

Scénario issu de <https://zekovski.wordpress.com/>

Vous y trouverez des informations supplémentaires et vous pourrez en discuter avec l'auteur.

D'autres scénarios et aides de jeu y sont également disponibles.



Fiche de ville

Nom	<i>Mataña</i>
Taille	<i>100aine de personnes</i>
Gouvernement Personnalités	<i>Thane du village : Maratia.</i>
Terrain et climat	<i>A flanc de montagne et sur un plateau (plaine)</i>
Bâtiments	<i>Auberge des salamandres Le marché de la licorne : vend des vêtements et les spécialités locales</i>
Spécialités	<i>La menthe et tout ce qu'on peut faire avec. (Tisanes, gâteaux, crèmes, alcools, ...) Le village et côtoyé par un champ.</i>
Sensations	<i>Il fait chaud, ça sent la menthe Les rues sont aérées et les passants, bien qu'occupés, plutôt sympathiques.</i>
Menaces	<i>Le soigneur Tawa a disparu.</i>



Structure de scénario



Titre :	<i>Tawa</i>	Homme-dragon :	<i>Bleu</i>
---------	-------------	----------------	-------------

Type :	<i>Quête</i>	Saison :	<i>Eté</i>	Durée :	<i>4H</i>
--------	--------------	----------	------------	---------	-----------

	<i>Trame principale</i>	<i>Événements secondaires</i>
Introduction	<p>Les voyageurs lèvent le camp et sont en route vers Mataña. Faire de jets de condition, orientation etc ... (p 77)</p> <p>1/2 jour de marche jusqu'à Mataña.</p>	<p>La lumière filtrant à travers les arbres offre une lumière verte et fraîche. Le chant des oiseaux met du baume cœur et la journée s'annonce bien.</p>
Acte 1	<p>Des gobelin-chats en embuscade attaquent et réclament la nourriture des voyageurs. (+1 à leur initiative et les voyageurs sont mis en zone de front)</p>	<p><i>*Musique de combat*</i></p> <p>Gobelin-chats : p 143</p>
Transition	<p>Arrivée à Mataña.</p> <p>En cherchant un guérisseur ou à l'auberge ("vous n'auriez pas vu un garçon qui ressemble à ..."), on leur apprend que Tawa le guérisseur a disparu et que son père est très inquiet.</p>	<p>Vent de face leur apporte un parfum de menthe délicieux. Savent qu'ils arrivent car Mataña est réputée pour sa culture de la menthe et ses spécialités qui en sont issues.</p> <p>Les joueurs peuvent flâner un moment, faire leurs achats, ...</p>
Acte 2	<p>Tamar, le père de Tawa leur explique que son fils a disparu il y a 4 jours. Il était sensé s marier dans 3 jours mais toujours aucun signe de lui.</p> <p>Il leur offre 100 pièces d'or chacun s'ils le retrouvent.</p>	<p>Tamar : Agriculteur fort avec des cheveux en bataille et une grosse moustache noire.</p>
Transition	<p>Recherche d'indices :</p> <p>Ellya la fiancée leur fait comprendre que le mariage est un arrangement entre leurs parents. (peut tomber amoureuse d'un des voyageurs)</p> <p>Rencontrent des voyageurs qui reviennent de la montagne et l'ont vu.</p> <p>Suivre Monthy, le "meilleur ami" de Tawa qui "ne sait rien".</p>	<p>Voyageurs sont en randonnée dans la montagne pour le week-end.</p> <p>Ellya : Cordonnière blonde en robe bleue</p> <p>Monty : Apprenti chasseur blond habillé de vert avec une spalière en cuir.</p>
Acte 3	<p>Trajet dans la montagne ...</p> <p>Pont de corde au dessus d'une crevasse. (qui passe le 1er pour faire peur)</p> <p>Rencontre avec un ours. (p 156, niv 4) : Evitement ou combat</p> <p>Faire les jets de déplacement et d'orientation (p 77)</p>	<p>Suivent un petit chemin qui monte le long d'un terrain très pentu. Le ciel est bleu, l'air est très frais et vivifiant. Autour de l'herbe et parfois quelques fleurs colorées et myrtilles ainsi que plusieurs affleurements rocheux gris clair.</p> <p>Au loin des montagnes couvertes de forêts ou herbeuses. Sur l'une d'elles aperçoivent un dragon des montagnes.</p>
Paroxysme	<p>Les voyageurs découvrent Tawa caché dans le refuge.</p> <p>Il s'est caché pour échapper au mariage. Avec son amoureux Monthy ils prévoient d'entreprendre un voyage pour vivre leur amour loin d'ici.</p> <p>Tawa peut écrire une lettre à son père avant son départ.</p> <p>Il peut aussi confronter son père avec le soutien de Monthy</p>	<p>La nuit tombée, a beaucoup refroidi l'air ambiant, Petits sifflements d'animaux (chouette) et toute la beauté de la voûte céleste s'est offerte à vos yeux ébahis.</p> <p>Refuge : Chalet en bois à côté d'une source donnant sur un petit ruisseau.</p> <p>Fenêtres brillent d'une petite lueur.</p> <p>Intérieur : Chalereux. Jeune garçon brun à une table lisant des livres de voyage.</p>
Dénouement	<p>Lettre : Tamar se fait à l'idée et remercie les voyageurs en les payant.</p> <p>Confrontation : Après une longue discussion close et quelques cris, sortent de la maison réconciliés.</p> <p>(si un des joueurs a eu l'occasion de flirter avec Ellya, la cérémonie peut même se faire pour Tawa et Monthy)</p>	



Fiche d'objectif



Scénario de quête

Objet de la quête

Titre du scénario :

Tawa

Date :

● **Nom ou description** *Tawa, jeune homme qui devait se marier sous peu mais a subitement disparu.*

● **Apparence** *Jeune homme aux cheveux bruns. (env. 18 ans) Tunique blanche avec tablier marron. Des petits sacs à sa ceinture débordent de plantes médicinales.*

● **Capacités spéciales** *Suérisseur, peut soigner les blessures des voyageurs : +2D8 PV*

● **Où se trouve-t-il ?** *Dans un petit refuge dans la montagne voisine.
Monthy son amoureux lui apporte de quoi manger tandis qu'il préparent leur voyage dont le but est d'échapper au mariage de Tawa.*

● **Indices permettant de remonter jusqu'à l'objet de la quête**

*Des voyageurs qui redescendent de la montagne l'ont vu.
Ils peuvent suivre Monthy son "meilleur ami".*

● **Les raisons de la quête**

*Les voyageurs ont besoin de se soigner après un combat et une route éreintante.
Le père de Tawa offre 100 pièces d'or par personne s'il est retrouvé.*

● **Le point de départ et l'itinéraire**

Mataña -> Chemin de montagne -> Refuge

● **La principale difficulté**

L'environnement montagneux