

La Grande Assiette

3 – À la rencontre de Suzanne

Contexte initial

Les aventurier.es ont été envoyé.es par le roi Walter à la recherche d'une sorte de grande assiette avec une peinture de chat au milieu et un ruban pour l'accrocher. Iels ont réalisé la quête Mamie Omelette, qui leur a conseillé d'aller voir Suzanne. Ne sachant pas comment y aller, elle leur dit d'aller voir son amie Mama, au village de caravane, qui la connaît bien. Ils y ont trouvé les informations dont ils avaient besoin et de quoi payer la voyante.

Quête

Les chatons se rendent dans le marais où vit Suzanne. Le chemin est long et compliqué, ce qui peut les faire se perdre ou dormir au milieu des moustiques.

Selon la dynamique de groupe et la durée de la séance, les chatons peuvent tomber sur un crapaud amical qui va les aider à retrouver leur chemin, ou sur des crapauds voulant renverser Suzanne ou s'emparer d'elle et de son pouvoir, qu'il faudra éloigner.

En arrivant chez Suzanne, les chatons rencontrent d'abord la pie Dame Sibelle, toujours trop occupée, qui s'occupera de les introduire auprès de la vipère.

Le temps qu'elle la prévienne de l'arrivée de visiteurs, les chatons discutent avec les poules d'eau Palipette et Paleprenette, qui leur racontent que le bateau au milieu de l'étang contient un trésor, mais qu'elles n'osent pas s'en approcher car il est hanté.

Il est aussi en très mauvais état, les planches sont pourries et il y a de l'eau dans les compartiments de rangement.

Selon la dynamique de groupe, une attaque des crapauds sur le pigeonnier de Suzanne peut avoir lieu.

Événement

Les chatons s'aventurent sur le bateau sans prêter attention à l'état des planches. Iels jettent un dé par chemin emprunté.

1 : les planches supportent leur poids sans problème

2-3 : les planches craquent de façon inquiétante mais résistent

4-5 : les planches cèdent sous leur poids, mais iels ne tombent pas à l'eau

6 : les planches cèdent sous leur poids, iels tombent à l'eau, et ne pourront ressortir sans aide

Résolution

Les chatons parlent avec Suzanne, et explorent le bateau. Eventuellement, les crapauds sont repoussés.

Récompense

Suzanne leur indique le village d'Embrasse comme la prochaine étape de leur voyage, qui les mènera dans le désert, à la grande pyramide de verre.

Elle pourra aussi leur donner des informations sur des quêtes secondaires.

Le bateau contient en réalité une dizaine de leurres de pêche, qui pourront servir de monnaie d'échange à Embrasse pour la suite de l'aventure.

Tous les PNJ proviennent du livre de base.