



Le Papillon du Cauchemar



Une aventure pour



Le Papillon Du Cauchemar



important ! A lire avant de commencer !

Ce scénario nécessite un personnage : Moonlight Butterfly. Il est souhaitable que les PJs la connaissent voire aient effectué une ou plusieurs aventures à ses côtés.

Moonlight sait qu'un lien l'unit à la princesse Luna qu'elle aime beaucoup, mais ne sait plus lequel. Elle sait aussi qu'elle doit rencontrer Twilight Sparkle et si les PJs rencontrent Zecora, elle se souvient qu'elle doit la voir, mais ne sait plus pourquoi non plus. Elle porte dans ses affaires un médaillon d'argent sur lequel sont représentés un croissant de lune et la Jument Séléniacque !



introduction

Ce soir à Ponneyville, c'est la nuit du cauchemar ! Les Poneys Joueurs (PJs) préparent la fête et leur costume. Ils peuvent aller faire leurs emplettes avec leur amie Moonlight Butterfly, bien déterminée à passer la nuit du cauchemar la plus terrifiante possible (elle rassemble les éléments pour se construire une tapette à mouches géante à accrocher au-dessus d'elle. Comme elle a des ailes de papillon, elle aura tout le temps peur. Logique, non ?). Laisser les PJs choisir leur costume et imaginer comment ils vont organiser leur fête. Si possible les encourager à faire des costumes très encombrants et gênants.



Quant on arrive à l'organisation de la soirée dans la discussion, Moonlight propose, pour avoir la nuit la plus effrayante possible, d'aller dans la forêt Everfree pendant la nuit, en costume, sans prévenir personne, sans aucun matériel et en quittant les sentiers ! Moonlight est très fière de son idée.



Si les poneys joueurs sont d'accord (QUOI!?) ou s'ils acceptent, même en modifiant un peu la donne parce que quand même...

Les poneys s'engagent dans la forêt. Tous doivent effectuer un jet d'esprit pour ne pas se perdre. La difficulté dépend de la situation.

- De base : 3
- Il fait nuit : +3
- Ils quittent effectivement les sentiers : +2

Les ailes de Moonlight Butterfly brillent dans la nuit. Si les poneys joueurs décident de s'y fier, la difficulté de la nuit est baissée de 2 mais la réussite au test aboutit à une fausse victoire : le poney ne suit plus la licorne étourdie mais un papillon de nuit géant lumineux !

Si les PJs ratent leur jet, ils sont perdus et perdent aussi la trace de Moonlight Butterfly ! Faire alors un jet de rencontre dans la forêt (scenario d'initiation).

Si les poneys rencontrent Zecora (coup de bol!)



La zèbre ne sait malheureusement rien à propos de Moonlight mais leur conseille vivement de quitter la forêt, très dangereuse les nuits de pleine lune. Comme elle doit participer à la fête à Poneyville pour raconter des histoires qui font peur aux petits poneys, elle propose de les ramener au village, dans l'espoir que leur amie ait retrouvé son chemin.

Si les poneys sont vraiment perdus (ou refusent l'aide de Zecora pour aller chercher leur amie dans les méandres d'Everfree. C'est beau l'amitié, mais quand même...)

Si le soleil était encore levé, il finit par se coucher. Dans l'obscurité, ils repèrent les ailes du papillon géant et les prennent pour celles de Moonlight !

En suivant le papillon, ils finissent par arriver à une clairière où l'animal nocturne les attend et les attaque pour les dévorer !

Le papillon vaincu ou si les poneys réussissent à lui échapper, ils essaient de retrouver leur chemin (test d'esprit, difficulté 8). Il fait maintenant complètement nuit. S'ils se perdent à nouveau, se référer à nouveau au tableau du scénario d'initiation, sinon ils retrouvent le chemin de Ponneyville... sans leur amie !



Si les poneys ne sont pas d'accord (parce que quand même !)

Moonlight est très très très très très très très très très très très très très très déçue. Elle avait beaucoup réfléchi à la meilleure façon de passer une super nuit du cauchemar et ses ami.e.s ne veulent pas de son idée ! Elle ne comprend pas ce qui ne va pas dans sa proposition très effrayante ! Les larmes montent et elle ne veut pas qu'on la voit pleurer, alors elle s'en va en galopant, emportant son costume qui se casse en passant la porte. Si les poneys joueurs la suivent, elle leur claque la porte au nez (et ferme à clef) et éclate en sanglots, en leur demandant de la laisser tranquille !

Soit les poneys s'en vont et reviennent plus tard, soit ils attendent patiemment, auquel cas il ne se passe rien, sinon tous les poneys qui passent en s'amusant, avec des beaux costumes (les poneys joueurs doivent encore finir les leurs), des bonbons, des gâteaux, des lumières, etc. de quoi donner aux joueurs envie de préparer au mieux la fête en attendant que leur amie ait fini de boudier.

Si au moins un poney reste à la maison de Moonlight s'assurer qu'elle ne fait pas de bêtise (riche idée)

La princesse Luna vient en personne pour trouver Moonlight. Quand elle toque à la porte, personne ne répond. Là, soit les poneys ont une idée pour rentrer

malgré tout (une fenêtre est ouverte), soit la princesse finit par ouvrir la porte grâce à sa magie.

Si les poneys ne veulent pas s'occuper de Moonlight

La princesse Luna en personne vient trouver les poneys et leur demande où est leur amie. Apprenant que Moonlight est seule et sans ses amis, elle s'inquiète et leur ordonne de la suivre.

Retour à la porte de Moonlight Butterfly

Quant ils/elles reviennent, Moonlight est partie en laissant un message sur la porte. Si les poneys sont passés par la fenêtre ou autre pour rentrer, le message est sur la table, bien en évidence.

« J'ai beaucoup réfléchi. Je n'ai pas envie de gâcher la fête de mes ami.e.s, mais je tiens quand même à avoir très peur pour la nuit du cauchemar. Je ne vois pas de meilleure idée pour ça que d'aller me perdre dans la forêt Everfree la nuit. J'y vais dès maintenant et je vous retrouverai pour les contes de Zecora dès que j'aurai retrouvé mon chemin... ou pas, hihhi ! Bonne nuit du cauchemar ! »



Si la princesse Luna n'est pas encore avec eux, une fois que les poneys ont digéré l'info, elle vient majestueusement les trouver. La princesse est venue spécialement de Canterlot pour passer cette soirée avec Moonlight Butterfly. Quand elle apprend la situation, elle semble paniquer et regarde dans le ciel la pleine lune montante. Elle demande si Moonlight a toujours le médaillon d'argent, si elle a parlé à Twilight Sparkle, si elle a vu Zecora... Toutes les réponses des poneys, c'est à dire

« OUI, mais elle ne se souvenait pas pourquoi elle devait les voir ni ce qu'elle devait leur demander » ou « on ne sait pas. » mettent la princesse en panique.

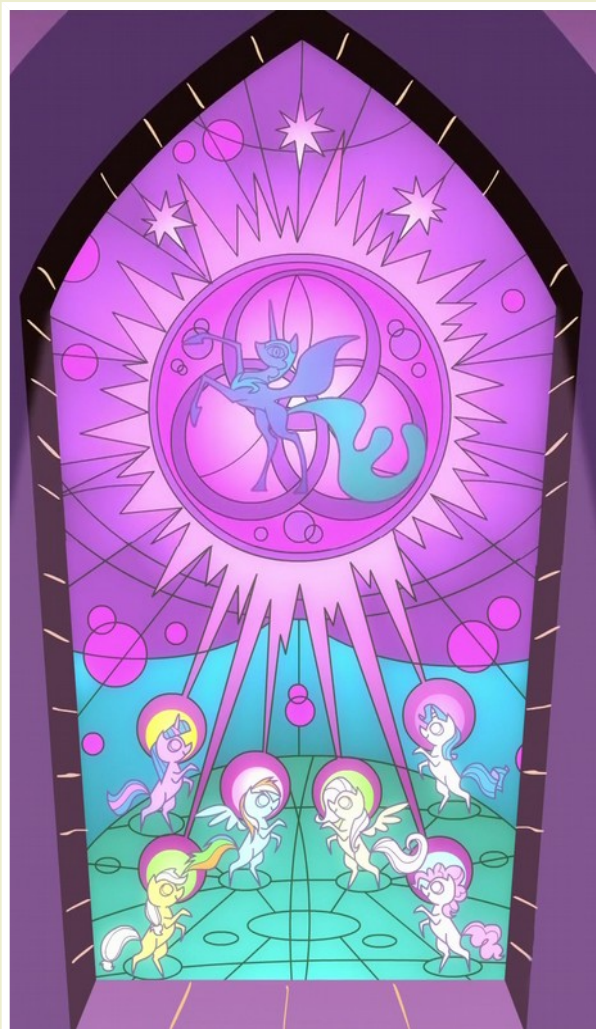
Il faut absolument aller la chercher ! Luna leur ordonne de l'accompagner dans la forêt pour aller secourir Moonlight !

La volonté de la princesse ne souffre pas discussion.

Si les poneys joueurs on déjà rencontré Zecora, elle leur montre la pleine lune, où commence à apparaître la forme imprimée sur le médaillon d'argent : un croissant de lune encerclant le casque de la Jument Séléniacque. Si ils/elles ne retrouvent pas rapidement la petite licorne, le cauchemar va se réincarner en elle !

L'histoire De Moonlight ?

Quand Twilight Sparkle a invoqué les éléments d'équilibre pour conjurer la Jument Séléniac, une partie de l'entité cauchemardesque s'est échappée sous la forme d'un papillon et est allé se cacher dans le corps d'une petite licorne, changeant sa robe en un blanc lunaire et lui ajoutant une curieuse marque de beauté.



Dès le lendemain, la petite licorne, Moonlight Butterfly, avait vu apparaître sur son dos deux superbes ailes magiques, mais totalement inutiles. Chaque fois que la lune est pleine, le pouvoir du papillon du cauchemar grandit, ce qui permet à Moonlight de voler, mais risque aussi de lui coûter son âme !

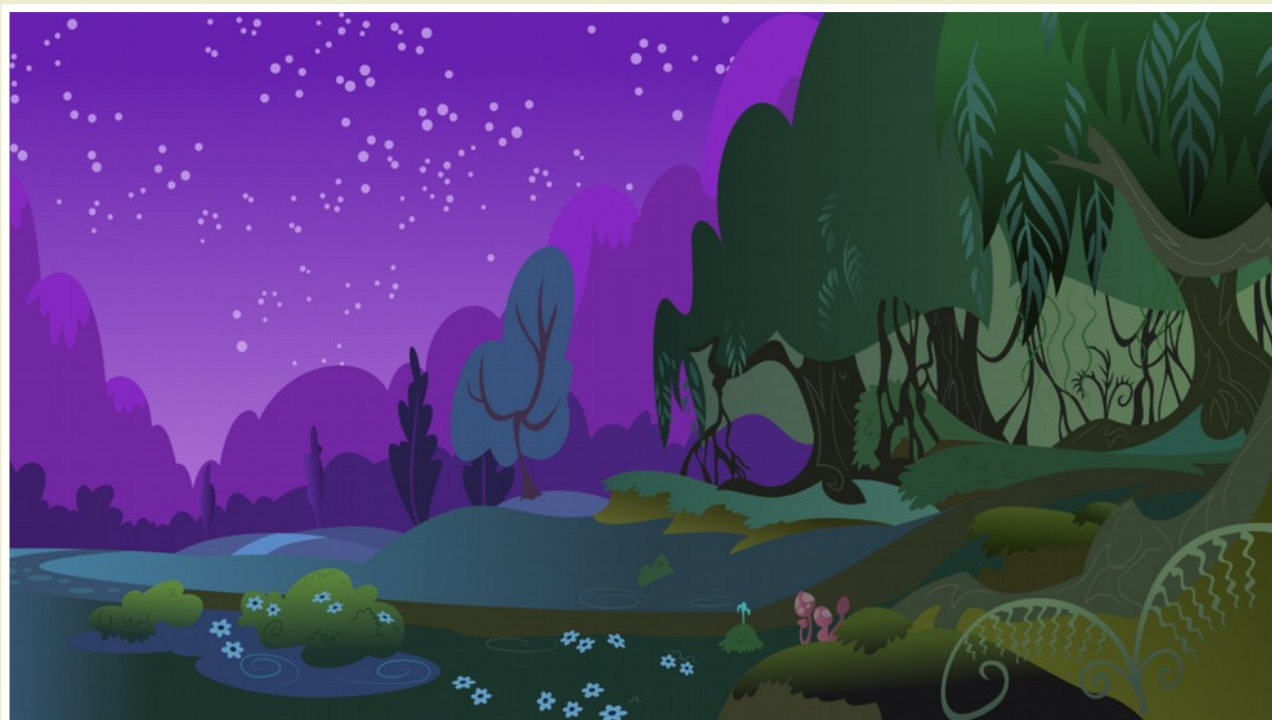
Le médaillon d'argent est une très ancienne relique de Canterlot, de l'époque où Celestia avait vaincu la Jument Séléniac, qui aide à contenir le papillon.

Hélas, le pouvoir du médaillon va faiblissant. Luna a cependant observé que l'influence néfaste est contenue, et beaucoup plus efficacement, tant que la petite licorne est entourée d'amis. C'est pourquoi Luna l'a envoyée à Ponyville rencontrer la princesse de l'amitié : afin qu'elle l'aide et lui apprenne à s'entourer au mieux et enfermer définitivement le papillon du cauchemar. Elle espérait aussi que la mystérieuse Zecora

connaîtrait quelques potions à même de sauver sa petite protégée. Hélas, cette dernière a oublié toutes ces instructions en chemin !!!

Et à présent, par cette nuit de pleine lune, où le pouvoir du papillon du cauchemar est à son maximum, Moonlight, privée de ses amis, risque d'être tout simplement possédée par le cauchemar et de déclencher la nuit éternelle !

La Forêt Everfree



Si les joueurs n'ont pas déjà vaincu le papillon géant

Les poneys repèrent dans la forêt noire des ailes brillantes de papillon, facilement confondues avec celle de Moonlight (test d'esprit difficulté 3 pour voir les ailes. Si le poney joueur obtient plus de 6, il repère que les ailes ne sont pas tout à fait comme celles de la petite licorne). S'ils/elles suivent la lumière, ils/elles se retrouvent dans une clairière face au papillon géant qui veut les dévorer (voir caractéristiques du papillon géant). Ils sont cette fois aidés par Luna qui peut soigner les effets du poison d'un toucher de sa corne.

Si les joueurs n'ont pas rencontré Zecora auparavant



Les poneys arrivent à la maison de Zecora, qui est honorée de recevoir la visite de la princesse. Ils trouvent la zébre avec des araignées plein la crinière, prête à aller à Ponyville raconter ses histoires. Elle n'a pas vu la petite Moonlight de la journée. Suivant les questions des poneys, elle peut donner des indications pour trouver la licorne perdue, par exemple une clairière qui serait la mieux baignée par les rayons de la lune... ou le château des deux sœurs... Il est bon de faire la suggestion du château dès cette discussion afin de laisser les poneys en avoir l'idée plus tard.

La clairière



En arrivant à la clairière supposément la mieux éclairée, les poneys peuvent faire un test d'esprit pour trouver des traces de Moonlight. Suivant le résultat, ils trouvent :

2 - de l'herbe

3 - le médaillon d'argent, brillant au clair de lune

4 - Des traces de sabots de Moonlight Butterfly

5 - les affaires de Moonlight, dont son sac vide, abandonnées là, à proximité du médaillon

6 - des traces de sabots plus grandes et plus profondes, partant de la clairière en direction du château des deux sœurs.

Les poneys partent logiquement en direction du château, alors que l'ombre de la Jument Séléniacque apparaît de plus en plus distinctement dans la lune. Luna se sent mal devant cette vision de cauchemar. En plus, elle a perdu le chemin du palais, car la forêt a beaucoup changé en mille ans.

Les joueurs doivent effectuer un test d'esprit (difficulté 4) pour trouver le chemin.

Le Château Des Deux Soeurs



Le pont

L'accès au château passe par un pont au-dessus d'un précipice grouillant de cracadiles. En temps normal le pont est solide, mais là il est en morceaux !

Pas de problème pour les poneys volants. Les autres doivent trouver un autre moyen de passer ou faire un test de corps (difficulté 5) pour sauter de l'autre côté sans accroc. Si le test échoue, le poney glisse, s'agrippe comme il peut. Aux joueurs de s'en sortir, aux amis de l'aider. Si tout échoue, la princesse Luna peut rattraper le poney en train de chuter grâce à sa télékinésie.

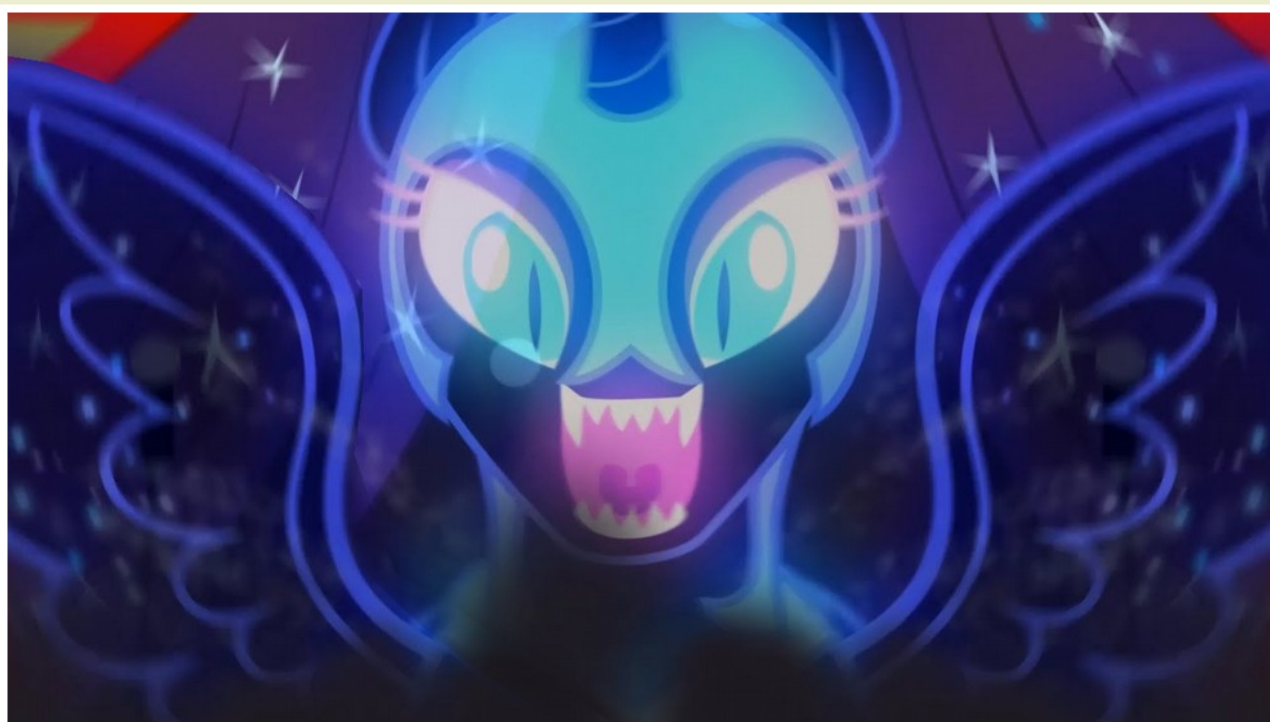
Le chemin est boueux, et le château brille d'une lueur inquiétante sous la pleine lune où le casque de la Jument Séléniatique apparaît maintenant distinctement.

Les ruines

Les poneys entrent dans le château, et au milieu des ruines se dresse une Moonlight Butterfly beaucoup plus grande, aux ailes immenses et portant le casque et l'armure de la Jument Séléniatique. Ses deux yeux brillent d'un éclat blanc aveuglant. Elle explose d'un rire maléfique et annonce le retour de la nuit sans fin.

« C'était la dernière fois que vous voyiez la lumière du jour, car désormais la nuit régnera à jamais! »

Luna est pétrifiée d'horreur en voyant le retour de son pire cauchemar et cache ses yeux sous ses sabots. Sans les éléments d'équilibre, ils n'ont aucune chance de la vaincre !



Nightmare Butterfly avance dans la clarté de la Lune d'un air hautain et effrayant.

« Et vous, petits poneys, vous serez les premiers... heu... »

Au milieu de sa phrase, sa voix redevient la petite voix fluette de Moonlight Butterfly. Elle se penche vers Luna.

« Luna, c'est quoi déjà, après « vous serez les premiers » ? »

La princesse éclate de rire, et Moonlight est gênée. Elle enlève son casque dont les yeux continuent de briller, et elle défait les bottes-échasses qui la rendaient si grande. Elle et la princesse se font un câlin complice et rigolent.

« Joyeuse nuit du cauchemar ! »

Tout ça n'était qu'une énorme blague pour faire peur montée par Moonlight et Luna, avec la complicité de Zecora. En réalité, tout du long les poneys étaient sous la protection de la princesse et de la zèbre, et n'avaient jamais été en danger.

L'histoire du papillon du cauchemar a été inventée de toutes pièces par Luna et Moonlight. Le lien mystérieux de la petite licorne avec la lune n'a rien à voir avec la jument Séléniac !

Le papillon du cauchemar n'était qu'un déguisement que Zecora avait déposé dans la clairière où les poneys avaient retrouvé le médaillon, d'où le changement d'empreintes.

Quant aux ailes géantes, elles sont la réaction habituelle de Moonlight à la pleine lune, que ses amis n'avaient pas encore eu l'occasion de voir. C'est aussi à ce moment-là qu'elle peut les utiliser pour voler (d'ailleurs elle rentre en volant).

La trace sur la lune était induite par une potion que Zecora leur a fait respirer à leur rencontre, et qui va bientôt s'estomper.

En chemin, ils/elles trouvent le pont en parfait état, car Luna les avait subtilement orientés vers un autre chemin. Les poneys rentrent tranquillement à Poneyville par le sentier principal, tout réjouis d'avoir eu une bonne frousse !



Poneys Et Autres Créatures

Papillon géant

Corps: D4 Esprit: D10 Charme: D20 Endurance: 14

Talents: Vol (D12); Trompe Empoisonnée (D10); Beauté Hypnotique (D8)

Travers: Affamé

Si le papillon géant utilise son talent Beauté hypnotique, tous les poneys doivent réaliser un jet d'Esprit. S'ils égalent le résultat du papillon, ils parviennent à résister, sinon tous leur traits et talents sont baissés d'1 dé pour 1 tour.

Si un poney est touché par la trompe empoisonnée, il perd ensuite 1 point d'endurance par tour, même une fois le combat fini. Si les poneys rencontrent Zecora par la suite, elle a l'antidote et ses potions habituelles.



Princesse Luna

Corps: D20 Esprit: D20 Charme: D20 Endurance: 40

Talents: Princesse (D20) ; Télékinésie (D12) ; Vol (D12) ; Coeur Vaillant (D12) ; Effrayer (D20) ; Rayon de corne (D12) ; Téléportation (D12) ; Invisibilité (D12) ; Enseigner (D10) ; Rêves (D12)

Travers: Effrayante, rongée par la culpabilité

La princesse Luna est un des poneys les plus puissants et les plus importants d'Equestria. Elle commande à la Lune et veille sur le monde des rêves. Il y a mille ans, jalouse de sa sœur Celestia, elle devint la terrible Jument Séléniacque et plongea Equestria dans une nuit éternelle. Celestia l'exila mille ans sur la lune mais elle finit par revenir. Désormais purifiée de ses mauvais côtés, elle tente d'oublier son terrible passé.

Moonlight Butterfly

Corps: D6 Esprit: D10 Charme: D6 Endurance: 14

Talents: Vol de Lune (D8); Télékinésie (D12); Escalade (D4)

Travers: Naïve, (très) étourdie

Moonlight Butterfly est une licorne gentille et loyale, toujours prête à aider, mais complètement dans la lune et décalée. Elle a dans le dos deux grandes ailes de papillon lumineuses aux couleurs de l'arc-en-ciel qui ne servent à rien. Elle peut juste voler la nuit, plus ou moins fort et longtemps suivant les phases de la lune (en cas de nouvelle lune, elle ne vole pas du tout).





Zecora

Corps: D12 Esprit: D20 + D6 Charme: D20 Endurance: 38

Talents: Toucher guérisseur (D20) ; Enseignement (D10) ; Histoire (D20) ; Plantes (D20) ; Potions (D20)

Travers: Mystérieuse, Parle en Rimes !

Zecora est une zèbre ; sage, puissante et douce, elle maîtrise les potions et dit ce qu'elle pense. Bien qu'elle puisse effrayer les poneys de prime abord, ils réaliseront vite qu'elle ne leur veut aucun mal. Son parler est étrange, et toujours en rimes, mais on la comprend (presque) tout le temps !

