

Vivons Heureux (et ayons beaucoup d'enfants)

Synopsis

Un prince demande aux personnages de l'aider à délivrer sa princesse, retenue captive dans un château. Mais la jeune fille en détresse n'est pas toujours celle qu'on croit...

Durée du scénario : assez court (2h30 à 3h, suivant le temps passé à digresser!)

Bande son conseillée : La Belle au Bois Dormant, de Tchaïkovski, par exemple...

Ce qui s'est passé, et que les personnages ignorent :

Pour trouver un époux digne d'elle, la Princesse Aurore a décidé de se faire délivrer par le chevalier le plus courageux de Féerie. Restait à le trouver...

Elle s'est donc entourée de trois Féériques puissantes, disposées à être ses marraines, et a préparé un parcours d'obstacles....

Aurore, Princesse Endormie								
Aspects								
Puissance	15	Habilité	25	Taille	0	Glamour	80	
Vigilance	25	Résistance	15	Charme	5	Essence	27	
Attributs								
Affinités	Nature	Niveau	Signe			Valeur		
Romantisme	Spécialisée	9	Robe rose de princesse			9		
Noblesse	Spécialisée	7	Diadème de perles			7		
Oiseaux	Particulier	6	Voix de cristal			12		
Contes	Générale	6	Fleur bleue			18		
Fleurs	Particulier	1	Teint de rose			2		
Domaine : le Donjon Endormi		8				8		
Pouvoirs	Coût	Freq.	Eff.	Vers	Maîtrise	Signe	Valeur	
Sommeil	0		2	3	0	1	Blessure au doigt d'où perle une goutte de sang	9
Fascination	2		2	1	2	8	Grands yeux d'un bleu limpide	13
Fée du Logi	1		0	0	1	1	La poussière étincelle sur son passage	2

Les trois Marraines ont chacune mis à disposition d'Aurore leur Domaine (une forêt impénétrable, des douves empoisonnées, et un dédale médiéval). Pour assurer le succès de son projet, Aurore a voulu ajouter un dragon en bas de son donjon, pour tester les capacités de combat de ses prétendants.

Comme aucun dragon n'a voulu l'aider, elle a combattu (en duel, sous la forme d'un concours de valse) Nadège, une princesse Dragonne, et lui a imposé de garder sa tour jusqu'à son réveil. Et lorsque le fiancé de Nadège, Nestor, a voulu la défendre, elle l'a également combattu (à un concours de beauté cette fois), et l'a empêché de venir sauver sa bien-aimée en lui infligeant deux Gesa : "Tu ne partiras pas au secours de Nadège, ni ne demanderas à quelqu'un de secourir ta Dragonne", et d'ailleurs, comme il est vraiment trop laid, "Tu ne te montreras plus à la vue des autres jusqu'à mon réveil".

L' Histoire commence ...

Préambule : Le Message

Un messenger, en livrée royale, avec tambours & trompettes, remet un parchemin à chacun des personnages. Le message porte le sceau de Nestor le Preux, Prince des Mille Lacs, et dit ceci :

« Braves Gens et Fiers Chevaliers, Nestor vous salue.

Ma Belle, ma Princesse, ma Bien Aimée m'a été depuis longtemps ravie, et un Geis m'empêche d'aller à son secours, car je ne puis quitter mon Domaine... Je sais maintenant le lieu où ses ravisseurs la tiennent enfermée : elle est dans la plus haute tour d'un Domaine caché, où mes messagers pourront vous mener.

Vous serez pour retrouver ma Mie bien récompensé, et j'irai jusqu'à conclure avec chacun de vous un Pacte...

Je vous remercie déjà, car je ne doute pas que vous m'aiderez,

Nestor, Prince des Mille Lacs »

Pour l'un des personnages, il y a en plus un post scriptum :

« PS : Au cas où cela se révélerait nécessaire, pour délivrer ma mie, voici un mien Doux Baiser d'Amour Sincère, que je vous confie. »

Le messenger apporte également à ce personnage un Doux Baiser, enfermé dans un petit flacon de cristal rose en forme de cœur.

Les personnages pourront alors soit partir directement avec le messenger, soit essayer d'en savoir plus. Pour ça, ils peuvent contacter Nestor grâce à ses messagers, ou aller le voir dans son Domaine des Mille Lacs, un labyrinthe de collines verdoyantes, de ruisseaux, rivières, et de... lacs.

Nestor n'apparaîtra pas aux personnages autrement que comme une voix désincarnée. Il ne répondra jamais directement à une question sur sa belle, se contentant d'en faire l'éloge en permanence : elle est la plus belle, la plus douce, etc... Ils pourront, en insistant beaucoup, apprendre qu'elle se nomme Nadège, et qu'elle a les yeux d'un vert d'eau limpide.

Menés par un messenger à la frontière du Domaine caché, les personnages se trouveront alors devant la Forêt, à la recherche d'une Princesse qui n'est pas celle qu'on croit...

Scène 1 : La Forêt

Une forêt de ronces, de broussailles (et un peu d'arbres aussi), très haute, qui semble impénétrable [Propriétés : Milieu Hostile (6), Obstacles (4)]. (si trop de personnages ont Vol, la forêt peut très bien être trop haute pour être survolée, ou protégée par une barrière magique).



Il s'agit en fait du domaine de Keira, la première marraine. C'est une femme-roncier, aux membres fins et déliés, qui se terminent par des "doigts" de ronces qui se perdent dans la forêt... Ou peut-être que les ronces de la forêt sont toutes ses doigts?

Elle porte un diadème de ronces, orné de fleurs (et de mûres si un des personnages est assez gourmand pour le demander !) [Glamour 70, Affinités Noblesse (9), Broussailles (5), Forêt (6), Domaine : la Forêt Impénétrable (10)].

Elle ne se montrera pas, sauf si les personnages demandent à rencontrer le propriétaire du Domaine, ou l'insultent de quelque manière que ce soit (par exemple en pestant trop contre ses ronces adorées).

Si on l'insulte, elle se vexera assez facilement, et fera tout pour rendre le périple des personnages encore plus difficile : ils trébucheront, seront griffés, égratinés, perdus, ...

Elle est en revanche très facile à séduire et à amadouer, en lui présentant des excuses si elle estime en mériter (et c'est rapidement le cas), en lui parlant de façon agréable comme à une personne de son rang (elle est très noble, et tient à ce que personne ne l'oublie), en demandant à visiter sa forêt, en lui offrant un cadeau, ... Elle sera ensuite ouverte à tout Pacte avec les personnages, s'ils ne lui sont pas antipathiques.

Scène 2 : Les Douves

Les personnages arrivent ensuite devant un château, entouré de douves (trop larges pour sauter, et d'ailleurs il n'y a rien sur quoi sauter de l'autre côté, les murailles descendent à pic) emplies d'eaux turquoises, mais empoisonnées : elles font rétrécir [Milieu Hostile : Changement de Taille¹ (9)]. C'est le Domaine de la deuxième marraine, Anémone.

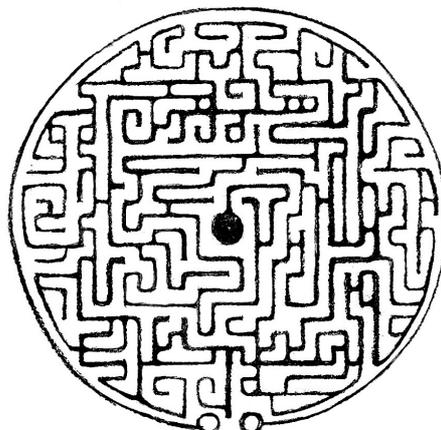
Il y a bien sûr un pont levis, et il est (évidemment) relevé. La manette du pont levis est juste de l'autre côté, c'est un cordon avec un pompon, accroché à rien. Il suffira donc qu'un personnage arrive jusque là et tire le pompon. Le pont, orné d'un tapis rouge, se baissera alors, avec force trompettes.

1. Lorsqu'un personnage touche l'eau, à chaque action, si son Encaissement est plus faible que $18 + \text{un jet de dés}$, le personnage perd 1 en Taille. Si le personnage est de Taille -5, il n'est pas affecté par cette Propriété.

Scène 3 : La ville abandonnée

De l'autre côté des murailles, c'est un vrai dédale de ruelles (une ville médiévale, quoi...). Il y a des échoppes et des maisons, toutes désertes, et une épaisse couche de poussière argentée partout. C'est le Domaine d'Ellébore, la troisième marraine, qui apparaîtra parfois sous la forme d'un courant d'air chargé de cette poussière argentée, pour perdre les personnages et/ou effacer leurs traces).

Si un des Personnages sait voler, il pourra s'élever au-dessus de ce labyrinthe et avoir une vue d'ensemble.... Mais il faudra tout de même guider les autres.



Après de nombreuses pérégrinations², on arrive à une cour pavée, couverte elle aussi de poussière, et baignant dans le crépuscule.

Au centre de cette cour s'élève une haute Tour (Domaine de la Princesse Aurore).

Scène 4 : La Plus Haute Tour

Dans la cour, tout dort. De nombreux Féeriques (ce sont tous des féeriques d'apparence masculine d'ailleurs, en armes, mais pas forcément anthropomorphe) semblent pétrifiés, et forment une haie d'honneur. (Nadège les a vidés de leur Essence, puis placés ainsi grâce à son Talent Kinésie.) La poussière les recouvre tous (mais certains plus que d'autres [Vigilance 25]). Il sera possible de les réveiller en repérant leur Affinités grâce à leurs Signes...

Au centre de la cour se dresse une trèèèèè haute tour au toit pointu... Avec une seule porte, et tout en haut, une fenêtre à vitraux.

La porte se trouve en hauteur, et il n'y a pas d'escalier ; au dessus sont gravés les mots "A Aurorea Mea".

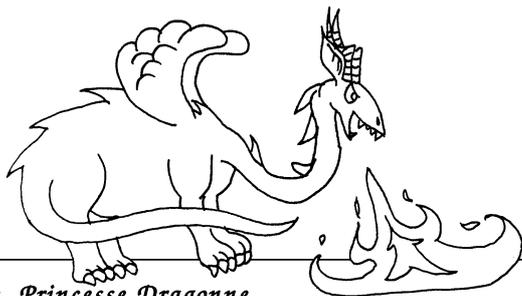
Si les personnages ont réussi à réveiller un prétendant (en lui redonnant de l'Essence), il refusera de venir avec eux : il a trop peur du dragon. Il leur dira peut être qu'il sait faire apparaître un escalier : il faut crier qu'on vient "délivrer sa princesse, qu'on aime d'un amour sincère". Les mots dits dans le désordre, par différents personnages, au cours des discussions devant le château, marcheront aussi.

2. On peut par exemple imprimer le labyrinthe et le faire résoudre au(x) Joueur(s) qui survoleront la Ville...

Scène 5 : Le Dragon

Aurore a enfermé et attaché Nadège, Princesse Dragonne en bas de son donjon, après lui avoir infligé deux Gesa : ("Tu garderas l'escalier jusqu'à mon réveil, et ne laisseras passer qu'un chevalier vaillant voulant me délivrer d'un baiser d'amour sincère", "Tu n'essaieras pas de communiquer avec mes prétendants³").

Nadège est enchaînée aux pattes arrières, et combattra les personnages autant qu'elle pourra, mais sans jamais leur infliger de dégâts graves (son but est de les mettre en panne d'Essence, puis de les placer (avec Kinésie) dans la cour, comme autant d'épouvantails).



<i>Nadège, Princesse Dragonne</i>							
<i>Aspects</i>							
Puissance	20	Habilité	15	Taille	5	Glamour 70	
Vigilance	15	Résistance	20	Charme	3	Essence 23	
<i>Attributs</i>							
<i>Affinités</i>	<i>Nature</i>	<i>Niveau</i>	<i>Signe</i>			<i>Valeur</i>	
Romantisme	Spécialisée	1	Ecaïlles vieux rose et violettes			1	
Lacs	Particulier	2	Yeux d'un vert d'eau limpide			4	
<i>Pouvoirs</i>	<i>Coût</i>	<i>Freq.</i>	<i>Eff.</i>	<i>Vers</i>	<i>Maîtrise</i>	<i>Signe</i>	<i>Valeur</i>
Cuir Epais	0	2	2	1	4	Ecaïlles	12
Force Surnatur	2	2	1	2	4	Pattes uissantes	9
Cracher le Feu	4	2	2	1	5	Fumée qui sort des naseaux	10
Vol	0	2	1	1	6	Ailes	14
<i>Talents magiques</i>			<i>Niveau</i>	<i>Signe</i>		<i>Valeur</i>	
Kinésie			20	Bat des cils		20	
<i>Gesa</i>							

Tu garderas l'escalier jusqu'à mon réveil, et ne laisseras passer qu'un chevalier vaillant voulant me délivrer d'un baiser d'amour sincère

³ Lorsque les personnages auront pris conscience que ce n'est pas Aurore qu'ils cherchent, Nadège pourra sans contrainte leur parler, puisqu'ils ne seront plus des « prétendants ».

Scène 6 : La Mise en Scène finale

Aurore est allongée sur un lit à baldaquin dans la chambre sous les toits. Une douce lumière rosée, tamisée par le vitrail à fleurs et coeurs, baigne la pièce.

Après s'être installée sur son lit et assurée que tout se passerait bien, elle a en effet utilisé son Pouvoir "Sommeil" (cf "Faire le Mort") et ne peut être réveillée qu'en regagnant un point d'Essence grâce à ses affinités (Noblesse, Romantisme, Oiseaux, Fleurs, Contes). Un Doux Baiser d'Amour Sincère fera parfaitement l'affaire...

Lorsque le Doux Baiser d'Amour Sincère⁴ sera délivré, elle papillonnera des yeux, et dira d'une voix douce « Est-ce vous, mon Prince ? ». Inutile de dire que si tout ne se déroule pas selon ses plans (par exemple si ce n'est pas un Prince mais un groupe de personnages hétéroclites qui la réveille ...), elle sera dans une colère noire...

Epilogue...

Le réveil d'Aurore aura mis fin aux obligations de Nadège, qui se retrouvera délivrée (les chaînes qu'elle avait aux pieds ont disparu). Elle attendra un peu, pour voir ce qui se passe et parler avec les personnages, pour savoir ce qui les amène... En entendant parler de Nestor, elle s'illuminera et proposera de les conduire chez son bien-aimé. Ils s'envoleront alors... Vraisemblablement pendant qu'Aurore les attaquera, verte de rage.

Nadège tiendra avant de partir à réveiller chacun des prétendants, dans la cour. Pour cela, il faudra leur redonner à chacun un point d'Essence, en devinant leurs affinités grâce à leurs Signes. Lorsqu'ils se réveillent, au souvenir du terrible combat contre la dragonne, ils s'enfuient le plus vite possible. Ils auront du mal à retrouver leur chemin dans le labyrinthe...

Une fois chez Nestor, celui-ci se montrera (enfin !) Il s'agit d'un grand dragon (Taille 5), majestueux, mais horriblement laid. Il remerciera chaleureusement les personnages, et leur proposera par exemple des Pactes, Services ou autres... Nadège et lui seront bien évidemment ravis de leur venir en aide par la suite !

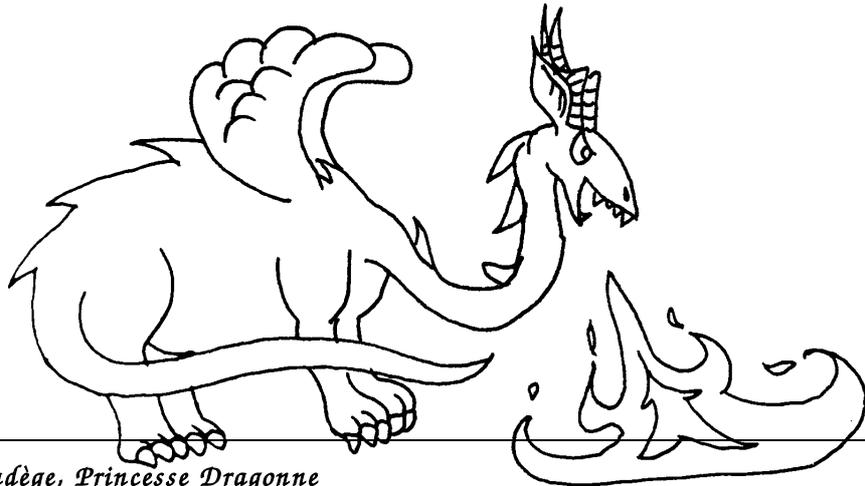
4. On m'a souvent demandé pourquoi diable ce Doux Baiser d'Amour Sincère, destiné à Nadège, fonctionnerait sur Aurore. La réponse est très simple : si vous avez mal à la tête et que votre voisine aussi, et si votre amoureux, parti vous chercher une aspirine pour ne plus entendre vos gémissements de douleur, ramène par erreur l'aspirine à votre voisine, son mal de tête sera guéri. (le vôtre, non, en revanche, et c'est bien là la limite de cette image).

Un Doux Baiser d'Amour Sincère, c'est un peu comme une aspirine, mais ça soigne les princesses prisonnières d'un sortilège plutôt que les maux de tête.

Vivons Heureux : les Annexes

Les feuilles de personnage non-joueurs

Aurore, Princesse Endormie							
Aspects							
<i>Puissance</i>	15	<i>Habileté</i>	25	<i>Taille</i>	0	<i>Glamour</i> 80	
<i>Vigilance</i>	25	<i>Résistance</i>	15	<i>Charme</i>	5	<i>Essence</i> 27	
Attributs							
Affinités	<i>Nature</i>	<i>Niveau</i>	<i>Signe</i>			<i>Valeur</i>	
<i>Romantisme</i>	<i>Spécialisée</i>	9	<i>Robe rose de princesse</i>			9	
<i>Noblesse</i>	<i>Spécialisée</i>	7	<i>Diadème de perles</i>			7	
<i>Oiseaux</i>	<i>Particulier</i>	6	<i>Voix de cristal</i>			12	
<i>Contes</i>	<i>Générale</i>	6	<i>Fleur bleue</i>			18	
<i>Fleurs</i>	<i>Particulier</i>	1	<i>Teint de rose</i>			2	
<i>Domaine : le Donjon Endormi</i>		8				8	
Pouvoirs	<i>Coût</i>	<i>Freq.</i>	<i>Eff.</i>	<i>Vers</i>	<i>Maîtrise</i>	<i>Signe</i>	<i>Valeur</i>
<i>Sommeil</i>	0	2	3	0	1	<i>Blessure au doigt d'où perle une goutte de sang</i>	9
<i>Fascination</i>	2	2	1	2	8	<i>Grands yeux d'un bleu limpide</i>	13
<i>Fée du Logi.</i>	1	0	0	1	1	<i>La poussière étincelle sur son passage</i>	2

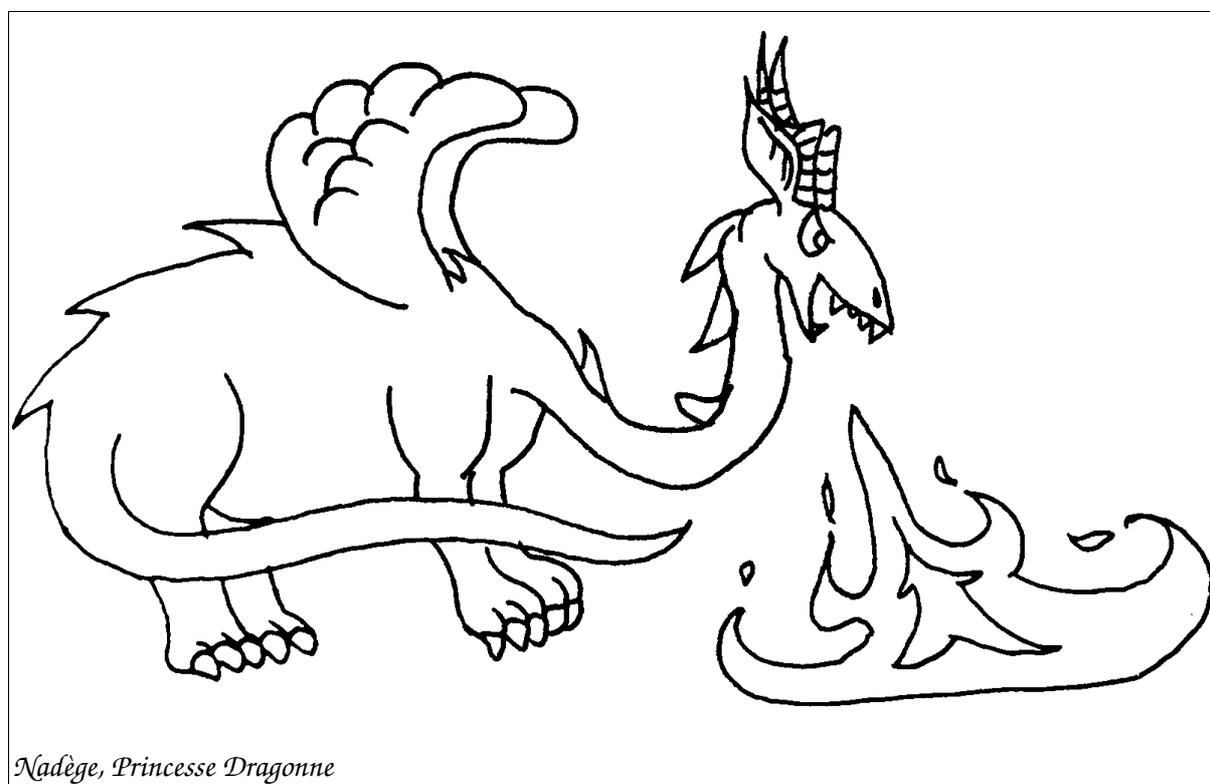
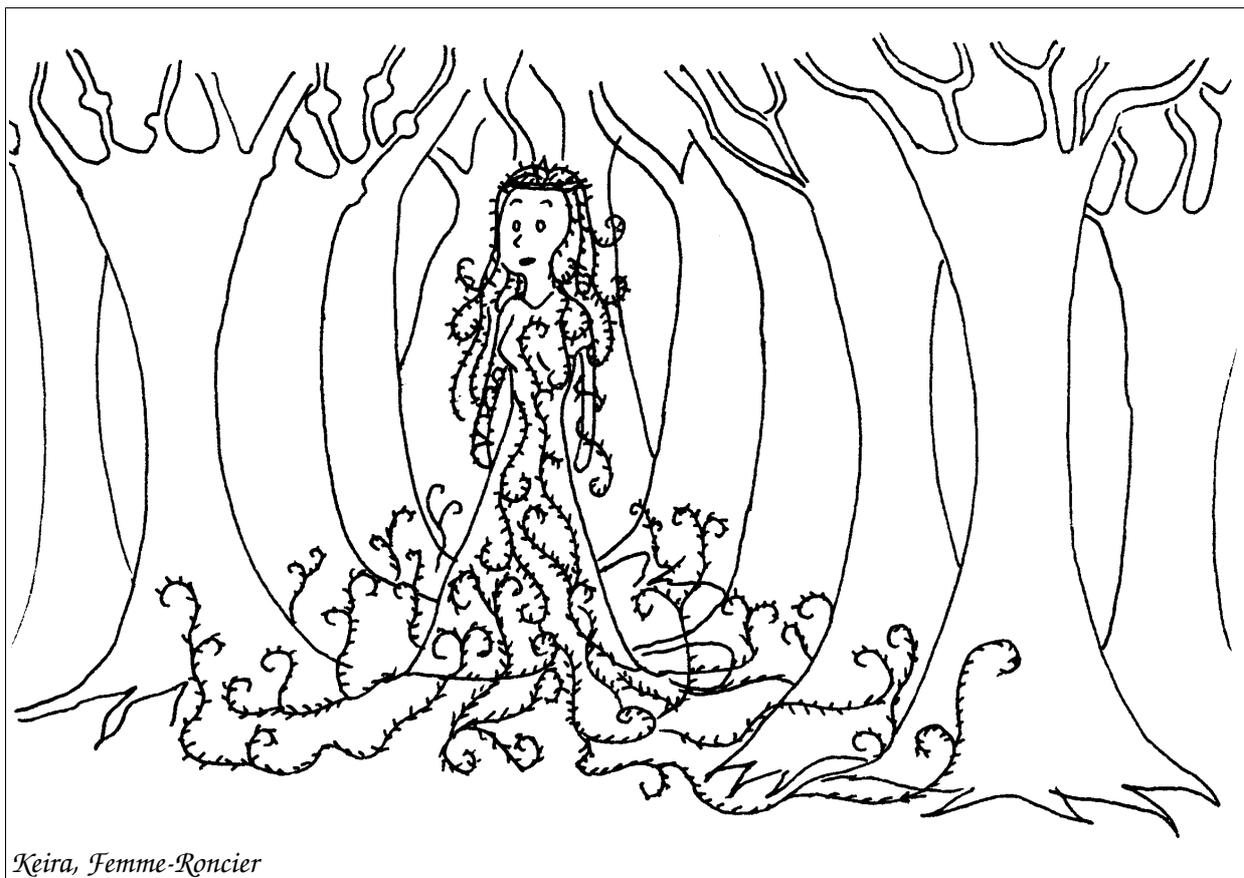


Nadège, Princesse Dragonne

<i>Aspects</i>							
<i>Puissance</i>	20	<i>Habilité</i>	15	<i>Taille</i>	5	<i>Glamour</i> 70	
<i>Vigilance</i>	15	<i>Résistance</i>	20	<i>Charme</i>	3	<i>Essence</i> 23	
<i>Attributs</i>							
<i>Affinités</i>	<i>Nature</i>	<i>Niveau</i>	<i>Signe</i>			<i>Valeur</i>	
<i>Romantisme</i>	<i>Spécialisée</i>	1	<i>Ecaïlles vieux rose et violettes</i>			1	
<i>Lacs</i>	<i>Particulier</i>	2	<i>Yeux d'un vert d'eau limpide</i>			4	
<i>Pouvoirs</i>	<i>Coût</i>	<i>Freq.</i>	<i>Eff.</i>	<i>Vers</i>	<i>Maîtrise</i>	<i>Signe</i>	<i>Valeur</i>
<i>Cuir Epais</i>	0	2	2	1	4	<i>Ecaïlles</i>	12
<i>Force Surnatur</i>	2	2	1	2	4	<i>Pattes uissantes</i>	9
<i>Cracher le Feu</i>	4	2	2	1	5	<i>Fumée qui sort des naseaux</i>	10
<i>Vol</i>	0	2	1	1	6	<i>Aïles</i>	14
<i>Talents magiques</i>					<i>Niveau</i>	<i>Signe</i>	<i>Valeur</i>
<i>Kinésie</i>					20	<i>Bat des cils</i>	20
<i>Gesa</i>							

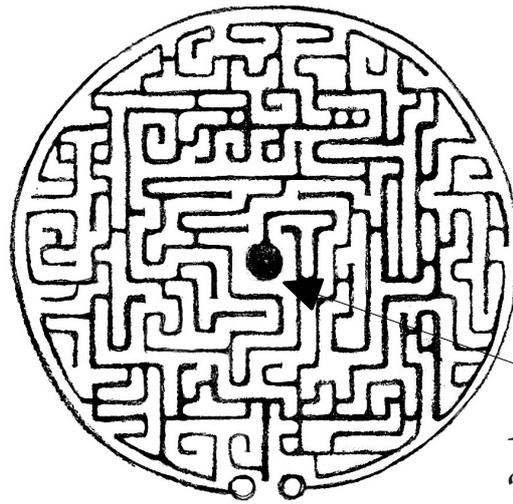
Tu garderas l'escalier jusqu'à mon réveil, et ne laisseras passer qu'un chevalier vaillant voulant me délivrer d'un baiser d'amour sincère

Les illustrations⁵ en plus grand



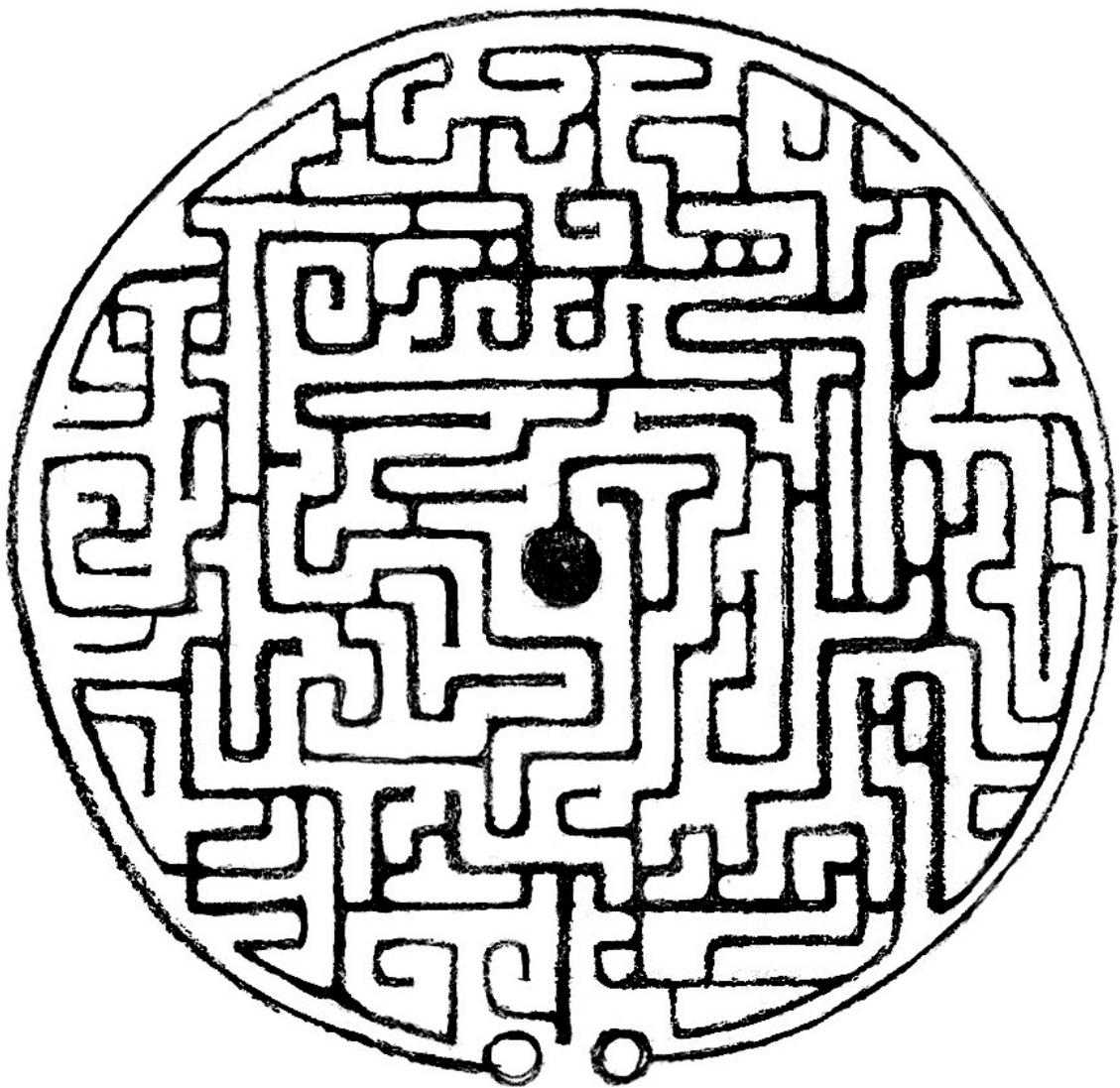
⁵Les illustrations ont été dessinées avec talent et un stylo par Tût-Tûût (<http://ploknotes.canalblog.com>).

Le labyrinthe a été dessiné par moi-même avec moins de talent et un criterium, et scanné par Tût-Tûût aussi.



*La plus haute
Tour*

Pont-Levis



Le Labyrinthe à imprimer