

LE PUIT DE LA FORÊT EVERFREE

Nombre de joueurs : 3 (idéalement) à 6 de niveau 1 ou 2

Durée : 30 à 45mn

NB : Si besoin, expliquer qui sont les Chercheuses de Talents & les Wonderbolts

Vous êtes en train de déguster un thé sur une terrasse à Poneyville. Lorsque soudain vous entendez :

« Au secours aidez-moi, c'est terrible !!! »

Vous voyez alors Spike, le petit dragon ami et assistant de la princesse Twilight Sparkle, arrivé en courant et complètement paniqué.

Vous le stoppez, lui demandez de se calmer et de vous expliquer la situation

« Je m'étais porté volontaire pour veiller sur les Chercheuses de Talents pendant que Twilight et les autres sont en mission... »

Elles ont entendus une légende qui parlait d'un puits magique qui se trouverait quelque part dans la forêt Everfree.

Quand elles ont voulu y aller, je leur ai dit que c'était hors de question, que c'était trop dangereux, qu'elles étaient trop jeunes et je pensais les avoir convaincues...

Alors on a commencé à jouer à cache-cache et quand je me suis mis à les chercher, leurs traces de pas conduisaient droit dans la forêt...

Aidez-moi je vous en prie, il faut absolument les retrouver avant le retour de Twilight, mais surtout avant le retour de ma très chère Rarity !

Sinon ce sera une véritable catastrophe, Twilight ne voudra plus de moi et me bannira, je n'aurais nulle part où aller, sans parler de Rarity qui m'en voudra jusqu'à la fin de ses jours, et ça, je ne le supporterai pas !!!» Raconta-t-il avant de fondre en larmes...

Les personnages se dirigent alors vers la forêt Everfree, après s'être équipé s'ils le souhaitent.

Quelques minutes après être entrés dans la forêt, le chemin se divise en deux, droit devant il continue, et sur la gauche un sentier menant à un lac, entouré d'une petite plage.

Lac : en s'approchant les joueurs voient l'eau bouillonner et une hydre sortir de l'eau

En continuant tout droit, les joueurs voient sur le sol des traces laissées par une carriole.

Le chemin continue après les traces de roues.

S'ils suivent le chemin après les traces de roues, ils tomberont sur un marais, si l'un des joueurs tente de traverser le marais, il marche sur un caillou. il s'agira en fait d'un Cracadile qui les attaquera.

S'ils suivent les traces de roue, menant sur leur droite, cela les mènera à la carriole et à un feu de camp.

Le feu de camp est vide, aucune trace des jeunes ponettes, rien...

S'il y a une ou plusieurs licornes, elles font un jet d'esprit, si réussite, elles ressentent la magie du puits situé au Sud-Est...

S'il y a un ou plusieurs pégases, ils font un jet de VOL, si réussite, ils voient la magie du puits émaner depuis le ciel.

Si échec, les licornes ne ressentent rien, les pégases ne voient rien et ils redescendent au sol, les brancheloup attaque, en les fuyant, ils tomberont par hasard sur le puits duquel émane les cris des ponettes..

Arrivé devant le puits, on peut y lire ceci :

*Si vous me montrez
Ce pourquoi vous êtes doués
Vous trouverez ce que vous cherchez...*

Si les joueurs disent au puits qu'ils sont poursuivis par des branches loup, il les aidera en dispersant un nuage magique aux alentours, car ils ne les aiment pas.

Une fois cela fait, chaque joueur fait un jet de dé sur l'un de ses talents.

Une réussite équivaut au sauvetage d'une ponette. Les joueurs ayant échoué, devront relancé leur dés, si le sauvetage n'est pas réussi du premier coup. A chaque échec, le jet suivant subira un malus de 1.

Sur le chemin du retour, les joueurs croisent une Coquatrice. Ils ne doivent pas croiser son regard au risque d'être pétrifié.

Ils peuvent tenter de la contourner, s'ils échouent, la coquatrice les voit et il y a affrontement.

Après cela, les joueurs et les jeunes rescapées retournent en ville. Spike est rassuré.

*« Merci de m'avoir aidé et de les avoir retrouvées.
Mais qu'est ce qui vous a pris toutes les trois, je vous avais bien dit que c'était dangereux !!!*

- Mais on voulait juste faire un souhait, lui répondit Sweetie Bell

- Oui c'est vrai... On ne pensait pas que ce serait aussi dangereux, ajouta Applebloom

- On est désolée Spike, renchérit Scootaloo

- Heureusement, Twilight n'en saura jamais rien... »

C'est alors que Twilight Sparkle et ses amies, parties en mission, apparurent, de retour en ville...

« Alors Sweetie Bell, tu as été gentille avec Spike j'espère ? Demanda Rarity

- Et toi Applebloom, tu ne lui as pas causé d'ennuis hein ? questionna Applejack

- Et toi Scootaloo, j'espère que tu as un comportement digne d'un Wonderbolt ! dit Rainbow Dash

- On a été sage comme des images, répondirent, grand sourire toutes dents visibles, les trois jeunes pouliches, n'est ce pas Spike ? ajoutèrent-elles en cœur,

- Euh oui oui, tout s'est parfaitement bien passé, aucun soucis, rien de rien, je vous assure... répondit Spike, peu assuré

- Très bien, je suis fière de toi Spike, tu as montré que tu étais un dragon responsable ! »

Et tout le monde continua à discuter, dans la joie et la bonne humeur