

Scénario Cotte de pailles

1) Introduction

En des temps reculés, un bon roi bienveillant régnait sur le royaume de Baie Achevée.

Malgré la présence de quelques rebelles, une certaine sécurité s'était établie et les affaires prospéraient bien. Le bon roi n'était hélas pas très respecté, et la puissance du royaume était plutôt du ressort de ses ducs qui, pour la plupart, étaient bardés de bonnes intentions.

Mais parmi eux, Léandre le fourbe ne voyait pas d'un bon œil cette unité qui perdurait depuis des années et ourdait en secret la perte du royaume.

Aidé par les rebelles et accompagné de Childebert, son mage, Léandre le fourbe kidnappa la princesse et l'emmena loin du royaume, dans la province de Rajkoht.

A l'aide d'un sortilège plutôt bidon, le mage invoqua le crapaud maléfique à trois yeux afin de s'assurer que personne ne parvienne à délivrer la princesse de son donjon. Après une petite réunion syndicale, une demande fut introduite afin de remplacer le crapaud maléfique (qui n'avait rien de maléfique mais faisait un peu pitié quand même avec ses trois yeux globuleux) par un féroce dragon.

A l'aide d'un deuxième sortilège tout aussi bidon, Childebert invoqua donc le rutilant dragon du Eyjafjalla-jökull. La race étant éteinte depuis des années, il n'eut qu'un dragon adolescent. Un rutilant d'Eyjafjallajökull adolescent, ça ressemble à un gros truc tout vert, incapable de voler avec ses deux petites ailes ridicules et sa tête de dépressif en plus Ah AH ça fait trop pitié...tu t'es regardé ou quoi....euh pardon....

Malgré tout, on décide de le garder parce que bon hein ça en impose un gros dragon et puis c'est quand même toujours mieux qu'un horrible crapaud à trois yeux. On a le donjon, une princesse dans le donjon, un dragon devant le donjon, quelques ninjas en train d'apprendre sans succès au crapaud à se mettre sur le dos, mais oui, on a tout pour vivre une épique aventure médiévale.

Ah non... il nous manque un héros....

Ben pendant ce temps là, notre héros entre dans une taverne de la capitale. Il s'assied au bar et se commande une petite mousse.

Quelques heures et quelques bières plus tard, notre héros, rond comme la croupe d'une vache, hurle à qui veut l'entendre sa bravoure dans un combat sans merci qu'il a livré la veille contre une vingtaine de rebelles qu'il a massacré jusqu'au dernier. Bien évidemment, personne ne croit cet ivrogne qui a pour habitude de déblatérer tout un tas de conneries après quelques verres.

Cet homme, ancien garde royal, avait reçu la médaille du mérite pour acte de bravoure au combat avant qu'elle ne lui soit retirée lorsque l'on se rendit compte qu'en fait, pris de panique, il fuya le combat, chûta contre la catapulte alors que deux hommes étaient en train de la charger, ce qui envoya la pierre et les deux hommes sur la dernière tour de l'ennemi encore debout, ce qui fut décisif pour le sort de la bataille, mais aussi pour celui des deux hommes dont l'un était le neveu du capitaine et l'autre pas.

Il quitta alors l'armée et, revenu à la vie civile, il ne sut s'adapter aux conditions de vie des anciens combattants et, comme beaucoup en ce temps là, sombra dans la dépression et l'alcoolisme.

Mais bref, revenons-en à notre héros qui harcelait toujours ces bons habitants de Baie Achevée de ses histoires rocambolesques. Cependant, parmi tous ces paysans, un homme habillé de haillons semble intrigué et intéressé par les prouesses de ce guerrier hors du commun. Il l'accoste donc et l'invite à boire un verre à sa table.

Jamais contre l'idée de se rincer le gosier gratos, notre homme s'installe. Là, l'homme en haillons, se met à lui parler sur un ton grave :

- « Les temps sont durs hein? » dit-il d'une voix rauque ensuite, sans lui laisser le temps de répliquer, il continua :

- « Je vais être direct mon ami, je suis en réalité le duc de ****. Nous avons un gros problème au palais et je suis venu en mission ici afin de recruter des mercenaires n'ayant pas froid aux yeux pour une mission dangereuse. »

N'écoutant qu'à moitié, *** guettait le tavernier dans l'espoir que celui-ci vienne prendre la commande. Il acquiesça.

- « Ecoutez, vous m'avez l'air d'être un bon guerrier, je vous écoute depuis le début de la soirée et je pense que vous correspondez au profil que nous recherchons... accepteriez-vous une dangereuse mission pour la sauvegarde de l'union de notre royaume? »

Là, **** recommença à hurler :

- « Mais bien sûr qu'je suis votre homme, tu l'entends?? Qu'est-ce qu'il croit le bourgeois?? J'veis tous leur mettre leur mère à ces ***** de fils de *****!!! J'veis les défoncer ces petits **** d'***** de ***** !!! »

Subjugué par tant de fougue, de courage et de dévouement, le duc en eut presque les larmes aux yeux. Il se leva, étreignit la main de notre homme d'une poignée franche et presque virile et lui dit :

- « très bien mon ami, le royaume tout entier vous remercie, venez me trouver demain au château, je vous expliquerai tous les détail de la mission »

Il se leva, regagna la porte et jeta un dernier coup d'oeil au héros qui allait sauver le pays entier de la menace des rebelles ninja qui aphonait sa pinte, seul à sa table, puis tourna les talons et rentra au palais...

2) Un réveil difficile

Au petit matin, le réveil fut difficile. Avec un mal de crâne atroce, notre héros se réveille enfoui dans le foin d'une étable. Comment est-il arrivé dans cet endroit, il n'en sait rien, plus moyen de se rappeler de la veille. Il scrute les environs. C'est une petite étable très modeste, quelques planches, un tas de foin, une vache et un abreuvoir. Il décide de se lever et de rentrer chez lui, enfin à ce qui lui sert de chez lui. Mais avant tout, il doit rassembler ses affaires qui semblent avoir disparu. En regardant mieux, il voit sa bourse dissimulée près de l'abreuvoir. En allant la chercher, il se regarde dans le reflet de l'eau et voit un beau cocard sur son oeil droit. Il lui semble alors se rappeler d'une vague altercation avec un type hier à l'auberge qui s'ensuivit d'une bagarre plus ou moins générale mais c'est très flou. Mais une chose est sûre, il aura sûrement la réponse à l'auberge ainsi que le reste de ses affaires. Et puis en même temps, cela sera l'occasion de prendre le breuvage du Duc D'Affalgan, remède réputé dans la région pour soulager les lendemains difficiles ainsi que de récupérer ses affaires et, pourquoi pas, se boire une bonne mousse histoire de bien entamer la journée.

En arrivant à la taverne, *** aperçoit l'aubergiste, rivé devant sa porte, l'air furibard. Craignant que sa colère soit de sa faute à cause de la bagarre de la veille, Il s'approche méfiant...

- « Euh ça roule ***? » demanda-t-il, « Dure soirée hier hein? »

- « Tu l'as dit ****, t'étais encore bien loin hein » lui répond-t-il en esquissant un sourire narquois.

- « Euh ouais en parlant de ça, tu saurais un peu me remettre les idées en place là, j'ai un peu du mal... »

Le tavernier lui expliqua alors qu'après le départ du clochard en haillons (qui était en fait le duc***, rappelez-vous), **** continua à boire jusqu'à ce qu'un type lui conseilla d'arrêter et de rentrer chez lui. *** commença à crier au scandale, enleva sa ceinture et ce qu'on pourrait appeler son équipement et entreprit de donner une correction à cet homme bien moralisateur.

- « Le type voulait pas se battre alors tu l'as poussé quelques fois, puis après quelques insultes bien

senties, il t'en a mis une, tu t'es étalé de tout ton long et n'a plus bougé. Comme personne ne sait où tu crêches en ce moment, le fermier t'a ramené avec lui...»

- « Et avant ça, le début de soirée, rien de spécial? »

- « Boah, ya bien ce type bizarre à qui tu a parlé, un espèce de clochard bizarre mais il a payé comptant toutes tes consos avec du bel argent, il m'a même laissé un sacré pourliche, t'imagines bien que j'ai pas posé de questions »

- « Bon ok, c'est pas tout ça mais j'ai besoin d'une bonne bière là pour me remettre de cette dure matinée »

- « ***, il est 10h du mat', tu devrais te calmer un peu... De toute façon, la taverne est fermée, non seulement ma femme nettoie le bordel d'hier, mais en plus j'ai pas dormi de la nuit, cet enfoiré de ***, le forgeron, a tapé toute la nuit sur son enclume et il continue encore maintenant, j'suis crevé et j'ai un de ces mal de crâne, j'te raconte pas... »

- « Mais j'ai besoin de rentrer, faut au moins qu'je prenne un brevage du compte d'affalgan, moi aussi j'ai super mal au crâne »

- « impossible ***, j'te dit, c'est fermé encore au moins toute la matinée, pas d'exceptions!! »

- « mais laisse moi au moins aller rechercher mon matos, il doit être chez toi, j'en ai absolument besoin... »

- « Avec le bordel que tu m'as foutu hier, je devrai garder tout ce que tu appelles ton matos mec mais bon, j'te propose un deal : tu convaincs le forgeron d'arrêter de taper son enclume et j'te laisse rentrer, j'te payerai même une bière sr mon compte... »

- « Tu as dit les mots magiques, prépare moi déjà un brevage et une bière, j'arrive tout de suite »

Notre héros s'éloigne de l'auberge sous le regard incrédule mais néanmoins amusé du tavernier qui regarde tituber cet aventurier hors du commun.

3)

Arrivé devant la forge, *** dut presque se boucher les oreilles devant le bruit sourd dégagé de l'intérieur, bruit qui accentua son mal de tête et faillit le faire partir, abandonnant là sa quête, ses affaires et sa bière gratuite. La pensée de cette dernière le fit continuer, il frappa à la porte sans réellement espérer de réponses. Il décida donc d'entrer, mais trouva porte close. Il entreprit d'essayer de forcer la serrure avec l'aiguille qu'il avait trouvé précédemment, mais il n'a décidément pas l'âme d'un cambrioleur et n'arriva pas à ses fins.

Il commença donc par faire le tour du propriétaire afin de chercher quelque chose pouvant lui servir. Il n'y a pas grand chose autour de la forge, quelques plantes, une cheminée éteinte, un seau avec une épée pas terminée et un vieux marteau rouillé et enfin, une vieille enclume qui serait bien trop lourde à porter...

Rien qui ne pouvait l'aider, mis à part le marteau avec lequel il pourrait défoncer la porte mais il décida que ce n'était pas une bonne idée, le forgeron est plutôt costaud et peu commode, en plus il a pas mal de matos avec lequel fracasser la tête de notre héros.

Celui-ci s'éloigne donc de la forge et de son bruit incessant de métal.