

Jeux de Nains...

Ce scénario propose de plonger les joueurs dans un chassé-croisé para-physique où ils auront tout loisir de se perdre ou à l'inverse, de résoudre d'anciens mystères.

La résolution de cette histoire dépendra énormément des choix des joueurs et du maître, cette non linéarité impacte évidemment sur la structure du texte. Un premier chapitre décrit les origines du problème, une dizaine d'année avant le début de la partie. Une seconde partie propose une introduction qui pourra être faite aux joueurs et brosse un tableau de la situation aux mimosas à l'heure actuelle. Enfin, dans une troisième partie on trouvera un ensemble de pistes et de propositions pour agrémenter l'histoire et la mener à un terme.

Avertissement

Le présent document présente la structure chaotique commune à tous ces textes dans lesquels on a à choisir parmi un trop grand nombre d'idées. Bien que j'ai l'audace de le présenter comme un scénario, il faudrait donc peut-être plutôt le considérer comme une aide de jeu, une boîte à outils, un recueil d'idées propices à la création d'un scénario.

Je préfère néanmoins laisser le texte en l'état, d'une part par fainéantise, mais aussi et surtout par incapacité à faire ce tri douloureux parmi toutes ces trames que j'estime aussi intéressantes les unes que les autres.

Les mimosas 1981

Dans le lotissement des mimosas tout le monde connaissait Eugène Fritsch, c'était le premier à avoir fait construire ici, et pour ainsi dire à bien des égards il était devenu l'âme du quartier. Bricoleur passionné, toujours enjoué, il prenait un réel plaisir à aider ses voisins. C'était lui aussi qui était à l'origine de la fête annuelle du voisinage, des festivités qui se déroulaient souvent dans sa propre cour, au milieu de ce jardin richement décoré et qui faisait sa fierté. Eugène éprouvait un plaisir visible à tous ces jeux d'enfants sur sa propriété. C'est que d'enfants, lui, il n'en avait pas. Ou peut être en avait-il eu un jour. Mais cela personne ne le savait, après tout, qui pouvait se targuer de bien le connaître, Eugène ?

Une nuit d'automne, le quinquagénaire Eugène Fritsch et son impressionnante collection de nains de jardins ont tout bonnement disparu. La perte des ornements eut pu

prêter à rire, mais celle d'Eugène Fritsch inquiéta le voisinage. Au cours de l'année les allées et venues sporadiques d'agents de l'état témoignèrent de l'embourbement d'une enquête difficile et chaotique. Les rumeurs les plus folles se mirent à circuler sur le compte du disparu. On le suspecta même de pédophilie après avoir rapproché la date de sa disparition et celle de Myriam Voegelsang, une fillette d'un proche quartier.

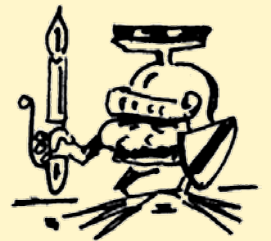
Lorsqu'il n'y eut plus que les témoins de Jehova à rester sur les paliers du voisinage on comprit que l'enquête était abandonnée. La mémoire étant d'autant moins prégnante qu'elle est inexorablement rongée des tarets du quotidien, aux mimosas on ne se préoccupe plus du destin du vieux Fritsch. Les années passent et la maison est toujours à vendre.

Le funeste destin d'Eugène Fritsch

Eugène n'aurait jamais dû prendre le volant ce soir-là. Toute sa vie il se repassa les moments importants de cette maudite soirée. Les moments où il aurait pu infléchir la course du destin. Si seulement il avait écouté Suzanne, sa femme. Comme toujours chez les Mahl, le repas avait été inutilement arrosé. Eugène avait réagi trop tard, la pluie n'arrangeait rien. Lui et son épouse s'en tiraient avec quelques points de suture, mais leur petite Suzy décédait à l'hôpital.

Eugène ne se pardonna jamais le décès de sa fillette de six ans, sa femme ne lui pardonna pas non plus. Peut être trouvait-elle là un moyen de se disculper à ses propres yeux. Après tout elle n'avait que faiblement protesté ce soir-là. Le divorce prit à peine plus de temps que la séparation. Au sortir même de l'hôpital.

SCENARIO LITTLE FEARS



Auteur :
Benjamin Schwarz
Illustrations :
Benjamin Schwarz

Eugène avait changé de vie du jour au lendemain, il avait déménagé, changé d'emploi et arrêté de boire. S'abîmant dans le travail, puis dans les activités multiples de sa retraite anticipée, il n'avait pourtant jamais oublié le visage de sa fille. Souvent le fantôme de Suzy venait le hanter aux heures sombres de la nuit, et le vieil homme tout à son sentiment de culpabilité ne remarqua jamais l'expression de profonde tendresse qui animait le spectre, préférant voir une accusation dans le moindre de ses traits.

Le fait est qu'à rester si longtemps aux abords incertains du monde intangible on finit par en ouvrir les portes et à donner corps à ses propres bourreaux. C'est ainsi qu'Eugène ouvrit en grand et bien malgré lui le portail du placard, donnant vie aux petites silhouettes de son jardin. Certainement que l'aversion qu'éprouvait sa fille pour ces figures inertes et inquiétantes avait joué dans la forme que prirent les démons porteurs du châtement.

Les affreuses entités avaient saccagé le jardin avant de prendre la maison d'assaut. Eugène avait mis un certain temps à se réveiller, et il aurait certainement réagi trop tard incapable d'évaluer le danger réel, s'il n'avait été effrayé par le spectre de sa fille. Fuyant le fantôme, il échappa momentanément aux lutins infernaux qui se lancèrent à sa poursuite jusque dans les collines voisines où ils le dépecèrent et l'enterrèrent vivant.

Quant aux nains, ils n'en restèrent pas là. Ayant pris goût à cette existence sauvage, ils hantent maintenant les collines du Haasensfeld et sont responsables de disparitions épisodiques qui bien souvent passent inaperçues.

Les mimosas 1991

Un tour du propriétaire

Un été chaud

Au cour de cet été caniculaire qui fatigue les adultes sans pour autant venir à bout des enfants, il a été décidé de faire un pique-nique dans les bois voisins. A l'ombre des grands arbres la température sera certainement meilleure que sur la pelouse du pavillon préfabriqué, et cela donnera aux parents la quiétude d'une journée sans marmaille. Quant aux enfants, ils seront positivement enchantés d'aller dans cette forêt que dans la cour de récré on dit hantée.

Pour cette équipée les enfants sont remis entre les mains de Hilde et de Jens, les seuls deux adolescents encore présents à cette période avancée de l'été. Hilde a quatorze ans, une mini jupe brune et de gros genoux. Lorsque le vent coquin s'en mêle, on devine par intermittence une culotte orange Ikéa et le renflement de désirs qu'elle ne se connaît pas encore. Jens est le neveu d'un résident du quartier, à seize ans il n'est pas si niais pour un jeune de la ville. Il faut dire que ses parents l'envoient chaque été s'ennuyer à la campagne pour qu'il s'y épanouisse. Avec son duvet naissant au-dessus de sa lèvre, ses cheveux mi-courts d'un blond sale, ses T-shirts informes et sa voix en train de muer, il n'a pour les parents rien d'un Apollon. Mais les Apollons modernes n'ont rien à voir avec ceux de la Grèce antique et pour la jeune Hilde, Jens présente

tout l'attrait de la mystérieuse et moderne capitale. D'un accord tacite, les deux adolescents comptent bien mettre à profit cet après-midi pour étendre le champ de leurs connaissances respectives. Ainsi, le pique-nique expédié, les deux jeunes se débarrasseront des mômes pour se livrer à leurs propres jeux.

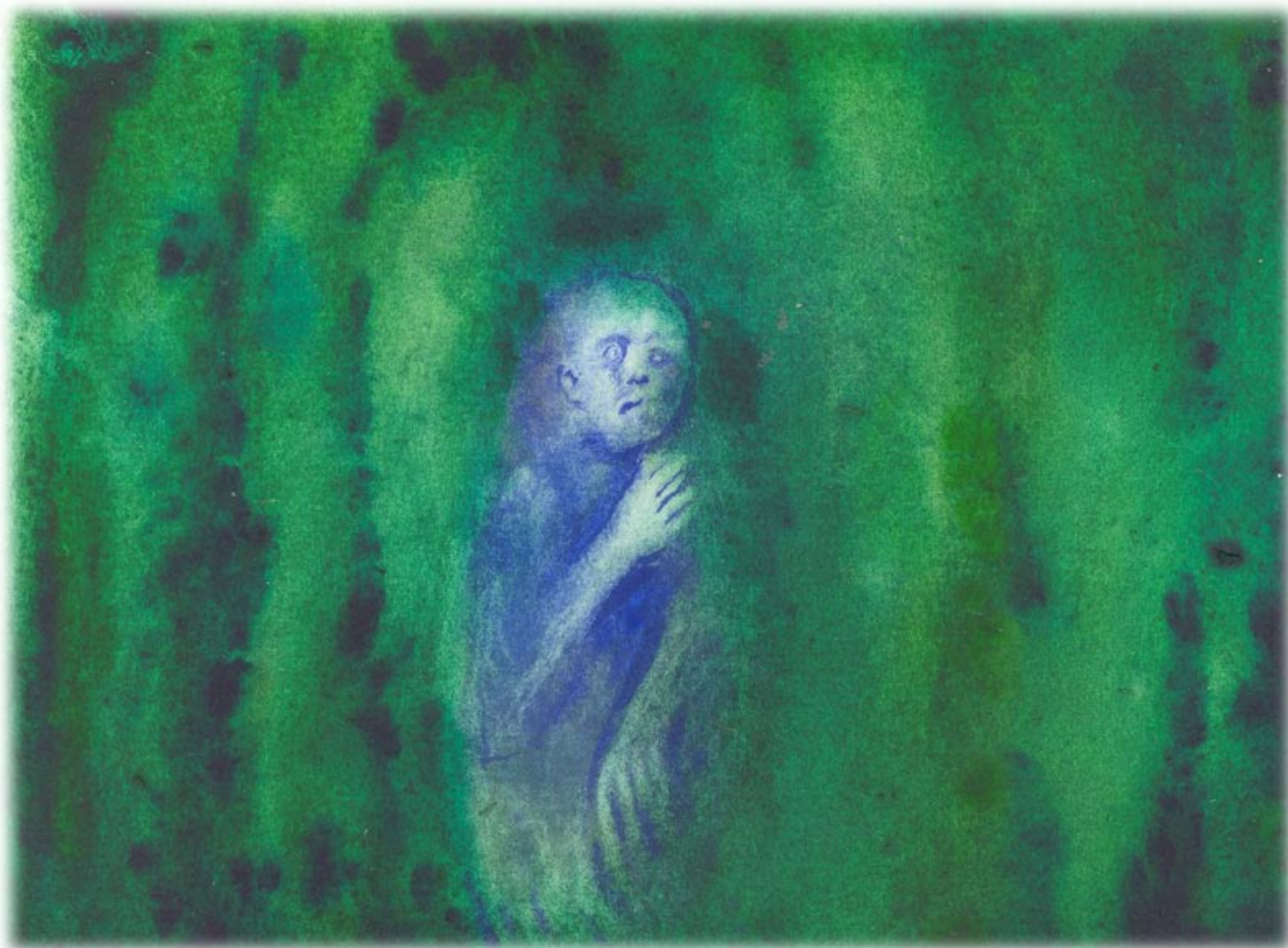
Le Haasensfeld ou « champ du lièvre »

Il s'agit d'un agencement de collines à quelques centaines de mètres du quartier des mimosas. Les premiers renflements de terrain constituent une vieille friche où la terre rejetée lors de la construction des mimosas a été rejetée en autant de pyramides et de butées recouvertes maintenant d'un épais maquis de genêts. Un terrain de jeu rêvé où les enfants du quartier se retrouvent fréquemment pour jouer à cache-cache et attraper des tiques. Un peu plus loin un peu plus haut, une bande de terrain en pente douce oppose le vert profond de sa luzerne au jaune pétant des genêts. Les enfants ne s'y aventurent que rarement, préférant batifoler dans les replis secrets plus près du quartier. C'est cependant l'endroit idéal pour une partie de « chat » ou pour les pique-niques en famille. En surplomb de cette bande herbeuse s'étend une forêt de pins plantée quinze ans plus tôt. La régularité de l'espacement des troncs y génère une impression de fausseté qui confine au malaise. La densité des branches interdit d'y progresser avec aisance, assombrit le sous bois et induit un sentiment d'oppression et d'étouffement. C'est sans doute ces raisons qui ont contribué au développement du mythe de la « forêt hantée ». Il y a aussi ces petites cabanes décrépies que certains courageux affirment avoir vues dans une clairière au centre de la forêt. La clairière existe bien, elle n'est pas exactement au centre du bois et abrite un cercle de ruches maintenant abandonnées. Pour la petite histoire Robert Fledermaus, le propriétaire des abeilles est décédé quelques années plus tôt à l'endroit même de ses ruches. On a mis sa mort sur le compte de son grand âge et de la bouteille de schnaps qu'on a retrouvée à ses côtés. C'est en effet l'alcool qui est à l'origine du décès du vieil homme. Les plus chanceux voient des éléphants roses, généralement ce sont des rats. Pour Robert cela aura été des nains, des myriades de nains arborant un sourire carnassier en sortant de terre. Et cette vision aura été trop forte pour le petit coeur fragile.

De manière générale les nains dorment toujours sous terre à moins qu'ils ne soient réveillés par la présence d'individus suffisamment candides. Des enfants bien entendu, mais aussi parfois des adultes ayant gardé une part de leur intuition enfantine. Naturellement, ou artificiellement comme dans les transes alcooliques. Lorsqu'ils sont réveillés, les nabots obscènes n'ont de cesse que de commettre des exactions alentours, et particulièrement à l'endroit de ceux qui les ont réveillés.

Les bois hantés

Le pique-nique pourra avoir lieu dans le champ de luzerne, après quoi les adolescents s'éclipseront dans le secret de la « forêt hantée » pour s'adonner à leurs propres jeux. Il ne serait pas impossible que Jens prétexte de la dangerosité du lieu pour tenter de dissuader ses protégés de le suivre sous le couvert des pins.



Les personnages, contraints de trouver à s'amuser, ne seront certainement pas longs à mettre à profit les ressources naturelles du lieu. Ils pourraient redescendre jouer dans les genêts, rester dans la luzerne pour une partie de « chat », ou rentrer dans les bois. Après tout, l'occasion est trop belle pour se faire mousser dans la cour de récré. Quelle gloire pour celui qui y construira une cabane, ou pour celui qui observera les ruches ! Et puis aussi, il y a la curiosité concernant le départ des deux grands. Qui ne serait pas tenté d'épier les fastidieuses entreprises du jeune Jens ? C'est qu'il aimerait bien pratiquer un peu ce que l'an passé Helga lui a enseigné, mais la prude Hilde n'est pas facile à convaincre. Elle aura d'ailleurs certainement recours à la présence des enfants pour échapper aux entreprises du kaliméro pervers. En cherchant les enfants, Hilde pourrait d'ailleurs sans le vouloir mettre en déroute quelque indicible danger les menaçant.

Au cours de cette après-midi récréative les personnages auront en effet l'occasion d'être confrontés à nombre d'événements étranges quoique anodins : des craquements de bois un peu trop fréquents, des oiseaux qui se taisent subitement, des couleurs criardes fugacement aperçues derrière les branches et dont on ne saura pas expliquer l'origine. Était-ce un tronc ? Était-ce cette bouteille de coca ou cette autre ordure qui parsèment malheureusement çà et là le paysage bucolique ? Non, cela n'avait pas cette couleur. Et puis j'aurai juré que cela bougeait ! Petit à petit la sombre réputation de la forêt revient à l'es-

prit des personnages cependant que les raisons de craintes se multiplient.

Enfin, la découverte d'un squelette de chien mettra un terme à l'après-midi récréative et aux prétentions de Jens. L'animal porte un collier et on l'identifiera plus tard comme étant un mâtin disparu deux ans plus tôt, mais pour l'heure on s'intéressera plutôt à l'objet qu'il tient dans sa gueule décharnée : un nain de jardin délavé par les intempéries et brisé net en son milieu, sans doute par l'action des mâchoires. Hilde se souvient parfaitement de ce nain à l'accordéon. Un de ses préférés. L'enquête de police ne sera pas relancée pour autant, le chien aura pu déterrer l'objet n'importe où. La vieille histoire vient cependant de refaire surface et la réputation de la forêt de s'assombrir encore un peu.

Les joueurs sortiront à la fois échaudés et électrisés de cette après-midi riche en événements. Un grand nombre de questions se posent maintenant à leurs jeunes esprits : qui donc était ce monsieur Fritsch avec ses nains ? Quel était ce chien ? Qu'est-ce qu'un squelette ? Quelle était cette lueur étrange dans l'œil de Jens ? Pourquoi le nez de Hilde était-il anormalement lisse et brillant ? Pourquoi ces auréoles sous ses bras et ces deux pointes sur sa poitrine ? Cela a certainement un rapport avec ces mystérieux objets que les parents n'évoquent qu'à mi-voix : tampons hygiéniques !

Certains n'en dormiront pas la nuit, à moins que ce ne soit dû à ce violent orage qui s'est enfin décidé à ouvrir en grand les écluses du ciel pour rafraîchir l'asphalte et l'air brûlant de la canicule. Le maître est d'ailleurs appelé à se servir de cet artifice au moment qu'il jugera propice. Rien de tel qu'une averse aussi violente qu'impromptue et un ciel zébré d'éclairs pour dramatiser une ambiance et bloquer les personnages dans un lieu le temps d'une accalmie. Les personnages auront en outre la possibilité de mettre à profit la fin d'après-midi et le début de soirée pour enquêter à la maison et dans le voisinage.

La maison hantée

Il y a aux mimosas une maison qu'on dit hantée. Le jardin non entretenu est retourné à l'état sauvage et le crépi sur les murs s'est écaillé par endroit, léproisé par les pluies. Les volets de PVC fermés et salis par le temps renforcent encore le côté lugubre de l'édifice. Les enfants du voisinage s'entendent pour dire que la villa est hantée ; quant à savoir pourquoi, comment et par qui, les versions diffèrent autant que leurs sources.

La maison du père Fritsch, car c'est bien de celle-là qu'il s'agit, a été visitée par « des grands » en mal de sensations quelques mois auparavant. Pour entrer les jeunes visiteurs ont simplement remonté un des volets roulants et forcé la porte de la véranda restée mal fermée.

Les personnages apprendront certainement l'histoire de cette maison et seront tentés de faire un tour dans son jardin. Là, ils ne manqueront pas de remarquer le bas du volet écorné et la porte ouverte juste derrière. Sans doute ne résisteront-ils pas à l'envie d'y pénétrer.

La maison est bâtie sur un modèle classique : un sous-sol parking / buanderie / atelier, un premier étage cuisine / salle de bain / salon et un dernier étage d'habitation comprenant trois chambres. L'une de ces chambres était celle d'Eugène Fritsch, la seconde était une chambre d'amis rarement usitée, quant à la dernière, elle n'a jamais été terminée et exhibe toujours ses isolations en laine de roche éventrées. Depuis le temps les pigeons ont fait leur chemin sous les tuiles et ont pris possession de la pièce y amenant le bruit et l'odeur.

A la mort d'Eugène, Mme Fritsch a hérité de la maison. Elle a envoyé sa sœur fermer l'endroit et ne s'en est plus occupée depuis. Tous les meubles sont restés en place et sont maintenant recouverts d'une épaisse couche de poussière. Avec un peu d'acuité on y décèlera le passage des précédents visiteurs : quelques traces de pas, des papiers de bonbons, quelques menus objets déplacés ou volés et signe indubitable de décadence et de rébellion : une cagette de panaché vide et deux mégots.

Privée de chauffage et d'entretien depuis dix bonnes années, la maison transpire le froid et l'humidité. Le papier peint et la moquette exhibent des auréoles humides et jaunâtres « comme du pipi de fantôme ».

Dans les affaires du père Fritsch ou sur sa table de nuit les joueurs pourront contempler la photo d'une fillette radieuse dans sa jupette plissée, ses sandalettes et ses socquettes blanches : Suzy. Ils auront d'ailleurs tout loisir de rencontrer le modèle plus ou moins vivant, soit en la personne du fantôme de Suzy, soit dans sa demi-sœur née entre temps et qui porte le même nom.

Le retour de Germaine

Le destin étant facétieux, il a choisi cette date pour rappeler la maison au souvenir de Germaine Fritsch. Enfin décidée à prendre ses souvenirs et ses hantises en main (à moins simplement qu'elle n'ait été poussée par une nécessité financière...) Germaine se rend aux Mimosas pour y visiter son bien. « Vendre ou habiter ? », telle est la question !

Passablement secouée par son accident il lui aura fallu longtemps avant d'avoir une aventure après son divorce. L'aventure fut sans lendemain... ou presque, car si elle ne put supporter longtemps cette encombrante présence masculine, Germaine n'en donna pas moins naissance à une charmante petite fille à qui elle a donné le nom de Suzie. Certainement par morbidité. Hasard étrange, cette Suzie là ressemble énormément à sa sœur décédée et elle a approximativement l'âge que cette dernière avait à l'époque de l'accident. Une ressemblance qui pourrait bien semer le doute et l'émoi chez les joueurs.

Les personnages ne manqueront pas de rencontrer leurs nouvelles voisines. Peut-être seront-ils d'ailleurs pris en flagrant délit de visite de la maison. Peut-être seront ils sauvés in extremis de l'attaque d'un nain tueur par la présence soudaine de Germaine ? Ils auront en tous cas très certainement l'occasion de confondre les deux Suzanne, mais laquelle auront-ils découvert en premier ?

Partagée entre ses souvenirs douloureux et la volonté de se réconcilier avec son passé, Germaine présentera un visage particulièrement trouble et incohérent pour les jeunes personnages. Toute miel à un moment, elle se montrera exécration l'instant d'après pour peu qu'entre-temps elle ait subi une contrariété, ou pire, que les joueurs ne mettent involontairement les pieds dans le plat.

La vétusté de sa maison imposera certainement aux Fritschs d'accepter l'invitation à dormir chez l'un ou l'autre de leurs voisins (des parents des personnages-joueurs ?) une ou deux journées, le temps que l'électricité et le chauffage soient rétablis dans la maison. Et si la remise de l'électricité avait lieu lors de la visite des joueurs ?

Les mimosas 666

Pistes et événements

Suzy la morte

Amené à la non-mort par le remord prégnant d'Eugène, le spectre de Suzy hante les couloirs du pavillon Fritsch. Elle s'y est tout naturellement octroyé la chambre en travaux qu'elle considère comme SA chambre. Sa conviction de sa propre existence est si forte qu'elle peut influencer sur la perception de la réalité qu'ont les personnages. Rien ne laisse d'ailleurs supposer qu'elle n'est pas réelle. Suzy pourrait aborder les personnages dans la villa et leur proposer de venir jouer dans sa chambre. Dans son sillage la maison paraît habitée, les papiers peints et la moquette sont indemnes et la chambre de Suzy est un modèle de chambre de petite fille : papiers peints roses, draps de lits

« mon petit poney » et étagères couvertes de barbies. Pour ce qui est des jouets, les garçons en seront pour leur frais et devront se contenter du plus masculin : la dinette.

En tout état de cause le retour à la réalité, par l'intersession d'un camarade extérieur ou lors d'une seconde visite de la chambre risque d'être rude !

Le spectre de Suzy peut être rencontré n'importe où à l'intérieur de la maison. Il hante aussi parfois le jardin aux heures les plus sombres de la nuit. On peut entendre ses rires cristallins alors qu'il joue à la balancelle, qu'il cueille des fraises ou des fleurs dans les parterres du jardin. Les personnages pourraient alors recevoir fleurs et fruits ou bien encore jouer dans le jardin, et se rendre compte le lendemain que la balancelle est complètement rouillée. Quant à la belle pivoine qu'ils ont offert à leur maman, on se demande bien d'où elle peut provenir. Pas des parterres d'Eugène, envahis par les herbes folles depuis bien dix ans. Pourtant, il est vrai qu'antan, le père Fritsch il en avait, de belles pivoines, et les géraniums les plus luxuriants qu'on ait vus, son jardin dégorgeait littéralement les géraniums.

Comme beaucoup de fillettes, le spectre de Suzy est un peu timide. Dans un premier temps il se contentera d'observer les joueurs. Certains auront l'impression d'être observés, d'autres auront la vision fugace d'un reflet dans une fenêtre ou un miroir. Suzy choisira enfin son ami et lui proposera de jouer avec elle. Avec l'entraînement de groupe elle sera rapidement visible à tous. Tout comme la fillette morte dont elle est le reflet, Suzy a une peur bleue des nains de jardin qu'elle appelle « eux » ou encore les « petites formes méchantes » pour n'avoir pas à prononcer leur nom. Suzy a cependant des facilités à sentir la présence de cette menace, si ce n'est à la combattre. Elle sera donc un bon allié pour les joueurs, pourvus qu'ils surmontent leur peur du mystère.

Suzy la vive

Dès que les nouveaux Fritschs seront arrivés aux mimosas les personnages pourront facilement faire connaissance et lier amitié avec la petite Suzie. Elle est nouvelle ici et sera heureuse de se faire des amis, d'autant que le spectre ne manquera certainement pas de venir la visiter la nuit et de la houspiller par jalousie ! Ah les relations entre frères et sœurs ! Concernant ce problème particulier Suzy sera certainement muette dans les premiers temps, mais n'hésitera pas à s'épancher pour peu qu'elle ait la certitude d'être écoutée et crue par son auditoire.

Précisons que Germaine n'a jamais jugé utile de parler de sa grande sœur à Suzy et que cette dernière comprend d'autant plus mal cette apparition nocturne qui la tourmente et prétend qu'elle lui a volé sa place, son nom et sa maman. Germaine est bien entendu trop pragmatique pour être touchée par quelques événements para-physiques. Elle est bien entendu troublée par les traces de griffures exhibées par sa fille et les touffes de cheveux qu'elle retrouve au matin sur la moquette. Des automutilations que Suzy s'inflige certainement par atavisme, autant de confirmations qu'il vaut mieux continuer à lui masquer la vérité. Quant à ses mensonges concernant une petite fille qui vient la troubler la nuit, il ne saurait s'agir que de bribes de paroles concernant sa sœur, que Suzy aura happées lors de conversations dans sa petite enfance. Vraiment,

avec les enfants il faut faire attention à ce que l'on dit. Et de soigner le mensonge à grand renfort de claques.

Suzy est certainement la plus à même d'attirer le spectre de sa sœur, et certainement la seule capable de l'emmener en dehors de la maison Fritsch. Il est aussi très probable que dès l'arrivée de la vivante, la morte devienne une véritable teigne. Il faudra des trésors de diplomatie pour l'amadouer.

Myriam

Dix ans plus tôt la petite Myriam a été victime d'un rapt en pleine fête du quartier. La proximité de date avec la disparition d'Eugène Fritsch et la proximité des deux lotissements (la roseraie se trouve à moins d'un kilomètre des mimosas) a naturellement amené à penser que le quinquagénaire était à l'origine de l'enlèvement. Pourtant il n'en est rien, le kidnappeur est actuellement sous les verrous pour un autre crime et cette aventure permettra peut-être de le confondre. Dix ans plus tôt il avait conduit la petite Myriam en robe de chambre dans cette forêt et lui avait couru après pendant une bonne heure après qu'elle se soit échappée. Il avait enfin retrouvé son cadavre effreusement mutilé et en avait même vomi. Pour masquer les traces de sa propre culpabilité il avait alors résolu d'enterrer le cadavre à l'endroit même du massacre, y laissant maladroitement une trace de son passage en faisant tomber sa carte d'identité en refermant le trou. Carte que les joueurs pourront trouver.

Maintenant, Myriam hante les abords de la forêt où son cadavre est enterré. Elle apparaît invariablement sous la forme d'une petite fille mélancolique à la robe de nuit déchirée, arborant une pâleur maladive et une chevelure noire encadrée par de petites couettes. De loin on pourra la croire vivante, mais de suffisamment près son intangibilité est indubitable. Muette et inexpressive elle se borne généralement à observer les jeux depuis la lisière des bois où elle fait mine de s'enfuir dès la première alerte pour retrouver la sécurité relative de son corps putréfié.

Myriam pourrait apparaître à un joueur au détour d'une butte de genêts dès le début de la partie. L'instant d'après la jeune fille aura comme disparu et pourra être distinguée aux abords de la forêt. Le MJ pourrait en faire l'apparition attitrée d'un des personnages, ou au contraire, le trait commun à tous qui poussera les joueurs à explorer les bois.

Le mort était vivant

Pour les MJs que la débauche de fantômes n'effraye pas, il sera assez naturel de penser qu'Eugène n'ait pas survécu à sa rencontre avec les nains et qu'ayant été enterré vivant dans les bois, son spectre continue de hanter les lieux. Il se pourrait même que le fantôme pousse parfois jusqu'à son ancienne maison ou son ancien jardin, offrant ainsi le support d'une légende urbaine : le vieux qui passe la tondeuse les soirs de pleine lune à minuit.

En outre sa nature éthérée le met vaguement à l'abri des nains et lui permettra de voler au secours des personnages dans un moment désespéré. On pourra enfin imaginer une scène (finale ?) fleur bleue à souhait où les deux spectres de l'homme et de sa fille se retrouveront enfin après s'être tant cherchés et disparaîtront lentement dans un

halo évanescents... Laissant le soin aux enfants d'expliquer tout ce fatras aux autorités locales. Fous rires et camisole en perspective.

Dans un tout autre registre, on pourrait imaginer qu'arrivé à un stade trop élevé d'horreur, la raison déjà fragile d'Eugène Fritsch ait totalement vacillée. Sa folie l'ayant rapproché du monde du placard, il aurait cessé d'être une proie privilégiée pour les nains qui se contentent du plaisir sadique de lui donner quelques fois la chasse. Il aurait alors erré dix ans hagard dans les bois, se cachant de tout et de tous, se nourrissant d'écorces et d'insectes, ne laissant que des traces cryptiques de son passage et donnant corps à la légende enfantine de la maudibête des bois. Il refuse tout contact avec la société mais ne peut s'empêcher d'observer de loin, à couvert des bois. Les enfants auront peu de chance de le rencontrer, et si cela se faisait, nul doute qu'ils partent en criant ... En tous cas, c'est ce que fera le père Fritsch ! Le vieil homme fait peine à voir. Avec sa pilosité abondante et sale, sa nudité boueuse, ses ongles crochus, sa bouche édentée et son regard hagard, il est retourné à l'état de bête et a perdu l'usage de la langue et traîne derrière lui une odeur d'ordure caractéristique. Il craint les enfants car ils lui rappellent sa faute envers sa fille, et cependant pour la même raison il sera prompt à leur porter secours s'ils se trouvaient en danger de mort. Il serait même capable alors de se révolter contre ses petits

bourreaux. On pourra aussi imaginer une rencontre entre Eugène et son épouse, ou bien la rencontre d'Eugène et du spectre de sa fille. Dans ce dernier cas l'Hermite pourrait retrouver un semblant d'humanité en versant une larme et en prononçant le nom de l'enfant chérie. En tout état de cause, il est évident que la découverte d'un errant dans le bois communal déclenchera une battue de la police et aboutira à l'internement de l'hermite. Les jeunots en concevront certainement de la mauvaise conscience et y gagneront quelques points de perversion, mais cela leur épargnera toujours les affres d'une explication embarrassée.

Youki is dead

Les personnages connaîtront très vraisemblablement Mlle Lorentz, cette sympathique sexagénaire fille de pasteur qui n'a d'autre passion dans la vie que ses quatre chiens et la propreté. Propreté dans toutes les acceptations du terme : des vitres de sa maison à la vêtue des enfants du quartier. Mais les gamins ne s'arrêtent pas à la mise revêche de cette chère vieille dame, ils connaissent les arbitraires qui ouvrent son porte-monnaie et son garde-manger : en remplaçant un « je m'en fous » par un « je m'en fiche » on pourra espérer la tablette de chocolat, quant au « j'adore le chocolat » il faudra le remplacer par



un « j'aime beaucoup le chocolat », car d'après madame Lorentz « on n'adore rien, on adore Dieu ! ».

Les quatre toutous de madame Lorentz ont tous leur (sale) caractère bien distinct. Helmut le bichon maltais n'aime pas les enfants, mais les mord rarement. A l'inverse Albrecht le yorckshire sénile et incontinent est le meilleur ami des enfants auxquels il essaye toujours de soutirer des morceaux de sucre en cachette de sa maîtresse. C'est d'ailleurs certainement la raison majeure de sa cécité. Youki le pékinois voue une haine à tout ce qui porte l'uniforme, du facteur au policier en passant par le petit voisin déguisé en Zorro.

Au cours de l'histoire on pourra imaginer de nombreuses interactions avec la vieille dame et ses chiens. Youki, par exemple, n'a de cesse de s'échapper et les personnages pourront certainement être amenés à le rendre à sa maîtresse un grand nombre de fois pendant la partie. Gagnant au passage quelques piécettes ou une tablette de chocolat... Ou peut-être même cet objet auquel ils prêtent des vertus magiques (la casquette de SS de feu monsieur Lorentz ?). Il est aussi tout à fait envisageable de pousser les joueurs à suivre l'espion pékinois dans une direction donnée... Une certaine maison ou pourquoi pas une certaine forêt !? Si tel est le cas, le pauvre Youki risque fort de ne pas ressortir vivant des bois. On entendra quelques temps ses glapissements puis le hurlement caractéristique du pékinois mis à mort par une bande de nains de jardins carnassiers. Avec un peu de chance on retrouvera le médaillon au milieu d'une carcasse encore fumante.

Quelques notes sur Hilde

Hilde se souvient bien du gentil monsieur Fritsch. Il permettait qu'on joue dans sa cour et offrait toujours un goûter. Il avait d'ailleurs installé une balançoire, bien qu'il n'ait jamais eu d'enfant. Les parents n'hésitaient alors pas à laisser leurs bambins en garde au père Eugène lorsqu'ils avaient une course à faire. En ce qui concerne les rumeurs sur le père Fritsch, le MJ pourra faire de Hilde la porte-parole d'un courant ou de l'autre. Comme on le sait, les souvenirs enfantins sont aisément manipulables et constructibles... Hilde se souvient aussi très bien des nains avec lesquels elle jouait souvent à la dinette.

La fête du quartier

La fête du quartier serait un bon moyen de rassembler tous les voisins et de permettre de nombreuses interactions. C'est aussi typiquement le lieu où les enfants se rassemblent et où paradoxalement ils jouent entre eux à la fois à proximité des adultes et complètement libérés de leur regard. Cela peut être l'occasion de réintroduire Myriam, attirée malgré elle par ce genre de manifestations. Bizarrement, aucun adulte ne semble savoir qui est cette petite fille dont on leur parle et qu'aucun d'eux n'aura remarquée. Suzy, elle, est « punie » et n'a « pas le droit de quitter la maison », elle invitera les joueurs à jouer au jardin ou dans sa chambre. Curieusement, elle non plus, les parents ne la voient ni ne la connaissent. D'ailleurs personne n'habite dans cette maison depuis 10 ans ! Youki sème le trouble en s'enfuyant avec un paquet de brochettes et peut mener les joueurs vers les genêts où ils croiseront fugacement un nain à la mine équivoque. Le même nain pourra être aperçu plusieurs fois au cours de la fête...

N'est-ce pas lui qui est parti avec l'allume-feu qu'on ne retrouve plus ? Et que compte-t-il faire avec cette brochette ? N'est-ce pas celle-là qu'on retrouve plus tard enfoncée dans l'œil de Mme Lorentz morte devant la télévision ?

Tout s'achèvera dans un grand bain de papier

Si l'ambiance dégénère un peu trop, un épilogue en queue de poisson pourrait consister dans la venue des camions de la Sopapest, la société exploitant le bois hanté. Les arbres arrivés à maturité vont être coupés, déterrés et envoyés vers la papeterie. A cette occasion la terre retournée exhibera son macabre butin : les corps des disparus : Eugène Fritsch ? Myriam Staemer ! Quelques animaux sauvages ou familiers et une belle collection de nains de jardins éparpillés sur quelques hectares.

Que fait le FLNJ ?

Ce scénario impose presque la participation fugace du Front de Libération des Nains de Jardins. Le groupe était d'ailleurs particulièrement actif dans les années 90.

On pourrait par exemple imaginer la disparition récente des nains de quelques pelouses des proches quartiers. Un événement que les joueurs mettront certainement en relation avec la mobilité qu'ils ont constatée à d'autres nains. Ce faisant, ils pourraient d'ailleurs bien donner vie à ces nouveaux évadés. Quant aux « dangereux activistes » du FLNJ on pourrait les rencontrer dans une proche sablière ou dans les bois en train de « redonner la liberté » à leurs protégés. Les joueurs pourraient par exemple découvrir une scénette organisée (pique-nique de nains ?), donner involontairement vie aux petites formes, puis tomber sur les FLNJs encore dans les parages après leur dur labeur. Une alternative intéressante pourrait aussi consister dans la création et l'affrontement de deux bandes de nains. Tout dépendra de l'état d'esprit des personnages au moment où ils donneront la vie aux effigies : ils pourront en effet se les imaginer comme alliés ou comme bourreaux. En tout état de cause, être retrouvés en possession d'une de ces figurines volées conduira certainement à de sérieux ennuis (privé de télé ou de dessert ?), surtout si l'on commence par mentir en prétendant qu'ils courent tout seuls !

Enfin, il n'est pas impossible que le grand frère d'un des joueurs fasse lui-même partie du FLNJ. En ce cas, le jeu aura la tête pleine des histoires de liberté et de fête de nains que son facétieux aîné lui aura racontées.

Nains infernaux

Le cœur de ce scénario réside dans le danger que présentent les nains d'Eugène, réveillés au début de l'histoire par la présence des joueurs. La menace ne se fera cependant sentir que petit à petit, au fil des heures ou des jours, alors que les nains s'enhardissent et sortent du bois.

Véritable nanophyle, le père Fritsch possédait une collection importante de ces figurines. Estimons-la à une cinquantaine de pièces et on en inférera la menace qui plane sur les mimosas. Restés longtemps sous terre, ils sont tous élimés et délavés renforçant d'autant leur aspect malsain. On trouvera des figurines de diverse nature : zinc peint, plastique plein, terre creuse, porcelaine et de différentes formes : l'un pousse constamment une brouette, un autre brandit une pelle ou une hache, un autre encore un râteau. Un privilégié à la mine réjouie chevauche un cochon.

Chacun possède un caractère propre et tous arborent un rictus hésitant entre joie naïve et sadisme exacerbé. Ils s'expriment rapidement sur un mode suraigu pratiquement incompréhensible. On pourra imaginer un simplet au bonnet tombant, particulièrement maladroit jusque dans ses exactions. Un bedonnant vite essoufflé motivé uniquement par le viol de ce qui se trouve à sa portée : poupée, doudou, coussin, patin à roulette ou jambe de petite fille. Un autre, saute en parachute et moleste les personnages depuis des recoins hors d'atteinte. Celui qui semble être le chef de la petite bande s'avère être métallique et donc difficile à briser. Sa peinture écaillée lui donne un aspect encore plus désagréable que ses confrères, et sa malignité n'a pas de borne. Il n'hésite pas à sacrifier les siens pour parvenir à ses fins.

Un exemple de partie

Le MJ est bien entendu encouragé à s'approprier les divers éléments introduits jusqu'ici, à les détourner et à les enrichir à l'envie. A suivre une trame « au petit bonheur la chance » ou au contraire à construire méticuleusement son plan. Ci-après, une suggestion de trame à la Spielberg : introduction brutale du sujet / oubli et mise en place longue des personnages principaux et des à-côtés / retour progressif au sujet jusqu'à un paroxysme.

L'après-midi récréative permet de rencontrer Myriam et s'écourte sur la découverte du cadavre d'un chien ayant visiblement broyé la nuque d'un nain de jardin. Sur ce, les personnages rentrent un peu en avance pour la fête de quartier et se familiarisent avec l'environnement : introduction de Mme Lorentz, Fête du quartier où Youki s'échappe vers la maison hantée, on y rencontre Suzy la morte, on joue dans le jardin puis dans la maison. Arrivent Suzy la vive et sa maman : on découvre avec effroi la vétusté de la maison et on se fait gronder par les parents. Introduction progressive de la menace naine : dans le genêt et à la fête. Puis on découvre de minuscules traces de pas dans les parterres de fleurs ou dans le bac à sable encore imprégné d'humidité au matin. On entend une petite chansonnette « HeyHooooo on rentre du boulot ! » récurrente cependant qu'on aperçoit une ombre derrière la toile de tente où l'on joue aux indiens. Petit à petit la présence devient plus prégnante : Ce sont d'abord des peluches éventrées qu'on retrouve dans le jardin ou à la cave (Youki ficit ?), le potager a été massacré (il faut s'en expliquer aux parents), des animaux ont été mutilés, comme par exemple les crapauds qu'on a enfermés dans le caniveau la veille. Les deux Suzy se chamaillent, on devient amis avec la vive et peut être aussi avec la morte devenue boudeuse et jalouse entre-temps.

On franchit encore un pas dans l'horreur en découvrant la preuve manifeste que le sanctuaire de la maison a été violé ! Rapidement, on se retrouve aux prises avec un nain sadique dont il va falloir se débarrasser avant qu'il n'achève de brouiller définitivement les enfants avec leurs

parents. Au cours de sa capture, le nain affublé d'un épluche-légumes et d'une double rangée de canines effilées se montrera un adversaire redoutable, n'hésitant pas à se jeter vers les joueurs en hurlant « HeyHoooo » et en ricanant de manière obscène. Peut-être le nain sera-t-il sauvé par l'apparition des parents venus voir pourquoi les enfants font tant de raffut... En tout état de cause, alors qu'on se croit sorti d'affaire on découvre que quelques autres figurines ont commencé de hanter le quartier. La situation devient vite intenable : il faut vite s'en débarrasser. On demande alors l'aide de Suzy et on se rend compte que la morte s'est débarrassée de la vive en l'envoyant dans la forêt ! Elle a conscience d'avoir mal agi et sera facile à convaincre d'aider les joueurs à sauver leur nouvelle amie : elle se propose d'ouvrir le même portail dans la haie de gardénias qui mènera les joueurs en plein cœur de la forêt. Là, armés jusqu'aux dents, ils subissent les assauts de nains sortant de terre et sont finalement sauvés par Eugène qui sera lacéré par ses bourreaux.

Pré-tirés

Quelques pistes pour l'écriture de pré-tirés pour convention.

Deux voisins / voisines qui sont toujours fourrés ensemble... En même temps c'est normal, parce que leurs parents sont souvent ensemble. Au cours de la partie ils auront d'ailleurs l'occasion de comprendre qu'ils sont demi-frères (Le papa de l'un a fauté avec la maman de l'autre) et de perdre quelques points d'innocence. Dans le background on peut imaginer que les gamins aient joué au docteur, que le gars a montré son zizi et l'autre a pas voulu montrer sa zézette... ça devrait suffisamment occuper les joueurs pour détourner un moment leur attention de l'attitude de leurs parents.

Un personnage dont le grand frère est au FLNJ a trois ans de plus que son petit frère et c'est un faux dur : il a redoublé une classe au grand désespoir des parents, c'est lui qui a bu le panaché dans la maison hantée et il adore faire peur à son frangin. Mais dans le fond il aime bien son frangin et prend sa défense lorsqu'il est houspillé par qui que ce soit... Bon, OK, après il le traite de tafiole et il le frappe lui-même... Mais il le défend...

Un personnage avec un grand jardin, un chat qui parle quand les parents sont pas là : un bon allié mais avec son caractère, très indépendant ne répond que lorsqu'il veut, un peu snob (persan ?) et qui déteste un des pré-tirés.