Dragon Handler

~Synopsis~

~1~

Il existe, par-delà la Mer Sauvage, une contrée dans laquelle vivent ceux que l’on appelle les Dragon Handlers. Réputés pour être aussi féroces que les créatures cracheuses de feu avec lesquelles ils cohabitent depuis la nuit des temps, il s’agit en réalité de bons vivants qui aiment quand l’alcool ne manque pas, et qui ne sont jamais contre une bonne bagarre de temps à autres. Il serait toutefois faux de s’imaginer une bande de rustres barbus ivres à toute heure du jour et de la nuit, car il s’agit d’un peuple noble et opulent, qui possède un protocole complexe dont le non-respect est sévèrement réprimandé.

Ebonvale est le nom de ce pays, pour lequel le commerce de l’ébène est l’une des principales activités économiques. Pourtant, ce sont bien les Dragon Handlers, ces dresseurs et dresseuses de dragons à la témérité légendaire, qui font la renommée du pays. Ce n’est un secret pour personne : de tous, c’est vous qui êtes le plus doué. Le duo que vous formez avec Shina, la dragonne avec laquelle vous avez grandi, est le plus célèbre de l’histoire d’Ebonvale.

Nous sommes la veille du lancement du plus grand tournoi de dressage du royaume, et vous marchez en compagnie d’Helen, votre amie la plus proche, en direction du palais, où doivent avoir lieu les festivités traditionnelles. Les rues de la capitale sont remplies de bannières à l’effigie des cinq concurrents, claquant dans le vent de l’après-midi. Alors que vous devriez brûler d’impatience à la vue de votre visage brodé dans la toile, sur un fond bleu rappelant les écailles de votre dragonne, le doute assombrit vos pensées. Vous rejouez en boucle les images de l’entraînement de la veille et de la chute par laquelle il s’est abruptement achevé. Heureusement, il n’y avait aucun témoin. La douleur lancinante dans votre épaule est pourtant là pour vous rappeler que cela bel et bien eu lieu. Vous êtes l’enfant unique du roi d’Ebonvale : sans vous pour hériter du trône, ni aucun cousin proche, ce serait la guerre assurée. Est-ce alors bien raisonnable de concourir demain et de prendre le risque que la lignée des Bluefire s’éteigne pour faire place au chaos ?

Il vous faut prendre une décision avant demain. Vous pouvez choisir de concourir malgré tout (rendez-vous au **2**), de renoncer à participer pour assurer l’avenir de la lignée (rendez-vous au **3**), ou bien demander conseil à Helen (rendez-vous au **4**).

~2~

Vous êtes un Bluefire après tout, connu pour être intrépide et téméraire ! Ce n’est pas une blessure qui vous empêchera de participer au tournoi. Vous avez remporté la compétition quatre années d’affilée et comptez bien faire en sorte que cette année soit la cinquième. Fort de cette décision pleine d’audace, vous reprenez la route du palais, prêt à profiter sereinement des festivités de l’après-midi en compagnie des autres dresseurs.

A votre arrivée, la fête bat son plein dans les jardins. Vous profitez du repas et passez du temps avec vos amis, dont certains participent également au tournoi.

~3~

Aussi difficile soit-il de juguler l’adrénaline qui court dans vos veines, vous savez qu’il est plus sage de retirer votre candidature. La violence de certaines des épreuves est sans égale. Il n’est pas rare qu’un dresseur perde la vie, même avec des années d’expérience et une santé de fer. C’est décidé, il y a trop d’enjeux : si la mort ne vous fait pas peur, condamner votre peuple à une guerre sanglante pour décider des modalités de succession vous paraît indigne d’un héritier. Comme vous l’a souvent répété votre père, le roi, il faut savoir prendre des décisions difficiles et laisser de côté son orgueil pour être un bon souverain.

A présent que votre décision est prise, il vous faut l’annoncer publiquement. La fête bat son plein à votre arrivée dans les jardins du palais, et visiblement, vous étiez très attendu. Alors que vous annoncez votre décision de renoncer au tournoi, un murmure surpris parcourt l’assemblée, mais il se transforme rapidement en applaudissements. De toute évidence, le peuple a compris que vous preniez cette décision pour lui. Rempli de soulagement, vous avez exactement ce dont vous avez besoin pour terminer cette journée.

Vous pouvez décider de profiter des festivités (rendez-vous au **6**), de rendre visite à votre dragonne (rendez-vous au **5**) ou bien de partir vous reposer (rendez-vous au **7**).

~4~

Helen est votre amie la plus proche, et une dresseuse elle aussi. Bien que moins expérimentée que vous, elle est au courant des dangers que peut représenter le tournoi, mais également du besoin presque viscéral de concourir : ce tournoi est le rêve de tous les Dragon Handlers. La jeune femme saura vous éclairer dans votre décision, c’est une certitude.

Vous commencez par lui parler de votre blessure, puis vous lui exposez votre dilemme : concourir malgré le risque ou bien retirer votre candidature et vous assurer qu’il ne vous arrive rien, afin de garantir la sécurité du royaume ?

—C’est une décision difficile, je comprends que tu sois réticent à en parler. Ce que je crois, c’est que tu dois t’écouter. Shina et toi formez le duo le plus fusionnel que je connaisse. Toi seul sait ce que vous êtes capable de faire ensemble malgré cette blessure.

Les paroles de la jeune femme vous font réfléchir. De toute évidence, la dragonne saurait, avec les bonnes instructions, compenser le désavantage causé par la blessure. Vous ne savez pas lequel de vous deux est responsable de la chute de la veille.

La décision à prendre vous paraît désormais évidente. Allez-vous concourir (rendez-vous au **2**), renoncer (rendez-vous au **3**) ou aller rendre visite à votre dragonne (rendez-vous au **5**) ?

~5~