



# LE MYSTÈRE DE LA JUMENT BLANCHE



Une aventure pour



# Le mystère de la jument blanche



## **important ! A lire avant de commencer !**

‘Le mystère de la jument blanche’ est une aventure pour *My Little Pony : Tails of Equestria*. Elle est destinée à des Poneys Joueurs (PJs) de niveau 5 ou plus ayant impérativement fait le scénario ‘Les poneys noirs’ auparavant, accompagnés du poney non joueur Moonlight Butterfly.

Ce scénario est pour l’essentiel constitué d’une enquête que les PJs vont devoir résoudre. Il est conseillé au Maître de Jeu (MJ) de bien lire l’intégralité du scénario avant de commencer. Si les joueurs peinent à avancer dans la résolution du mystère, il pourra être avisé de leur souffler en rappel une piste qu’ils n’auraient pas explorée.

Bon... il est temps de commencer ! Amusez-vous bien !

## introduction



Un des poneys joueurs (qui a joué la partie **Les poneys noirs**) est tranquillement chez lui en train de dormir, mais un bruit le sort de son sommeil. Il peut tenter un jet d'Esprit pour repérer ce qui l'a réveillé.

- 4 ou - : tout est calme, rien à signaler
- 5 à 7 : il y a un intrus dans la pièce ! Mais qui ?
- 8 ou + : un poney noir est entré et s'apprête à attaquer !

Si le PJ a fait moins de 8, il ne s'attend pas à l'attaque et voit le poney noir lui sauter dessus sans pouvoir l'éviter ! Il se retrouve au sol et tous ses jets sont minorés de 1d.

*[note au MJ: les autres joueurs ne peuvent pas utiliser leurs gemmes d'amitié à ce moment !]*

Le poney noir s'acharne. Si le PJ réussit à enlever la moitié de ses points d'endurance, un nouveau poney noir arrive, et ainsi de suite ! Inévitablement, le PJ va céder sous le nombre. Si ses points d'endurance sont réduits de moitié, il se retrouve au sol, immobilisé par les sabots noirs, et la silhouette terrifiante de la jument blafarde s'approche de lui.

« Tu vas regretter d'avoir gâché mon plan ! Tu seras le premier poney à périr de froid, privé de toute ton amitié ! »



De la corne de la jument part un éclair magique qui s'abat sur le PJ qui sent le froid l'envahir et toute son amitié s'en aller !

*[Note au MJ sadique : proposer au poney de jeter un dé d'Esprit pour résister, de difficulté 12. Chaque fois qu'il réussit, augmenter la difficulté de 2. Et à chaque fois qu'il échoue, il perd deux gemmes d'amitié ! Arrêter quand on arrive à 1 ou deux gemmes]*

Une voix grave retentit alors « ASSEZ ! ». La lune s'ouvre et la princesse Luna en sort et balaie d'un coup d'aile les poneys noirs et la jument blafarde.



Ce n'était qu'un rêve, mais la princesse est très inquiète de ce qu'elle a vu et interroge le PJ. A-t-il vraiment rencontré cette jument blafarde ? En apprenant ce qui s'est passé à Ponnyville avec les poneys noirs et cette mystérieuse ennemie, elle devient très soucieuse. Visiblement, c'est très grave. Finalement, l'alicorne s'en va, en annonçant qu'ils se reverront bientôt.

Le petit poney joueur se réveille et retrouve tous ses points d'endurance et toutes ses gemmes d'amitié.



## Les invitations Au Gala

Chaque poney commence sa journée tranquillement chez lui. Laisser à chaque joueur le temps de poser sa routine matinale jusqu'à ce qu'ils sortent de chez eux. Ceux qui ont fait le scénario **Les poneys noirs** reçoivent la visite de Derpy qui leur apporte une lettre de la princesse Celestia !



A l'intérieur de l'enveloppe : deux invitations au gala du grand galop ! Une pour le poney et une autre pour un invité. Les joueurs peuvent choisir qui ils veulent pour les accompagner. Prendre le temps de jouer les différentes entrevues jusqu'à ce que toutes les invitations soient distribuées.

A chaque fois que les PJs traversent une rue de Ponnyville pour se rendre chez un.e ami.e, ils croisent le docteur Hooves qui court dans tous les sens en criant des phrases bizarres.

« Normalement, ça devrait marcher ! »

« C'est le tagabudoire qui était mal réglé ! Il m'en faut un nouveau ! »

« J'ai dû remonter le temps dans le mauvais sens ! »

Si on l'interroge, le docteur s'arrête et explique qu'il est en train d'apporter les derniers ajustements à sa machine à voyager dans le temps. Puis il repart aussitôt en courant, débordant d'enthousiasme et de panique.

On continue à le voir entre chaque entrevue. Quand chacun a trouvé son invité, il ne reste plus qu'à prendre le train pour Canterlot.



## En Route Vers Canterlot !



Pendant le trajet les Pjs peuvent aller à la rencontre des autres passagers qui se rendent eux aussi au gala. On y trouve les mane 6, Maud, les chercheuses de talent, le maire de Ponyville, Starlight glimmer...

Derpy a une invitation en trop car le docteur qui devait l'accompagner a finalement préféré continuer à travailler sur sa machine à voyager dans le temps. Elle est un peu triste. Si les poneys prennent la peine de la reconforter, ils sont récompensés d'une gemme d'amitié chacun.

### Arrivée à Canterlot

Le train arrive sans encombre en gare de Canterlot. Et tous les invités se rendent au château, à moins que des joueurs n'aient envie de faire un tour en ville. L'entrée du château est bien gardée, mais les soldats à la porte se montrent accueillants et courtois et laissent passer chaque poney ayant une invitation.



# Le Gala Du Grand Galop



## La fête

Luna n'est pas encore présente. Celestia demande aux invités d'excuser sa sœur : la princesse de la Lune est épuisée avec tous les cauchemars qui assaillent les habitants de Ponyville et des alentours ces derniers temps. Moonlight Butterfly fait très attention à ce que la princesse ne voit pas ses ailes et les cache de son mieux.

Celestia vient voir les PJs et leur demande des informations sur ce qui s'est passé à Ponyville. Quand ils parlent de la jument blafarde, elle demande des précisions, et la description qu'ils en font la choque. Mais si eux lui demandent de s'expliquer, elle les laisse, disant qu'il ne s'agit que de vieilles histoires sans intérêt.



Twilight qui a entendu la discussion est inquiète car la dernière fois que la princesse a parlé de « vieilles histoires sans intérêt », il s'agissait du retour de la Jument Séléniacque !

Celestia invite les PJs à venir sur l'estrade et les félicite publiquement pour la façon dont ils ont sauvé Ponyville des poneys noirs. Au terme du discours, tous les invités applaudissent. Et soudain Celestia pousse un cri d'horreur. Grisée par les ovations, Moonlight Butterfly a déployé ses ailes, et cette vision déplaît au plus haut point à la princesse.



« Qu'on se saisisse de cette abomination et qu'on la jette au cachot ! »

Moonlight ne comprend rien à la situation et commence à pleurer. Les gardes s'emparent d'elle et l'emmènent. Sitôt la petite licorne expulsée, Celestia reprend son sourire et relance la fête comme si de rien n'était.

Au bout de quelques minutes, la princesse quitte la fête tranquillement, annonçant qu'elle doit parler à sa sœur.

## L'enquête

Les PJs sont complètement libres d'aller où bon leur semble pour essayer de comprendre la situation. Plusieurs destinations intéressantes peuvent leur être suggérées :

- La salle du gala (point de départ) - page 9
- La chambre de Luna (là où Celestia est partie) - page 10
- Les cachots (là où a été emmenée Moonlight Butterfly) - page 14

D'autres endroits seront par la suite utiles à explorer, mais les poneys peuvent s'y rendre dès le début si cela leur paraît pertinent :

- La bibliothèque de Canterlot - page 12
- La salle des gardes de Luna - page 13

## La salle du gala



Il y a là de nombreux poneys importants en tout genre, et notamment la princesse de l'amitié Twilight Sparkle.

### ***Si les poneys ont entendu la dispute dans la chambre de Luna***

La princesse Celestia est revenue. Néanmoins elle refuse de répondre aux questions des poneys à propos de Moonlight Butterfly ou de Moonlight Shadow. Son attitude sèche et obtuse ne lui ressemble pas. Mais elle reprend toujours son sourire aimable et léger la seconde suivante.

### ***Si les poneys ont été voir Moonlight Butterfly et savent que sa mémoire est bloquée***



Twilight vient spontanément vers les poneys joueurs et s'enquiert de leurs avancées. Elle a essayé de son côté de tirer les vers du nez de la princesse Celestia mais en vain. Elle s'inquiète beaucoup. Quand on lui parle de la mémoire bloquée de Moonlight, elle se propose de libérer ces souvenirs enfouis grâce à sa magie.

L'attitude de Celestia, elle ne change pas.

## La porte de la chambre de Luna

L'accès à la chambre de la princesse de la Lune est bloquée par sa garde rapprochée. Les joueurs doivent réaliser un jet d'Esprit. Suivant le résultat, ils remarquent :



1. Rien du tout.
2. Ces poneys ont quelque chose de différent par rapport aux autres soldats du château.
3. Ils ont la peau très sombre (comme les poneys noirs!)
4. Ils ont des ailes de chauve-souris (comme les poneys noirs!)
5. Ils ont les yeux dorés et la pupille fendue (comme les poneys noirs!)
6. Ils portent la même armure que la jument blafarde !

Si on les interroge sur la jument blafarde et la ressemblance entre leur armure et la sienne, ils seront incapables de répondre mais conseilleront d'aller interroger leur sœur d'armes *Tina Desmodon* qui est une encyclopédie vivante de l'histoire de la garde de la Lune. Ils ignorent en revanche où elle se trouve actuellement dans le château.

Ces gardes se montrent en revanche intraitables et ne laisseront passer personne. Par contre les poneys joueurs peuvent entendre Celestia crier sur Luna derrière la porte. Les joueurs doivent réaliser un jet d'esprit, et suivant le résultat entendent plus ou moins bien *[Note au MJ : découper la phrase suivant le résultat obtenu. A partir de 5, ils entendent parfaitement]* :

1. incompréhensible
2. mots en **noir**
3. **noir** + **rouge**
4. **noir** + **rouge** + **vert**

- « **Tu es devenue folle ! D'abord Moonlight Shadow, et maintenant l'abomination ! Tu crois que je ne comprends pas ce que tu fais ? Je ne te laisserai pas recommencer ! Je ne veux pas te perdre à nouveau, et je te protégerai contre toi-même !** »

Si la question est posée, les gardes ne savent rien sur « Moonlight Shadow ».

Si les joueurs réussissent à charmer ou à contourner les gardes d'une façon ou d'une autre, ils trouvent la princesse Luna.

## La chambre de Luna

Les poneys trouvent la princesse seule dans sa chambre en larmes. Elle accueille bien volontiers les ami.e.s de sa petite protégée Moonlight Butterfly et essaie de se donner une contenance.

### Ce que Luna veut bien dire au début



La princesse de la Lune ne comprend pas la réaction violente de sa sœur, ni pourquoi elle condamne ainsi la petite Moonlight ni pourquoi elle l'appelle « abomination ». Elle supplie les poneys joueurs de l'aider.

Si les joueurs réussissent un jet d'esprit (difficulté 5), ils sentent qu'elle en sait plus qu'elle ne veut bien le dire.

### Si on l'interroge sur « Moonlight Shadow »

Luna explique que Moonlight Shadow était la capitaine de sa garde il y a mille ans. Et c'est aussi la jument blafarde qu'elle a vue dans les rêves d'un des PJs. Mais elle ne voit pas comment elle a pu survivre mille ans, ni pourquoi elle est revenue, et encore moins pourquoi elle semble animée de si mauvaises intentions.

Si les joueurs réussissent un jet d'esprit (difficulté 6), ils sentent que la princesse est honnête, mais qu'elle ne leur dit pas tout.

### Si on lui dit que Moonlight Shadow et Moonlight Butterfly sont sœurs

La princesse confirme. Moonlight Butterfly a été maintenue dans un sommeil magique pendant mille ans grâce à un sortilège. Luna a fini par avoir pitié de cette pauvre petite licorne et l'a libérée. A son réveil, elle avait ces étranges ailes magiques.

Si les joueurs réussissent un jet d'esprit (difficulté 7), ils sentent que la princesse cache des choses, et que tout ça ne colle pas. Il y a un mensonge quelque part.

### Si on l'interroge sur la mémoire défaillante de Moonlight Butterfly

La princesse tombe en larmes, s'isole. Elle est désolée mais ne peut vraiment rien dire de plus.

### Si on lui parle du docteur Coltenstein

Luna pousse un long soupir, regarde les poneys et comprend qu'elle ne peut plus rien cacher. Rendez-vous au chapitre **La confession de Luna**.

## La bibliothèque



Il y a d'innombrables livres soigneusement rangés. Les poneys peuvent trouver des informations un peu sur tout, mais rien qui concerne Moonlight Butterfly ou une quelconque explication à la réaction de Celestia.

### ***Si les poneys joueurs recherchent des informations sur Moonlight Shadow***

Faute de savoir si on parle d'un poney, d'un sortilège, et de quelle époque... aucun livre ne parle de Moonlight Shadow.

### ***Si les poneys joueurs cherchent des informations dans les archives militaires de l'époque de la jument Séléniacque***

Tous les membres de la garde de la Lune sont répertoriés dans un vieux livre poussiéreux et assez ennuyeux. Mais on trouve le nom du capitaine de la garde « Moonlight Shadow ». Très peu d'information sur elle. On peut voir une représentation d'elle (dessinée en noir et blanc), et il s'agit clairement de la jument blafarde ! On la reconnaît bien à sa double crête et ses grandes ailes.

Néanmoins, si les joueurs réussissent un jet d'esprit (difficulté 8), ils remarquent que sa corne n'est pas dessinée.

Il est aussi indiqué qu'en cas de malheur, la personne à prévenir était sa petite sœur Moonlight Butterfly !

## La salle des gardes de Luna



La garde de la Lune est exclusivement composée de poneys-chauve-souris. Ils sont très aimables et patients. Leur peuple vient des montagnes du Nord et ils ont toujours servi la princesse Luna depuis plus d'un millénaire. Si on leur pose la question, ils n'ont aucune honte d'avoir servi fidèlement la Jument Séléniacque ; ils en sont même fiers car cela prouve leur loyauté à toute épreuve.

Si le PJs ont des questions très précises, on les oriente vers l'une d'entre eux, Tina Desmodon, qui a une grande connaissance de l'histoire.

### ***Si on interroge Tina Desmodon sur « Moonlight Shadow »***

Tina Desmodon connaît bien ce nom. Moonlight Shadow était une pouliche légendaire albinos, à la robe blafarde, qui dirigeait la garde il y a mille ans, à l'époque de la jument séléniacque. Sa loyauté sans faille envers la princesse Luna forçait le respect. Il paraît aussi qu'elle possédait des pouvoirs et une force extraordinaires. Si les poneys veulent davantage d'informations, Tina les invite à chercher dans les archives militaires de la bibliothèque. Ces archives sont classées par date. Il suffit donc de consulter celles d'il y a mille ans.



## Les cachots



Moonlight Butterfly est sévèrement gardée. Les gardes ont reçu des instructions précises de la princesse Celestia en personne. Si les poneys trouvent un moyen de les amadouer ou de les contourner, ils peuvent parler quelques instants à leur amie, mais malheureusement, celle-ci ne comprend absolument rien à ce qui lui arrive. Elle est bouleversée et pleure beaucoup.

Moonlight ne sait rien sur ce qui se passe et ne se souvient pas de quoi que ce soit qui s'est passé avant les quelques mois qui ont précédé son départ pour Ponyville.

### ***Si les PJS l'interrogent sur « Moonlight Shadow »***

Moonlight ne sait pas qui est ce poney dont le nom ressemble au sien, mais il lui semble familier. Elle essaie de se souvenir, mais n'y arrive pas.

### ***Si les PJs lui apprennent que Moonlight Shadow était sa sœur il y a mille ans, et qu'elle est la jument blafarde***

Moonlight est stupéfaite. Elle a du mal à imaginer qu'elle puisse être la sœur de la terrifiante jument blafarde et qu'elle puisse avoir plus de mille ans. Elle sent des souvenirs, mais n'arrive pas à les voir, comme si sa mémoire était bloquée !

### ***Si les PJs sont accompagnés par Twilight pour libérer les souvenirs de Moonlight***

Twilight se concentre et lance son sortilège. Un rayon sort de sa corne et vient frapper le front de Moonlight Butterfly. Tout devient noir autour d'eux puis un nouveau décor réapparaît... un autre château.

## Les Souvenirs De Moonlight Butterfly



**A lire à haute voix :** Tout est en noir et blanc, avec des crépitements dans l'image et dans le son, et les bordures de pellicule qui défilent sur les côtés ! Vous êtes dans un château magnifique où circulent des poneys en tout genre. De grands rideaux suspendus représentent les princesses Luna et Celestia. Vous êtes dans le château des deux sœurs, il y a mille ans !

Les poneys les plus jeunes sont habillés d'une longue cape noire, d'autres portent une armure, dorée ou noire : les gardes de Luna et Celestia.

Si les PJs essaient de communiquer, ils vont vite constater que personne ne les entend ni ne les voit.



### **Visages connus :**

Twilight repère tout de suite Tourbillon-étoile le barbu qui rassemble de jeunes poneys et leur annonce le début du cours de sortilèges.

Les poneys se bousculent. Les joueurs peuvent tenter un jet d'esprit pour essayer de reconnaître quelqu'un (difficulté 4). S'ils réussissent, ils distinguent une petite pouliche aux ailes de chauve-souris, à la robe blafarde et à la crinière bleue, qui ressemble beaucoup à Moonlight Butterfly, mais sans corne, avec une expression terriblement fatiguée et qui avance en traînant la patte.

Une voix lance : « Butty ! » depuis l'autre côté de la pièce, et la petite pouliche-chauve-souris se retourne. Les joueurs jettent un dé d'esprit pour reconnaître le poney qui l'a ainsi appelée.

1. En se retournant pour regarder, le poney déclenche involontairement un passage secret et se retrouve dans une autre salle ! (ne le faire qu'une fois pour qu'au moins un PJ voie ce qui se passe.)
2. Une grande pouliche blafarde aux ailes de chauve-souris en armure... jamais vu !
3. Il s'agit de Moonlight Shadow, la jument blafarde !
4. Il s'agit de Moonlight Shadow, la jument blafarde, mais elle est un peu plus petite que dans leurs souvenirs.
5. Il s'agit de Moonlight Shadow, la jument blafarde, mais elle semble très différente de la dernière fois qu'ils l'ont rencontrée, plus petite, et son regard doré est plein de bienveillance.

« Shady... » répond Moonlight Butterfly péniblement, et avec tristesse. Elle baisse la tête et descend maladroitement les escaliers vers sa grande sœur qui l'attend.

« Je veux pas aller voir le docteur Coltenstein, Shady. Il me fait mal. »

Si les poneys ont un œil sur Tourbillon-étoile le barbu, ils remarquent qu'il réagit au nom du « docteur Coltenstein » qu'il ne semble pas apprécier.

Moonlight Shadow prend sa petite sœur son son aile et l'accompagne affectueusement.

« Je sais que c'est difficile, Butty, mais c'est un immense honneur. Tu auras la chance de soutenir la princesse Luna dans sa solitude ! »

Moonlight Butterfly relève la tête fièrement et embrasse sa sœur, puis tout grésille de partout et le souvenir s'interrompt.

Malheureusement, le sortilège n'a pas réveillé d'autres souvenirs dans la mémoire de Moonlight qui comprend de moins en moins ce qui lui arrive.

## La Confession De Luna



« Il y a mille ans, je souffrais de l'indifférence des poneys. Je faisais tant d'efforts pour eux. Même ma sœur ne me témoignait que peu d'attention, et je sentais la colère et la jalousie monter en moi. Cela finirait par faire de moi la terrible Jument Séléniacque, mais avant cette terrible tragédie, j'ai essayé de combattre la solitude par d'autres moyens. L'idée me vint de créer une nouvelle race de poneys qui vivraient la nuit et pourraient m'aimer et m'accompagner dans le monde des rêves.

J'en parlai à ma sœur mais elle s'y opposa fermement, trouvant l'idée horrible. J'ai oublié ce projet un moment, et puis un jour, je ne supportai plus la solitude et j'ai fait appel en secret au docteur Coltenstein, un scientifique de triste réputation.

Coltenstein accepta ma demande. Il lui fallait des poneys volontaires pour se livrer à des expériences avant de réaliser cette nouvelle race. La capitaine de ma garde, Moonlight Shadow, m'était entièrement dévouée, et elle se proposa. Je ne sais pas ce que Coltenstein lui a fait, mais je voyais bien qu'elle souffrait, même si elle n'en montrait rien. Au bout de quelques mois, sa robe était devenue blanche comme la lune, ses capacités physiques avaient augmenté de façon spectaculaire et une corne avait poussé sur son front, la rendant capable d'une magie incroyable.

Coltenstein avait créé un super-soldat pour diriger ma garde, mais ce n'était pas ce que je lui avais demandé. Il me répondit que Moonlight Shadow n'était qu'un brouillon mais qu'il était prêt à réaliser le premier vrai « poney du clair de lune ». Il lui fallait un nouveau cobaye. Ce fut la petite Moonlight Butterfly qui se proposa. Je m'y opposai fermement ; je savais que cette petite pouliche qui n'avait même pas sa marque de beauté allait horriblement souffrir, mais je ne parvins pas à la faire changer d'avis. Sa dévotion envers moi dépassait même celle de sa sœur ! Et un peu plus tard, elle perdait sa robe noire, comme sa sœur, et obtenait une corne.

Peu après, ses ailes de chauve-souris sont tombées en poussières, remplacées par les fameuses ailes de papillon lumineuses changeant avec les phases de la lune. Moonlight butterfly vivait la nuit, en harmonie avec la lune et les rêves. Elle me suivait partout ! Coltenstein avait accompli des horreurs, mais il avait réussi. J'ai folle de joie. Les deux sœurs Moonlight étaient heureuses aussi, et pleines de fierté. D'autres poneys chauve-souris se portèrent volontaires pour les imiter. J'ai cru que mon calvaire était fini.

Hélas, je commis une terrible erreur. Je fis part à ma sœur de cette réussite et lui présentai Moonlight Butterfly. Sa réaction ne fut pas celle que j'espérais. Elle fut horrifiée, traitant ma protégée d'abomination. Elle me traita de monstre sans cœur, égoïste, folle. Notre professeur, Tourbillon-étoile le barbu, lui donna raison. Coltenstein fut banni du royaume, et la petite Moonlight enfermée dans un sortilège qui la plongea dans un sommeil éternel. Je ne m'en remis pas. Et vous savez ce qu'il advint de moi après cette triste histoire.

Mille ans ont passé... mais je suis toujours aussi seule à veiller sur la nuit. Un soir, la solitude a été trop forte et j'ai décidé de libérer Moonlight. Hélas, ces mille ans de sommeil avaient érodé ses souvenirs.

Celestia a tellement gagné en sagesse. Je pensais qu'elle comprendrait, qu'elle réagirait différemment d'il y a mille ans. Mais j'avais peur. J'ai tout fait pour qu'elle et Moonlight ne se voient jamais. Ça a finit par devenir impossible à gérer, et j'ai préféré envoyer Moonlight Butterfly à Ponnyville se faire de nouveaux amis pour la protéger. Malheureusement je n'ai fait que retarder l'inéluctable, et ma petite protégée est prisonnière... qui sait si ma sœur ne va pas l'enfermer dans le Tartarus ? »



Désespérée, la princesse n'a aucune idée sur la façon de sauver sa protégée.

*[Note au MJ : à ce stade l'enquête est terminée.]*

## La Mauvaise Fin

Les joueurs à ce moment vont sans doute échauffer un plan pour sauver Moonlight Butterfly. Si Twilight est avec eux, elle les laisse pour aller vérifier que tout se passe bien du côté de la princesse Celestia. Luna, désemparée au début, devient vite déterminée et en colère après sa sœur décidément trop injuste !

Si les joueurs restent trop longtemps à réfléchir à une stratégie, Twilight revient en catastrophe en criant « Vite ! C'est une catastrophe ! » et elle conduit Luna et les PJs au cachot où est enfermée Moonlight. Celestia a quitté le gala et Twilight pense qu'elle veut tuer Moonlight Butterfly !

Si Twilight ne vient pas les chercher, les joueurs peuvent continuer à explorer le château comme avant mais ils ne trouveront rien de plus, et noteront au passage que la princesse Celestia a quitté la salle du gala sans que personne ne sache où elle est partie.

### Le rempart des gardes royaux



L'accès au cachot est bloqué par six gardes qui refusent de laisser passer qui que ce soit, pas même les princesses. L'impatience et la colère de Luna deviennent palpables. Si les joueurs ne trouvent pas un moyen d'ouvrir le passage en moins de deux tours, elle les balaie d'un rayon de sa corne magique !

### La mort de Moonlight Butterfly

Quand les poneys arrivent à la cellule où était enfermée leur amie, il est trop tard. Celestia est debout, raide et horrifiée, devant le corps inanimé de la petite pouliche blafarde. Les ailes de Moonlight ne brillent plus et sont devenues toute grises. Elle ne respire plus.

Celestia ne bouge pas, comme si elle était paralysée, et bafouille si on l'interroge. Les PJs peuvent ausculter Moonlight Butterfly ; elle est bel et bien morte !

La température tombe d'un coup (tous les joueurs perdent une gemme d'amitié) et une immense énergie de colère émane de Luna.

« COMMENT... AS-TU... OSÉ ? »

En un instant, la princesse de la Lune reprend sa forme de jument Séléniacque et foudroie Celestia d'un rayon. Cette dernière n'a pas le temps d'éviter et est frappée de plein fouet. Luna se précipite sur elle pour l'achever.

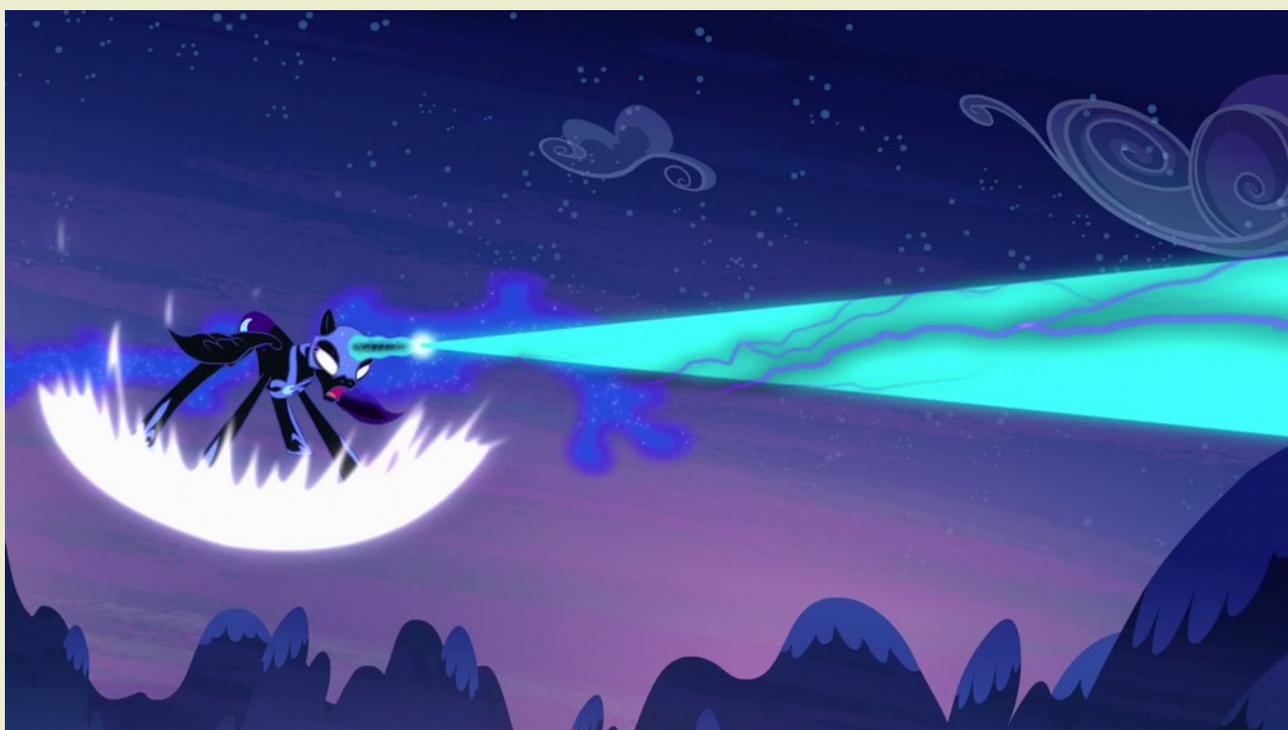


### **Si les PJs essaient d'intervenir**

Ils sont brutalement arrêtés par un champ de force et contenus dans la cellule qui se referme sur eux et se verrouille. La jument blafarde, jusqu'alors invisible, apparaît sous leurs yeux et les toise d'un regard fou. Derrière elle, les deux sœurs s'affrontent sans merci comme si elles ne la voyait pas. Si Twilight Sparkle est là, Moonlight Shadow la met immédiatement K.O. d'un rayon de corne.

### **Le combat des deux soeurs**

En frappant Celestia, la jument Séléniacque fait voler en éclats un mur et les deux sœurs se retrouvent hors du château, dans un duel aérien où la princesse du jour paraît totalement écrasée.



Les PJs, à moins qu'ils ne fassent rien et se contentent de regarder (?!?) doivent eux sortir de leur cellule et faire face à Moonlight Shadow. La jument blafarde cherche surtout à les empêcher d'intervenir. Si les joueurs essaient de discuter avec elle, elle leur expliquera avec plaisir qu'elle a monté cette mise en scène après avoir elle-même tué Moonlight Butterfly, pour entraîner le retour de la Jument Séléniacque, la mort de la princesse Celestia et le règne de la nuit. Le fait que Moonlight Butterfly fut sa sœur bien-aimé ne l'affecte pas le moins du monde.

La situation continue jusqu'à ce que les poneys viennent à bout de la jument blafarde et la mettent K.O. où qu'ils soient tous vaincus et assistent impuissant au combat des princesses. Moonlight Shadow redevient invisible et disparaît si elle l'emporte.

## La fin du jour

Le combat a duré jusqu'à la tombée du jour. Dans le ciel de la ville, les rayons magiques des deux alicornes détruisent les rues de Canterlot et les poneys paniqués fuient de tous côtés. Des foyers d'incendie apparaissent un peu partout. Finalement, Celestia est vaincue et tombe dans les flammes alors que la Lune s'élève victorieusement et que retentit le rire fou de la jument Séléniac.



## Deuxieme Chance !

[M] : annoncer la fin de l'histoire, comme si le mot FIN venait d'apparaître à l'écran, et rattraper très vite le coup parce que ça risque d'énerver les joueurs. Par exemple, imiter le bruit du Tardis pour annoncer l'arrivée du docteur]



Une étrange boîte bleue apparaît au beau milieu de la pièce dans un bruit étrange, et le docteur Hooves en sort avec un grand sourire !

« Victoire ! Ma machine à voyager dans le temps marche ! Je suis dans le futur ! »

Bien sûr, l'idée va être d'utiliser cette fameuse machine pour remonter le temps et empêcher le drame qui vient de se produire. Twilight, qui pourrait avoir des réticences au recours au voyage temporel, est soit absente soit inconsciente.

Le docteur fait visiter sa création (qui est beaucoup plus grande à l'intérieur).



Une fois au courant de la situation, il met avec plaisir sa machine à disposition des PJs pour essayer de rattraper la situation catastrophique dans laquelle se retrouve le royaume. Néanmoins, la machine n'est pas encore tout à fait parfaite, et il ne peut garantir qu'un seul aller-retour dans le passé proche.

A ce stade, il est préférable de laisser les joueurs trouver eux-même une solution. Mais s'ils sont en panne d'idée, le Docteur peut proposer une de ces solutions :

### **1 - Revenir dans cette cellule avant l'arrivée de Celestia pour empêcher la jument blafarde de tuer Moonlight Butterfly.**

Dans ce cas, la machine du docteur les ramène et Moonlight Butterfly est seule dans la cellule. Si aucun poney ne le propose, le docteur lui-même invite Moonlight Butterfly à se cacher dans sa machine dont il ferme la porte.

Celestia descend les marches et donne des consignes aux gardes. Elle est réellement venue pour tuer Moonlight Butterfly, « l'abomination », mais quand elle voit tous les poneys et la machine du docteur, elle ne comprend plus rien. C'est le moment de la raisonner et elle se montrera compréhensive, surtout quand les poneys joueurs, Twilight et Luna vont arriver par l'autre côté (paradoxe temporel ?) !

Attention toutefois à ne pas crier victoire trop vite car la jument blafarde est toujours là. Si les PJs ont l'imprudence de faire sortir Moonlight Butterfly de la machine, elle la foudroiera d'un rayon. Sinon il faut la débusquer. Dans tous les cas, l'affrontement est inévitable mais vu la supériorité numérique (avec trois princesses), elle se téléporte au loin dans un cri de rage dès ses points d'endurance réduits de moitié.

Si Moonlight Butterfly été frappée, on constate fort heureusement qu'elle n'est que blessée et Luna et Celestia la soignent grâce à leur magie.

### **2 – Revenir avant le début du gala pour rencontrer la princesse Celestia et lui expliquer tout calmement**

Celestia se montre très choquée, et réagit vivement quand on lui parle de celle qu'elle considère comme une abomination, mais elle finit par réaliser que c'est elle qui a été traumatisée par ce qui s'est passé il y a mille ans. Bien sûr, Moonlight Butterfly n'y est pour rien et elle lui donnera tout l'amour qu'elle mérite pour avoir sauvé Ponyville des poneys noirs.

La princesse fait renforcer la sécurité pour s'assurer que Moonlight Shadow ne pourra pas intervenir et va voir sa sœur pour lui exprimer tout son amour.



## Happy End !

Les PJs sont de retour dans la cellule de Moonlight Butterfly, qui est vide. Le mur n'est pas détruit et il n'y a aucun garde en faction. Ils peuvent remonter tranquillement vers le château. C'est dans la salle de gala que se trouvent les princesses et Moonlight Butterfly.

(Si les joueurs s'inquiètent d'un paradoxe temporel, laisser le docteur exprimer un « Tiens, c'est vrai c'est bizarre. Ce paradoxe aurait dû détruire l'univers... ça doit être un effet secondaire du tagabudoire... »)

Après quelques échanges, Celestia prend la parole. Luna est juste à côté d'elle et Moonlight Butterfly entre elles deux, collée à Luna.

« Aujourd'hui c'est moi qui ai appris une grande leçon d'amitié. Nous avons tous dans notre cœur des blessures qui peuvent nous pousser à faire de très graves erreurs. Dans ces moments, nous devons toujours écouter la voix de ceux qui nous aiment pour ne pas faire de mal aux autres... surtout aux petites pouliches qui ne demandent qu'à offrir de l'amour. »



# Poneys et Autres Créatures



## Poney noir

**Corps: D8    Esprit: D4    Charme: D4    Endurance: 12**

**Talents:** Morsure (D10)

**Travers:** Fou furieux

*Si un poney est mordu par un poney noir, il devient un poney noir à son tour.*

## La jument blafarde / Moonlight Shadow

**Corps: D20    Esprit: D20+D12    Charme: D12    Endurance: 52**

**Talents:** Télékinésie (D20); Rayon de Corne (D20); Champ de Force (D20); Téléportation (D20); Vol (D12) ; Ruade (D12) ; Arts martiaux (D20) ; Sort du poney noir (D8)

**Travers:** Folle, impitoyable, cruelle

**Spécial:** *Si un poney est touché par le sort du poney noir, il devient un poney noir et allié de la jument blafarde.*



## Princesse Luna

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

**Talents:** Princesse (D10); Télékinésie (D12); Cœur vaillant (D12); Effrayer (D20); Rayon de corne (D12); Téléportation (D12); Invisibilité (D12); Enseigner (D10); Vol (D12); Message : Rêves (D12)

**Travers:** Mauvaise conscience, effrayante

*« La créature cauchemardesque n'existe plus. Il ne reste qu'une princesse qui attend amour et admiration ! »*

## Moonlight Butterfly

**Corps: D6      Esprit: D12      Charme: D12      Endurance: 18**

**Talents:** Vol de Lune (D20); Télékinésie (D20+D4); Escalade (D8); Fouille (D8); Yeux de chaton (D8); course (D6)

**Travers:** Naïve, (très) étourdie

« Je me souviens que je devais faire un truc super important, mais je ne sais plus quoi... »



## Derpy (Muffins)

**Corps: D6      Esprit: D4      Charme: D8      Endurance: 10**

**Talents:** Livraison (D6) ; Excuses (D6) ; Vol (D6)

**Travers:** Maladroite

« Muffin ? »



## Docteur Hooves

**Corps: D8      Esprit: D10      Charme: D6      Endurance: 18**

**Talents:** Sciences (D12); Coeur vaillant (D8)

**Travers:** maniaque

« Remonter le temps, c'est complètement dépassé, comme concept. Actuellement je travaille sur une théorie qui nous permettrait de faire redescendre le temps jusqu'à nous ! »





## Garde royal

**Corps: D8      Esprit: D6      Charme: D6      Endurance:14**

**Talents:** Garde (D10) ; Vol (D6)

**Travers:** austère

**Spécial:** Quand un garde royal combat aux côtés d'un ou plusieurs gardes royaux, il augmente son trait de Corps et son talent Garde d'un dé.

*Les gardes de Canterlot prennent leur travail très au sérieux. Personne ne passera sans permission !*

## Princesse Celestia

**Corps: D20      Esprit: D20      Charme: 2D20      Endurance: 40**

**Talents:** Princesse (D12) ; Télékynésie (D20) ; Vol (D20) ; Coeur Vaillant (D20) ; Commandement (D20) ; Rayon de corne (D20) ; Téléportation (D20) ; Champ de force (D20) ; Enseignement (D20)

**Travers:** Toujours occupée

*« On dirait que tu as appris une leçon très importante aujourd'hui. »*



## Garde de la lune

**Corps: D8      Esprit: D6      Charme: D6      Endurance:14**

**Talents:** Garde (D10); Vol (D6)

**Travers:** Effrayant

**Spécial:** Quand un garde de la lune combat aux côtés d'un ou plusieurs gardes de la lune, il augmente son trait de Corps et son talent Garde d'un dé.

*Les gardes de lune ont l'air terrifiants mais ils sont extrêmement gentils et bienveillants. Leur loyauté est à toute épreuve et ils ne manqueront jamais à leur devoir envers leur princesse.*

## Tina Desmodon

**Corps: D8      Esprit: D6      Charme: D6      Endurance: 14**

**Talents:** Garde (D8), Connaissance de la garde le Lune (D12); Vol (D6)

**Travers:** Bavarde

**Spécial:** Quand Tina Desmodon combat aux côtés d'un ou plusieurs gardes de la lune, elle augmente son trait de Corps et son talent Garde d'un dé.

*Tina connaît toute l'histoire de la garde la Lune depuis la rencontre de la princesse Luna avec les poneys chauve-souris jusqu'à aujourd'hui. Elle est très gentille et attentive aux autres, mais rien ne l'arrête si elle commence à parler de son sujet favori.*



## La jument Seleniaque

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

**Talents:** Télékinésie (D20); Cœur vaillant (D20); Effrayer (D20); Rayon de corne (D12); Téléportation (D12); Invisibilité (D12); Vol (D20); Message : Rêves (D12); Vol d'amitié (D10)

**Travers:** Jalouse, méchante

*« Souvenez-vous bien de ce jour, petits poneys, car c'était le dernier. A partir de maintenant... la nuit... durera... éternellement ! »*

Scenari & maquette : Noir Papillon