

Strimppen (Pièce 1)

Un scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz

Les joueurs auront ici la possibilité de rencontrer des autochtones ignorant la méchanceté, de faire ami-ami avec de jeunes groins en voyage, d'aider un amour contre nature, et enfin de participer à une chasse peu commune... Un programme bien rempli en somme pour un scénario réalisable en une soirée.

Les PJs arrivent dans une contrée où tout n'est que floraison et douceur. Le ciel est d'un bleu azur profond que quelques rares nuages aux formes variées traversent paresseusement. Au sol l'herbe est constellée de fleurs, les potagers et les vergers regorgent de denrées, et tous les gens semblent n'avoir l'esprit qu'à la fête et aux amourettes. " C'est le printemps ! " Dites-vous ? Certes non, mais vous n'en êtes pas bien loin : vous êtes dans la délicieuse prairie de Strimppen.



RAPIDE TOUR D'HORIZON

La prairie de Strimppen est traversée par deux cours d'eau, la rivière Quedau et son affluent la Sakoul. C'est à la jointure de ces deux cours d'eau que le village de Strimppen a été bâti. On devine des collines au loin, mais à part ça pas l'ombre d'une forêt ou d'un relief à des kilomètres à la ronde.

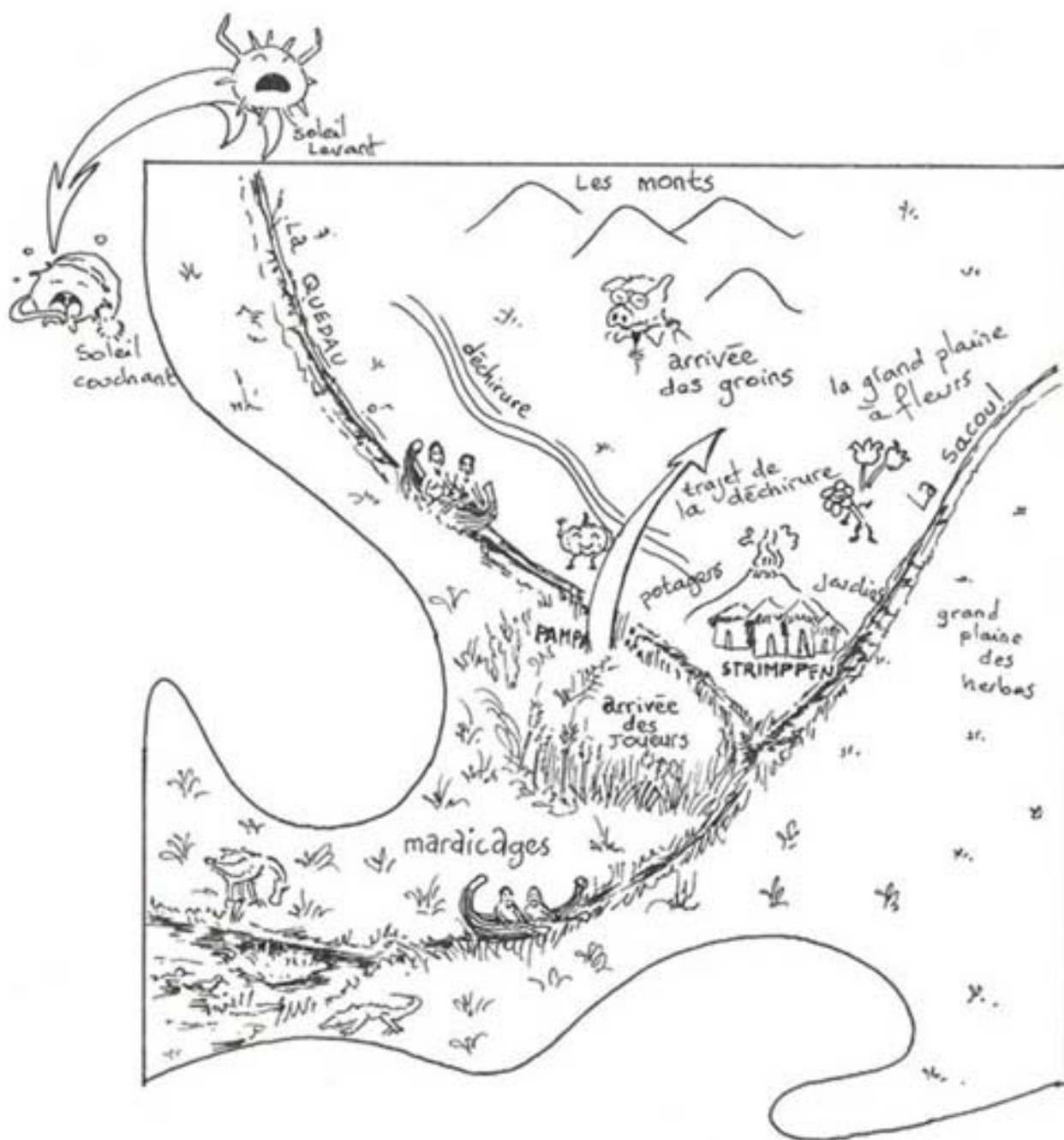
Aucun chemin ne défigure le paysage, car perdue au milieu de nulle part cette prairie n'est visitée que par de rares voyageurs.

Quant aux habitants, ils ne ressentent nullement le besoin de s'en aller. En fait, ce sont les cours d'eau qui font office de chemin pour les déplacements rapides. On pourra aussi deviner ça et là des traces de passages plus ou moins persistantes dans les herbes hautes présentes dans beaucoup d'endroits de la plaine, en particulier sur les bords des rivières et dans la pampa au sud de la Quedau.

♦ Arrivée des joueurs, tour du propriétaire

Les joueurs se réveillent au petit matin, dans les herbes hautes et s'ils sont suffisamment matinaux ils pourront encore voir la brume violacée qui les a emmenés jusqu'ici dans leur sommeil. La lueur violette est large et très diffuse, elle ne tarde pas à se dissiper dans le ciel bleu du matin.

Un voyageur confirmé (INT/Survie ext. 0) saura qu'il ne s'agissait pas des lueurs de l'aurore pour la simple raison que la lueur semblait se diriger du côté où le soleil se lève : dans la direction des collines qu'on apercevrait au loin n'étaient ces maudites herbes. Une rapide inspection révélera que l'herbe n'a pas été foulée aux alentours de leur "campement." Ces questions étant réglées, il ne reste plus aux PJs qu'à se mettre en marche.





Une marche pénible dans des herbes hautes de bien deux mètres.

Chemin faisant

Cette première (demi ?) journée de voyage permettra aux joueurs de dénicher quelques plantes, ou encore de débusquer quelques animaux présents sur les berges des cours d'eau, dans les marais ou dans la pampa. Bref, de quoi vivre le quotidien du voyageur. Le MJ pourra s'inspirer du livre des règles pour peupler ces différents habitats.

Il convient néanmoins d'insister sur les spécificités de la pampa : les herbes hautes masquent totalement la vue, et le moindre souffle de vent provoque un chuintement continu, certes fort esthétique mais pas bien pratique lorsqu'on cherche à entendre des bruits de gibier... Et ce damné vent semble toujours se lever aux moments les plus gênants.

Rapidement ils découvriront que la pampa est bordée (au sud et à l'ouest) par des marécages tout ce qu'il y a de plus humide et spongieux et, devraient donc se diriger de l'autre côté. Ce faisant, ils découvriront la Quedau, et sur l'autre rive la plaine fleurie de Strimppen. Il s'agit d'une immense plaine verte, constellée de taches de couleurs : des fleurs ! Plus loin (au nord), on aperçoit les contreforts de collines, sur la droite (à l'est) et en aval de la Quedau on remarquera une petite surélévation du terrain au pied de laquelle on devine un village.

◆ " Oh joie ! Des voyageurs ! "

Pour peu qu'ils sortent de la pampa les PJ's rencontreront rapidement les sympathiques habitants de Strimppen. Soit qu'ils les découvrent cueillant des bulbes sur les berges de la Quedau ou descendant la rivière sur leurs étranges embarcations végétales, soit qu'ils tombent en plein sur le village de Strimppen ou encore qu'ils les rencontrent au milieu des marais récoltant plantes, nénuphars et joncs dont ils se servent en particulier pour confectionner leurs embarcations.

Les joueurs seront étonnés de l'accueil chaleureux que leur réservent ces gens simples. Dès qu'ils auront remarqué les intrus, les Strimppensi iront à leur rencontre arborant de larges sourires.

Les enfants, espérant de nouvelles histoires merveilleuses ne cacheront pas leur joie. Les PJ's découvriront un peuple cordial, prompt à s'amuser et à partager. Ils apprendront que le village est sur le point de célébrer une fête annuelle et seront naturellement invités à y participer.

LE VILLAGE FLEURI

Le village de Strimppen est assis sur le versant sud du seul petit promontoire à des kilomètres à la ronde, au croisement de la Quedau et de la Sakoul. C'est au sommet du promontoire que les événements principaux se produisent. En particulier, à leur arrivée, les joueurs pourront remarquer qu'un feu y est allumé.

Les Strimppensi

Vivant à l'écart du monde, les habitants de Strimppen sont dépourvus de la moindre crainte de la nouveauté ainsi que de la moindre malignité. En particulier le haut rêve est considéré ici comme une curiosité ou mieux encore, comme une occasion de s'amuser.

Les trop rares voyageurs qui traversent la plaine sont des invités d'honneur, leurs récits font la joie des veillées et on se les répète encore des années après.

La vie dans la vallée étant douce et facile, les Strimppensi ont une approche tranquille de l'existence. En particulier ils passent énormément de temps en loisirs et en fêtes.

Tout événement néfaste est délibérément ignoré, s'il touche une personne en particulier, cette dernière est bannie afin de ne pas plonger toute la communauté dans le marasme.

Tout acte hostile ou violent, passé un moment de stupeur et d'incompréhension, provoquera une réaction de rejet unanime de l'ensemble de la communauté. Un villageois commencera par demander poliment à l'importun de bien vouloir partir. Sur son refus les visages se rembruniront et l'ensemble de la communauté deviendra violente à leur encontre.

◆ Cultures et culture

La survie du village repose principalement sur deux types de denrées :

- Les légumes et les fruits que les habitants considèrent comme les dons du dragon **Pibourtournenpi**. Pour l'essentiel les fruits sont issus de petits arbustes tels les fraises, les pombettes ou les tirmilles. Les légumes varient des

racines et tubercules comme la pomme de terre aux cucurbitacées comme le potiron ou le concombre.

- Les plantes et les fleurs, considérées comme les dons de son frère **Dorodrondindrodin** et qui agrémentent les plats tant pour leurs qualités gustatives que nutritives.

Il arrive aussi aux Strimppensi de pêcher, mais jamais de chasser. Les oiseaux de la région sont trop beaux, et il ne serait pas venu à l'esprit des Strimppensi de les tuer. Quant aux autres animaux, les Strimppensi les considèrent comme leurs frères ! Toute action de chasse des joueurs provoquera l'incompréhension et la tristesse si ce n'est la colère.

Les fruits et les légumes poussent spontanément ou sans trop d'efforts des villageois pour entretenir les cultures. Les "potagers" sont situés en amont le long de la Quedau, ce qui explique les fréquents allers-retours des villageois sur l'eau. Les fleurs poussent spontanément dans "la grande plaine à fleurs" derrière le village, et les marécages abritent un grand nombre de plantes en tous genres.

◆ C'est la fête au village

Arrivés au village les joueurs seront invités à s'installer à l'intérieur d'une hutte en bord de rivière où on leur fera donner une collation de fruits, de légumes et de poissons. Les curieux se succéderont pour tenir compagnie aux voyageurs, mais à l'effervescence qu'on devine à l'extérieur de la hutte on comprendra vite que le village n'est pas dans son état normal. Un joueur particulièrement nombriliste et ayant raté son jet d'Empathie pourra croire qu'il est la

cause de cette agitation. Pour les autres il est clair qu'il y a autre chose... Mais oui bien sûr : la fête.

De fait, les villageois sont presque tous occupés en préparatifs. Qui à chercher des herbes, qui à préparer la nourriture ou à faire sécher les plantes, qui à construire cabanes, embarcation festive et costumes de fête. Tout le monde vient bien sûr voir les nouveaux venus mais ne tarde pas longtemps à retourner à son ouvrage après s'être assuré que les voyageurs resteront

bien pour les festivités.

En haut de la butte et depuis quelques jours, un petit feu est allumé au-dessus duquel on fait sécher des plantes qui trouveront leur utilité au cours des festivités.

L'ADUCHESSSE D'EPRUNE ET L'EUCHEVALIER PEUMKINE

Le village n'a pas vraiment de chef, tout le monde vit en bonne entente. Cependant pour des raisons vraisemblablement très anciennes il y a deux personnages qui revêtent un rôle particulier. L'Aduchesse d'Eprune est une femme arborant une tâche de naissance en forme de prune sur son omoplate. A chaque génération il y en a toujours eu une, et en ce moment il s'agit d'une jeune villageoise d'une quinzaine d'années.

Comme toutes les Aduchesses précédentes elle a été baptisée Eprune et sa présence provoque visiblement la joie des villageois.

L'Eu chevalier Peumkine est un homme arborant une marque en forme de concombre sur la hanche. Comme pour l'Aduchesse, l'Eu chevalier est baptisé toujours du même nom, Peumkine.





Fait étrange, depuis la mort du dernier Euchevalier il y a deux ans aucune naissance de garçon avec une telle marque n'est survenue. Certains voient là un présage funeste. Avant de repenser aussitôt à la fête.

Eprune

Jeune fille de quinze ans, svelte et affable, Eprune arbore des reflets violacés dans ses cheveux et la prunelle de ses yeux qu'elle a d'ailleurs pétillants et vaguement rapprochés l'un de l'autre. Quelques taches de rousseur elles aussi violacées, mouchètent son mignon petit minois.

Les joueurs auront certainement la possibilité de la rencontrer dès leur arrivée au village. Elle est curieuse, drôle, aimable et encore moins farouche que les autres Strimppensi. Les joueurs devraient rapidement se rendre compte de la grande affection et attention que tout le monde semble lui porter.

Ces deux titres sont plus une marque d'estime qu'une position sociale. Pour les Strimppensi la présence de ces deux personnages est le signe que les dragons sont encore dans la vallée : tant qu'il y aura une Aduchesse et un Euchevalier on ne manquera ni de fleurs ni de légumes. Pour ces raisons, tout le monde les aide spontanément et est particulièrement attentionné envers eux.

♦ " Oh joie ! Encore des voyageurs ! "

La déchirure qui a déposé les PJs dans la plaine a continué tranquillement son chemin vers les collines au nord où elle a déposé un groupe de jeunes groins surpris eux aussi dans leur sommeil. Depuis les collines ils n'ont pas mis trop longtemps à repérer le village de Strimppen au feu sur la colline et se sont mis en marche. La nuit tombante, ils ont un peu perdu leurs repères et se sont retrouvés au bord de la Quedau, légèrement en amont de Strimppen. Ils arriveront au village le lendemain de l'arrivée des PJs, vraisemblablement dans la matinée.

Le groupe de groins sera rapidement surpris par les joueurs ou par des villageois ; cette dernière solution est certainement plus gérable. On pourra par exemple imaginer que n'ayant pas mangé la veille ils ont passé leur matinée à pêcher dans la Quedau, dégénérant en pugilat nautique.

Ils auront alors été surpris par un enfant du village qui sera rentré en courant prévenir de l'arrivée de ces nouveaux voyageurs à l'allure particulière.

Les Strimppensi ne feront aucune différence entre ces singuliers nouveaux voyageurs et les PJs. Si les joueurs tentent faire entendre raison aux villageois ils se heurteront à l'incompréhension la plus totale puis aux sarcasmes. Les Strimppensi étant totalement incapables de concevoir le bellicisme, ils pourront supposer que les PJs sont jaloux que d'autres voyageurs leur ravissent la vedette, ce qui les fera beaucoup rire. Des gens qui forcent d'innocentes vierges et brûlent les villages ? Mais... Quel intérêt auraient-ils ? Ces voyageurs sont sacrement dérangés pour imaginer des trucs aussi tordus.

Et puis, s'ils sont différents, ces nouveaux voyageurs, eh bien tant mieux ! Après tout, les PJs aussi sont différents. Et puis les différences au moins c'est rigolo !

Quant aux groins, il s'agit d'adolescents. Quelque peu couards, lorsqu'ils se sauront repérés, leur premier réflexe sera de tenter la fuite. Devant l'accueil chaleureux que les Strimppensi leurs réservent, ils ne mettront cependant pas longtemps à changer d'avis et se laisseront tranquillement mener par les villageois arborant des sourires béats sur leur face porcine. Heureux les simples d'esprits comme on dit.

Les Strimppensi n'accepteront pas une attitude trop ostensiblement hostile aux groins, et tenteront de raisonner les joueurs si besoin est. Quant aux intéressés, d'authentiques grands dadais et si bien défendus par les villageois qu'ils se contenteront simplement de râler et de boudier.

♦ Les voyageurs porcins

Il s'agit d'un groupe de **six** adolescents chameilleurs et turbulents. **Gronk**, le chef de bande est un peu plus grand que ses quatre camarades et tape plus fort. Oui, j'ai bien écrit quatre, car le dernier de ces voyageurs ne fait pas vraiment partie de la bande, il s'agit en fait de leur souffre

douleur ! C'est pas de sa faute, mais tous ses camarades vous le diront : " Il est bête, c'est de quand il est né, sa maman elle était déjà comme ça ! "



De fait, **Ruikh** est tout à fait anormal pour la norme grouine. Arborant des petites lunettes rondes, grassouillet et boutonneux, il s'exprime dans un langage commun parfait, et sans la moindre trace d'accent. Dépourvu d'intérêt pour les bagarres il n'en a pas moins développé un certain talent pour l'esquive et la course. Timide et conscient de son anomalie, il n'ira pas spontanément vers les villageois ou les joueurs, mais ceux-ci pourront peut-être remarquer ce groin au comportement étrange, étudiant le vol d'un papillon par-ci, puis essayant de le reproduire avec des feuilles d'arbre, traçant ce qui pourrait ressembler à des signes géométriques dans la terre à l'aide d'un bâton ou s'abîmant dans la lecture d'un livre qu'il empruntera à un voyageur le groin frémissant et les yeux humides de convoitise... C'est que des livres, dame, il n'en a pas eu beaucoup entre les pattes !

Le petit groupe a été surpris par une déchirure alors qu'ils jouaient à crève-mouton dans les bois non loin de leur village, et devinez qui jouait le mouton ?

D'ailleurs son lorgnon droit en est encore étoilé.

Dans les premiers temps de l'arrivée à Strimppen, sous l'effet de la surprise et de la timidité, les joyeux drilles réfréneront leur caractère belliqueux, et n'embêteront Ruikh que par quelques boutades et moqueries grasses et grossières.

◆ L'amour cochon

Ruikh ne tardera pas à faire connaissance d'Eprune. Les deux jeunes gens deviendront spontanément amis pour la plus grande joie des villageois. Et des groins verront là une occasion de plus de se moquer de leur camarade.

FESTIVITES

La fête commence le soir de l'arrivée des groins. Les festivités débutent par un repas en haut de la butte autour d'un grand feu

dans lequel les villageois jettent de temps en temps des plantes séchées qui donnent une jolie couleur aux flammes et à la fumée... et lui confère des effets hallucinatoires certains (comptez jusqu'à R+6 et AG-6 en fonction de l'inhalation que les joueurs en pratiqueront.).

Ensuite, à la lueur de la pleine lune les villageois et leurs invités se livrent à diverses épreuves de chasse.

◆ La chasse aux légumes

Réservée aux hommes, cette épreuve consiste à chasser un légume mobile. En cette période bien précise de l'année certains légumes prennent en effet vie ! Sortant de terre ils sont dotés de mobilité et d'un zeste d'intelligence.

En fait, bien que personne ne le sache, c'est le désir des habitants, mêlé à une certaine conjonction astrale (l'entrée du concombre dans la prune...



Mais n'entrons pas dans les détails, si j'ose m'exprimer ainsi) qui permet de réaliser ce petit miracle. Concrètement il suffit de trouver un légume (VUE/Botanique modulé par la zone où se situe le joueur : dans les prés, du côté des potagers) et de réussir un jet de Rêve actuel à 0. En cas de réussite,



le joueur aura la surprise de voir le légume se mettre à bouger, puis des petites mains et de petits pieds lui pousseront et il se mettra à se carapater à toute vitesse. En fonction de la luminosité le joueur pourra même deviner de petits yeux qui le dévisageront. Important : il ne s'agit pas d'une hallucination. Une fois qu'un légume a pris vie tout le monde peut le voir et le chasser. Rapidement les champs deviennent une véritable cohue.

Le but de la chasse est de ramener le plus possible de ces légumes dans l'enclos prévu à cet effet en haut de la colline. Pas de compétition toutefois. Les premiers à ramener leur légume auront droit à une brève admiration des autres, rien de plus.

A la fin de la nuit les légumes amadoués seront relâchés, ils se mêleront à la fête et entreprendront de grandes farandoles autour des convives.

◆ La chasse aux fleurs

Sur le même principe, cette chasse est réservée aux femmes.

Aux premières lueurs de l'aube la magie s'estompe ; légumes et fleurs mobiles redeviendront ce qu'ils étaient avant. Les légumes seront ramassés pour faire une grande ratatouille, les plantes séchées pour faire des décoctions. Etant la manifestation des deux dragons, ces denrées mobiles ne sauraient qu'être plus nourrissantes et ou plus efficaces... L'important étant d'y croire, les PJs recevront certainement en signe d'honneur un peu de cette étrange ratatouille et emporteront-t-ils l'une ou l'autre de ces fleurs séchées totalement inefficaces ailleurs qu'en cette vallée.

Faire le légume

Aux affres de la naissance le légume (ou la fleur) ne comprend rien à ce qui lui arrive, d'autant plus que s'il vient de naître c'est que quelqu'un l'a observé et s'apprête à lui bondir dessus ; aussi le malheureux se sauve-t-

il le plus vite possible. S'il comprend qu'on ne lui veut pas de mal, il se laissera faire tranquillement, sinon il se débattrait pathétiquement. Dans l'enclos ils se calmeront les uns les autres et finiront par être dociles.

Ils sont dotés d'une petite voie flûtée et inaudible et leur langage n'est compris de personne sauf de l'Aduchesse et de l'Euchevalier concernant respectivement le langage des fleurs et celui des légumes. Cela dit, personne n'y perd grand chose, car ils ne sont pas capables de préférer d'autres phrases que des " au secours ", des " viens jouer avec moi " ou des " ouah, hi hi hi c'est chouette "... On parlait bien d'un semblant d'intelligence, non ?

◆ Mignonne allons voir si la rose

Chassez le naturel... Les groins auront tôt fait de comprendre qu'en cette période de fête la chasse la plus sympathique est la chasse à la jouvencelle. Délaisant les légumes, ignorant la fragrance des fleurs ils préféreront les atours de leurs cueilleuses. Et tant qu'à chasser la rose, autant qu'elle soit vierge !



C'est ainsi que surprenant Ruikh offrant un bouquet et son cœur à la belle Eprune, ils entreprennent d'entreprendre la jeune fille.

Ayant pris la fuite, l'Aduchesse court vers le village, Ronk et deux de ses acolytes sur les talons. Rencontrant les PJs en chemin, essoufflée et paniquée, elle leur demandera leur aide.

L'idéal serait qu'Eprune surprenne les joueurs assez loin du village, ce qui sera possible par exemple si un ou plusieurs d'entre eux avaient à courir après un légume ou une fleur particulièrement récalcitrante qui les auraient éloignés de la cohue des villageois.

Les trois groins poursuivant la demoiselle ne tarderont pas à débouler... S'en suivront peut-être des explications vaseuses " *Elle ment ! On voulait juste l'aider à cueillir des radis.* ", " *C'est elle, elle fait rien qu'à embêter Ruikh* ", " *puis elle va attraper des maladies en restant toujours avec lui.* " Ou plus ou moins houleuses en fonction du nombre de PJs présents. L'altercation s'achèvera certainement d'une fuite des trois protagonistes.

Les joueurs pourront facilement se sortir d'embarras, ne serait-ce qu'en appelant au secours. Les groins prenant tout à coup conscience de la nature litigieuse de leur acte et de leur situation prendront un air penaud et contrit. Oreilles baissées, groins vers le sol ils essaieront d'amadouer les joueurs

"Sssshhht pas si fort , y vont entendre... On a fait bêtise , mais pas grave hein ? Et puis plus recommencer... Promis... Euh... on va aider à trouver légume ? Sssshhht ! "

Pendant toute la scène Eprune ne cessera de penser à son chevalier servant resté en arrière et insistera constamment pour qu'on la suive afin de lui venir en aide. Après tout, il reste deux autres groins, et ils sont tellement méchants avec le pauvre Ruikh. Son intuition s'avère d'ailleurs exacte puisque pendant ce temps les deux autres groins goguenards ont entrepris d'inséminer le bouquet de fleur dans le fondement du pauvre martyr.

LE NOUVEL EUCHEVALIER

Le lecteur aura depuis bien longtemps percé le fondement (s'il est encore possible de s'exprimer ainsi) de cette ridicule intrigue : Oui, à la clarté lunaire, et attendu que le sieur Ruikh se trouve justement (et fort injustement d'ailleurs) déculotté, on pourra remarquer (Vue/Vigilance -4) une tâche cucurbitacéiforme sur sa hanche que les joueurs pourront identifier s'ils ont entendu parler du titre d'Euchevalier.

Avertis du grabuge causé par leurs invités les Strimppensi souhaiteront leur départ au plus tôt. Les PJs seront mis dans le même panier que les groins à moins qu'ils n'aient été très présents à la fête ou qu'Eprune parle en leur faveur. En ce qui concerne Ruikh, les choses sont un brin plus compliquées. D'une part les villageois souhaitent le voir partir malgré l'attachement que la jeune Aduchesse lui voue et d'autre part le jeune porcocéphale est tenté d'accompagner ses camarades dans leur exil. Après tout, ce sont les seuls gens qu'il connaisse et puis il a l'habitude de se faire taper dessus !

Les joueurs pourront jouer un rôle dans l'acceptation ou non de Ruikh au village, mais face à cette amourette contre nature se comporteront-ils comme des groins ?



Si la tache de naissance de Ruikh est exposée devant tous il sera automatiquement sacré Euchevalier, renommé Peumkine et adopté à l'unanimité.

Conseils au meneur

Ce scénario a sciemment été écrit dans l'intention de rompre avec certains clichés du jeu de rôle. Lorsqu'on voit avec quel naturel et combien peu de questionnement nos joueurs en viennent à massacrer ceux qu'ils considèrent comme nuisibles on en vient souvent à se demander qui du joueur ou du groin est le pire barbare !

Ici, en imposant un copinage avec des groins il est question de déstabiliser les joueurs et de les amener à se questionner sur les fondements de leur bellicisme. Mais comme après tout un groin reste un groin, la suite n'en est pas moins logique.



(c) Ghislain Thiery