

## Les Nuits du Dragon qui Rôde dans le Noir de Saint-Trou.

**Un scénario Privilèges par François Bilem (alias Cabos)**

*NDLR : Ce scénario est un extrait de la campagne « La Ferme » qui devrait paraître début-novembre. Bien que s'intégrant dans un ensemble très délirant, cet épisode peut être joué séparément. Nous remercions l'auteur d'avoir bien accepté la pré-publication dans notre webzine.*

*Les adhérents ont été chargés de mener diverses missions au petit village de Saint-Trou-sur-Bal. Un ordinateur leur indique ces missions, et parmi elles, ils ont pour consigne de participer à la vie culturelle locale.*

### The Mission

L'ordinateur affiche :

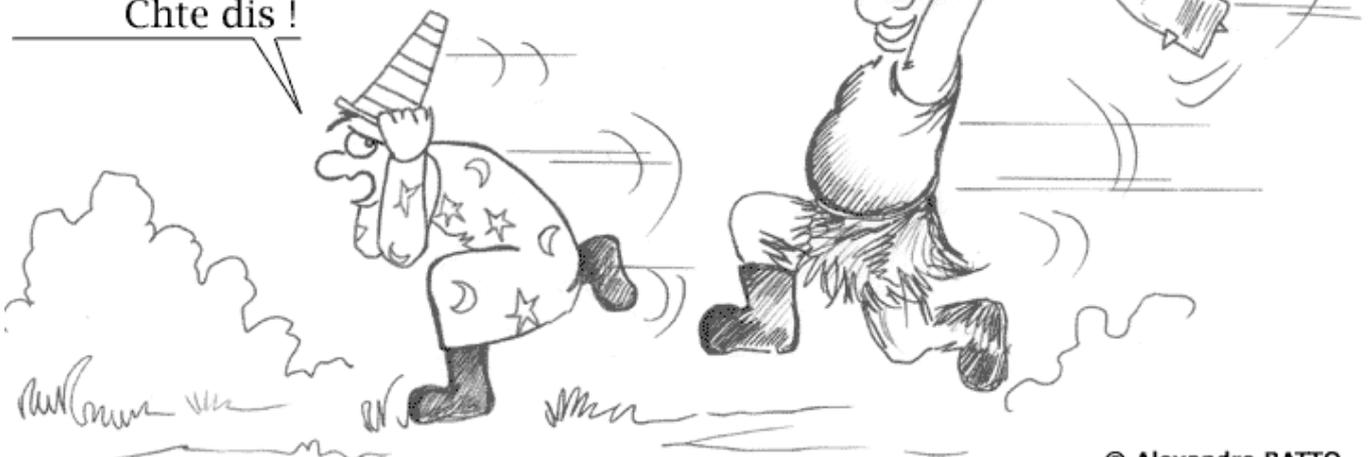
« Au rang des pratiques curieuses que l'on peut observer dans les campagnes, un des trucs les plus bizarres reste le Grandeur Nature, GN pour les initiés. En gardant la volonté de ne pas être réducteur, on peut en dire que ce sont des types qui se déguisent et qui jouent à faire semblant. Je ne vous étonnerai donc pas en vous disant qu'il s'agit de jeunes gens pour la plupart. L'un de ces GN va être organisé ici prochainement, et, tenez-vous bien, le premier prix est un lot de 1 000 Pièces d'Or ! Au cours actuel de l'or, cela représente un max de pognon ! Pour cela, il vous faut une équipe

d'au moins 4 participants. Ces 4 participants doivent compter 1 Chevalier Héroïque, 1 Princesse Court-Vêtue, 1 Monstre Hideux et 1 Magicien Sournois. Si vous avez plus de participants, les autres pourront choisir parmi ces quatre possibilités. Le départ sera donné à la Forêt du Duc Qu. En attendant, chacun peut choisir dans la malle qui se trouve à vos pieds les équipements qu'il souhaite. Au moins un de ces éléments est obligatoire pour pouvoir participer. Notez enfin que le Magicien devra déterminer 3 sortilèges à soumettre à l'organisation. »

Dans la malle, les personnages trouvent l'équipement indispensable pour le GN et les différents rôles représentés :

**Chevalier** : armure en plastique noir (marquée « Vive le Club ! »), épée en latex rigide, bouclier en plastique noir avec aigle royal dessus (l'aigle porte une couronne où il est inscrit « Clubus Privilegus Deus »), bottes en ragondin avec boucles argentées, heaume en

Chuis invisible,  
Chte dis !



© Alexandre BATTO



plastique noir avec cimier.

**Princesse** : robe blanche un peu transparente dont on dirait qu'il n'y a que le haut (marquée «Le Club, c'est fun !»), rouleau à pâtisserie orné de l'inscription suivante : «Plein de bosses soit qui mal y pense», mouchoir en dentelle brodé à la pensée poétique d'un des fondateurs du Club : «Je pleure donc j'essuie», escarpins de danse en velours rose (taille 32), couronne façon « Galette des rois » avec un morceau de verre pour faire diamant

**Monstre** : vieux tapis de douche en ....?..... , gourdin en mousse (totalement inefficace !), morceau d'écorce avec une ficelle pour faire bouclier, vieilles chaussettes mises à la poubelle par des clochards, masque en latex qui brille la nuit, de monstre horrible et faux

**Magicien** : robe cousue dans du tissu rouge avec des étoiles vertes et des lunes bleues, marquée « Mon opticien, c'est le Club ! », annuaire des PTT recouvert d'une peau de bouc, médaillon découpé dans le logo métallique d'une marque automobile, anciennes taies d'oreillers mauves avec des petits lapins oranges, le tout noué à la ficelle verte pour faire des chaussettes, plot de sécurité routière en plastique souple pour faire un chapeau

## Premier contact

Ce Grandeur Nature est organisé par le club « Dragon Komunbalai » de Saint-Trou. En plus de l'équipe des adhérents, 2 autres groupes se sont inscrits.

Le scénario (?!) est lu à tous les participants par un jeune dont le timbre sonore n'excède pas la puissance d'une sonnette mécanique rouillée.

« Bon, alors, heu, merci à tous d'être venus. Je rappelle que notre club est ouvert à tous, et surtout aux filles. Alors, voilà l'histoire. Excusez-moi, on a joué hier alors je suis un peu naze. A ce sujet je rappelle que notre club est ouvert à tous, surtout aux filles. Bon. Alors, dans un pays magique et lointain, la forêt du Dragon qui Rôde dans le Noir, vit une hydre. Heu... Non ! Attendez, ça c'est une faute. C'est un dragon qui vit dans la forêt. Excusez-nous, mais on a joué hier, alors on est vanné.

Bon, alors un dragon vit dans la forêt, et il enlève des princesses pour garder leur trésor, demander des rançons, tuer les chevaliers qui viennent et tout et tout. Un jour, le Chevalier Bilbotus (c'est un de mes persos), vient et tue l'hydre.... heu non, le dragon. Alors un dragon arrive et prend sa place. Hein ?.... Attends, non.... C'est pas bon ça.... Il prend la place de Bilbotus ? Ah, non, ok, ça y est, j'y suis. Donc c'était bien une hydre au départ qui vit dans la forêt, et qui enlève les princesses. Bilbotus arrive, il découpe l'hydre en rondelles, et du coup le dragon arrive et s'installe à la place de l'hydre dans la forêt. Voilà, c'est plus clair. Alors, les princesses vous vous êtes fait capturées par le dragon, et donc vous restez avec moi. Les Chevaliers, vous faites équipe avec votre magicien, mais attention, il est sournois. En plus, vous avez capturé un monstre quand il était petit, et maintenant il vous suit partout, et vous l'aimez bien. Lui du coup, il attaque les autres chevaliers et essaye de les empêcher d'arriver avant vous à l'ancre du dragon. Le premier qui trouve l'ancre - vous verrez, c'est marqué dessus - la ramène ici, libère sa princesse et prend le trésor du dragon de 1 000 PO. Pour les objets magiques, Bilbotus a déjà tout pris. Dernier détail : les sorts. Chaque magicien doit nous présenter 3 sorts marqués sur une feuille. Si on est ok avec, c'est bon. Quand le magicien utilise le sort, il le raye de sa liste. Que la force soit avec vous... »

## Taupe départ

Les équipes de 3 s'éloignent en courant.

Du côté des princesses, ça râle un peu :

- « Quoi !? Et nous, alors ?! On fout rien, on reste là à attendre que les mâles se pointent ?!
- Mais non, mais non ! On pourrait se faire un pouilleux déshabilleur, non ? Ou alors vous pourriez gentiment nous servir le café, ce serait sympa ! Vous allez voir, on va bien se marrer ensemble !... »

Les malheureuses princesses vont donc passer l'après-midi à se faire cavalier après par les organisateurs !

Dans la forêt, les équipes se croisent et cherchent l'ancre du Dragon. Cette dernière n'est autre qu'une boîte de conserve vide avec « Ancre du Dragon » marqué dessus. Le

problème c'est que les organisateurs ont oublié de la mettre, et qu'il n'y a donc rien d'autre que des joueurs en costume dans cette forêt à la con.

## Finish Grandiose

En fin d'après-midi (au plus tard), tout le monde en ayant ras le bol de faire le mariolle pour que dalle dans cette forêt, toutes les équipes (enfin, les survivants) reviennent au point de départ.

Les organisateurs arrêtent de courir après les princesses, et accueillent en catastrophe les aventuriers fourbus. C'est le jeune du départ qui se colle en vitesse une cape sur le dos et qui prend la parole :

-« Ô, nobles chevaliers, surnois magiciens et hideux monstres. Moi Bilbotus le Grand vous accueille, mais qui d'entre vous a terrassé le Dragon ?... »

Mais une princesse lui coupe la parole et se tourne vers son équipe :

-« Ces porcs n'ont pas arrêté de vouloir nous

tripoter !

-Quoi !? Putain, là y en a marre ! »

Une baston éclate avec les organisateurs. Si quelqu'un revendique le prix, on lui fera remarquer qu'il a pas trouvé l'ancre (au stade de gnons que tout le monde s'est envoyé, quelques baffes de plus ou de moins ne seront pas très utiles). Mais en fouillant dans les affaires des organisateurs, on peut facilement retrouver la boîte de conserve ! Une fois exhibée, on obtiendra un :

« Bravo, super, t'as gagné. Tu peux marquer 1000 PO sur ta feuille de perso. Salut ! »

## Les inscrits au GN :

### Groupe des Chevaliers Vampires.

En fait, ils voulaient jouer à un GN avec des vampires, mais y en avait pas, alors ils se sont inscrits ici.

**Nosferanus** le Chevalier (Alias Marco Limateur)

F : 5 I : 5 S : 5 R : 5 Z : 4

Se prendre pour un Chevalier Vampire à l'histoire tragique, bouleversante et mythique – S / 8 – 60%

Mordre avec des dents de vampire en plastique (1 point de dégâts) – R / 4 – 40%

Ouvrir et refermer sa cape comme Batman – R / 8 – 60%

Il a ramené une dague en latex, mais préfère se battre en mordant ses victimes et en gueulant « T'as perdu 2 niveaux ! Et si je mords encore une fois, tu deviens mon esclave ! Ha ha ha ha ha ! ».

**Draculé** le Monstre (Alias Oscar Naje)

F : 6 I : 4 S : 5 R : 5 Z : 3

Se prendre pour un monstre sanguinaire au coeur pur victime d'une malédiction égyptienne transmise par la salive – S / 8 – 60%

Mordre avec des dents de vampire en plastique (1 point de dégâts) – R / 4 – 40%

Ricaner dans les graves après chaque coup reçu en disant « Je suis invincible, pauvre mortel ! » - F / 5 – 50%





Il s'est habillé avec un mélange de veste trouée et de bouts de papier chiottes. Sa posture préférée consiste à imiter un type bouffé par les rhumatismes tout en déclamant d'une voix chevrotante « Qui me sauvera de ma malédiction ? Qui ? »

## **Sthrad Von Podium** le Magicien (Alias Roméo Méo-Lalalalala)

F : 4 I : 6 S : 5 R : 5 Z : 4

Se prendre pour une intelligence des ténèbres envoyée sur terre pour répandre le mal et la perversion tout en gardant une certaine dignité – S / 8 – 60%

Mordre avec des dents de vampire en plastique (1 point de dégâts) – R / 4 – 40%

Subjuguer quelqu'un en le regardant fixement dans les yeux – S / 1 – 25%

Il utilise 3 sorts : transformation en chauve-souris (ce qui est sensé lui permettre de voler), protection contre l'ail (pour faire en sorte que personne ne puisse repousser ses petits copains vampires), et invisibilité. Il se la joue très cérébral, et est carrément venu en vieux smoking (en disant que c'était pareil qu'une robe de magicien).

## **Claudia** la Princesse (Alias Tina Kadir-Hinmo)

F : 4 I : 5 S : 6 R : 5 Z : 4

Se prendre pour une fillette qui aurait été mordue très jeune par un vampire et qui du coup ne peut plus du tout vieillir – S / 8 – 65%

Mordre avec des dents de vampire en plastique (1 point de dégâts) – R / 4 – 40%

Se coller huit tonnes de maquillage pour se rajeunir – S / 3 – 40%

Petite amie de Marco, Tina s'habille en petite fille ultra maquillée ce qui a pour résultat de la faire ressembler à une star du cinéma pour adultes (et encore, avertis). Le mince bout de tissu noir qu'elle appelle robe et qu'elle porte n'arrange rien à l'affaire. Elle est particulièrement frustrée de ne pas pouvoir mordre quelqu'un dans ce GN bidon !

## **Groupe des Barbares Rouges de la Mort (les BarbaRoMo).**

Ils sont de toutes les manifestations où on trouve de jeunes gens musclés prêts à s'en foutre plein la tronche.

## **Lulu** le Chevalier (Alias Victor Pillmoi-Afon)

F : 3 I : 5 S : 6 R : 5 Z : 7

Dire « Ouh, là, là! C'est à vous tous ces muscles ? » - R / 8 – 60%

Toucher quelqu'un du bout de son bâton et dire « Bouh, t'es mort ! » - R / 3 – 35%

S'enfuir quand la situation tourne trop à l'orage – F / 7 – 45%

Avec son armure, ses bottines, son bouclier et son heaume en latex rose, il donne une impression étrange, pas franchement impressionnante mais totalement troublante. Il est juste venu pour faire plaisir à la Princesse Zaza avec qui il aimerait bien finir la semaine, voire le mois.

## **Coco** le Monstre (Alias Zaïre Râ)

F : 6 I : 5 S : 6 R : 4 Z : 8

Crier « Je vais te tuer, je vais te tuer, il faudrait mieux que tu me tues le premier ! » - R / 9 – 60%

Encaisser les coups avec délectation (réduit à 1 les dégâts faits à mains nues sur lui) – F / 9 – 70%

Couiner de plaisir – S / 8 – 65%

Coco est donc le maso de l'équipe. Pour lui, un bon GN, c'est d'abord et avant tout l'occasion de s'en prendre plein la tronche, et il ne peut s'empêcher de ronronner à cette idée. Son déguisement de gros lapin rose peut paraître bizarre pour un monstre médiéval, mais c'est super pour le repérer de loin...

## **Michou** le Magicien (Alias Bernard Guilé)

F : 4 I : 6 S : 6 R : 5 Z : 3

Danser et chanter comme un « Village People » - S / 5 – 50%

Prendre des poses langoureuses pour lancer ses sorts – S / 8 – 65%

Se rendre en disant « Ah ! Je suis vaincu ! Vous pouvez faire de moi ce que vous voulez !... » - R / 6 – 50%

Habillé comme le militaire de son groupe de musique favori, il espère bien pouvoir réaliser quelques rencontres sympathiques durant ce GN. Ses 3 sorts sont : Bête immonde (la victime du sort doit se comporter comme une bête sauvage et surexcitée en s'en prenant prioritairement au magicien), Désintégration de la matière (la victime du sort doit enlever tous ses vêtements qui viennent d'être désintégrés), et Amitié virile (la victime du sort ainsi que le Magicien deviennent de très bons amis. Ils s'embrassent, se tiennent la main, etc...).

## **Zaza** la Princesse (Alias Dominique Tasseur)

F : 3 I : 5 S : 7 R : 4 Z : 6



S'évanouir dans les bras d'un grand musclé – S / 8 – 70%

Marcher comme sur une barque – S / 8 – 70%

S'habiller le plus court possible sans se faire arrêter – S / 8 – 70%

Zaza est habillée en blanche Vestale, au visage finement maquillé. Impossible de savoir cependant s'il s'agit d'une fille ou d'un garçon. A priori, la princesse Zaza semble s'intéresser à tout ce qui bouge ! Plus il y aura d'organiseurs à lui courir après, moins elle ira vite !

### Les organisateurs :

5 garçons n'ayant pas totalement achevé leur développement cérébral. Ou peut-être que si....

François SURPITZA

Horace ODESEZ-POIRE

Jacob TOUSKON-DHI

Laurent SAR

Nicolas KOKA

F : 4 I : 4 S : 4 R : 4 Z : 4

Faire tout ce qu'il faut pour être crevé le jour d'une manifestation – R / 8 – 55%

Penser aux filles – R / 9 – 60%

Bien vouloir se casser le cul pour organiser un GN correctement – I / 2 – 25%

Ils ne pensent qu'à un truc : les filles. La veille, ils ont tous fait une partie de «Vieux cons et bastons», un jeu de rôle subtil où leurs personnages, des demis dieux en préretraite, ont détruit la moitié de l'univers. Le tout copieusement arrosé de bière bon marché qu'ils ont intégralement rendu à la nature sous diverses formes. Bref, ils sont nazes, dans tous les sens du terme, et au final ce GN les gonfle plus qu'autre chose (ils ont rencard le soir pour continuer leur partie de «Vieux cons et bastons»)

## Rencontres (du 56° type) dans la forêt

Pour égayer la recherche (éventuelle !) de l'ancre du Dragon, tirez 1D10 toutes les demies heures :

Dé	Événement
1	Rencontre de Lulu qui se fait chier et qui en profite pour essayer de lier connaissance.
2	Un lapin vient de passer. Ooooooh !
3	Nosferanus attaque. Bien évidemment, il en rajoute des caisses entières.
4	Baston entre Nosferanus et Coco. Dès que Nosferanus fait semblant de s'éloigner, Coco repart à la charge pour se faire mordre. Au bout de 5 minutes Nosferanus en a sérieusement ras le bol et se rend compte qu'aucune règle ne détermine quand un personnage est mort!
5	Rencontre de Sthrad Von Podium qui lance aussitôt son sort d'invisibilité et se met en tête de botter les fesses de son adversaire !
6	Passage éclair de 3 membres de l'organisation. Zaza les talonne en criant : « Revenez lopettes ! »
7	Attaque en embuscade de Draculé qui se la joue à fond.
8	Draculé attaque Lulu. Ce dernier tente de lui expliquer qu'il y aurait beaucoup mieux à faire que de se taper dessus. Draculé n'écoute même pas puisqu'il est entièrement dans son délire.
9	Sthrad Von Podium et Michou se battent à coups de sorts. Rapidement ils en viennent à s'engueuler. Michou affirme que son Désintégration de la matière a fonctionné alors que Sthrad prétend qu'il ne peut pas le voir puisqu'il est invisible!
10	Passage éclair de Claudia. 3 membres de l'organisation la talonne en criant « Reviens poulette ! ».

Au terme de ce fabuleux GN sans le moindre intérêt, chacun rentrera chez soi, convaincu d'avoir foutu une journée en l'air ! Ça leur apprendra de jouer à n'importe quoi !

**Points de réussite** : en fait, comme ce scénar n'est autre qu'une immense source de Stress, et qu'il n'y a pas beaucoup de chances que quelqu'un en reparte heureux, on comptera en points d'échec !

- ? A pas trouvé l'ancre : +5 points
- ? A trouvé l'ancre et a donc gagné le prix bidon (le club fait à mort la tronche !) : +10 points
- ? Par fois où un vampire vous a mordu : +5 points
- ? Par fois où un BarbaRoMo est parvenu à ses fins sur un adhérent : +5 points
- ? Par participant ou organisateur éclaté : -5 points

? **Points d'échec inférieurs ou égaux à 5 : Réussite Glorieuse**

L'adhérent gagne 10 points de talents.

? **Points d'échec supérieurs à 5 mais inférieurs ou égaux à 10 : Réussite Douteuse**

L'adhérent gagne 5 points de talents.

? **Points d'échec supérieurs à 10 : Échec Lamentable**

L'adhérent gagne 2 points de talents, et une haine supplémentaire sur le tableau suivant :

**D10 Haine**

- 1 Au choix du joueur
- 2 Des types qui se prennent pour quelque chose (n'importe quoi)
- 3 Des ordinateurs qui donnent des missions
- 4 Des bleds paumés
- 5 Des manifestations organisées par les ploucs
- 6 Des déguisements à la con
- 7 Des sexuellement bizarres
- 8 Des reconstitutions médiévales
- 9 Des jeux en plein air
- 10 Au choix du Maître



© Ghislain Thiery