

Scénario de jdr The Legend of Zelda : Shadow of the beast.

Chapitre I : préambule

Vos joueurs commencent l'aventure dans un chemin de vallée sur les routes d'Hyrule en quête d'un trésor fabuleux : l'épée de quatre. Les guides leur annoncent qu'ils ne sont plus très loin, et leur redemandent s'ils sont sûrs de vouloir continuer. En effet, parmi tout les aventuriers, la légende raconte qu'aucun n'en est jamais sorti vivant, d'où le surnom de l'endroit : la grotte hantée. Finalement, les joueurs arrivent à destination. Et là, un éboulement survient, bloquant le passage vers le village et obligeant les PJ à rentrer dans le donjon. N'hésitez pas à le faire survenir avant si les PJ veulent rebrousser chemin : ce sera un peu gros mais ils comprendront qu'ils doivent aller dans le donjon.

Dans la première pièce, qui donne sur une porte fermée, se trouve des plantes, à l'air inoffensif. Cependant une lumière brille derrière l'une d'elles, c'est un interrupteur qui ouvre la porte et qui s'active avec un jet de force difficulté facile. Si jamais les joueurs s'en approchent, la plante se met à les attaquer : c'est une mojo baba. À noter qu'une fois tuée, elle repousse, et elle peut attaquer les joueurs à nouveau s'ils sont toujours là.

[ENNEMI : mojo baba

PV : 3

ATTAQUE : 1

NIVEAU D'INTELLIGENCE : nul]

Dans la deuxième salle, après un hall qui contient deux portes fermées et une ouverte, il n'y a rien à part une boussole. Il faut la récupérer, ce qui fait savoir aux joueurs si un trésor ou un élément caché se trouve dans une salle. Ensuite, le sol s'effondre et les joueurs tombent dans la rivière. Si vous êtes taquin, faites leur faire un jet de force pour savoir s'ils arrivent à nager. Le courant les emportent dans une nouvelle salle

Dans la troisième salle, 4 seigneurs vous attaquent.

[ENNEMI : seigneur

PV : 2

ATTAQUE : 1

NIVEAU D'INTELLIGENCE : nul]

Une fois que les seigneurs sont morts, la porte s'ouvre.

Une clé est dans coffre près de la porte. Il faut la récupérer.

Dans la quatrième salle, un skull kid attaque les joueurs (2 dégâts par touche) avec une sarbacane, mais uniquement lorsqu'ils sont de dos. Il y a également un interrupteur au plafond qu'il faut activer. Un coffre qui contient 5 flèches et, si aucun de vos joueurs n'a d'arc, un arc léger, se trouve au centre . Il faut lancer une flèche dans l'interrupteur pour l'activer, ce qui ouvre la porte et amène les joueurs de nouveau dans le couloir avant la seconde salle, par une des portes fermées. Il faut ouvrir l'autre avec la petite clé. Si jamais les joueurs ont loupé la première boussole, une seconde, plus visible, se cache parmi les mojos babas.

Dans la cinquième salle, le skull kid revient et les attaquent de nouveau, séparé des joueurs par un précipice et esquivant les flèches. Il y a un pont levis relevé de votre côté : il faut couper les cordes pour passer de l'autre côté du précipice. Attention : si un couteau ou une épée marchent, du moment que le joueur réussit un test de force, brûler les cordes est impossible : pour éviter de bloquer vos joueurs, dites que les cordes sont ignifuges.

Une fois le pont levis abaissé, le skull kid fuit vers la salle du boss. Les joueurs se trouvent face à Aquamentus le dragon.

[boss : Aquamentus

PV : 3 (spéciaux)

ATTAQUE : 4

NIVEAU D'INTELLIGENCE : élevé]

Pour le vaincre, il faut l'attaquer à l'arc dans les yeux (ses écailles sont très solides et il est trop grand pour que l'on puisse atteindre ses yeux avec un coup d'épée)

Il faut pour cela qu'un joueur vise son œil pendant que les autres servent d'appâts, et répéter cette opération trois fois.

Une fois le dragon éliminé, un passage est dévoilé : une rivière, dont le courant mène à la salle du trésor. Au centre de celle-ci, une épée enfoncé dans un piédestal, l'épée de Quatre. Lorsque les joueurs la retirent, ils sont projetés à terre par une onde de choc. Le maléfique Vaati s'échappe et remercie les joueurs de l'avoir libéré. Il prend l'épée et se transforme en énorme chauve-souris noire avec un seul œil, puis s'enfuit en volant.

Les joueurs, pour sortir, doivent reprendre la rivière, et le skull kid enragé revient les attaquer. Il faut grimper à une échelle pour l'attraper. Laissez le choix aux joueurs de l'exécuter ou non (il n'a qu'un seul point de vie).

Dans la dernière pièce, il faut sauter d'une corniche pour retomber dans la première salle. En sortant, ils voient Vaati s'éloigner au loin, emportant leur précieux butin qu'ils comptent bien récupérer.

Fin du chapitre 1