

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

<b>Nom</b>	<i>Ternou</i>
<b>Taille</b>	<i>300 personnes</i>
<b>Gouvernement Personnalités</b>	<i>Ville gérée par le maire M. Grosso.</i>
<b>Terrain et climat</b>	<i>Une plaine balayée par les vents.</i>
<b>Bâtiments</b>	<i>Le grand clocher décoré de quatre chouettes. L'auberge du chat à lunettes</i>
<b>Spécialités</b>	<i>Un plat à base de riz, gingembre et citron. Très fort mais très bon.</i>
<b>Sensations</b>	<i>Le voyageuses sont encore dans un village qu'elles connaissent à peu près. Elles sont donc plutôt à l'aise dans ce village où elles ont, à l'occasion, pu venir faire un marché ou rencontrer des membres de leur famille.</i>
<b>Menaces</b>	<i>Une cocatrice rôde à quelques lieues du village.</i>



# Structure de scénario



<b>Titre :</b>	<i>Pierre ? Absent !</i>	<b>Homme-dragon :</b>	<i>Tillia</i>
----------------	--------------------------	-----------------------	---------------

<b>Type :</b>	<i>Voyage</i>	<b>Saison :</b>	<i>Printemps</i>	<b>Durée :</b>	<i>3 H</i>
---------------	---------------	-----------------	------------------	----------------	------------

<i>Trame principale</i>		<i>Événements secondaires</i>
Introduction	<i>Personnages en route vers le village de Ternou. Font leur jet de condition.</i>	<i>Le printemps est encore jeune, les joueuses ont froid. Mais les fleurs commencent à montrer leurs couleurs et la faune à se faire doucement entendre. Le Soleil encore à l'horizon vous donne l'espoir de bientôt être réchauffées.</i>
Acte 1	<i>Personnages croisent le marchand itinérant portant une énorme charge sur son sac à dos en bambou. Plus tard, croisent au bord du chemin une belle statue représentant un vieil homme assis sur une pierre, l'air songeur.</i>	<i>La pierre se trouve à proximité de plusieurs m<sup>2</sup> de rue fétide, une plante grise un peu malodorante.</i>
Transition	<i>Voyagent sans encombre, entendent des chants d'oiseaux autour d'eux, et même un coq. Aperçoivent au loin un dragon des plaines courir à toute allure, s'arrêter, semer des herbes folles et repartir à plusieurs reprises.</i>	<i>La plaine est balayée par un vent doux et l'herbe ondule sur son passage. Malgré la fraîcheur de l'environnement, vous gardez votre cap. Jets de voyage. -&gt; Arrivée vers midi</i>
Acte 2	<i>Arrivée au village. Après avoir pris leurs aise, une jeune fille, Themya, leur demande s'ils n'ont pas vu son grand-père qui devait venir la rejoindre tôt dans la journée. S'ils font le rapprochement avec la statue, Themya comprendra qu'il a été attaqué par une cocatrice. Il a dû se reposer près d'un nid et être attaqué. Avec ses vieux sens il n'a pas du faire attention à la rue fétide.</i>	<i>Themya est une fillette aux cheveux châtain et en robe verte. Elle porte un sac brun en bandoulière. Si ne font pas le rapprochement, dit qu'elle a peur qu'il soit tombé sur une cocatrice, il paraît qu'il y en a une qui rôde sur le chemin.</i>
Transition	<i>Joueuses retournent précipitamment à la statue. Themya ira trouver un antidote en attendant leur retour, et leur demande de rapporter de la rue fétide.</i>	<i>Si les voyageuses sont pressées par le temps, elles peuvent rencontrer sur le chemin un animal blessé qu'elles peuvent prendre le temps de soigner ou non.</i>
Acte 3	<i>La statue est squattée par trois goblin-chats qui jouent avec dangereusement. (se balancent sur sa tête, jettent des pierres dessus, ...) Il va falloir les faire partir ... Ils ne sont pas très téméraires, en criant fort ou en leur faisant peur ils finissent par partir.</i>	<i>Goblin-chats page 143</i>
Paroxysme	<i>Une fois que les joueuses ont fait fuir les goblin-chats, la cocatrice arrive !  Une fois l'ennemie vaincue, les voyageuses vont devoir porter la statue jusqu'au village. (S'il reste du temps à tuer, elles peuvent peut-être se faire attaquer par des goblin-chats revanchard maintenant qu'elles sont amochées. Mais ça serait too much, voir avec le rythme ... )</i>	<i>Musique des dents de la mer avant l'arrivée de la cocatrice. Cocatrice page 134  Au retour : Le soleil commence à nouveau à raser l'horizon. Et cette journée de marche non-prévue vous a bien fatiguées.</i>
Dénouement	<i>Pierre le vieil homme et Themya les remercient et les invitent à dîner et à passer la nuit chez eux. Ils leurs offrent en plus quelques vivres pour leur voyage. Le l'en-demain, les voyageuses peuvent à nouveau repartir sur les routes ou rester encore un moment à Ternou.</i>	<i>+1 au test de constitution du l'en-demain. PVx2, PE a max. Rédiger la fiche de ville suivante.</i>