de costumes fanés. Un papier plié posé près du tapis. Aucun personnage visible. Palette rouges profonds, ors ternis, bruns chauds, touche de vert (perruque). Style conte pour adultes, atmosphère feutrée et étrange.

La zone de repos

Format paysage (16:9). Aquarelle numérique, traits d'encre fins, ambiance nocturne intime et chaleureuse. Tente secondaire aux tissus rayés rouge et or légèrement relevés, laissant entrevoir la nuit étoilée. Grand brasero de fer forgé au centre, lumière orangée dansante. Bancs de bois usé aux coussins dépareillés (bordeaux, ocre, moutarde), tables basses avec tasses fumantes et fruits secs. Hamacs colorés tendus entre des mâts. Lanternes de tailles variées pendant du plafond comme des étoiles suspendues trop bas. Silhouettes discrètes en arrière-plan, floues, non détaillées. Légère fumée flottante. Palette ors, ambres, rouges profonds contrastant avec le bleu-noir de la nuit visible aux ouvertures. Ambiance calme et hors du temps. Style conte pour adultes, cinématographique.

L'arrivée sur la scène vide (final)

Format paysage (16:9). Aquarelle numérique, traits d'encre fins, ambiance nocturne solennelle et pesante. Intérieur du chapiteau, gradins immenses totalement vides et plongés dans l'obscurité. Seule la piste centrale est éclairée par un unique faisceau tombant du sommet, créant un cercle de lumière nette dans un océan d'ombre. Au centre, le Jester immobile : costume rouge et noir à losanges, chapeau à trois pointes à grelots dorés, gants blancs, masque lisse sans bouche, yeux entièrement noirs fixés droit devant lui, mains jointes en posture d'attente cérémonielle. À ses pieds, un papier plié sur la sciure. Point de vue légèrement en retrait, amorce d'obscurité des coulisses ou des gradins vides. Palette très contrastée : cercle chaud (or, blanc cassé) autour du Jester contre le noir profond et le bleu très sombre du reste. Ambiance tendue, presque funèbre sans violence visible. Style conte pour adultes, cinématographique, composition minimaliste.

Gros plan sur le mot du Jester

Cadrage rapproché, portrait ou carré. Aquarelle numérique, traits d'encre fins, ambiance sombre et intimiste. Gros plan sur un morceau de papier plié puis déplié, posé sur la sciure sombre, légèrement froissé et usé sur les bords. Éclairé par un unique faisceau chaud tombant d'en haut, contraste net avec l'obscurité alentour. Sur le papier, à l'encre noire ou rouge sombre, d'une écriture élégante mais légèrement irrégulière : « IL NE PEUT EN RESTER QU'UN » — bien lisible, sans autre texte, aucune signature. Grains de sciure et poussière fine sur les bords. Ombre d'une silhouette immobile effleurant le coin inférieur du cadre, hors champ. Palette bruns sombres et or ponctuel contre noir profond. Ambiance solennelle et pesante, cinématographique, texture détaillée du papier.

✦ *Bon spectacle, et que votre flamme reste allumée* ✦