



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Changelin : le songe > Scénarios > Scénarios individuels
> **Et la Pomme fut croquée**

Et la Pomme fut croquée

mercredi 16 août 2006, par [Bélédon](#)

Voici un scénario qui nécessite le supplément France

Synopsis :

Dans le scénario précédent les joueurs ont découvert un lieu enchanté endormi. Il va, dans un premier temps, leur appartenir de le faire redevenir actif.

Quelques règles sur les Lieux

Enchantés :

Raviver un lieu enchanté est une quête entière. Il faut tout d'abord qu'un personnage pénètre dans le lieu dont le chemin a été brisé par le fardeau de la Banalité, il lui faut pour cela Périple 3 et Fées 3, la difficulté est de 7 - 5 pour les Sidhes, et qu'il se trouve devant l'une des anciennes entrées du Lieu. Si un personnage remplit ces conditions, il est à même de pénétrer dans le Lieu.

Cependant l'endroit est pour l'instant mort, sans vie chimérique. Pour y remédier, les personnages doivent raviver le Feu de Joie en réinvestissant autant de points permanents de Féerie que le niveau du Lieu. Cela peut se faire en plusieurs fois. Cela fait, ils peuvent se l'approprier. Il faut pour cela qu'ils prononcent un Serment selon lequel ils protégeront cet endroit des assauts de la Banalité. Toute personne faisant ce serment doit investir un point de Féerie temporaire par niveau du lieu. La tradition Changelin établit qu'une fois qu'un lieu est revendiqué par une créature, nul ne peut le dire sien sauf en cas de décès du présent propriétaire. Cependant les Nobles peuvent invoquer un Fior pour s'approprier un tel lieu. Cela est néanmoins évité

car avec un tel comportement, le Noble deviendrait vite impopulaire.

Les personnages vont donc devoir procéder ainsi pour raviver le lieu enchanté trônant sur les ruines du domaine des Blanches Pommes. Le site est principalement constitué d'un grand donjon montant haut dans le ciel. Mais tant que les personnages n'auront pas ravivé le feu de joie, ils ne le verront pas. La découverte d'un tel trésor est perceptible par certains changelins à des lieues à la ronde. Le Roi Shaïl va vite être mis au courant et s'ils veulent le garder pour eux, il vaudrait mieux que les PJ se dépêchent de s'y lier.

L'entrée est matérialisée par des restes de colonnades, savamment dissimulés par de très vifs lierres et fougères. Elle donne sur une volée interminable de marches. Après une longue ascension, l'escalier s'élargit sur une gigantesque salle. Tout est délabré, une épaisse poussière recouvre la totalité du lieu. Des ouvertures donnent sur un balcon en très piteux état - il est même dangereux de s'y aventurer.

Pour l'instant on ne voit rien à l'extérieur, d'épais nuages obscurcissant le ciel. Au fur et à mesure de la remise en état, le ciel commence à s'éclaircir et à son paroxysme devient d'un azur légèrement laiteux. La vue porte à des kilomètres. On voit au pied la forêt domaniale, et au plus loin la mer scintillante.

Il faut bien sûr nettoyer et réparer le "bâtiment", mais pour les tâches les plus ardues, un Knocker ne sera pas de trop. Si les personnages s'y mettent, ils

pourront alors dépenser les points de Féerie permanents pour raviver le feu de joie. Ils devront agir avec prudence car de tels lieux attirent les convoitises.

Les personnages ne le savent pas encore, mais l'endroit est habité et leurs travaux auront tôt fait de réveiller cet hôte. Il s'agit d'une Ombre du nom de Marcellin. Il y a des siècles, c'était un humain enchanté. Il ne sait pas que le temps s'est écoulé, il croit toujours avoir vécu ici. En fait il n'a même pas conscience qu'il est une Ombre. Il ne pourra se matérialiser qu'une fois que le lieu enchanté aura recouvré toute sa puissance, mais il pourra se manifester toujours plus fortement au fil de l'avancée de la tâche des personnages.

Vers la fin de leur entreprise, les personnages découvriront qu'une trappe au plafond donne sur un grenier. Pour y accéder il faudra une échelle. Ils vont y découvrir l'histoire de la tour et du domaine des Blanches Pommes. Marcellin pourra peut-être contribuer à ces découvertes. Le grenier peut en outre être aménagé en différentes pièces au bon vouloir des PJ. Le lieu enchanté se construira en fait au fur et à mesure de la campagne mais surtout si les joueurs l'entretiennent.

Au sein de leur nouvelle demeure, ils découvrent ce qui sera l'un des plus importants objets de cette campagne : un orbe (une boule de verre) dont l'intérieur semble laiteux comme un nuage. Sans l'être comme un oeuf, l'objet est assez fragile.

Les PJ pourront obtenir quelques renseignements sur leur découverte auprès de la bibliothèque de Folinel à Brocéliande. C'est un très ancien site qui remonte avant le Xème siècle, mais sans lien apparent avec le Royaume des Pommes des USA. On y conte de grandes histoires d'amour, de *fin amor*. De nombreuses princesses y sont décrites, toutes plus belles les unes que les autres. Son nom vient des très nombreux pommiers qui entouraient le donjon. On en tirait un cidre à nul autre pareil. C'était un véritable paradis. Mais un jour tous les princes et princesses ont disparu, et on n'a jamais plus entendu parler d'eux. Par contre, concernant l'Orbe, il n'y a rien.

Ils devront se renseigner auprès d'un grincheux. Celui-ci les orientera sur Kiriec, un korr qui vit sur les côtes du sud finistère. On dit de lui que c'est un puissant sorcier ayant une connaissance encyclopédique des objets et créatures liés au Songe.

Kiriec vit dans une petite maison délabrée en surplomb de la mer. Sa mesure est entourée de cadavres de chats, posés là tels des talismans pour faire fuir les mauvais esprits mais surtout les enquiquineurs. Au centre de sa maison se dresse un menhir dont le haut dépasse par le toit. Cette maison est en fait son lieu enchanté. Malheureusement Kiriec a succombé au Tumulte, sans doute à force de rester dans son antre. Des névroses l'accompagnent dans sa folie, elles se manifestent surtout lors de ses bêtises qui sont des plus perverses. Ce sont les chats de la commune qui en ont fait les frais...

Il sera difficile aux joueurs de communiquer avec lui surtout à cause des névroses. Mais ils pourront apprendre que selon lui, l'Orbe contient une quantité phénoménale de Féerie, peut-être même un fragment du Songe... Il restera néanmoins très énigmatique et n'hésitera pas à mettre les joueurs dehors s'ils l'énervent. Il sait qu'un texte parle de ces orbes (oui il y en aurait plusieurs), et serait détenu par un musée de Rennes, le musée Kerr Briec.

Le musée de Rennes

Le musée dont il est question est consacré à la guerre et plus particulièrement à la Seconde Guerre Mondiale. Toute l'histoire de la Bretagne de cette époque y est contée. Le texte que les joueurs recherchent se trouvait bien au musée, mais il a été détruit dans un incendie il y a environ cinq ans. Cependant, tous les documents du musée ont été enregistrés sur des microfiches. Elles sont accessibles pour peu que les joueurs en fassent la demande.

Ces Orbes auraient été le fruit des recherches d'un groupe de scientifiques lors de la guerre. On les dit

affiliés au Cercle de Fer (groupe d'occultistes travaillant pour le IIIème Reich). Le nombre d'orbes n'est pas clairement établi, mais on en dénombre au moins deux ayant servi aux expériences. Après la guerre elles sont devenues des objets de collection dont on a perdu la trace au fil des années et des échanges entre collectionneurs.

L'expérience interdite

Les joueurs pourront aussi entreprendre des recherches à leur niveau. S'ils essaient de communiquer avec l'objet, il n'entendront que le bruit des vagues accompagné de murmures incompréhensibles. La balle est dans leur camp pour accéder au terrible secret que contient l'orbe grâce à l'art Périple (niveau trois) et le royaume (Fée pour la première édition, Scène pour la Seconde). Le joueur qui lance ce charme sent alors qu'il lui échappe, un tourbillon l'entraîne dans l'orbe ainsi que tous ceux à portée.

L'orbe d'Ethau

Les joueurs se retrouvent sur une plage, sur une sorte d'île volcanique. Ils sont en fait sur le dos d'une tortue géante voguant en mer. Son dos est recouvert de végétation comme une vraie île. Des murmures et des rires sont audibles sans que l'on puisse dire d'où ils viennent. D'un piton rocheux (la tête de la tortue) s'élève une fine colonne de fumée. Sur le piton, à l'entrée d'une cavité rocheuse, un homme déguste des fruits auprès d'un feu.

La vue des joueurs est pour lui un mélange de surprise, de frayeur et d'étonnement. Une fois les premiers sentiments passés, les joueurs doivent se faire comprendre d'Ethau. C'est un Mage du Xème siècle. Il leur racontera son histoire.

L'histoire d'Ethau : Ethau était un des habitants du domaine des blanches pommes, et donc l'un des proches des Fées du domaine. Depuis quelques années des rumeurs persistantes faisaient état d'une sorte de cataclysme venant du Sud, dont les premières victimes étaient les Fées. Les magiciens Sidhes étudièrent la question avec le plus grand

sérieux. Une solution fut enfin trouvée, mais c'est alors que l'on annonça une armée aux portes du domaine.

Un rituel fut mis sur pied dans la hâte. Mais au moment de son exécution, les humains et les roturiers se rendirent compte que les nobles ont fui. Ethau néanmoins, dirigea le rituel. Les Orbes devaient servir de catalyseurs afin que toutes les fées soient plongées dans le Songe. Elles pourraient ainsi regagner Arcadie à partir de là, car les chemins connus de l'époque s'étaient mystérieusement refermés.

Malheureusement le rituel ne fut pas assez puissant pour projeter toutes les fées assez loin dans le Songe profond, et certaines se sont retrouvées dans le Songe proche. Mais peu importe, les Rives d'Arcadie n'étaient certainement plus très loin...

Ethau n'a aujourd'hui plus toute sa raison. Il sera impossible de lui faire admettre qu'il s'est enfermé dans l'orbe pour rien. Les fées qui l'ont suivi dans sa fuite sont devenues le conglomérat qui a donné naissance à la Tortue. Elles ne sont pas totalement perdues mais seul l'espoir de revoir leurs terres natales les fait voguer sur l'océan. Il sait effectivement qu'il y a d'autres orbes mais ne se souvient pas combien, trois, quatre ?

Vouloir faire sortir Ethau revient à le condamner. Il ne sait rien du monde d'où viennent les joueurs. Il serait écrasé par le Paradoxe (la Banalité des Mages) s'il s'y pointait. Pour les fées et la tortue c'est la même chose mais avec la Banalité.

Pour ressortir les joueurs n'ont qu'à réouvrir une porte et revenir à leur point de départ.

Les autres orbes

Les joueurs peuvent essayer de remonter la filière des collectionneurs. Cela va leur prendre du temps mais sera finalement payant. Sur Internet on trouve de tout...

Les joueurs sont enfin mis en relation avec une personne affirmant posséder un des orbes. Wilhelm Stutger vit à Strasbourg ; assez avenant, il aime faire partager sa passion. Il connaît pas mal de choses sur la période 39-45.



L'orbe qu'il présente aux joueurs est d'un noir de jais. S'ils retentent l'expérience, ils atterrissent cette fois dans une sorte de couloir qui donne sur un autre, puis un autre, puis un autre... Ils sont dans un labyrinthe. Des yeux les observent, des créatures tapies dans l'ombre qui bientôt les assaillent. Ce sont les fées qui se sont crues perdues et qui ont créé le cloaque dans lequel elles se sont enfermées. La seule échappatoire ici est la fuite.

Wilhelm en sait un peu plus sur les orbes. Elles auraient été effectivement récupérées par les scientifiques du cercle de fer qui auraient eu une base en Bretagne. Le directeur des recherches était un certain Van Helden. Son projet était de protéger les côtes contre un éventuel débarquement grâce à une arme secrète.

Retour au musée de la Guerre

Les joueurs pourront se renseigner sur ce professeur Van Helden au musée Kerr Briec. Il s'agit d'un scientifique hollandais voué à la cause SS. Il était biologiste de formation et s'est intéressé à ce qui deviendra plus tard la génétique, ainsi qu'aux sciences occultes. Proche d'Hitler, il avait sa confiance dans ce qu'il appellera le projet Léviathan. Il ne le mènera jamais au bout, contré par les services secrets anglais. Il décéda dans le bombardement de Rennes de 1944.

La suite bientôt...