



Cette aventure peut être jouée dans n'importe quel univers médiéval fantastique muni de dragons et d'aventuriers. Il se veut un début de campagne, plutôt qu'un scénario avec un début et une fin, dans la mesure où il ouvre sur suffisamment de désordres pour pouvoir occuper un groupe de joueurs pendant quelques années.

Il est tout particulièrement recommandé pour un groupe de joueurs un peu trop habitué à affronter des adversaires à leur niveau.

Il était une fois.

Une petite communauté humaine décida un beau jour d'appriivoiser un dragon. « Vous n'y pensez pas !! » leur rétorqua-t-on ! « Ces créatures sont cruelles, vicieuses et indomptables, vous n'y survivrez pas ! ». Mais les hommes s'obstinèrent, et, à force d'écoute, de patience, d'obstination et de compréhension, ils y parvinrent. Oh, cela ne se fit pas sans menus sacrifices, mais enfin, un dragon apprivoisé apportait bien des avantages, et, au final ils s'en trouvèrent très satisfaits.

Fois une était il

Un dragon décida un beau jour d'appriivoiser un troupeau d'humains. « Tu n'y penses pas !! » lui rétorqua-t-on « Ces créatures sont cruelles, vicieuses et indomptables, tu n'y survivra pas !! » Mais le dragon s'obstina, et, à force d'écoute, de patience, d'obstination et de compréhension, il y parvint. Oh, cela ne se fit pas sans menus sacrifices, mais enfin, un troupeau d'humains apprivoisés apportait bien des avantages, et, au final il s'en trouva très satisfait

Une entrevue bien préparée.

Deux puissances traditionnellement ennemies se sont pour une fois mises d'accord pour se rencontrer et trouver un terrain d'entente. Il a été décidé d'organiser une réunion au sommet, dans un lieu neutre. C'est la petite principauté d'Ortic qui a été choisie. Ce petit état indépendant jouit d'une rente assurée par l'exportation du sel qu'il produit, et a su conserver son indépendance, principalement en faisant oublier qu'il existe. Ce état est si insignifiant qu'aucune des deux puissances n'a jugé bon de lui demander son accord, qu'Ortic n'est d'ailleurs pas en mesure de refuser.

Une mission bien tranquille

Emissaires des deux puissances, les pjs ont pour mission de s'assurer que tout va bien à Ortic, que la Rencontre au Sommet pourra se dérouler dans de bonnes conditions, et, si ce n'est pas le cas « de tout arranger au mieux ». Il est préférable que les deux Puissances soient représentées au sein des pjs, afin que ces derniers aient suffisamment de dissension internes pour que leur efficacité de groupe en soit sérieusement diminuée..

Diplomatie et tête de plomb

Arrivés au château du Prince d'Ortic, les pjs sont accueillis correctement. Mais le prince s'excuse de ne pas les recevoir lui même, ni sa famille ce soir la, une affaire pressante le retenant encore. Il jure néanmoins être à leur disposition dès le lendemain. Les pjs peuvent noter qu'il a l'air mal à l'aise, très tendu... Tout le personnel du château (gardes, servants..) semblent en deuil. Personne n'ose rien dire.

Les pjs sont conduits à leurs appartements, ils sont confortablement installés et servis, mais ils ont l'impression de gêner. Il ne devrait pas leur en falloir plus pur avoir envie de fouiner partout.

A travers les couloirs glacés...

Le personnel du château pleure ce soir la « mort » de Purine d'Ortic, la fille de Prince. Personne n'est bavard mais en insistant un peu ou en espionnant, l'information est facile à obtenir. Il est moins facile d'assister à la scène suivante: dans une grande salle de réception du château, une quinzaine de personnes sont rassemblées à ce qui semble un repas funéraire. Tout le monde a l'air triste et tendu, sauf une jeune

femme vêtue comme pour un mariage, qui semble à la fois sereine et résignée. Parfois elle rassure les convives à voix basse, semble les consoler... Tard dans la nuit, une procession aux flambeaux se met en route en dehors du château. Les pjs sont priés de rester en dehors de cette « fête traditionnelle », tandis que des villageois de plus en plus nombreux rejoignent la procession...

Un cri dans la nuit

Peu avant l'aube, les pjs sont réveillés par un cri: Alerte !! Le prisonnier s'est échappé !!

On frappe violemment à leur porte: « Par pitié ouvrez moi! C'est Perdican, Le soupirant de Purine, enfermé parce qu'il voulait l'enlever.

Il ne tarde pas à raconter son histoire: Chaque génération, la première fille du Prince d'Ortic est sacrifiée à un terrible dragon qui la dévore vivante dans d'atroces souffrances. Purine est cette victime promise et c'est aussi l'élue de son coeur, et il n'a pas l'intention de laisser faire ce crime. Et si sa dulcinée, préparée depuis l'enfance à ce sacrifice semble consentante, c'est de la manipulation mentale !

Il n'y a pas de temps à perdre: une princesse à sauver, un peuple à libérer, un danger à écarter: nul doute que les pjs ne se précipitent! Et Perdican est bien entendu trop jeune et trop amoureux pour être capable de faire un état des lieux de la situation réelle du comté....

Le Piège est armé

Il ne lui reste plus qu'à se fermer sur les pauvres pjs...

Ceux ci ne remarqueront peut être pas la voie pavée qui mène jusqu'à l'ancre du dragon, ni les voitures à bras entreposées à l'entrée de la caverne. Peut être la faiblesse du système défensif de la caverne pourrait elle leur mettre la puce à l'oreille, ou bien le fait qu'un certain nombre de pièces attenantes à l'ancre proprement dit soient taillées pour des créatures humanoïdes.

Quoi qu'il en soit, avec difficulté comme il se doit, ils devraient

terrasser l'énorme bête... Un dragon vert, dont le souffle d'acide pourrait décaper une montagne, mais les pjs en ont vu d'autre !

Peut-être, les plus expérimentés des joueurs trouveront ils que tout ceci est un poil trop facile...

Ils n'ont pas tort.

Ce Que Les Pjs Ne Savent Pas (Et Qu'il Faut Bien Prendre Garde De Ne Point Leur Révéler Trop Tôt)

La principauté d'Ortic vit pour et par Xodium, son dragon depuis trop longtemps pour que l'on puisse parler d'un accord: c'est un mode de vie particulier, entièrement tourné sur l'exploitation d'un dragon. Celui ci est vert. C'est à dire qu'il crache de l'acide. Pour métaboliser ce souffle, il dispose d'une machinerie biologique complexe, qui produit des sous-produits, déchets évacués par des glandes spéciales situées au niveau des aisselles, des narines et du rectum. Il se trouve que ces sous-produits sont essentiellement constitué d'un excellent sel, qui constitue la majeure partie des ressources de la petite principauté. D'autre part, le dragon assure la sécurité de la communauté, et distribue parfois de petites étrennes tirées de son trésor.

Lui a conscience de bénéficier d'un troupeau d'humains apprivoisé. Mais il y a si longtemps que ces petites créatures lui raclent aimablement le rectum et les aisselles, qu'il n'y voit plus rien d'inhabituel. Il ne connaît rien du commerce du sel, d'ailleurs ça ne l'intéresse pas.

Ensuite, il prélève, tout les 20 ans environs, un individu pour sa consommation personnelle, toujours de la même famille, toujours un jeune élément de sexe féminin, ayant constaté que cette méthode préservait au mieux la tranquillité d'esprit du reste du troupeau.

Il récupère enfin 50% des richesses produites par ses humains, pour son trésor personnel, ce que ces derniers lui abandonnent volontiers, faisant ainsi mentir l'idée reçue draconique selon laquelle les humains seraient vénaux (mais il ignore que les 50% restant re-

présentent le triple que ce que les humains auraient pu gagner sans le dragon).

Le dragon mort, c'est tout ce bel équilibre qui s'écroule !

Vent de Panique

« Vous avez quoi ? » peine à articuler le comte d'Ortic soudain très pâle...

La nouvelle de la mort du Dragon provoque une panique sans précédent au château: le statut privilégié de Comte n'existe que par le sacrifice d'un membre de la famille à chaque génération. Les d'Ortics ont obtenu leur titre princier en échange de la promesse de toujours s'acquitter de ce lourd devoir, promesse tenue jusqu'à ce jour.

Le Comte craint la révolte populaire qui lui coûterait son château, son immense fortune, et sa tranquillité ! Tout est bon pour sauver les meubles: jeter Purine et Perdican aux oubliettes, interdire l'accès à la caverne, faire une alliance avec les Cureteurs (voir plus bas) pour cacher la mort du dragon, et préparer en douce une fuite vers d'autres cieux Avec l'aide des pjs bien entendu...

Vent de révolte

Il y a hélas fort à parier que les pjs aient fait les fanfarons après leur forfait et que celui ci soit vite connu en ville...

Les Cureteurs, c'est à dire la caste de ceux qui nettoient le dragon de son sel, sont à la base de la prospérité de la principauté, mais bien entendu ils en sont les oubliés: ils sont pauvres, voire indigent, leur travail est dur et dangereux, etc... Ils ne sont pas organisés, maintenus dans l'ignorance par les prêtres et les sauniers qui leur font croire que c'est déjà bien qu'ils aient le dragon pur leur donner de l'activité...

Les réactions ne se font pas attendre: les Cureteurs, se révoltent immédiatement contre leur oppresseurs, c'est à dire tous les autres: paysans, bourgeois, prêtres, et la famille d'Ortic

C'est donc une horde incontrôlable qui dévaste tout et qui monte au château...

Les Cureteurs son eux même divisés en trois sous castes, imperméables entres elles, selon la partie du corps d'un dragon qu'ils nettoient. Ceux chargés du rectum sont bien entendu les moins bien lotis. Des pjs un peu diplomates pourraient éventuellement se les allier, et jouer sur les oppositions entre sous-castes pour rétablir un semblant d'ordre.

Vent de Colère

Paysans et bourgeois sont assez favorisés dans ce pays puisqu'ils touchent une part substantielle des revenus générés par le dragon. Ils sont donc en colère, leur rente ayant disparu. La mort des pjs est le seul moyen de les contenter (et encore !). Avec eux, les mercenaires du château, et les sauniers, qui parcourent le monde pour vendre le sel. Ceux ci sont parfaitement en mesure de recruter magiciens et autres brutes internationales pour faire leur fête aux pjs.

Vent de destruction

« Quand un individu est infecté, il faut abattre tout le troupeau. » Sage maxime que les collègues dragons du malheureux défunt se chargeront s'appliquer à la lettre, non sans ajouter « je lui avais bien dit ! ». Voici qui devrait parachever l'oeuvre de pacification des pjs.

Une conclusion s'impose

Voilà, le pays est à feu et à sang, et les pjs au milieu. c'est le moment idéal d'une entrevue entre le paladin du groupe et sa conscience d'une part, et entre les pjs et leurs employeurs d'autre part. Arrêter cette catastrophe est sans doute au delà des forces des pjs. Tout au plus peuvent-ils espérer sauver leur peau. A noter que la mort du dragon devrait provoquer une envolée du prix du sel, qui mécontentera fort les habitants des deux puissances qui emploient les pjs, celles ci n'ayant alors d'autre choix que de se re-déclarer la

guerre pour calmer les esprits. Les pjs seront alors les heureux responsables d'une guerre impliquant la moitié du monde connu, aux victimes innombrables, porte ouverte au malheur et au chaos pour des décennies !

A moins que les joueurs ne décident de se lancer dans une campagne pour réparer leur bétise !

(Note additionnelle pour palier à l'absence de scénario pour Raoul: « Le Vent se Lève ! » est une alerte célèbre de la plus basse caste des Cureteurs, qui annonce l'arrivée imminente d'une émission gazeuse de laquelle tout le monde doit se garder, de par son caractère hautement explosif)

Rappel : ce 19^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.com/Salon>), sur les éléments donnés par Xaramis (en sa qualité de gagnant du 18^{ème} concours) :

- thème : quand le vent se lèvera ;
- élément : promesse tenue.