

# Château Aventure



# Château Aventure



UN SCÉNARIO DE  
**JARED A. SORENSEN**



ILLUSTRÉ PAR  
**MIGUEL COIMBRA**



**Torche  
allumée**



**x 3**

## Conseil

Le personnage risque de ne pas penser à regarder son inventaire.  
N'hésitez pas à utiliser les personnages du scénario comme la princesse  
pour mettre sur la piste. Genre, si le personnage dit : "Demander feu princesse",  
répondez : "Tu portes déjà de quoi allumer".

## Score (max. 100 points)

**2**  
POINTS

par **lieu visité**  
(maximum 24 points)

**5**  
POINTS

s'il donne la rose à la princesse  
avant toute autre interaction

**5**  
POINTS

par **objet nouvellement collecté**  
(maximum 35 points)

**5**  
POINTS

se mariant  
avec la princesse

**10**  
POINTS

par **ennemi vaincu**  
(maximum 30 points)

**1**  
POINT

si le personnage termine le jeu  
**sans mourir**



# “ Bienvenue à... Château Aventure ”



Le personnage se trouve initialement dans la **Hutte**.

## Hutte

“ Vous êtes debout dans une petite hutte. Il y a une **canne à pêche**, ici.

**Les sorties sont :**

Sortir hutte

**Examiner canne à pêche**

La canne à pêche est une simple **canne à pêche**.

**Prendre canne à pêche**

Vous avez maintenant une **canne à pêche** dans votre inventaire.



## Jardins Royaux

“ Vous êtes dans les jardins royaux, leur végétation est luxuriante. Il y a un **rosier**. Vous apercevez aussi une hutte.

**Les sorties sont :**

Est (Étang)

Ouest (Sentier Sinueux)

Entrer hutte

**Cueillir rose**

Vous avez maintenant une **rose** dans votre inventaire.

**Sentir rose**

La **rose** sent bon.



## Étang

“ Vous arrivez sur la rive d'un étang.

**Les sorties sont :**

Ouest (Jardins)



**Examiner étang**

Il y a des poissons qui nagent dans l'étang.

**Utiliser canne à pêche**

Vous réussissez à attraper un **poisson**. Vous avez maintenant un **poisson** dans votre inventaire.



**Manger poisson**

Le **poisson** ne peut pas être mangé. Il est cru, voyons !



CÎME DU TRÈS  
GRAND  
ZARBRE

TOUR

SALLE  
DU  
TRÔNE

GRANDE  
SALLE  
DE  
BANQUET

ESCAUER  
TOUR

COUR

SENTIER  
SINUEUX

PONT-  
LEVIS

ESCAUER  
DES  
CATACOMBES

HUTTE

JARDINS

CATACOMBES

ÉTANG



## Sentier Sinueux

Vous marchez le long d'un sentier sinueux qui serpente à travers les collines. Il y a un très grand z'arbre.

**Les sorties sont :**

Est (Jardins)

Nord (Pont-Levis)

Monter très grand z'arbre

## Cime du très grand Z'Arbre

Vous arrivez en haut du très grand z'arbre. Il y a une **branche morte** qui semble bien solide.

**Les sorties sont :**

Descendre

**Sauter**

Vous tombez du haut du très grand z'arbre et mourez : 

**Grimper *branche morte***

La **branche** se casse sous vos pieds, vous tombez du haut du z'arbre et mourez : 

**Prendre *branche morte***

Vous récupérez la branche. Vous avez maintenant une **branche morte** dans votre inventaire.



*Oui, vous lisez bien : "très grand z'arbre". C'est une faute de liaison faite exprès qui rappelle les bugs d'ordinateur. N'hésitez pas à rajouter vous aussi des clins d'œil humoristiques à votre manière de lire (voix monocorde ou exagérations diverses et variées).*

## Pont-Levis

Vous vous trouvez face au pont-levis qui mène à... **Château Aventure**. Un troll peu amène vous barre le passage.

**Les sorties sont :**

Sud (Sentier Sinueux)

Nord (Cour - bloquée)

La sortie "Nord" est bloquée tant que le personnage n'a pas donné le **poisson** au troll.

**Examiner troll**

Le troll est très grand, vert, fort et semble bougon.

**Attaquer troll**

Le troll est beaucoup plus fort que vous et vous réduit en bouillie : 

**Donner *poisson* à troll**

Le troll accepte le **poisson** avec enthousiasme et le dévore en ne vous prêtant plus attention.



Le troll attaque et tue le personnage qui reste trop longtemps devant lui.

► **Si le personnage fait n'importe quelle action qui peut importuner le troll :** Vous avez énervé le troll vert, qui se sert de son gourdin pour vous réduire en bouillie : 

## Cour du Château



Si le personnage n'est pas coiffé de la **couronne** :

> Si le garde n'est pas assommé :

Vous êtes dans la cour de...  
**Château Aventure**. Il y a un garde qui bloque le passage vers le nord.

> Si le garde est assommé :

Vous êtes dans la cour de...  
**Château Aventure**. Le garde est toujours assommé.



Si le personnage est coiffé de la **couronne** :

Le garde se réveille et s'agenouille devant son nouveau roi.

Les sorties sont :

Sud (Pont-Levis)

Nord (Grande Salle de Banquet - *bloquée*)

Monter

Descendre



La sortie "Nord" est bloquée tant que le personnage n'a pas assommé le garde.

**Examiner garde**

Le garde est armé d'une épée. Il a une **clef** attachée à sa ceinture.

**Frapper garde avec *branche morte***

Vous vous glissez sournoisement derrière le garde et l'assommez à l'aide de la **branche morte**. Celle-ci se brise et n'est plus utilisable.

**Prendre *clef***

• Si le garde est assommé :  
Vous récupérez la **clef** attachée à la ceinture du garde. Vous avez maintenant une **clef** dans votre inventaire.



• Si le garde n'est pas assommé : Le garde dégaine son épée et vous tue : 

**Demander à passer**

Le garde répond : "Je ne laisse pas passer les gueux comme vous !"

**Prendre épée**

Vous ne pouvez pas prendre cette épée. Vous avez bien trop peur de vous blesser.

## Escalier de la Tour

Vous montez l'escalier de la tour. Vous vous retrouvez face à une porte qui est fermée à **clef**.

Les sorties sont :

Descendre

Entrer (*bloquée*)

La sortie "Entrer" est bloquée tant que le personnage n'a pas la **clef**.

**Ouvrir porte**

• Si le personnage n'a pas la **clef** : On t'a dit que la porte était fermée à **clef**.  
• Si le personnage a la **clef** : Grâce à la **clef**, vous ouvrez la porte.

**Frapper porte**

Rien ne se passe.





## Tour

Vous êtes dans la tour.  
La princesse se trouve là.



Les sorties sont :

Descendre



Une fois mariée, la princesse suit le personnage en dehors de la tour.



N'hésitez pas à utiliser une voix de fausset pour interpréter la princesse.



Tant que le personnage ne donne pas la rose, la princesse refuse de lui parler.

**Examiner princesse**

La princesse est magnifiquement surprise, mais semble triste.

**Donner rose à princesse**

La princesse est agréablement surprise, et sait désormais qu'elle peut vous faire confiance et se confier à vous.

**Donner couronne à princesse**

La princesse s'exclame : "La couronne de mon père ! Vous avez apaisé son esprit et pouvez à présent lui succéder." La princesse pose la couronne sur votre tête.

**Parler princesse de trône**

Elle dit : "Seul le roi peut y prendre place !"

**Parler princesse de couronne**

Elle dit : "Seul le digne héritier peut la porter !"

**Embrasser princesse**

- **Si le personnage a donné la rose :**  
La princesse vous repousse et dit : "Pas avant que nous soyons mariés !"
- **Si le personnage n'a pas donné la rose :** La princesse vous gifle et dit : "Je ne suis pas ce genre de fille !"

**Demander mariage princesse**

- **Si le personnage porte la couronne :**  
La princesse se réjouit : "Oui ! Marions-nous !"
- **Si le personnage ne porte pas la couronne :** "Je ne me marierai qu'avec quelqu'un de sang royal !"

## Escalier des Catacombes

Vous descendez les marches qui mènent aux catacombes. Il fait trop noir pour continuer.

**Utiliser torche**

Vous pouvez maintenant y voir plus clair.

Les sorties sont :

Monter

Descendre (bloquée)



La sortie "Descendre" est bloquée tant que le personnage n'utilise pas la torche. Dès que le personnage utilise la torche, il se rend directement de la cour aux catacombes, et inversement, sans passer par l'escalier des catacombes.

## Catacombes

Vous êtes dans les catacombes. Il y a un effrayant fantôme. Il porte une **couronne**.

**Les sorties sont :**

Haut



La fantôme s'approche petit à petit du personnage. Si ce dernier touche le fantôme ou reste trop longtemps devant lui, le fantôme le tue simplement de son toucher glacial : ☠️

**Allumer bougie avec torche**

La **bougie** dégage une fumée étrange et âcre. Le fantôme s'enfuit et disparaît en laissant tomber la **couronne**.

**Prendre couronne**

Vous ramassez la **couronne** tombée au sol. Vous avez maintenant une **couronne** dans votre inventaire.



**Porter couronne**

Vous n'oserez quand même pas la porter...

## Grande Salle de Banquet



**Si le personnage ne porte pas la couronne :**

Vous arrivez dans une grande salle de banquet. Il y a une étrange bougie sur la table.



**Si le personnage porte la couronne :**

Vous arrivez dans une grande salle de banquet. Cette pièce se révèle pleine de fêtards qui célèbrent le nouveau propriétaire de... **Château Aventure** !

**Les sorties sont :**

Nord (Salle du Trône)

Sud (Cour)

**Examiner bougie**

La **bougie** est couverte de runes ésotériques, elle est éteinte.

**Prendre bougie**

Vous avez maintenant une **bougie** dans votre inventaire.



**Lire runes**

Il semblerait que ce soit une sorte d'exorcisme.

## Salle du Trône

C'est la salle du trône de... **Château Aventure** ! Il y a un trône d'or richement orné.

**Les sorties sont :**

Sud (Grande Salle de Banquet)

**Asseoir sur trône**

- **Si le personnage porte la couronne :** Longue vie au roi de... **Château Aventure** ! **Fin**.
- **Si le personnage ne porte pas la couronne :** Vous n'oserez pas vous asseoir sur ce magnifique trône...