

Le festin de la bette

Un scénario pour Rêve de dragon par Pascal Rivière, illustré par Benjamin Schwarz

À Ben, avec mon amitié et toute mon admiration.

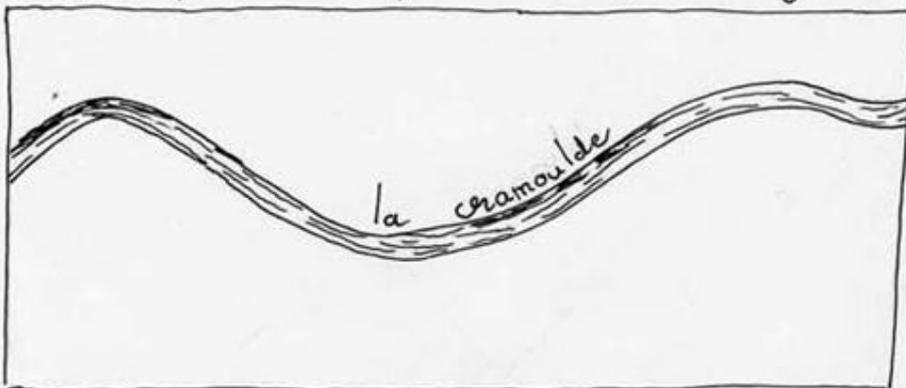
« Un MJ retors ou simplement désireux de faire plaisir à ses joueurs qui décidément feraient mieux de jouer à Donjon, pourrait en outre imaginer que des rieuses noctambules se promènent justement dans les parages. » Benjamin Schwarz, *L'Hameçon d'Écloche*, EastenWest N°10, p.52.

Émergeant du gris-rêve sur une colline verdoyante où chantent les oiseaux – des **mopineaux rouges**, voir en annexe les deux pages d'écologie sur le moineau lâcheur de « p » – et fleurissent les **broses** – ce sont des roses en forme de brosse, voir les trois pages de botanique sur la brose en fin de livret –, les personnages s'émouvront certainement d'éviter une fois de plus la plèbe des donjoneurs qui frappeuh des monstres en se réunissant pour un jeu de rôle bien français et moins con. Ouf !

Les personnages vont bien évidemment arriver dans une cité à la faveur d'une introduction classique de RDD qui évitera soigneusement toute rencontre aléatoire car c'est affreusement vulgaire. Donc, on voyage en regardant les arbres – des **arbres-à-papa**, naturellement, qui produisent un fruit duveteux délicieusement sucré. Hmm, c'est bon et en plus il y a la recette de la tarte à l'arbre-à-papa en fin de scénario qui remplit 25 pages, cuisson comprise.

I. GENESE D'UNE ŒUVRE

Dessines toi même la carte de la Souspounie pour les routes, traces des traits sur la carte, puis découpe & colles les vignettes



Tracez un plan avec des traits pour les routes et la rivière **Cramoulde**, mettez des bois sans danger mais avec des fleurs et aussi des champignons longuement détaillés – inspirez-vous d'un précédent numéro – et ajoutez une ville : vous avez un nouveau royaume pour RDD.

Appelons-ça la **Souspounie**. Bienvenue à **Triglond**, chez les Triglondains et les Triglondaines. Triglond, c'est 2 000 habitants, une cité confortable et bourgeoise avec des maisons à colombage proprettes, des rues pavées, des habitants bien nourris et habillés avec élégance. Comme ça, on se sent en sécurité, et ça pue pas son orque. Les plus fortunés portent des chapeaux en forme de fraise, car c'est bien connu, dans le rêve y'a des tas de détails qui sont vraiment trop fous.

Alors voilà le truc de l'histoire : en fait, le thème du scénario très astucieux qui suit, c'est la fête.

À Triglond, la tradition – devinez quoi : ça date du Second Âge mais on sait p'us pourquoi et ça a peut-être été inventé par un haut-rêvant – c'est que les mariages sont tous célébrés le même jour. On fait une grande fête et on prime le plus beau couple, élu quelques jours plus tôt. Cette année, c'est **Bette**, blonde idiote et charmante, et **Lucrius**, le fils du maire, moins blond mais à peine plus éveillé.

À l'*Auberge de la poire au rhum*, une déclaration d'embauche attirera certainement l'attention des personnages. L'employeur est le maire en personne, **maître Farnass Sulfure**.

Sulfure porte une énorme fraise sur la tête et est très arrogant – normal, c'est un gros bourgeois imbu de sa personne auquel les Pjs désœuvrés n'essayeront pas de faire comprendre qu'il vaut mieux être un artiste sensible. Sulfure veut organiser une patrouille dans les collines et personne en ville ne veut le faire, alors... Pourquoi cette patrouille ?

Il y a un an, la fête a été gênée par des groins – c'est les gobelins qui n'en sont pas car on n'est pas à Donjon – qui ont eu la curieuse idée de survenir pendant les festivités et d'attaquer les participants. Donc, on s'inquiète. Vont-ils à nouveau survenir ? Là, on sent bien que Sulfure dit pas tout et qu'il y a un terrible secret.

S'ils désirent mieux se renseigner, les personnages pourront enquêter. C'est toujours plus intelligent que de frapper, remarquez. Interrogés, les habitants – on observe ici que les moins riches portent une framboise en guise de couvre-chef, le motif de cette tradition surprenante est expliqué en annexe plus loin – sont peinés par ces événements et n'aiment pas en parler. Ils prennent un air abattu et soupirent que « oui, c'est bien triste » ou explosent en sanglot – au souvenir d'un parent ou d'un ami chair – enfin, cher – disparu. Les groins ont notamment tué **Baltrius**, le second fils du maire, ce qui est particulièrement triste. Si un personnage astucieux demande quel était alors le couple primé, on ne révélera que sur des questions vraiment pressantes – motivées par un *roleplay* d'enfer de vrai joueur de rôle –, avec un air gêné, que sa promise, sauve, était Bette, qui a trouvé depuis réconfort dans les bras du cadet.



Maitre Farnass Sulfur

Rappelons qu'il faut donner l'impression, très subtilement, aux joueurs que quelque chose leur est caché : les interlocuteurs prennent l'air gêné, répondent de façon générale, évitent les détails précis de l'événement, soupirent, s'enfoncent le doigt dans le nez en regardant en l'air, etc. En tirant les vers du nez, soit en trouvant les moyens rhétoriques ou matériels de dépasser une *résistance psychologique collective* – voilà un lexique absent d'un scénar' de Donjon – sachant que personne ne veut en parler au-delà de phrases toutes faites façon « horribles événements », « méchants groins » ou plus cyniquement « fête gâchée », il faut découvrir qu'il s'agissait en réalité d'un véritable carnage : les convives ont été massacrés, le sang coulait à flot sur les tables et les chairs des invités étaient déchiquetées.

Pour les explications lâchées par les habitants à fraise ou à framboise, la vue du festin aurait inspiré aux groins quelques envies alimentaires particulièrement atroces : ils ont tout simplement dévoré les convives ! Une autre explication aurait pu être qu'un scénar' RDD particulièrement ennuyeux leur aura donné envie de faire bouger les choses, mais en réalité il ne s'agit pas de cela. En effet, ils auraient plus simplement quitté la table.

Envoyés dans les collines en patrouilles, les personnages n'y trouvent rien. Faites poireauter longtemps puis, quand ils dorment – les persos,

pas les joueurs –, amenez le rêve qui explique tout... ou presque.

II. UN REVE EVOCATEUR

Ils se retrouvent attablés dans la salle des fêtes de Trigland, en compagnie d'une quarantaine de convives. Une charmante blonde et un gros rougeaud portant un splendide chapeau à fraise sont en habits de mariés et sont fêtés par des invités qui chantent et qui boivent. C'est **la** teuf. L'alcool coule à foison et les plateaux de bouffe courent entre les tables, amenés par des serveurs en livrée empressés. En interrogeant son voisin avec tact, on apprendra qu'il s'agit du mariage de Baltrius et de Bette, primés couple de l'année. Baltrius, si vous suivez encore ce qui signifie que c'est peut-être du RDD écrit par Gerfaud ou par moi, c'est le fils aîné de Sulfure.

C'est l'invité qui se demande vraiment ce qu'il fout là.

C'est sans doute un pote qui l'a invité ou alors il s'est trompé de réception ou alors ses parents l'ont obligé à venir – ce qui est pas drôle, convenons-en.

Faites une description appliquée de la soirée – après tout vous maîtrisez RDD en majuscule. Le repas est terrible : le potage, riche et velouté, succulent, fait pleurer en faisant penser à la petite enfance. La viande qui suit fond dans la bouche. Quelques gémissements de plaisir échappent aux convives. Le rouge est à ce point



Baltrius et Bette

Mais alors, ce rêve présente une scène passée ! Il faut trouver l'indice, sinon le scénario est foiré ! Il y a dans la description de la soirée quelque chose qui cloche ou plutôt quelqu'un. En effet, il y a une *donnée réfractaire* – là c'est sûr, avec ce vocable, c'est un scénario intello. Et c'est un type qui fait la tronche. Tout le monde s'amuse et se bourre la gueule, mais voilà, lui il joue le maussade. Le gars est plutôt jeune. Il a l'air inspiré, travaillé de l'intérieur, porte les cheveux longs et un regard affligé sur tout ce qui bouge.

capiteux et brillant que des fraises tombent des crânes. Les légumes cuits à point sont nappés d'une sauce aux mille champignons – inspirez-vous pour les champis de l'aide de jeu précédemment mentionnée pour faire original. Le poisson est raffiné – il y a aussi une brève aide de jeu sur les poissons dans le n° 10 ! Vingt fromages fermes ou coulants sans aide de jeu – désolé – sont présentés sur un plateau en argent. Faites un jet pour voir si les personnages évitent de vomir – non, laissez tomber, ça prendrait trop de temps. Et le fin du fin, c'est l'énorme pièce montée surchargée de crème qui fait se lever une

marée de « oh ! » et de « ah ! ».

Si on y fait attention, on remarque que le type qui fait triste mine a quitté sa place, d'un air affligé, et disparaît purement et simplement.

Et les groins alors ? Bin, vous vous en doutez, il y a anguille sous roche. D'ailleurs, si les personnages persuadés d'une attaque imminente font scandale au festin, on les prie de se taire poliment mais fermement et de garder sa bouche pour manger. Non mais oh ! On est pas chez Gigax ici !

Là, quelque chose commence à clocher. D'abord, vous faites un RDD quand vous avez moins chiant à faire. Ensuite, bin... Les yeux des convives s'illuminent peu à peu, fixés sur le gâteau. Une sorte de silence est tombé. Les corps avachis se redressent, lentement. Une fourchette s'enfonce dans la main d'un Pj. Son voisin, le coupable, le regarde d'un air attendri. Un autre convive vient de saisir l'épaule de sa compagne, et, rougi par le vin, mord l'épaule. Le sang gicle, la femme pousse un gémissement d'extase avant de tenter d'arracher l'oreille de son amant. Bette rie bêtement puis enfonce sa fourchette dans l'œil de Baltrius qui tente d'égorger sa conquise avec la pelle à tarte –

vous comprenez pourquoi elle a survécu. Un homme est jeté sur la table par deux olibrius. Maintenu, il hurle, pendant que ses agresseurs le déculottent et s'attachent à trancher ses belles fesses. L'un de ces steaks improvisés est mordu avec appétit par une petite vieille, dont la tête éclate bientôt sous les coups de louche de sa belle-fille qui s'en va ensuite se servir dans le crâne à la petite cuillère. Les personnages sont évidemment visés par ces affreuses tentatives et pourront finir dévorés ou parviendront peut-être à s'enfuir – sans doute le perso de la copine du MJ. Et tout le monde se réveille.

III. REVELATIONS

Ici, faut savoir que les habitants survivants du massacre n'ont aucun souvenir de ce qui s'est passé. En fait, comme ils ne se rappellent plus trop, un heureux abruti a inventé l'histoire des groins et tout le monde a suivi, ce qui est bien pratique. Et maintenant, tout le monde y croit, à cette histoire de groins. Je suis sûr que vous vous demandez ce qu'il s'est passé. Et bin oui, vous l'avez compris, tout est lié au gars qui fait la tronche d'un air pénétré et qui a horreur des fêtes. Explication dans ce qui suit...



Bien sûr, les personnages de retour ne sont pas fêtés en héros puisqu'ils n'ont pas tué d'orques et de gobelins car y'en a pas dans les collines. Mais on est bien soulagé quand même à Triglond. S'ils disent ce qu'ils ont vu dans leur rêve, ils ne sont pas crus et les habitants refusent d'annuler les fêtes de mariage. Non mais oh ! Pour des étrangers en plus !

Reste plus qu'à continuer l'enquête pour finir le scénar' avant qui soit trop tard – aux deux sens du terme. Tiens ! En ville, dans une place au bout d'une ruelle sombre, éventuellement amenés ici par un habitant qui reconnaît la description faite du type qui s'emmerde,

ils tombent nez à nez avec une statue qui représente avantageusement le gars en question. La statue représente un individu qui prend la pose, le regard songeur visant l'horizon.

En interrogeant l'unique voisin, un restaurateur dont l'arrière boutique donne sur la minuscule place, sur laquelle, notez, il jette ses ordures, il s'agirait d'un artiste local qui s'est fait élever cette statue, achetant l'emplacement.

Son nom ? Il s'en rappelle plus. Heureusement, il est écrit sur la statue, au bas du socle, sous les pelures de **potates** – c'est des pommes de terres mais bleues comme les cyans. D'ailleurs, on les cultive beaucoup chez les cyans qui cherchent la perfection dans cet art indécis.

Certains cyans sont capables de tuer pour cuisiner la meilleure omelette paysanne – une explication suit en annexe – et ainsi achever leur existence sur une note d'humour.

Le nom de l'artiste en question, donc, c'est **Zed**. En continuant d'enquêter ou en interrogeant le restaurateur – oui, c'est plus court –, on apprend que Zed est un artiste fat et emm... ennuyeux. Fatigué des remarques discourtoises de ses contemporains qui ne COMPRENNENT pas son art, il a maudit en public les habitants imbéciles de cette cité ...

Attention : il s'agit d'une fausse piste vraiment astucieuse. La malédiction n'est pas l'effet des paroles de notre poète maudit – heureusement,

car si elles avaient une quelconque force le monde entier serait condamné aux feux...

On apprend enfin que Zed a quitté la ville, déclarant vouloir s'ouvrir à l'ascétisme et désireux de se réfugier dans une grotte dans les montagnes, au-dessus de Triglong, pour créer en paix.

Bon, les gars y vont, voyagent au sens noble du terme, se font chier dans les bois, et trouvent la grotte. Une lettre s'y trouve : « Si on me cherche, je suis à Mourlane ». **Mourlane** est une ville voisine de Triglong. Il faut la rajouter sur la carte.

IV. L'EXILE DE MOURLANE OU LA MALEDICTION DES DRAGONS

À l'Auberge de la Cruche avenante, les personnages rencontrent Zed, après avoir fait la connaissance des habitants qui s'habillent d'une façon si étrangement coquasse que je vous laisse deviner.

À la Cruche, Zed crée, couvrant des pages d'une main nerveuse, soupirant, reniflant, regardant en l'air, parfois, le menton dressé, quelques instants, avant de faire « *mais oui!* » et de reprendre l'œuvre.

On sera sans doute intéressé par ce qu'il fait. Et si on ne l'est pas, il s'en fout, il explique quand même.

« *C'est un conte qui parle de l'amour d'un homme-crapaud différent des autres – oui car il est sensible et un peu artiste, tu vois – et d'une jeune fille pure – pure, je dis bien, pure... tu comprends réellement ce que cela veut dire pure ?* », fait-il en plissant les yeux d'un air mystérieux. « *Car ce qui compte, finalement, tu sais, c'est pas de frapper des monstres... – il se tient la poitrine – Non, c'est le cœur et l'esprit...* »

Il lève le doigt, ouvre grand les yeux – « *le cœur et l'esprit, oui* » – avant de hurler à l'assemblée : « *Pourceau ! elle vient cette bière ?* »

Puis, fixant ses interlocuteurs, confiant bas cette réflexion, plissant encore ses yeux, il révèle d'une voix lente et méthodique :

« *Tu sais, cette histoire, elle parle un peu de moi...* »

Autour de la table, le silence est terrible.

Il serait temps peut-être pour les personnages de parler de cette malédiction. Malédiction ?





Zed ne voit pas de quoi il s'agit, prend un air outragé - « *je n'aime pas la guerre, moi monsieur* » - mais cache quelque chose. En effet, un rêve lui a révélé qu'il est tellement ennuyeux qu'il a malheureusement produit une sécrétion gastrique chez un dragon rêvant. Ce dernier, tourmenté par un cauchemar, a dérégulé la réalité à Triglond. Aussi l'horrible festin a-t-il tourné au carnage anthropophage.

Désespérément, Zed cherche une issue à cette situation tragique. Il veut inverser l'effet de la sécrétion gastrique du dragon en émerveillant ce dernier grâce à une œuvre, soit un conte à narrer à Triglond au grand soir pour défaire les événements en charmant les dragons à l'endroit même où le rêve est dérégulé - la phrase est pas trop longue ? C'est sûr maintenant, c'est pas Donjon.

Il faut bien reconnaître que le conte de l'homme-crapaud qui aime vraiment la jeune fille *pure* est pas brillant.

Une seule issue subsiste pour les joueurs : arrêter RDD ou intégrer notre créatif dans un spectacle conçu par eux-mêmes. À vous de faire comprendre que la seule solution consiste à monter ce spectacle, sinon, c'est le bide assuré si on laisse faire Zed.

Les joueurs vont donc tout simplement écrire une petite pièce, un long poème ou composer une chanson - en collaboration avec Zed.

Jouez Zed et affligez-les d'idées creuses et de réflexions péremptoires sur l'art et la créativité. Il reste à convaincre Sulfure, Bette ou Lucrus d'accepter ce petit spectacle qui sera le bienvenu entre le fromage et le dessert - ce qui est facile, c'est normal faut finir le scénar' (vite si possible).

Deux possibilités se présentent à vous :

1) Vos joueurs mettent au point un spectacle épatant et la malédiction est écartée. Passés au désert, ils constatent que tout se passe bien ; les personnages et Zed sont acclamés.

2) C'est tellement à chier que l'échec est garanti. Des éclairs de gourmandise alarmants commencent à naître dans les regards que les convives portent sur leurs voisins de table, se désintéressant du spectacle. À ce moment, les portes des cuisines s'ouvrent : un serveur arrive avec un immense plateau de tartes à la crème qu'il pose sur un buffet, en attente de les servir. Il est possible à un joueur très futé de détourner la violence en transformant la soirée en bataille rangée avec tarte à la crème. Alors que Zed réalisant l'ennui montant devient tout rouge et crie « il suffit : je crée ! », une tarte dans la gueule va faire hurler de rire les convives qui vont se jeter sur le plateau et couvrir le créatif de crème puis se balancer les tartes. Jouez la bagarre. Succès garanti : on n'a pas fait de scénar... heu... de-soirée-je-veux-dire-aussi-drôle-dans-les-parages-depuis-longtemps !

* * *

◆ Version DD3 :

Zed est évidemment un barde dénué de talent dont les chants ont outragé un seigneur infernal dérangé jusqu'en ses abysses. À Mourlane, il a disparu. Une enquête permet d'apprendre qu'il a été viré de différentes auberges pour avoir décidé d'entamer une carrière de sculpteur sur la base du concept de la vaisselle cassée. Dérangé dans une poussée de créativité, il aurait insulté un individu abrupt - malheureusement membre de la pègre locale. Il reste à retrouver un voleur - voir l'individu outragé - et à découvrir le repaire de la guilde pour délivrer Zed, suspendu par les pieds au-dessus d'une fosse à piques. Le final « tarte à la crème » est particulièrement indiqué pour les *Archipels*. Mais la tension détournée par la bataille fait s'incarner la puissance du mal agissante : un démon obèse jaillit d'un énorme plat de viande et s'en prend aux personnages. Baston.

◆ Version Sons of Karn :

La puissance dérangée, ici, est à nouveau draconique : Arshan lui-même vint à passer - fruit du hasard - par Triglond quand il découvrit quels torts l'art de Zed faisait encourir à la création culturelle. Il maudit le village, durant le banquet, et partit, songeur. Une enquête peut faire revenir cet événement. Arshan avait alors pris la forme humaine par laquelle il aime à se faire reconnaître par ceux qui réalisent se trouver frappés par la fatalité. Les habitants - un peu incultes - ne l'ont pas reconnu. Zed, lui, l'a reconnu et pense qu'Arshan a été blessé dans sa fierté en constatant combien l'art de Zed le surpasse. Ah ! La mesquinerie des puissants... Ajoutez également à cette version les événements liés à la pègre locale ou remplacez le voleur outragé par des agents de Bjorn. Ils ont enlevé Zed et emportent ce dernier en direction de *l'Archipel des Larmes Emeraude*.

Des adorateurs de Feyr pour leur part pourraient avoir décidé de se divertir avec lui - en le ballonnant, naturellement. Assez déçus, ils constatent qu'il tient mal le choc.

Arshan n'étant pas lié aux enfers, l'émergence d'un démon ne tient pas. Mais contrefaire la volonté d'un archimage - au même moyen suggéré par un rêve ou autre chose - contraint la réalité et fait émerger des dissonances incarnées particulièrement horribles. Les plateaux de viande se transmutent en un affreux assemblage de viande et de métal qui se retourne contre les convives en arrachant et intégrant les chairs de ces derniers.

Comme quoi, sans en faire tout un plat, on peut toujours tirer quelque chose de bon de cette recette.



Annexe 1 Le mopineau rouge

Le mopineau a les ailes trop courtes pour voler. De fait, il se déplace en sautant de branche en branche, utilisant une propulsion "flatulée". L'arrière train de l'animal est très développé car il contient la "cage à gaz", une poche où fermentent les grains qu'il ingurgite.

Le mopineau est un des rares animaux de la création à pouvoir siffler par l'anus, c'est d'ailleurs son unique moyen de communication.