

Une mini-aventure de
TROUVILLEVILLE
le jeu de rôle pour les enfants

Il faut sauver le savant Alissan

Johan Troïanowski



Chapitre 1 - Traverser la jungle



Fossoyeuse, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Clémentine Faza, la grande savante de Trouilleville et maman d'Alice, vous a demandé de rejoindre le professeur Alissan pour l'aider dans ses recherches en botanique. Il travaille toute la nuit dans le jardin d'hiver du manoir des savants. Il fait déjà sombre à votre arrivée, en début de soirée. Seule la lumière vacillante d'une vieille lanterne en éclaire l'entrée, où vous avez rendez-vous... et vous ne trouvez personne. Tout à coup, vous entendez des bruits de casse provenant de l'intérieur du bâtiment. Que faites-vous ?

- Si les monstres souhaitent **observer l'intérieur à travers les carreaux**, ils doivent réussir un test  1 car les vitres sont sales. En cas de réussite, ils découvrent que la végétation est envahissante et que des racines bloquent la porte d'entrée.
- Si les monstres tentent **d'entrer dans la serre par la porte**, il faut réussir un test  1 pour l'ouvrir, car elle est bloquée.
- Si les monstres ont l'idée de **passer par le toit**, ils peuvent découvrir une échelle en faisant le tour de la serre ou grimper par leurs propres moyens (par exemple, en effectuant un test de caractéristique, en fonction de leurs actions). Une fois sur le toit, une lucarne permet de pénétrer dans le bâtiment.

Quand les monstres sont dans la serre, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

À l'intérieur, vous découvrez avec surprise que le jardin d'hiver a bien changé. Lui, d'habitude si harmonieux et ordonné, ressemble maintenant à une jungle. Les arbres sont gigantesques, leurs racines et leurs branches s'entortillent autour des piliers métalliques. Les plantes se sont développées de manière anarchique, se déplacer à travers la végétation ne va pas être facile. Que faites-vous ?



Qu'ils soient arrivés par la porte ou par le toit, les monstres vont devoir se frayer un chemin à travers la végétation pour avancer.

- **Se faufiler à travers la jungle** demande de réussir un test  2. En cas d'échec, le monstre traverse la jungle mais subit -1  à cause d'une chute, une blessure ou autre.
- **Voler à travers la jungle** demande de réussir un test  2. En cas d'échec, le monstre traverse la jungle mais subit -1  à cause d'une chute, une blessure ou autre.

Un atout ou un objet, utilisé judicieusement, peut offrir un dé supplémentaire au monstre. Une fois que tous les monstres ont traversé la jungle, passez au chapitre 2 : *La rivière aux piranhas*.

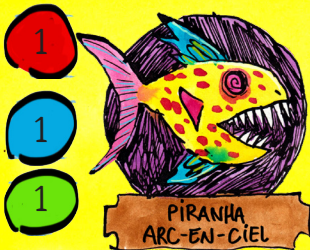
Chapitre 2 – La rivière aux piranhas



Fossoyeuse, lisez ou paraphrasez le texte suivant pour commencer le nouveau chapitre :

En vous enfonçant toujours plus profondément dans cette jungle, vous tombez sur un torrent déchainé. Hier encore, il s'agissait d'une petite mare pleine de poissons rouges. Aujourd'hui, des piranhas agressifs nagent dans ces eaux. Que faites-vous ?

- **Voler par-dessus le torrent** ne demande pas de test. Sauf si, par exemple, une sorcière décide de prendre un passager sur son balai. Dans ce cas, elle doit réussir un test  1 pour le diriger correctement. En cas d'échec, tous tombent dans le torrent et doivent nager jusqu'à la berge.
- **Construire un pont** demande de réussir un test  ou , en fonction des idées des monstres, comme utiliser un tronc d'arbre ou une liane. Une fois le pont construit, il faut réussir un test  1 pour le traverser, sinon le monstre tombe à l'eau et doit nager jusqu'à la berge.
- **Nager dans le torrent** demande de réussir un test  1 à cause du courant. Sinon, le monstre boit la tasse et subit -1 . Mais surtout, les monstres à l'eau se font attaquer par des piranhas arc-en-ciel. Commencez le conflit lorsque le premier monstre a plongé.



Ces poissons vivent dans des eaux plus froides que leurs cousins des jungles. Ils sont carnassiers et attaquent toujours en banc serré. Malgré leur réputation, ce sont des trouillards !

Nuée : les piranhas sont trop nombreux, il est impossible de s'en débarrasser par la force. Il faut les effrayer !

Attaque : morsures. Tous les monstres dans l'eau subissent -1 .

Lorsque tous les monstres ont traversé le torrent, passez au chapitre 3 : *Les plantes carnivores*.

Chapitre 3 – Les plantes carnivores

Fossoyeuse, lisez ou paraphrasez le texte suivant pour commencer le nouveau chapitre :

Vous arrivez enfin au cœur du jardin d'hiver. C'est ici que le professeur Alissan mène habituellement ses recherches, mais la végétation a recouvert le sol et les parois, renversé les tables et les outils. Dans un coin, vous apercevez le pauvre savant prisonnier de lianes qui l'enserrent de plus en plus fort. Ces plantes carnivores semblent bien décidées à faire de lui leur quatre heures ! Vite, que faites-vous ?



Le conflit semble inévitable. Il y a autant de plantes carnivores que de monstres. Les monstres jouent en premier, puis c'est au tour des plantes de riposter, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les plantes soient sonnées (ou les monstres, mais c'est peu probable).

Fossoyeuse, si les monstres ont des idées inventives et/ou jouent de manière collective pour vaincre les plantes carnivores, n'hésitez pas à leur donner un dé supplémentaire pour leur permettre de réussir leurs actions.



A cause des nuages toxiques, des plantes ont muté et sont devenues gigantesques et dangereuses. Elles attrapent leur proie avec leurs lianes et referment leurs mâchoires pour la digérer comme un insecte.

Insensible : la plante carnivore ne peut pas être effrayée.

Faiblesse : feu. Si la plante subit des Dégâts par le feu, elle subit -1 ♥ supplémentaire.

Attaque 1 : lianes agrippantes. La Fossoyeuse choisit un monstre attrapé par les lianes. Lors de son tour de jeu, il peut tenter de se libérer en réussissant un test ● 2.

Attaque 2 : mâchoires. Si un monstre est prisonnier des lianes, il subit -1 ♥.

Sinon, la Fossoyeuse résout l'attaque 1.

Lorsque les monstres ont vaincu les plantes carnivores et libéré le professeur Alissan, lisez ou paraphrasez le texte suivant pour conclure cette mini aventure.



Une fois libéré, le professeur Alissan frotte ses bras endoloris par la pression des lianes et pousse un soupir de soulagement :

- Merci, mes enfants, je vous dois une fière chandelle... J'ai failli finir dans la gueule de mes petites chéries !

Il désigne les plantes à terre :

- Si vous voulez bien m'aider à ranger la serre, je vous enseignerai quelques secrets de botanique expérimentale. Je vois en vous la main verte du jeune apprenti...



Vous venez de vivre une mini-aventure inédite de *Trouilleville*, offerte par Johan Troïanowski et Makaka Éditions. Flashez ce code pour découvrir le premier livre de la saga. Il contient une aventure complète, une multitude d'idées pour créer vos propres histoires, un bestiaire, des fiches de personnages et des conseils pour mener à bien vos parties.

L'univers de *Trouilleville* est constamment enrichi : nous vous proposerons régulièrement et gratuitement de nouveaux scénarios et personnages !

www.makaka-editions.com