



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Animonde > Scénarios > La Cité Oubliée > **La cité oubliée**

La cité oubliée

mardi 2 juin 2009, par [Merin](#)

LES GRANDES LIGNES

A l'issue d'un long voyage dans le pays du Bonhomme Tranquille, les personnages vont découvrir la cité oubliée Smir, son peuple décadent et un vaisseau spatial.

Le point de départ de cette campagne est la rencontre avec le lazériot évolutif. Celui-ci n'a qu'un but : rejoindre ses congénères dans la mystérieuse cité. Pour ce faire, il va utiliser un groupe de voyageur et son porteur plus particulièrement.

Contrairement à la plupart des animaux en symbiose, il est impossible de savoir ce qu'il veut, il ne semble pas pouvoir communiquer (c'est volontaire de sa part, ainsi ça évite d'en dire trop aux joueurs). Il aiguillera toutefois les personnages en imposant des rêves ou des images, des sensations à son porteur.

LES RÊVES

Ses rêves ont un aspect étrangement réel, un peu comme si le dormeur se trouvait vraiment à l'endroit rêvé mais dans le corps d'un autre. Les lazériots communiquent entre eux par la pensée et ce que "voit" le personnage, est ce que voit réellement un des lazériots présents à la cité.

Ces rêves sont à dispenser de temps à autre, quand les joueurs sont un peu perdus ou démotivés. Ne développez pas trop la description, ce sont des sortes de flash.

- Une cité élancée à flanc de montagne.
- Au pied de la cité une brume très dense.
- Toute la cité est en pierre, des monuments impressionnants (pour vous aider dans la

description, de style égyptien).

- Il y fait très chaud et l'air semble chargé de cendres.
- Sur une place, un gigantesque objet ovoïde fait d'une matière étrange où se reflète le ciel (du métal).
- Des sommets montagneux et le cratère d'un volcan émergent des flots.

LE VOYAGE

Le premier rêve imposé par le lazériot montre des montagnes. Les plus hauts sommets du pays se trouvent au nord.

Dans une zone marécageuse ils vont découvrir un tombeau en ruines, celui d'un ancien roi de Smir qui a été banni (reste à trouver la localisation de Smir).

Arrivés dans les montagnes, ils vont rencontrer des gens qui se nomment eux-même "ceux d'en haut". C'est le cinquième royaume du Bonhomme Tranquille. Sa population vit dans des villages accrochés à flanc de montagne. Toute ressemblance avec les rêves s'arrête là.

Dans cette région je vous conseillerais une idée de scénario dénichée au [Tinkle Bavard](#) parlant d'une [phalène blanche](#).

Par contre, les habitants connaissent une île volcanique plus au nord. Grâce à leur moyen de locomotion privilégié, la balénofière, ils pourront accompagner les voyageurs sur cette île.

Le lazériot évolutif qui accompagne les joueurs et le dernier à rejoindre Smir. A son arrivée, il se fera conduire au vaisseau et va rompre la symbiose (perte de 6D6 points de PI pour tous ceux qui ont bénéficié de son pouvoir). Le vaisseau prend alors



son essor. Seules traces de son passage : la population prématurément vieillie de Smir et une sorte d'œuf en métal (là je n'en dit pas plus).

Restera à rentrer chez soi et à combler un grand vide. Sauf si le voyage continue...

LE LAZÉRIOT ÉVOLUTIF

C'est un animal au premier abord sympathique, mais dès que les joueurs verront que l'utilisation des ses facultés se fait au détriment de celui avec lequel il est en symbiose, nul doute qu'ils auront hâte de s'en débarrasser.

Outre sa faculté de faire regagner de la PI, le lazériot peut maintenir son hôte en vie (en cas d'hémorragie, de coma...) Faites bien sentir aux joueurs que ce n'est pas par bonté d'âme, c'est un animal "méchant" (voir ses caractéristiques).

Le lazériot est arrivé sur ce monde avec ses congénères il y a trois ans. Après un affrontement dévastateur aux confins de l'espace (là je vous

laisse imaginer le pire) le vaisseau a du se poser en urgence. Craignant l'explosion, on a procédé à une évacuation. Ainsi de nombreux lazériots sont tombés sur le pays du Bonhomme Tranquille dans des capsules de survie de type ovoïde pour avoir une chance de survivre. Mais fausse alerte, le vaisseau posé dans une cité reculée et peu peuplée n'explose pas et on procède à sa réparation.

Commence alors le voyage de retour des lazériots. Une seule consigne : ne pas se faire remarquer... pour le moment (je vous laisse gérer une hypothétique invasion future).

LES SCÉNARIOS

[La Reine du Carnaval](#)

Fin de la fête à Zarra la Blanche avec une petite enquête et l'acquisition du lazérit évolutif

[Le Ding-Dungle Dingue](#)

Le printemps, la saison des amours pour beaucoup... et en prime la découverte d'un mystérieux tombeau