

le Donjon de l'effroi



le Donjon de l'effroi



UN SCÉNARIO DE
LUDOVIC PAPAÏS



ILLUSTRÉ PAR
JÉRÉMIE FLEURY



Vide



x 3

Aucune règle spéciale

Score (max. 100 points)

5
POINTS

par **lieu visité**
(maximum 50 points)

20
POINTS

en n'oubliant pas d'**enlever le**
persil quand on reparle à quelqu'un

10
POINTS

si le personnage termine le jeu
sans mourir

20
POINTS

si on ne se brûle pas



“ Bienvenue à... le Donjon de l'Effroi ”



Le personnage se trouve initialement dans l'**Entrée de la Vallée**.

Entrée de la Vallée



“ Kalashar et vous surplombez la vallée de Kalimon. Au fond de celle-ci se dresse le Donjon de l'Effroi dans lequel se trouve le trésor que vous convoitez.

Les sorties sont :

Forêt des mille ruisseaux

Auberge de l'Orc qui chante

Parler Kalashar

“Rapporte-moi le trésor, et tu auras l'honneur d'être mon page.”

Demander de l'aide à Kalashar

Furieuse d'avoir affaire à quelqu'un qui ne peut réussir seul, elle tourne bride et part loin de vous : ☠

Auberge de l'Orc qui chante

“ Vous voilà dans l'auberge où vous avez passé la nuit. L'aubergiste, l'orc qui tient ce boui-boui, est derrière son comptoir. Une vieille femme mystérieuse se tient là.

Les sorties sont :

Entrée de la vallée

Écurie

Forêt des mille ruisseaux



L'aubergiste répond à toutes les questions par “Je vous sers une bière ?”.



La vieille ne répond que “Donnez-moi une plume de griko, et je vous aiderai dans votre quête” tant qu'elle n'a pas reçu la **plume**.

Parler aubergiste

“Je vous sers une **bière** ?”

- **Si le personnage paye la bière avec le sou** : L'aubergiste vous sert une bière.
- **Si le personnage ne paye pas la bière** : Ça fera un sou !

Prendre chope

- **Si l'écurie est en feu** : Vous avez maintenant une **chope** dans votre inventaire.
- **Si l'écurie n'est pas en feu** : “Lâche ça, espèce de voleur !”



Parler vieille femme

Donnez-moi une **plume** de griko, et je vous aiderai dans votre quête.

Donner plume de griko à vieille femme

La vieille femme dit : “Vous cherchez un lieu soigneusement caché et d'une grande richesse matérielle. Je vois qu'un feu ardent protège ce lieu.”



SALLE DE RÉCEPTION

TRÉSOR

HALL

CUISINE

ENTRÉE

LAC MIROIR

FORET DES MILLE RUISSEAUX

AUBERGE DE L'ORC QUI CHANTE

ECURIE

ENTRÉE DE LA VALLÉE

Écurie



Si l'écurie n'est pas en feu :

Vous êtes dans l'écurie, il y a du foin un peu partout.



Si l'écurie est en feu :

Vous êtes dans l'écurie, l'aubergiste est occupé à essayer d'éteindre le feu.

Les sorties sont :

Auberge de l'Orc qui chante

**Enflammer foin avec
torche enflammée**

L'écurie prend feu très vite avec le foin.

► **Si vous mettez le feu à l'écurie,**
l'orc viendra ici pour éteindre le feu
et ne sera plus dans l'auberge.

Forêt des 1000 Ruisseaux

Cette forêt est sombre, et il est difficile de se frayer un chemin sans trébucher dans les divers ruisseaux qui la parsèment.

Les sorties sont :

Entrée de la vallée

Lac Miroir

Auberge de l'Orc qui chante

Examiner forêt

Dans cette forêt poussent différentes herbes, comme du **persil**.

Cueillir persil

Vous avez maintenant du **persil** dans votre inventaire.



Le persil permet de se boucher les oreilles pour ne pas tomber dans le piège des sirènes. Mais il faut l'enlever pour pouvoir parler avec les personnages.

Lac Miroir

Vous arrivez devant un lac. Une douce mélodie vous accueille.

Les sorties sont :

Forêt des mille ruisseaux

Entrée du Donjon de l'Effroi

**Si la première commande
du personnage n'est pas :**

Mettre persil dans oreilles

Vous êtes attiré par des sirènes qui vous dévorent : ☠

Mettre persil dans oreilles

Vous enfournez du **persil** dans vos oreilles.

Utiliser chope sur lac

Vous remplissez la **chope** avec l'eau du lac. Vous avez maintenant une **chope remplie d'eau** dans votre inventaire.



Tips

N'oubliez pas que tant que le personnage a le persil dans les oreilles, il n'entend rien. Donc, s'il revient à l'auberge, ne faites pas parler les personnages, bougez les lèvres sans émettre de son.

Entrée du Donjon de l'Effroi

Vous voilà devant le Donjon de l'Effroi, la porte est ouverte, une **torche** éteinte se trouve là.

Les sorties sont :

Hall du Donjon de l'Effroi

Lac Miroir

Prendre torche éteinte

Vous prenez la **torche** éteinte. Vous avez maintenant une **torche éteinte** dans votre inventaire.



Hall du Donjon de l'Effroi



Vous êtes dans le hall du Donjon de l'Effroi. Une **armure** d'apparat se trouve là.

Les sorties sont :

Cuisine du Donjon de l'Effroi

Salle de réception du Donjon de l'Effroi

Sortir du Donjon de l'Effroi

Fouiller armure d'apparat

L'armure tombe en poussière, un tintement se fait entendre.

Fouiller poussière

Vous trouvez un **sou**. Vous avez maintenant un **sou** dans votre inventaire.



Cuisine du Donjon de l'Effroi

Vous voilà dans la cuisine, apparemment on s'apprête à manger du griko ce soir.

Les sorties sont :

Hall du Donjon de l'Effroi

Prendre plume de griko

Vous avez maintenant une **plume de griko** dans votre inventaire.



Fouiller cuisine

Vous trouvez une **manique**. Vous avez maintenant une **manique** dans votre inventaire.



Salle de Réception du Donjon de l'Effroi

Vous voilà dans une luxueuse salle de réception, un feu brûle dans la cheminée.

Les sorties sont :

Hall du Donjon de l'Effroi

Allumer torche éteinte

Vous avez maintenant une **torche enflammée** dans votre inventaire.

Uriner sur feu

- **Si le personnage a bu une bière :** Grâce à la bière, le feu s'éteint, laissant apparaître deux chenets rougeoyants.
- **Si le personnage n'a pas bu de bière :** Le feu ne s'éteint pas.

Verser chope remplie d'eau sur feu

Le feu s'éteint, laissant apparaître deux chenets rougeoyants.

Soulever chenets

- **Si le personnage ne porte pas la manique :** Vous vous brûlez à tel point que vous mourez : ☠
- **Si le personnage porte la manique :** La cheminée s'ouvre. Félicitations, vous avez découvert le trésor du Donjon de l'Effroi. **Fin.**