BIENVENUE Á

Port aux Singes

UN SCÉNARIO DE
LUDOVIC PAPAÏS

ILLUSTRÉ PAR
ALLISON MACHEPY



Vide



x 3

Château Aventure **est un jeu narratif et coopératif où les joueurs incarnent collectivement un unique personnage, en tentant de résoudre des énigmes au cours d'une aventure.**
Le meneur de jeu prend le feuillet en main et lit la description du Quartier du capitaine (colonne de gauche).

Tour à tour, les autres joueurs annoncent une action simple (Fouiller lit, Fouiller *bureau*, Prendre *feuille*, Lire *feuille* ou Sortir sur le pont) et le meneur répond en conséquence (colonne de droite) ou dit "*Commande inconnue*" si la commande n'a pas été prévue par le scénario.

Action après action, découvrez votre objectif et vivez une superbe aventure.

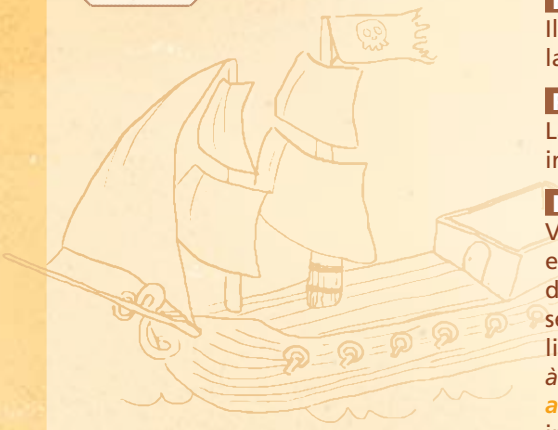

N
W
E
S
Palais du gouverneur
auberge
jardins privés
Place centrale
ponton
quartier du capitaine
bateau

Quartier du capitaine

« Vous êtes dans vos quartiers. Il y a un lit simple et un bureau digne des plus grands pirates. Une feuille enroulée se trouve sur votre bureau.

Les sorties sont :

Le pont



Fouiller lit
Vous trouvez ***deux doublons***. Vous avez maintenant ***deux doublons*** dans votre inventaire.



Fouiller bureau
Il n'y a rien d'autre que la ***feuille*** enroulée.

Prendre *feuille*
La ***feuille*** est dans votre inventaire.



Lire *feuille*
Vous déroulez la ***feuille*** en prenant soin de dénouer le ***ruban*** qui se trouve dessus. Vous lisez : "*Tâche importante à réaliser : voler la **carte aux trésors***". Le ***ruban*** est dans votre inventaire.



Bateau

« Vous êtes sur le pont de la Bellissima, votre splendide bateau de pirate. Votre mousse se tient là près à obéir à vos ordres.

Les sorties sont :

Vos quartiers

Le ponton



Parler Mousse
Il a l'air très très fatigué. "*Capitaine, je n'arrive pas à dormir !*"

Demander Mousse de récupérer un *somnifère* avec un doublon
Le mousse récupère un puissant ***somnifère*** contre un ***doublon***, vous avez un ***somnifère*** dans votre inventaire.



Demander Mousse de vous suivre
le mousse vous suit.

Ponton

❝ Vous êtes sur le ponton de Port aux Singes, devant vous s'étend la cité portuaire de port aux Singes. Votre second se trouve là près de vous.

Les sorties sont :

- Bateau
- Place centrale

Parler Second

"Capitaine, la révolte gronde. Si vous n'arrivez pas à vous emparer de la carte aux trésors du gouverneur, vous risquez la mutinerie."

Si le mousse suit le personnage, pensez à l'inclure dans la déscription des différents lieux.

Place de la ville

❝ Vous êtes sur la grande place de Port aux Singes. Un colporteur vend toute sorte de choses. Une estrade se trouve là avec une affiche.

Les sorties sont :

- Ponton
- Auberge
- Palais du gouverneur
- Jardins privés

Lire affiche

Apparemment vous avez raté un concert de la célèbre Maria Carabas. Il avait lieu hier.

Parler colporteur

Potions potions potions potions potions…

Acheter potion *somnifère*

Vous n'avez pas besoin de l'acheter, vous ne vous sentez pas fatigué.

↳ **Si le joueur s'est fait suivre du Mousse**, il peut demander au mousse d'acheter le ***somnifère***, s'il lui donne un doublon : Le colporteur donne le ***somnifère*** au mousse contre un doublon. Vous avez maintenant un ***somnifère*** dans votre inventaire.



Auberge

« Vous êtes dans l'auberge du cygne noir. L'aubergiste qui se tient là semble heureux. Parmi les clients vous voyez Maria Carabas, la célèbre cantatrice.

Les sorties sont :

Place de la ville

Parler à Maria

↳ **Si le joueur n'a pas de *bouquet de fleur*** : Son agent s'interpose : "*Ne dérangez pas la célèbre cantatrice !*".

↳ **Si le joueur vient avec des *fleurs* (non mises en bouquet)**, l'agent s'interpose : "*Allons Maria mérite quelque chose de plus distingué que quelques fleurs tenues dans une main.*"

↳ **Si le joueur a un *bouquet de fleur* :** "*Oh ! Quelles belles fleurs ! Que puis-je faire pour vous ?*"

Demander Maria de chanter

Toute l'île aux singes vient écouter la chanteuse, vous apercevez dans la foule votre second, votre mousse, le colporteur, Ricko le borgne, Blaise le Pascal, Pat le Bulaire… et les gardes du palais du gouverneur.

Toute autre demande se soldera par un "Que puis-je pour vous ?"

Parler aubergiste

"*Que puis-je pour vous ?*"

Acheter nourriture aubergiste

Celui-ci vous apporte une ***cuisse de poulet*** pour un doublon.

Prendre *cuisse de poulet*

Vous avez maintenant une ***cuisse de poulet*** dans votre inventaire.

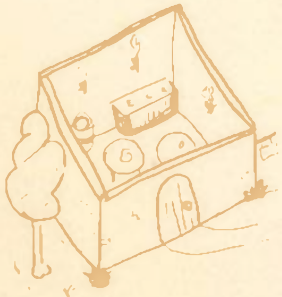


Manger *cuisse de poulet*

Vous vous dites que vous avez mieux à faire avec cette ***cuisse de poulet***.

Combiner *cuisse de poulet* avec *somnifère*

Vous avez maintenant une ***cuisse empoisonnée*** dans votre inventaire.



Palais du Gouverneur

↳ **Si Maria ne chante pas :** Des gardes fortement armés gardent un présentoir sur lequel se trouve la *carte au trésor* tant convoitée.

↳ **Si Maria chante :** vous arrivez devant le présentoir sur lequel se trouve la *carte au trésor* tant convoité.

Les sorties sont :

Place de la ville

Tant que les gardes sont là, toute action tentée se soldera par un échec.

Sinon, **prendre *carte au trésor*** permettra de gagner la partie.

Vous pouvez aider les joueurs en faisant parler les gardes (du genre "ils font des vocalises").

Jardins privés

« Un énorme molosse barre l'entrée du jardin privée, rempli de fleurs, plus belles les unes que les autres.

Les sorties sont :

Place de la ville

Tant que le molosse n'est pas endormi, le joueur ne peut pas cueillir de fleurs.

Donner *cuisse empoisonnée* au molosse
Le molosse mange goulûment la cuisse empoisonnée et s'endort immédiatement. Ce somnifère est vraiment très puissant.

Cueillir *fleurs*
Vous cueillez plein de *fleurs*. Vous avez maintenant pleins de *fleurs* dans votre inventaire.



Attacher *fleurs* avec *ruban*
Vous avez maintenant un *bouquet de fleurs* dans votre inventaire.



Retrouvez 12 autres scénarios dans l'anthologie Château Aventure. Partez à la conquête de l'espace, explorez la jungle amazonienne, découvrez la magie des runes, affrontez des hordes de Zombies et vivez bien d'autres aventures...



© 2018 IELLO
WWW.IELLO.COM