

# Luna Park

*Une aventure du jeu TINY  
pour 2 à 5 PJ*

## Introduction

Cette aventure jouable en deux à trois heures peut servir de scénario d'initiation à l'univers onirique de Tiny et au jeu de rôle. Il se déroule dans un cadre familier de tous (une fête foraine) et sa structure très ouverte permet de le jouer soit en succession de scènes (chaque manège après l'autre) tout en laissant une grande liberté pour que les PJ en proposent de nouvelles.

## Conseils

Veillez à rappeler le fonctionnement du rêve : tout peut s'y produire ! L'enfant suscite les événements et le décor dans lequel il évolue et les jouets doivent réagir à ce qui apparaît... ou prendre la main en suggérant habilement à l'enfant où aller et quoi faire.

Utilisez ce que les jouets disent à Camille : elle absorbe leurs paroles et les transforme malgré elle en « réalité » dans le monde changeant du rêve, pour le meilleur et pour le pire !

Chaque fois que la situation dérape (et que le NdP augmente), décrivez à vos PJ les changements d'ambiance et décor, qui dénotent l'emprise progressive de l'Akyméride sur le rêve.

Celui-ci est visible dès le début : il hante la maison hantée (voir p.4), qui se dessine au loin dès que les PJ entrent dans la fête foraine.

**N'oubliez pas de consulter les peurs et phobies réelles de vos PJ afin de ne pas les aborder en jeu !**

## L'enfant que les jouets accompagnent

Camille est une petite fille de 5 ans, plutôt dégourdie. Elle a du caractère, ne se laisse pas démonter et provoque souvent les éclats de rire de ses parents avec ses réparties et ses bouilles pas possibles. Malgré tout, elle reste assez sage et obéit aux ordres que son papa et sa maman lui donnent. Enjouée, déterminée, gourmande sans excès (elle adore les bonbons, plus parce qu'il y en a peu chez elle que par avidité), elle aime se faire peur (pas trop mais un peu quand même).

Elle a une phobie : les araignées.

## Le rêve de cette nuit

La fête foraine vient d'arriver et Camille l'a vue : ses parents lui ont promis qu'ils iraient faire quelques tours de manège. La petite fille trépigne d'impatience et son rêve va naturellement l'emmener parcourir les allées de la kermesse, accompagnée de ses fidèles jouets. Hélas, un Akyméride rôde. Cette créature qui se nourrit des peurs des enfants dans leurs rêves va chercher à transformer la fête en cauchemar en effrayant progressivement Camille, au point de la réveiller. Si cela devait arriver, l'Akyméride pourrait se libérer et s'incarner dans notre réalité ! Les jouets doivent empêcher cela à tout prix !

## L'Ennemi

L'Akyméride que les jouets vont devoir affronter dispose des pouvoirs suivants :

**Altération du Rêve, Personnage, Attirance des créatures infectes, Incarnation dans le Rêve.**

C'est un adversaire classique qui instillera une terreur insidieuse pour défaire les jouets.

Au départ, il hante la maison hantée, mais pourra en sortir si le NdP dépasse 4.

## La fête foraine

Camille évolue ici sans ses parents, qu'elle considère pourtant présents. Leur absence ne posera donc pas de problème... tant qu'elle n'en aura pas besoin. « Je veux ma maman ! »

Camille n'a rien besoin de payer. Son petit sac à main porte contient un petit pécule de boutons, rondelles, jetons de caddie et pièces en plastique, avec lequel elle s'offre de menus plaisirs (bonbons ou autres). À court de « liquidités », elle va demander à ses parents de payer... et paniquer en constatant leur absence (+3 au NdP). Aux jouets de surveiller sa solvabilité. Ils peuvent bien sûr « l'inviter ».

Les manèges sont arrêtés quand Camille y arrive, sauf si elle veut observer une attraction qu'elle ne connaît pas (si un jouet lui en a parlé). Par défaut, elle s'installe donc sur un siège ; aucun responsable de manège ne viendra l'arrêter : c'est le rôle des jouets.

La maison hantée se distingue à l'horizon dès que Camille entre dans la fête foraine. C'est l'endroit où elle rêve secrètement d'aller... et c'est une très mauvaise idée qu'elle le fasse !

Camille ignore les silhouettes floues des autres visiteurs de la fête... sauf si l'Akyméride s'en mêle.

**Pour rappel, Camille a 5 ans, donc l'Akyméride peut attaquer dès un NdP de 6 atteint... ce qui peut arriver très vite !**

## Les attractions

Camille va chercher à profiter d'un maximum d'attractions — et tant qu'à faire, des attractions de « grande ». Aux jouets de la satisfaire sans la laisser prendre de risques **ni la frustrer**.

L'ordre présenté ici (du moins au plus effrayant) pour les attractions n'est qu'indicatif. La maison hantée doit être présente dès le départ dans le paysage, et Camille doit l'évoquer d'entrée de jeu : la menace principale et l'enjeu seront ainsi posés clairement.

Vos PJ peuvent parfaitement décider de faire « un tour de la fête » pour effectuer une reconnaissance et ensuite coraquer Camille. C'est ce qu'on attend d'eux, en fait !

## Le stand de douceurs

Innocentes sucreries quand le NdP est bas, les glaces et bonbons vendus par « la marchande » peuvent devenir des choses rampantes et visqueuses (+1 NdP). Faites-vous plaisir dans le dégoûtant si vos PJ n'ont pas de phobie à ce sujet : cela peut réellement détendre l'atmosphère autour de la table même si le NdP augmente en jeu.

Si Camille vient faire ses emplettes alors que le NdP reste maîtrisé (4 ou moins), le stand de douceurs apporte un répit bienvenu pour déguster un chocolat chaud ou tout autre plaisir sucré (-1 NdP s'il est pris dans le calme) et se faire un gros câlin (-1 NdP comme d'ordinaire).

## La chenille

C'est bébé, elle ne veut pas y aller. Si les jouets l'entraînent malgré tout à y aller « pour s'échauffer », Camille boudera un peu et fera la tête tout le temps du manège, refusant de faire s'élever son avion, ou d'actionner le klaxon. Un jouet malin pourra cependant envoyer le pompon suspendu au bout d'un fil et qu'un enfant peut attraper pour obtenir un tour gratuit, histoire de faire diversion. Si Camille est de bonne humeur, elle attend ce pompon avec impatience.

Ce manège a beaucoup de succès après un autre plus effrayant : son rythme paisible permet de souffler (-1 NdP) si les jouets participent activement au « temps calme » (blagues, sucreries, regarder le paysage et les nuages...). De même, activer les pistons qui permettent de faire « s'envoler » l'avion peut provoquer des saccades très rigolotes, et rassurantes parce que parfaitement maîtrisée par Camille (-1 NdP).

L'Akyméride cherchera à éloigner les jouets de ce manège réconfortant où il a peu d'influence. Mais si le NdP est élevé (4+), certains véhicules prendront un aspect inquiétant (l'avion rigolo sera changé en chasseur aux lignes agressives, la coccinelle en une araignée...).

## Les chevaux de bois

Camille veut monter sur ce manège en premier : elle trouve les grands chevaux très beaux... et un peu intimidants. Monter sur un des grands chevaux est possible mais demande un jet Moyen (D6) en Équilibre (Adroit). Camille bénéficie d'un score de 4, plutôt bien pour son âge.

Les jouets pourront lui faire la courte échelle ou l'aider de quelque façon qu'ils imaginent.

Un échec franc interdit de monter, une réussite « de justesse » peut se solder, si les jouets n'y prennent garde, par une chute quand le manège tourne (+1 NdP).

Les différents carrosses ne posent pas ces problèmes d'accès ou d'équilibre.

Dans tous les cas, à la fin Camille a un peu le tournis et trouvera que les chevaux ont de très grandes dents impressionnantes : si les jouets ne pensent pas à détourner son attention (+1 NdP).

## Le bateau pirate

Ce bateau d'une vingtaine de places (enfants) est suspendu à un axe et oscille, oscille, oscille, d'avant en arrière et de plus en fort. Ça secoue, ça remue et ça gigote. Un jet Moyen (D6) de Sang Froid (Solide) est nécessaire pour ne pas se laisser gagner par la panique. Toute diversion que les jouets pourront apporter améliorera le score de base de Camille, qui est de 3. Sinon, en cas d'échec, elle se raidit et s'enferme sur elle en attendant que ça se termine (+1 NdP).

L'Akyméride n'hésitera pas à transformer le manège pour lui donner des allures de navire fantôme, voire à placer un effrayant capitaine : vieux loup de mer borgne aux chicots jaunis, voire carrément un squelette en tricorne si le NdP est déjà assez haut pour qu'une telle apparition soit « crédible ».

## La spirale de la mort

À l'évidence, ce manège est une mauvaise idée. Autour d'un axe central, quatre bras tiennent quatre paires de sièges. Les paires de sièges sont suspendues et brinquebalent en tous sens au gré des tours de l'axe central (de gauche à droite de plus en plus vite, puis de droite à gauche). Les sièges peuvent évidemment être tête en bas et en marche arrière.

Au début très excitée en regardant le manège, la petite fille blêmit peu à peu en voyant ce que subissent les passagers qui hurlent... de rire ? Pour l'enfant, rien n'est moins sûr et, elle se persuadera d'entendre les cris de terreurs des suppliciés si les jouets la laissent regarder sans désamorcer la situation (+2 NdP).

De même, si Camille voit les passagers descendre, elle voit afficher des mines défaites, vomir, voire s'effondrer inconscients ou « morts » (+2 NdP).

Si la petite fille arrive ici alors que le NdP est déjà élevé (5+), le manège, en vrai engin de torture, se bardera de pointes, de lames, de ressorts, et dégoulinera d'huile verdâtre...

## Les pinces

Ce distributeur permet contre quelques pièces de commander un bras mécanique pour qu'il aille récupérer une peluche ou un petit jouet, en vue de le récupérer.

Cette Altération du rêve particulièrement vicieuse de l'Akyméride n'interviendra qu'au sommet de sa puissance (NDP 5+). Il l'a peuplée de Personnages à ses ordres. Les compagnons de Camille peuvent détecter la nature cauchemardesque grâce à un jet Moyen (D6) en Chercher (Lucide).

Camille n'y voit cependant, que des jouets comme les autres qu'elle veut tous sauver, quitte à se ruiner. L'engin est bien sûr truqué et les sbires du monstre se tortillent pour échapper au crochet.

Si jamais elle dépense tout son « argent » avant que ses compagnons jouets ne l'avertissent, la petite fille panique, cherche ses parents (+ 3 NdP) et constate (à moins d'une diversion) que les sbires dans la machine sont devenus d'hideux petits personnages qui se moquent d'elle et veulent la dévorer malgré la vitre qui les sépare — et qui se fissure sous leurs coups de boutoir.

Si le NdP grime à 6 ou plus, l'Akyméride attaque. Sinon, il tentera son va tout dans...

## La maison hantée

Camille n'est jamais rentrée dans ce type d'attraction. Mais comme elle le clame : « j'ai cinq ans, maintenant ! ». Selon l'état du NdP, elle assénera cet argument avec plus ou moins d'assurance...

Ici, aux PJ d'être malins : s'ils vous laissent, à vous MJ, le soin de décrire la Maison hantée, la petite fille va être terrifiée sans se l'avouer (+1 NdP) et elle se lancera dans « l'attraction » comme on se jette dans la gueule du loup.

Au contraire si les jouets prennent la main dans la narration et décrivent eux-mêmes les éléments que

vous citerez, ils peuvent la rendre ridicule de carton-pâte et de mauvais caoutchouc. Exemple : Si vous annoncez « un squelette est pendu à la façade », les jouets pourront se moquer : « hi hi on voit les ficelles qui tiennent les os ensemble, oh le squelette en kit, en plus il est même pas en os, mais en vieille mousse, regarde, il manque même un morceau, là ». Selon la qualité des descriptions — et à quel point les jouets vous font rire, MJ qui incarnez Camille, facilitez leurs utilisations du pouvoir Rêve ou accordez-en de gratuites. Après tout, ces « maisons hantées » sont en effet pour la plupart assez médiocres.

À l'intérieur, le parcours s'alignera sur l'extérieur : un cauchemar de chaque instant, ou une partie de rigolade qui dégonflera l'Akyméride comme une baudruche. Au sortir de l'attraction, Camille sera attaquée par le monstre (si le NdP le permet), ou se réveillera, tranquille : mission accomplie !

## D'autres attractions ?

Voici quelques idées suggérées par de précédents PJ :

- **la grande roue** : un moment de calme et de poésie qui traverse de cotonneux nuages avant d'aller voir les étoiles, ou un pic de vertigineuse terreur ;
- **la pêche aux canards** : les canards se renouvellent sans cesse : jubilatoire... (elle s'imagine remporter un bateau pour ses parents, un robot qui leur fasse le ménage) ou terrifiant (cette tâche est interminable)...
- **les autos tamponneuses** : « avoir de faux accidents » exprès déroutera la petite fille, qui concevra une attraction bizarre : de vraies voitures aux formes rebondies se cognent avec plus ou moins de violence selon les suggestions des jouets ; en tout cas, tout le monde crie et klaxonne très fort : nouvelle franche rigolade ou moment très stressant.
- **les barques** : un tunnel où l'on navigue à travers les pays, une musique lancinante... Camille peut désespérer de ne pouvoir céder aux appels des centaines de poupées qui veulent « jouer avec elle »...

## Crédits

Auteur : Frédéric Meurin [www.frederic-meurin.com](http://www.frederic-meurin.com)

TINY est un jeu de Frédéric Dorne © JDR Éditions 2017.

Retrouvez-nous sur notre site Internet : [www.jdreditons.com](http://www.jdreditons.com)