

Fifre présente :

IKEAHV

L'AVH déstructurée en kit, à assembler soi-même à la maison. Veuillez lire le mode d'emploi.

(AVH : Aventure dont Vous êtes le Héros)

Composez vous-même votre AVH avec les ingrédients dont vous avez envie ! (Tout supplément de texte sera facturé)

Pour écrire une avh, il faut trouver des personnages, une intrigue, des rebondissements, des combats, un système de jeu, que ce soit é-qui-li-bré, qu'il y ait des fins multiples, des choix cohérents avec la psychologie des personnages, de méchants sorciers à pourfendre, des artefacts mystiques à collecter, des grosses épées de légende des personnages secondaires bien campés, des trahisons, des alliances, des femmes - ne pas oublier les femmes qui ont des trucs important à faire, pas des godiches, quoi - un bestiaire de créatures à trucidier, des boss, des PFA, des rebondissements, des lieux, des paysages, des trucs qu'on pense que ça sert à une situation mais qu'en fait c'est pour autre chose, et faire tenir tout ça dans son écrin de papier, bien en vue sur une bibliothèque...

Vous êtes vous-même, tout du moins quand vous parvenez à canaliser le micro-biote en vous qui, selon des études scientifiques très sérieuses et d'autres pas du tout, influence vos actions de manière significative. Tapi en vous, ce micro-biote oeuvre dans l'ombre de vos parois intestinales, il faut dealer avec, il est tantôt allié, tantot ennemi. infestent le festin de vos intestins.

Vous avez décidé d'écrire une AVH pour le concours Yaztromo ou le mini-yaz du site litteraction (ce n'est pas un anglicisme pour le tri sélectif). C'est formidable ! Les idées fusent. Il y aura des chevaliers, des princesses, des épées des créatures, des maçons portugais, des bagnoles, des rires, du suspense, du gore, du médiéval fantastique, du steampunk, du spatial, de la dystopie, de l'uchronie, de l'amour, des scènes olé-olé, de la boucherie chevaleresque, de la terreur, des ombres, du château et de la malédiction... ça va être l'aventure. Mais ce n'est pas si facile et vous ne savez pas par où commencer. Ce kit-avh vous donnera les clefs et les grandes lignes pour finaliser votre œuvre (dans le style hyper-prisé du médiéval-fantastique), poster et recueillir les feedback comme la rosée du matin qui perle aux frais calices floraux. Alors restez jusqu'au bout si vous vous savoir comment, vous aussi, écrire une aventure passionnante, pleine de rebondissements, qui accrochera le lecteur, et rendront vos amis admiratif de votre réalisation, qu'il vous lisent ou non. Si vous refermez cet ouvrage maintenant, vous ne pourrez pas profiter des nombreux avantages et conseil qui y sont dispensés. Alors restez, car les clefs de la réussite sont décrites point par point dans ce document. Cela ne vous prendra qu'une petite demi-heure de votre temps. Réfléchissez à ce que cela représente en comparaison de ce vous allez gagner. Ne faites pas l'erreur que font ceux qui remettent à plus tard et tombent dans la spirale de la procrastination. Si vous lisez ces lignes, c'est que vous êtes sur le bon chemin.

Ce kit vous apprendra comment structurer votre aventure, créer des personnages, des lieux, et vous donnera aussi des conseils pour une écriture hyper-stylée, maîtrisée, et immersive. Capter le lecteur avec des formules attractives, s'assurer un lectorat assidu et fidèle; trouver des partenaires actifs pour le développement de son œuvre. Alors n'attendez plus ! rendez-vous au [1](#)

1

LE TITRE

Choisissez 3 termes à assembler parmi les mots suivants : ténèbres, mort, chateau, ombres, terreur, malédiction, sorcier, créature, chaos. Et on a moult titres à disposition. exemple : la malédiction des ombres de la terreur, les ténèbres du chateau de la mort, le chateau de la malédiction du sorcier, la créature du sorcier des ombres, le sorcier du chateau de la terreur, la créature du chateau du sorcier...

Ou deux termes seulement : le chaos des ombres, le chaos de la terreur, la malédiction du chaos, le sorcier des ombres, etc... voilà, on ne va pas tous les faire.

LE PLAN

Le plan général, c'est facile. On commence l'aventure au village et on la termine au château du sorcier en ayant traversé des lieux divers et variés, intérieurs et extérieurs afin de collecter les clefs, armes, incantations/sortilèges, renseignements et artefacts qui permettront d'en venir à bout (du sorcier, pas du château).

1 Choisissez un lieu de départ : la taverne, l'auberge, le débit de boisson, le bar-pmu, l'estaminet, l'échoppe, le bistro, le troquet.

2 Choisissez un lieu d'arrivée : le château, la tour, le donjon, la crypte, la forteresse, l'antré, l'ananas sous la mer.

3 Choisissez un méchant : sorcier, démon, guerrier, être désincarné, chef suprême

4 Choisissez un mobile : la vengeance, l'appât du gain, le devoir.

5 Choisissez des lieux traversés : intérieurs (maison, manoir, ville, chateau, monastère, tour, forteresse, bateau) et extérieurs (montagne, colline, forêt, lande, steppe, lac, mer)

LE SYNOPSIS

Placé en quatrième de couverture, il doit donner envie au lecteur de lire votre livre. Il doit résumer la quête de l'aventurier. Vous pouvez écrire le synopsis dès que vous avez effectué les 5 choix détaillés ci-dessus dans le PLAN, mais il est recommandé d'attendre d'avoir terminé le livre. Vous avez le choix entre plusieurs quêtes :

La quête "action barrage" (rendez-vous au [2](#))

La quête "tuer le méchant" (rendez-vous au [3](#))

La quête "intermédiaire" où on doit apporter quelque chose à quelqu'un ; un sceptre à un roi, une orbe à un mage, un codex à un érudit, un bâton enchanté à un magicien, un message à un supérieur qui n'a pas le téléphone... afin qu'il en fasse bon usage. (rendez-vous au [4](#))

Pour poursuivre avec l'INTRO, rendez-vous au [6](#)

2

c'est le sombre âge des ténèbres au royaume du roi Xanthal. En effet, la puissante sorcière Meervine a massé près de la frontière une armée de démons que sa magie a invoqué dans notre monde en ouvrant la Porte Interdite. C'est à VOUS qu'il appartient de trouver comment refermer la Porte, vaincre l'armée démonique et leur terrible cheffe pour ramener la paix dans le royaume.

*

Le terrible sorcier Balthazar, au fond de sa sinistre forteresse, vient de mettre la main sur un puissant artefact qui lui permettra de dominer le monde. Mais il doit avant cela accomplir le rituel qui lui rendra toute sa puissance et lui permettra d'user de tout son potentiel. Tout n'est pas encore perdu. VOUS êtes le courageux aventurier qui se dressera sur la route du sorcier et l'empêchera de mettre à exécution ses projets démoniques.

Retournez au [1](#) pour faire un nouveau choix

3

Gordazak, le puissant sorcier que l'on croyait mort depuis longtemps est en train de se régénérer en aspirant l'âme de pauvres villageois qui voient dans les mystérieuses disparitions dont ils sont victimes. C'est pourquoi ils ont fait appel à un mercenaire, VOUS, pour restaurer la paix dans le village en éliminant Gordazak. Mais votre mission ne sera pas de tout repos car Gordazak est retranché dans une forteresse réputée imprenable.

Retournez au [1](#) pour faire un nouveau choix

4

Les forces démoniaques se sont réveillées, galvanisées par la puissance de Zorkhan, un démon de la pire espèce qui a juré la perte de tous les humains. Seul Gald, le plus puissant des magiciens, pourrait le vaincre. Malheureusement sans son bâton sacré et son livre de formules qu'il a égarés, il est aussi inoffensif qu'un enfant. Et c'est VOUS que l'on a mandaté pour récupérer ces précieux artefacts et les remettre au magicien avant que Zorkhan et son armée ne dévastent le monde.

Retournez au [1](#) pour faire un nouveau choix

5

Les paragraphes dit "orphelins," une coquetterie, un œuf de pâtre où on écrit ce qu'on veut sur un personnage, son histoire, ou sur le monde, à moins qu'on ne mette une recette de tarte aux fraises. Le lecteur sera heureux de découvrir ces bonus à la faveur d'un feuilletage erratique ou d'une tricherie.

6

L'INTRO

poétique, argotique, ou descriptive, l'introduction est le moment pendant lequel il faut capter le lecteur. On pourra se permettre par la suite de n'être pas si proluxe. On peut choisir entre plusieurs types d'intro :

- l'intro-background, rendez-vous au [7](#)
- l'intro nébuleuse, rendez-vous au [8](#)
- l'intro "au cœur de l'action," rendez-vous au [9](#)
- l'intro-calvaire, rendez-vous au [10](#)

Rdv au [11](#)

7

l'intro-background, où l'on découvre plus en détail le monde où l'on évolue et les événements passés :

Au début, il y avait le commencement. Puis les hommes peuplèrent la terre et prospérèrent. Ils domestiquèrent le métal, le feu, les animaux, et les autres hommes. Puis ils s'initièrent aux arcanes magiques, et une nouvelle ère de prospérité arriva. Il y a bien longtemps, un puissant sorcier, dont la maîtrise des arts occultes avait suscité l'admiration et la jalousie de ses pairs, avait créé un des plus puissants sortilèges que le monde aie connu. Fier de sa réussite, il dévoila le secret de sa formule à son mentor le plus érudit et le plus sage, en qui il avait toujours placé une confiance absolue. Mais son mentor ne supporta pas l'affront que cette formule fit à son intelligence, car elle dépassait de loin l'entendement qu'il pouvait avoir de cet art dont il se targuait d'être à l'apogée. Voyant que son élève l'avait surpassé, il le trahit en lui jetant un sort de pétrification qui le statufia pendant des siècles, tandis qu'il put jouir de ce nouveau savoir pour lui-même et s'en attribuer la découverte. Ce mentor félon n'était autre que Tharnax ! et son apprenti ? un sorcier dont le nom fut oublié des hommes. Aujourd'hui, il se raconte que Tharnax est presque immortel grâce à une formule qu'il détient quelque part dans les dédales sombres de son château, protégée par mille pièges et sortilèges, et des hordes de créatures infernales. Rendez-vous au [6](#) pour explorer un nouveau choix.

8

Un démarrage palpitant !

Chargeez ! Les troupes se lancent à l'assaut et le général a la tête à moitié emportée par un tir de mortier, vous donnez des coups d'épée en tous sens et moulinez des bras mais l'ennemi est trop nombreux. Vous devez fuir avec Graakh, votre fidèle compagnon d'arme. Vous fendez la plaine

ensanglantée en esquivant les cadavres encore fumants qui jonchent le sol, rapides comme le vent (vous et Graak, pas les cadavres). "Pas par là, vous lance Graakh !" qui repère les pièges comme s'il les avait lui-même posés. Vous bifurquez juste à temps sur les conseils de Graakh. Vous courez à perdre haleine à travers la lande en espérant que vos poursuivants seront affairés ailleurs, mais les tirs d'arc et d'arbalète fusent autour de vous et vous obligent à vous mettre ventre à terre. Profitant que vos assaillants réarment, vous continuez à détalier jusqu'à être enfin hors de portée de leurs tirs. Vous vous permettez même un pieds de nez à leur intention sous le sourire amusé de Graakh mâtiné d'un froncement de sourcil réprobateur. "Cette fois-ci nous nous en sortons sans trop de bobo" vous lance-t-il, mais ne va pas trop titiller ta chance avec trop d'effronterie. Combien s'en sont mordu les doigts alors qu'ils pensaient être tirés d'affaire. Vous savez qu'il a raison, et vous vous promettez d'être plus prudent la prochaine fois. Voilà quatre jours que vous marchez et vous apercevez au loin un village d'aspect lugubre. Vous avez un mauvais pressentiment mais vous avez besoin de reconstituer vos réserves d'eau. Vous n'avez pas d'autre choix que de vous y aventurer. Rendez-vous au [6](#) pour explorer un nouveau choix.

9

Intro-calvaire où l'on découvre comment le héros est au bord de l'agonie.

Il ne vous reste que quelques mètres à parcourir qui vous semblent un marathon au vu de votre état piteux. Vous peinez à mettre un pied devant l'autre avec toute la force de la rage du désespoir qui habite encore votre corps dont la souffrance vous fait terriblement mal tellement vos jambes n'arrivent plus à porter le poids déchirant d'un buste trop las pour se tenir encore droit comme un i, entamant votre fierté de soldat rompu à toute forme de combat. Mais celui-ci est le plus difficile à mener. Un combat contre soi-même. Vous savez seulement qu'il faut continuer. Que vous ne devez pas renoncer. Vous trébuchez dans un rôle Goteliebien. "Rhaaaaaa !" Votre tête vient cogner sur une pierre grise et froide comme la mort qui vous guette et que vous souhaitez repousser de toute la force de votre âme qui hurle pour la vie, votre vie, que vous devez préserver à tout prix quoi qu'il en vous en coûte. Cette pierre sera-t-elle tombale ? la dernière chose que vous verrez en ce monde ? Sera-t-elle la tombe qui scellera à jamais votre destin funeste et marquera l'emplacement inéluctable de votre trépas ? cette question vous hante jusqu'à vous perforer le cerveau plus durement qu'un millier de piques ennemis rougies à la flamme. Mais soudain un geai vient se poser à côté de vous et vous tire de son pépiement joyeux d'un sommeil qui s'apprêtait à être votre dernier. Mu par une énergie de la force du désespoir, vous arrivez à vous relever, ignorant l'atroce souffrance qui vous meurtri les bras et les jambes, et le torse, et la tête, et les mollets, vous lançant inlassablement de la cuisante morsure d'un fouet cinglant tels que les contremaîtres de la grande cité d'Ahlmérion savent si bien abattre sur le dos des esclaves, voué par le labeur harrassant qui leur ronge les mains et l'âme jusqu'au sang. il n'y a que le désespoir de la force de l'énergie qui arrive encore à vous maintenir debout sur vos deux jambes et à parcourir les derniers mètres qui vous séparent de la frontière du royaume. Cette frontière chérie au-delà de laquelle vous serez en sécurité, qui s'étend devant vous comme un promesse salvatrice, vous ouvrant les bras comme une déesse bienfaitrice, mais si éloignée... si près et à la fois si loin qu'il n'y a que l'énergie du désespoir de la force qui puisse encore vous pousser à survivre pour vous mettre à l'abri de cette frontière promise. "Tu peux le faire !" vous répétez-vous à vous-même pour vous redonner de l'énergie du désespoir et le faire couler dans vos veines encore cruellement meurtries par les attaques de vos adversaires. Ah, ce maudit Gargouillax ! Traître ! tu ne perds rien pour attendre ! "Pour attendre" ? ou "à attendre" ? vous délirez et des questionnements linguistiques viennent peupler vos délires et vous tancer de leur grammaticale piques. Gargouillax ! disiez-vous, Je te retrouverai et je te traduirai en justice pour exposer ta félonie aux yeux de tous, et j'engagerai un menestrel qui relatera cela aux oreilles des aveugles, et en braille encore pour les aveugles. Cette perspective vous redonne soudain la

force de vous battre de l'énergie et avec le sang du désespoir vous avancez tant bien que mal en titubant à chaque pas, manquant à chaque millimètre de chaque centimètre de tomber à nouveau et choir dans l'abîme mortelle de la résignation et du renoncement. A chaque pas vous avez l'impression de n'en faire que la moitié d'un, puis encore la moitié du précédent. Arriverez-vous au bout de l'intro ? Mais vous savez à présent que vous devez avancer pour continuer. Continuer pour poursuivre. Poursuivre pour perdurer. Perdurer pour avancer. Pour vous, pour votre famille, vos compagnons d'arme, votre roi ! vous vous écroulez sitôt la frontière franchie, un sourire au lèvres, avec le sentiment qu'à présent vous êtes en lieu sûr. Vous rampez dans cette boue immonde qui s'accroche à vous et vous souille...vous apercevez au loin un petit village avec ses toits de chaume et sa quiétude paysanne...vous sombrez. Vous vous réveillez avec l'impression d'avoir survécu à une intro particulièrement chiant.

Rendez-vous au [6](#) pour explorer un nouveau choix.

10

"Mais où suis-je ?" ou l'intro nébuleuse. Une bonne avh commence souvent par "il vous semble que." Des vapeurs, des fumées, on ne sait pas trop où on est. On ne sait pas qui on est, dans quel corps, dans quelle dimension, ni où, ni quelle heure il est :

Vous portez une main chancelante à la porte et, avec l'énergie du désespoir, vous la labourez de coups en espérant que quelqu'un entende votre appel. Chaque coup est comme un tonnerre qui résonne dans votre tête. Il vous semble que vous chancelez. Il semble que tout s'assombrit autour de vous lorsqu'il vous semble que vous plongez dans ce qui semble être l'inconscience. Etes-vous mort ? Vos paupières sont lourdes et vos membres engourdis ont du mal à soutenir votre âme pesante. Il vous semble que vous n'êtes plus dans votre corps. Vous avez un mal de crâne atroce, et votre sang bout dans vos tempes. Tous vos sens sont embrouillés comme si vous étiez encore profondément englué dans un rêve, et vous ne parvenez pas à distinguer l'environnement qui vous entoure. Il vous semble que vous percevez de faibles bruits qui semblent parvenir à vos oreilles ; peut-être des gens qui s'affairent dans une maison. La lumière est trop forte pour que vous puissiez ouvrir vos yeux fatigués. Il semblerait que vous soyez dans une pièce meublée. Pourquoi êtes-vous ici ? vous n'arrivez pas à vous rappeler des événements de la veille. Vous tentez de rassembler vos souvenirs avec toute la force que vous octroie votre carcasse disloquée. Rendez-vous au [6](#) pour explorer un nouveau choix.

11

INITIALISATION DE QUETE

Au village. où la quête est expliquée par un :

- vieillard du village (le front plissé de sagesse)
- un vieux mentor sorcier (le front plissé d'érudition)
- le roi en personne (le front plissé de noblesse)
- le chef du village (le front plissé de réflexions)

- de braves paysans qui vous ont accueillis (le front plissé d'inquiétude, parce que les récoltes sont mauvaises, mais bon, comme qui dirait, y'a pas de mauvaises récoltes, y'a que de mauvais paysans) Les braves paysans sont pauvres et ils vous mènent vers un initialiseur de quête un peu moins miteux.

Cela se fait généralement sous forme de monologue : "Aidez nous étranger. le seigneur Zargoniux hante la région depuis trop longtemps. Il vole nos récoltes et enlève les jeunes gens du village pour ses expériences abominables. On ne les a jamais revus. Nous ne sommes pas riches mais nous pouvons vous offrir l'équivalent de trois mille pièces d'or en fromages de chèvre." Vous acceptez car :

- Vous allez vous faire un joli pactole.
- Le sort de ces misérables vous a ému.
- Vous ne demandez qu'à partir à l'aventure.

(choisissez les motivations du héros)

L'aventure commence dans...

- les collines ? rdv au [12](#)
- la forêt ? rdv au [13](#)
- la lande ? rdv au [14](#)

Pour aller à la section "personnages," rdv au [15](#)

12

Les collines brumeuses sont ainsi nommées car elles sont plongées à jamais dans un éternel brouillard, idéal pour se dissimuler, faisant de ces lieux un repaire de brigands et d'assassins. ...*et se poursuit dans...*

retournez au [11](#) pour faire un nouveau choix.

13

la forêt des brigands est ainsi nommée car elle est infestée de pillards qui profitent d'un brouillard permanent pour s'y dissimuler, au nez et à la barbe de la justice. *et se poursuit dans...*

retournez au [11](#) pour faire un nouveau choix.

14

la lande éternelle est ainsi nommée car depuis des temps immémoriaux les brigands y ont élu domicile, permettant au brouillard de se dissimuler. ...*et se poursuit dans...*

retournez au [11](#) pour faire un nouveau choix.

LES PERSONNAGES

Les personnages rencontrés sont le plus souvent stéréotypés. Les mendiants sont pauvres, les rois sont riches, les marchands ont des objets à vendre, les guerriers savent se battre, les sages sont sages, les vieillards sont sages ou fous, les trolls sont sales, les elfes sont sveltes, les magiciens portent la barbe, les aubergistes sont couards et les voleurs sont malhonnêtes. Les noms que vous donnez à vos personnages sont très important. Nous allons voir comment forger des noms de héros, de méchants, de roi qui claquent, et de pnj inutiles qui ne claquent surtout pas.

Pour un héros ou tout individu affilié (guerrier, paladin, sorcier, tout ce qui peut embrocher ou incanter, ou qui a une position sociale élevée)

choisissez :

1 - une lettre parmi (K,W,X,Y,Z)

2- une voyelle parmi A ou O imposée

3- deux consonnes parmi R, S, T

4- une autre consonne au choix

5- une autre voyelle au choix

6- et pour finir une dernière consonne pour la forme à choisir entre H,J,K

7- vous pouvez si vous le souhaitez rajouter un supplément de (K,W,X,Y,Z) et supplément de H.

Par méthode syllabique : piochez dans deux ou trois des groupes suivants :

(TH, AN, AR, OR, AL, OL) + (GAN, GA, GAL, GAR, GOR, MER, MOR, MIR) + (AX, OX, OZ, AZ)
et/ou dans leur inverse (HT, NA, RA, RO, LA, LO) + (NAG, etc.. Liste des substitutions possibles :
N=L A=O Z=G=TH

Techniques avancées :

- la double consonne : AA ou OO

- l'apostrophe ' qui donne un air exotique dans un monde déjà exotique. Placement libre.

- le tiret -

- autre diacritique suédoise ou tchèque.

Pour un personnage d'importance, choisissez un qualificatif : le dévot, le sage, le maudit, le sournois, le preux, le juste, etc... Pour un personnage secondaire, prenez un nom qui ressemble à Pamplémousse ou Marmelade, ou Bousculade. rdv au [19](#) au chapitre sur l'immersion narrative.

16

LES PERSONNAGES FEMININS

La place des femmes est au centre des préoccupations de l'auteur et du lecteur, y compris dans les récits. Il convient donc de leur attribuer des rôles où seront mises en valeur les qualités qui font de leur genre un idéal respectueux, non-fantasmé et non-stéréotypé pouvant à la fois servir de modèle et de contre-modèle sans toutefois que ces attributs et/ou caractères mélioratifs ne soient contre-productifs par leur trop-plein d'engagement à vouloir mettre en exergue une chose sensément ontologique, et par là, n'ayant pas vocation à être montrée, mais qui, sans être dissimulée, et au risque de retourner une situation qui pourrait paradoxalement être comprise à contresens de l'inverse du message qu'elle voulait à l'origine délivrer, s'inscrit dans une pure logique d'inclusion narrative émanant d'une cohérence sociale et sociétale des mondes décrits et de leurs affects intrinsèques.

- La princesse, enfermée au sommet de la plus haute tour du donjon se morfondait...
- La jeune fille avait l'air terrorisée par...
- Elle passait des journées à peigner ses longs cheveux blonds, c'était ce qu'elle préférait...
- La guerrière amazone est vêtue de peaux de bêtes et son regard farouche vous toise du haut de sa monture, un alezan racé.
- Mon père vous fera fouetter pour cet affront, vous lance-elle avec une morgue presque feinte, ravie que quelqu'un ose enfin la défier, elle, et surtout, bientôt son père lorsqu'elle lui apprendra la délicieuse insolence dont vous l'avez gratifiée.

rdv au [32](#) pour faire un nouveau choix

17

Nom pour un compagnon faire-valoir, paysan, mendiant. Hatz, Potzi, Pizza, quelque chose qui se rapproche de "Petzouille" choisissez une consonne puis une voyelle, au choix, puis rajoutez TZ ou TS (pour réserver le Z à un personnage plus charismatique), et finissez par une autre voyelle au choix.

rdv au [18](#) pour voir comment s'en débarrasser.

rdv au [20](#) pour voir comment interagir avec lui avant de s'en débarrasser.

18

Un équipier, c'est sympa cinq minutes, mais c'est difficile à gérer, donc mieux vaut le mettre en arrêt de travail. C'est très facile de faire disparaître son compagnon de route. Il suffit de le placer dans une situation dangereuse. On peut mettre plusieurs écueils sur sa route, pour que le lecteur ait la satisfaction de le sauver, voire croie qu'il peut le sauver :

-derrière toi ! attention ! vous crie Hatzu trop tard, hatzo paie cher de sa vie son avertissement. Il vous a sauvé votre vie qu'il savait plus précieuse que la sienne.

*

Vous retrouvez Hatzu embroché sur un pieu. Vous vous maudissez de l'avoir envoyé en éclaireur.

*

Les loups sont presque sur vous, mais Hatzu, dans un courage exemplaire, fait soudain volte-face pour que le repas qu'il va bientôt constituer vous laisse le temps d'échapper aux prédateurs.

*

Et si vraiment le lecteur y met de la mauvaise volonté, alors on sort l'artillerie lourde :

- Une flèche vient se planter directement dans la tête d'Hatzu, qui meurt sur le coup.

Retournez au [32](#) pour faire un nouveau choix.

19

L'IMMERSION

Elle revêt divers aspects dont voici quelques uns :

- des scènes décrites avec un vocabulaire idoine (rdv au [21](#))
- la poésie pastorale (rdv au [22](#))
- des dialogues chiadés (rdv au [23](#))
- des dialogues crus et mots d'époque (rdv au [24](#))

Pour passer aux scènes de bataille (rdv au [25](#))

20

LE COMPAGNON

C'est un plus de mettre un deuxième protagoniste qui fait équipe avec le héros. Il faut lui donner de la consistance et qu'il interagisse avec le héros. Pour l'immersion, et aussi pour rendre plus poignante sa disparition. Et on en profite pour intercaler des détails sur l'environnement ET les réactions de notre nouvel ami, ET sur l'univers dans lequel ils évoluent, ET de la poésie ! Ca va claquer !

- Ha, s'esclaffe Hatzu en crachant dans le feu qui crépite jusqu'au ciel pénétrant, laissant planer quelque sombre présage.

- Et comment t'es-tu retrouvé dans cette situation ? demandez-vous, incrédule en graissant votre couteau de corne de biche.

- Je suis né d'un père et d'une mère, exactement comme toi, pérore-t-il, fier et indomptable comme un ciel orageux qui refuse obstinément de craquer.

- Buvons, mon ami, j'ai ici du vin que j'ai "emprunté" dans des caves de ce radin de tavernier. Ce n'est pas le meilleur, mais il nous réchauffera la gorge et notre âme alourdie, dites-vous en brandissant l'amphore de terre cuite marquée à l'effigie des potiers de Petruilia, la cité d'argile, perdue aux confins des Terres Mystérieuse.

- Amis, oui ! c'est ainsi que nous pouvons nous appeler, gutture-t-il, déférent et résolu, les cheveux ébouriffés au vent. Vous riez tous deux sous le ciel étoilé de la Lande Sauvage, passage des caravanes de marchands venus faire fortune de l'autre côté du pays, et des pillards venus faire fortune sur le dos de ces derniers.

rdv au [18](#) pour voir comment s'en débarrasser. Sinon faites un nouveau choix parmi les optionnels : (rdv au [32](#)).

21

Ce monde médiéval-fantastique, il crie, il gouaille, il sue, il pue, il prie, il cogne. Quelques scènettes en vrac à utiliser.

- *Une scène d'immersion en abbaye :*

Dans le scriptorium, un jeune moine s'affaire à recopier un précieux manuscrit et à refouler ses coupables pensées. Les vêpres sonnent lorsque le sacriste vient le chercher pour l'office. Le jeune moine, bien qu'absorbé par son travail, s'exécute, laissant son codex sur le lutrin. Le moine qui cultive les simples a tout juste le temps de vous donner l'armoise qu'il vous promise avant de s'empresser lui aussi. Grâce à elle vous serez protégé contre les maléfices du sorcier. le jeune scribe vous dit qu'il faut trouver le codex du savoir pour venir à bout de Thanator. Vous plongez la main dans l'étagère et vous la ressortez avec le précieux codex dans votre main.

- *Des précisions architecturales documentées et rigoureuses :*

Le manoir est une riche demeure en pierres de taille, assemblées au mortier de chaux. Ses nombreuses tourelles en encorbellement et échauguettes qui poussent à la jointure les ailes lui donnent cette foisonneuse densité de champignonnière. On y accède par une porte cochère munie d'un bandeau à double rouleau et ornée de deux pilastres cannelés. La porte elle-même est constitué de deux lourd vantaux de chêne sculptés en bas relief. La tête de démon cornu qui sert de heurtoir doit certainement avoir été placée là pour dissuader les visiteurs de vouloir entrer - si toutefois l'envie leur en prenait - tout comme la bretèche qui surplombe la porte.

- *Une scène d'injustice :*

Au milieu de la place, un groupe d'hommes est en train de brutaliser une femme. Tout en la martelant de coups, ils rient à gorge déployée, satisfaits d'avoir trouvé une victime. "Et ne t'avise pas de me redemander de payer."

*

Les gardes sont en train de torturer une pauvre créature sans défense, juste pour leur plaisir sadique. Allez-vous intervenir ? Ou juger plus prudent de ne pas attirer leur attention ?

- *une scène de taverne :*

La taverne est un lieu tapageur. Les hommes rudes y parlent d'une voix rocailleuse, empreints d'une joie lubrique. haha buvons, haha, chantons, haha, rions ! braillent-ils en tâtant le cul des serveuses. Aux jeux, les parieurs se provoquent, s'invectivent et trichent à la faveur d'une épaisse fumée de pipe. Les bagarres ne se remarquent même pas dans ce brouhaha, et le colosse en charge de la sécurité des lieux a vite fait de calmer les agités. Une voix rauque s'élève alors au dessus du charivari. C'était Arkhaz le téméraire, encore saoul après ses combats : "Je lève mon verre à toutes les putains que j'ai baisées dans cette taverne !" Et il s'avina toute la nuit avec toujours dans une main une choppe bien remplie et dans l'autre une fesse bien hospitalière, pour enfin finir à l'étage dans une orgie de grincement faisant tomber au sol les ornements muraux les uns après les autres, provoquant immanquablement les "hourra" jubilatoires des clients à l'adresse de leur champion.

- *une scène urbaine :*

La ville des malandrins est infestée de voleurs, de tueurs et de mercenaires en tout genre. La guilde des voleurs y fait régner une loi impitoyable au grand dam du maire de paille officiellement en fonction. Les habitants y vivent dans une terreur perpétuelle et une suspicion malsaine car nombreuses sont les délations dans le but de s'attirer de menus avantages. Il vous faudra redoubler de prudence dans ce lieu des plus mals famés.

- *une menue coquetterie littéraire :*

Il porte la main à son couteau en acier damassé orné de pierreries et de lanières de cuir de boeuf de kobé gravées de runes cabalistiques de cérémonies occultes célébrées par des prêtres de l'ancien vaudou des terres brûlées nommées ainsi à cause des conditions de secheresse qui y règnent depuis des temps immémoriaux où les hommes et les dieux vivaient en paix et en harmonie dans la crainte les uns des autres, mais heureux de ne faire qu'un avec un tout, un grand tout qui est devenu pour les premiers hommes une divinité primordiale et qui s'est perdue à jamais des les méandres des âges oubliés.

- *en immersion au château :*

- Le château perdu au cœur des collines escarpées est assailli par des nuées de corbeaux perdus dans les brûmes, tournoyant comme des papillons funestes autour d'une lampe pâle. Le comte, à cette heure, doit dîner d'un lugubre pain perdu dans le silence glacé de la salle de réception, où, face à l'immense

cheminée froide, il admire le reflet de sa solitude égarée, tandis que les pierres suintantes gouttent à grosses larme dans l'immense salle .

*

La forteresse du Makarg s'élève dans le ciel comme une montagne imprenable. Vous tressaillez à la vue de cet édifice lugubre où sont infligées les pires tortures, et d'où personne n'est encore revenu.

*

La tour de Yaztromoche est hélas, trop moche.

Retournez au [19](#) pour faire un nouveau choix.

22

LA POESIE PASTORALE

De l'ambiance ! et de la poésie !

Le matin s'annonce et les premiers rayons du soleil écartent les ombres qui ont livré la lande à la morsure froide et ténébreuse de la nuit. Cette nuit encore, vous avez survécu ! Et ce n'est pas peu dire dans ce pays dévasté par la peur et le sang qui souillent la terre et nourrit les créatures de l'obscur d'un nectar sépulcral dont elles n'ont jamais satiété.

*

Les rayons du soleil s'écrasent sur les contreforts montagneux et se réfléchissent sur la grande plaine où ils inondent les herbes folles qui ont lutté tout le jour durant contre le vent froid et tumultueux. Ghorzak est encore emmitouflé dans sa pelisse de bison musqué et il tient fermement sa hache entre ses puissantes mains caeleuse. Celle-ci luit d'un éclat qui en dit long et parle pour son maître taciturne.

*

Une lune halée veille sur la grande steppe et ses habitants. Sous les nuages vaporeux son mystère s'épaissit et s'épanouit dans les volutes glacées du ciel vitreux. Son secret, cette nuit encore, sera bien gardé. La bise caresse votre visage et vous portez un regard mélancolique sur les chétifs anacardiens qui peinent à se frayer un chemin jusqu'au ciel blafard laissant couler sur vos joue une pluie exangue.

Retournez au [19](#) pour faire un nouveau choix.

23

LES DIALOGUES

Les menus dialogues doivent être soignés pour apporter de la crédibilité au monde décrit. Quelques exemples sous forme dialoguée :

- Eh bien, comment se porte notre général ?
- Aussi bien qu'une garnison de cent hommes saouls !
- Eh bien, je ne donne pas cher de la peau de nos ennemi !
- Haha !
- C'est une situation à s'arracher les cheveux.
- hmmgmmh hmghm hmg hmhm mgmm.
- Hohoho.
- ça ne fera pas un pli !
- Bienvenu soldat !
- Tabernier, ude chope de ta beilleure bière !

Mais cela ne suffit pas toujours à la compréhension d'une scène. Pour renforcer le sens et l'immersion, il faut y ajouter des verbes déclaratifs et y apposer une attitude du locuteur pour mieux camper les personnages :

- Eh bien, comment se porte notre général ? dit-il avec une mine faussement joviale.
- Aussi bien qu'une garnison de cent hommes saouls ! répliqua-t-il en se lissant la barbe, moqueur.
- Eh bien je ne donne pas cher de la peau de nos ennemi ! rugit-il, le poing serré de bravoure.
- Haha ! rit-il en martelant fièrement son armure
- C'est une situation à s'arracher les cheveux, avoua-t-il en passant la main dans sa luxuriante chevelure d'argent
- Hmmgmmh hmghm hmg hmhm mgmm, s'étouffa-t-il en mordant goulument dans un pilon de dinde
- Hohoho, rirent-ils à gorge déployée en laissant apparaître au fond un bouchon d'os de poulets
- ça ne fera pas un pli ! glissa-t-il en repassant sa chemise
- Bienvenu soldat ! scanda-t-il en bandant un deltoïde amical
- Tabernier, ude chope de ta beilleure bière ! commanda-t-il en se curant le nez d'un doigt fier et excavateur.

Pour aller plus loin : En concaténant dialogues, verbes déclaratifs, attitudes, et les détails qui étoffent - l'air de rien - l'univers ou la psychologie des personnages, on obtient :

- Eh bien, comment se porte notre général ? dit-il avec une mine faussement joviale destinée à ne pas saper le moral des bleus mais ne dupant nullement l'assemblée présente de combattants déjà aguerris et O combien habitués à lire dans les yeux de ceux qui reviennent l'expression d'un sombre présage que la pudeur commande de n'en pas prononcer le nom.

- Aussi bien qu'une garnison de cent hommes saouls ! répliqua-t-il, moqueur, en se lissant la barbe, cet agrément pileux qui non content d'avoir fait sa fierté, modelé sa silhouette, fait la fortune de son barbier, a également contribué à sa légende sur les champs de bataille, sous le nom de "Tharnax le décapitateur," lorsque volait, joyeuse, fendant l'air dans un rire acéré, sa hache redoutable.

- Eh bien je ne donne pas cher de la peau de nos ennemi ! rugit-il, le poing serré de bravoure, en vendant la peau de l'ennemi avoir de l'avoir tué. Faut-il dire que Tharnax "le léonin" avait une apétance pour les trophées cutanés.

- Haha, s'esclaffa-t-il en martelant fièrement son armure rutilante qui paraît-il peut arrêter un carreau d'arbalète ; un travail du célèbre Tharnax, qu'on a surnommé "l'orfèvre" tant son talent est inégalé et dépasse de loin celui de simple forgeron.

- C'est une situation à s'arracher les cheveux, avoua Tharnax en passant la main dans sa luxuriante chevelure d'argent qui font fondre sur lui la gent féminine tout autant que les rapaces à l'œil aiguë, tous deux dupés par ce leurre étincelant. Aussi, Tharnax, infidèle et piètre fauconier, se retrouve-t-il régulièrement avec la tête ensanglantée de griffures.

- Hmmgmmh hmghm hmg hmhm mgmm, s'étouffa-t-il en mordant goulument dans un pilon de dinde que l'aubergiste a eu soin de prodiguer en abondance, connaissant fort bien l'appétit glouton de ces vétérans après s'être bien dépensés dans une bonne bataille.

- Hohoho, rirent-ils à gorge déployée en laissant apparaître au fond un bouchon d'os de poulets élevés dans les fermes appartenant au puissant seigneur Tharnax qu'on surnomme "l'impitoyable."

- ça ne fera pas un pli ! glissa-t-il en repassant sa chemise, conscient que ce n'est pas là une tâche digne ni de son rang ni de sa condition. La camériste passera un sale quart d'heure lorsqu'elle réparaitra, échevelée et honteuse, n'ayant même pas pris le soin de se débarrasser de tous les fétus qui ornent encore sa tête, et qui sait, peut-être bientôt son ventre.

- Bienvenu soldat ! scanda-t-il en bandant un deltoïde amical amoureusement hypertrophié dans la salle d'arme de la seigneurie locale, par un infatigable soulevé de haches de guerre.

- Tabernier, ude chope de ta beilleure bière ! commanda-t-il en se curant le nez d'un doigt fier et excavateur ayant à lui seul exterminé plus de fourmis qu'un grand tamanoir fourmillier.

Retournez au [19](#) pour faire un nouveau choix.

Sacrebleu, miré nous estoy ! Les faquins ! esbignons-nous ! Champi ! je te jette le gant !

La bravoure mâtinée de spiritualité devant la fatalité du destin guerrier :

- Eh bien, Gordakh, nos routes - comme le fer - sont amenées à se croiser.

Onomatopées "d'époque" (on peut mélanger les époques) et mots immersifs:

- Ventrediable, palsambleu ! cet hypocras me fera péter la sous-ventrière bien avant que ma pendeloche ne retombe comme celui d'un bougre devant des cotillons retroussés.

Retournez au [19](#) pour faire un nouveau choix.

25

LES BATAILLES

Bien qu'optionnelle, il faut toujours avoir sous le coude une scène de bataille. Dans le contenu, cela ressemble un peu à ça : Le roi Xanos avait envoyé blabla ses troupes, mais il fut devancé blabla, trahison de blabla, dont l'armée n'avait pas d'égal, blabla, fiers combattants, blabla, contourné par les collines... nulle égale à l'épée, bla, le meilleur des meilleurs... bataille... guet apen... carnage... armures rutilantes... fracas des troupes... blabla, retraite... la bataille était gagnée/perdue !

Plusieurs manières :

- description triviale au cœur de la bataille/vision du soldat (rdv au [26](#))

- description pathétique (en recul, à l'abris sur la colline/vision du stratège) (rdv au [27](#))

- description à éviter (rdv [46](#))

Puis rendez-vous à l'exercice n°1 au [28](#)

26

description triviale au cœur de la bataille/vision du soldat

Les lances ennemies transperçaient les armures d'où giclaient des flots de sang impétueux, tandis que le fracas des épées et les tambours des boucliers ensevelissait les cris sous un tumulte strident et tapageur. Tout alentours valsaient les membres amputés et s'affaissaient les blessés qui allaient rejoindre la meute agonisante des gisants, des hurlants, des gémissant, des implorants, des condamnés. Bientôt le champs de bataille ne serait plus qu'une boue rouge piétinée par les survivants ralliant leur camps.

Retournez au [25](#) faire un nouveau choix.

27

description pathétique.

Le silence plane sur la plaine. Un silence annonciateur. De ceux qui vous retournent les entrailles avant de vous les pétrifier au point d'annihiler la malpeur qui se répand comme une peste, jusqu'à se dire que tout va bien. Puis un oliphant retentit. Affuté comme un rasoir. Perçant comme une lance. Un glas. Une sentence. "La" sentence. Son écho est le souffle de mort qui réveille les armées qui se mettent en branle dans une clameur comme jamais, comme une bougie brille fort avant de s'éteindre. Ça sentait la mort qui se faufilait entre les armures, par les plaies béantes, elle, jamais repue, jamais rassasiée, qui participe à tous les festins de guerres, goûtant à tous les mêts, à toutes les âmes, à toutes les peines, et repars son ventre squelettique plein.

Retournez au [25](#) faire un nouveau choix.

28

EXERCICE n°1 : Décrivez une scène de bataille sous forme de cadavre exquis revisité :

- 1 - l'épée, la hache, morgenstern, les arbalètes, les lances, le poignard
- 2 - du carnage, de sang, des ennemis, des combattant, du guerrier, affutées
- 3 - voler, fendre, pourfendre, se planter, asséner, s'entrechoquer (conjuguer ad hoc)
- 4 - dans des (imposé)
- 5 - fracas, cris, hurlements, cliquetis, chocs, gargouillis,
- 6 - strident, glauque, morbide, assourdissant, anxiogène, infernal, affreux,
- 7 - et les (imposé)
- 8 - plaies, crânes, viscères, membres, armures, bouillies
- 9 - ensanglantés, amputés, béants, arrachés, purulents, visqueux

Ou tirez avec un dé chaque expression pour constituer une phrase de bataille. Rdv au [29](#)

29

LES SITUATIONS PERILLEUSES

Voici un florilège de situations périlleuses à utiliser en découpant selon les pointillés, ou tout d'un bloc.

Le tronc d'arbre sur lequel vous posez le pieds est en fait un redoutable alligator. Il se dirige vers vous, gueule ouverte, laissant apparaître des rangées de crocs impressionnants, tandis que le courant vous emporte. Vous nagez de toutes vos forces pour regagner la rive, mais le courant est trop fort et vous entraine inexorablement vers la cascade alors que l'alligator est toujours à vos trousses..... Il faut

prendre une décision et vite. Vous apercevez une branche à laquelle vous vous agrippez. Vos muscles sont douloureux mais vous parvenez au terme d'un effort surhumain à vous hisser sur la berge. Vous entendez alors au loin des aboiements qui se rapprochent. En effet, trois puissants molosses viennent dans votre direction. Vous courez à en perdre haleine, en vous retournant de temps en temps pour voir où en sont vos poursuivants. Les chiens de la mort gagnent du terrain sur vous. Ils sont rapides et si vous n'atteignez pas ces rochers à temps, ils vous déchiquetteront en lambeaux..... Vous finissez, à bout de souffle, par rejoindre la paroi rocheuse dont vous entamez l'ascension. C'est la seule solution pour ne pas finir dévoré par les molosses. L'escalade de la paroi semble dangereuse et votre équipement vous alourdit. Vous devez vous séparer d'un de vos objets. Choisissez parmi ceux en votre possession. Soudain, une des prises casse, vous mettant à la merci de Dame Gravité. Heureusement vous vous rattrapez sur une corniche et parvenez à la longer jusqu'à une grotte. Vous y pénétrez et longez le boyaux en vous enfonçant dans les profondeurs asphyxiantes de la terre..... Au bout d'un moment, vous vous apercevez que vous êtes dans une ancienne mine de gaz, et qu'une poche s'est crevée. Le gaz commence à envahir les tunnels. Vous devez trouver une solution rapidement si vous ne voulez pas mourir étouffé. A moins que vous n'avez un objet dans votre sac à dos qui pourrait vous être utile. Vous fouillez votre sac à dos et en sortez un masque à gaz. Vous réussissez à avancer dans les tunnels..... L'ascension est pénible et vous finissez par déboucher au sommet d'une montagne. Un craquement sourd se fait soudain entendre, et vous voyez un gigantesque flot de sauce marron sortir d'une brèche. La sauce barbecue continue sa course cascadienne sur le flanc de la montagne, emportant tout sur son passage, arbres, cabanes, bêtes et avalanches en cours. Vous devez forcer l'allure ou trouver un abris en hauteur si vous ne voulez pas finir en ribs nappés..... Heureusement vous voyez l'entrée d'une ancienne mine de gaz que vous réussissez à traverser grâce à votre masque à gaz, à la sortie de laquelle vous devez désescalader une paroi dangereusement verticale et faire face à trois redoutables molosses. Ceux-ci détalent soudain alors que tout espoir semblait perdu..... Pour cause, les broussailles sont en feu et vont bientôt vous encercler. Il faut trouver rapidement une sortie sous peine d'être brûlé vif dans le brasier. Vous tirez votre épée et coupez les herbes sèches autour de vous dans un périmètre qui vous permettra d'être hors d'atteinte des flammes. Vous plaquez sur votre bouche et votre nez un mouchoir pour éviter de respirer les fumées toxiques, et quelques heures plus tard, l'incendie est passé..... mais le missile se dirige droit sur votre appareil. Il vous faut amorcer une manœuvre d'esquive ou tenter de le détruire en vol, au risque de le manquer. Vous seriez alors à sa merci. Vous lancez les contre-mesures et victoire !

N'oubliez pas durant les péripéties du héros, de saupoudrer son chemin de créatures de cette liste : elfe, nain, goule, squelette, sorcier, magicien, dragon, esprit, vampire, troll, orc, vieillard, garde, femme, centaure, mercenaire, pirate, chien, loup, voleur, bandit,... rdv au [30](#)

30 LES COMBATS

Où l'on utilise les dés et où on trouve de l'or et des objets utiles pour la quête. Trouver des objets en adéquation avec le monstre qu'on a occi.

EXERCICE n°2 : placez chaque monstre dans le cadre qui lui est adapté et l'objet qu'il drop.

BRIGANDS	un tibia	le désert
DRAGON	deux pièce d'or	la ville

SALSIFI MUTANT	de la bouse d'orc	le manoir
SQUELETTE	un manuel d'algèbre	les collines
PROF DE MATH	une canine	le château du vampire
ORC	une hache d'orc	le dos
GOBELIN	une écaille de dragon	Gulliversland
GEANT	votre équipement	Les montagnes
SAC A DOS	un tibia anormalement grand	la lande
VAMPIRE	l'équivalent de deux repas	le lac
VER DES SABLES	deux moitiés de ver des sables	la salle d'histoire-géo le potager du suplice

Mise en situation et correction de l'exercice n°2 :

Contre toute attente vous vous trouvez nez à nez avec un GEANT, ce qui est, d'un point de vu purement littéral, improbable, à moins d'être juché sur un haut tabouret. Il n'y a que les hauts plafonds du château du vampire qui puissent offrir un abris à la mesure du géant.

GEANT hauteur sous plafond : 2m60 intelligence : 1

si vous êtes vainqueur, vous pouvez emporter un tibia de géant. A peine le combat fini que vous vous trouvez dos à dos avec un sac. Combattez-le.

SAC robustesse : 3 habileté : 7

C'était votre sac à dos, vous l'avez pris pour un ennemi. toutes vos provisions sont perdues.

*

Vous vous trouvez à présent bouche à bouche avec un VER DES SABLES, une des créatures les plus dangereuses du désert. Si vous perdez, le ver rentre par votre bouche et prend le contrôle de votre corps. D'ailleurs, peut-être êtes-vous déjà sous contrôle sans le savoir.

VER DES SABLES duplication : infinie rapidité : nulle

En tronçonnant le vers des sables en deux, vous vous retrouvez avec deux adversaires. En les tronçonnant encore, en voilà quatre, puis huit, seize, 32, 64, 128, etc...

*

L'orc s'avance vers vous en brandissant sa hache

ORC stupidité : 24 insignifiance : 24

si vous triomphez, vous trouvez une hache d'orc sur le cadavre de l'orc.

*

Vous venez de marcher sur un gobelin

GOBELIN H : 0 E: 0

ça porte chance.

*

Deux squelettes vous barrent le passage. Affrontez-les l'un après l'autre

SQUELETTE décharnement : 24 densité osseuse : 24

SQUELETTE décharnement : 21 densité osseuse : 24

Vous pouvez emporter un tibia si vous le souhaitez.

*

Le potager du suplice porte bien son nom. Soudain, sort de terre un salsifi mutant.

SALSIFI MUTANT vitamines : B12 oligo-éléments : 10

Si vous triomphez de ce redoutable adversaire, vous trouvez l'équivalent en salsifi de deux repas.

*

Ali Babeurre et les quarante voilés sont décidés à en découdre. Elles brandissent leur surjeteuse avec férocité. Combattez-les comme s'il s'agissait d'une seule pièce de tissu.

BRIGANDES triche : 11 vol : 15

si vous sortez vainqueur, les brigandes vous lèguent une seule pièce d'or, à votre grande déception.

Pour ces âmes, s'ouvriront les portes du paradis. Ces femmes étaient méchantes et n'ont eu que ce qu'elles méritaient. Vous maintenez le cap sur le lac de l'indifférence.

*

Le dragon a beau cracher du feu et peser trois tonnes, il n'est pas à l'abri du tranchant de votre épée ni de vos bottes secrètes. De plus la salle d'histoire-géo gêne ses mouvements, ce qui vous donne un avantage.

DRAGON feu : 12 résistance : 24

Ces créatures sont si fragiles une fois mortes. Vous pouvez emporter avec vous une écaille de dragon.

*

Après que Oisme le prophète eût ouvert les eaux de la mer en deux murailles, l'armée de Zorthan le belliqueux put passer sans encombre. Elle se dresse maintenant devant vous et vous tirez votre épée. Affrontez-la comme s'il s'agissait d'un seul et même adversaire.

ARMEE DE ZORTHAN Habileté : 7 Endurance : 24

Les eaux se referment et l'armée de Zorthan est oubliée à tout jamais

*

La créature qui se tient devant vous est un prof de math des collines. Peu de voyageurs peuvent se vanter d'avoir croisé la route de ce yéti des math. Il se jette immédiatement sur vous avant que vous n'ayez eu le temps de tirer votre manuel d'algèbre. Notez que le prof possède la capacité spéciale "fonction affine" qui lui permet d'invoquer un algorithme supplémentaire par assaut.

PROF DE MATH QI : 12 algorithmes : 12

En fouillant le cadavre vous trouvez des livres de math et même de physique. Vous les rangez dans votre sac à dos pour ne pas qu'ils tuent à nouveau.

Si vous sortez vainqueur de tout ces combats, rdv au **31**

31 LES ARTEFACTS

Les artefacts plus ou moins puissants aideront l'aventurier dans sa quête. Voici un florilège d'artefacts à placer dans le récit : bijou quelconque, artefact lithique ou métallique, réceptacle, arme ou armure, symbole de pouvoir, livre, relique.

EXERCICE n°3 : relie chaque nom à son adjectif le plus adéquat (même si, tel quel, ça marche pas mal)

la couronne	sacrée
le sceptre	du savoir
l'épée	de vie
l'orbe	des rois
la fiole	mystique
la pierre	des anciens
le codex	de lumière
les chaussettes	de l'archiduchesse

DES OBJETS, et comment les récupérer avec solennellité. (et correction de l'exercice 3) :

Vous retirez la lame du rocher. Celle-ci vous enveloppe de son aura lumineuse et vous sentez son pouvoir couler dans vos veines. L'épée-lumière est vôtre et fait monter votre total d'Habileté de 2 points. De plus elle inflige 1 point de dégât supplémentaire par assaut gagné.

L'orbe de la guilde des mystiques est vôtre. Une bienfaisance vous pénètre tout le corps. Ce puissant artéfact doit garantir la paix royaume si toutefois vous parvenez à le ramener jusqu'à la capitale Le parchemin est écrit dans une langue inconnue et semble vous envelopper de toute sa connaissance. Sans nul doute que ses secrets ne peuvent être révélés que par un moine érudit.

La clef de la Porte Interdite est entre vos mains tremblantes. Aucun mortel n'a encore jusqu'à aujourd'hui eu l'outrecuidance de ne serait-ce que poser les yeux sur cet artéfact ! alors le toucher de la main. Voilà un privilège dont vous pourrez vous vanter si vous vivez assez longtemps pour conter vos exploits.

Vous avez atteint la source où coule l'eau bénite de l'immortalité. Avec précaution, vous en remplissez la fiole sacrée. Vous comprenez enfin ce que voulait vous dire Bahar le sage ; que ce n'est pas la fiole qui est sacrée, mais bien ce qu'elle contient. Il vous aura fallu ce voyage pour apprendre cette leçon de méthonymie.

La couronne des rois resplendit d'un éclat fabuleux. L'objet que vous tenez entre vos mains a fait s'effondrer des royaumes, s'affronter des armées, nourri les rêves des despotes, enseveli des légions d'aventuriers partis à sa recherche.

Le sceptre a symbolisé la paix et la prospérité pendant des siècles. Gardé par les anciens aux pouvoirs mystiques, sa présence écartait les forces des ténèbres et grâce à lui le royaume a pu prospérer. Votre chance revient à son total de départ.

La pierre de vie est un joyau comme vous n'en avez jamais vu de semblable auparavant. Son éclat iridescent possède un effet hypnotique et il vous est impossible d'y maintenir votre regard plus de quelques secondes. Vos totaux d'Habilité, d'Endurance et de Chance reviennent à leur total de départ.

Les chaussettes de l'archiduchesse sont... rdv maintenant au [35](#) pour les "incontournables."

32

LES OPTIONNELS

Bien qu'optionnels, ces points du scénario n'en sont pas moins fortement recommandés pour une histoire bien construite et immersive.

- l'ajout d'un compagnon de route au héros (rdv au [20](#))
- la politique (rdv au [33](#))
- les retournements de situation (rdv au [34](#))
- les personnages féminins (rdv au [16](#))

rdv au [45](#) pour aller au chapitre sur la cohésion.

Un peu de politique étoffe l'univers et sa crédibilité en tant qu'entité écosystémique. grosso modo ça ressemble à ça :

la cité millénaire...blabla... au confins des terres brûlées... blablabla.... cavaliers....émissaires porteur de nouvelles, blabla... armée redoutable,.... blablabla..... appui financier...bla..guilde des voleurs... allégeance au prince.... traître,....blabla....ordre de la confrérie du lys.... blabla....ourdi un plan... félonie... traité de paix.... blabla... cargaison d'or... mercenaires.... prêtres vaudou du culte interdit.....rallié à sa cause...blabla... mais le cœur de pharaon était endurci.... saisir le conseil... éminence grise...blabla....tirer les ficelles.... grand mage de la cours... sortilège puissant...blabla....reliques oubliées....grande menace...blabla...etc...

mais il faut que ça se tienne.

Si Xanos avait massé ses troupes à l'Ouest, alors le puissant seigneur de guerre Tharnax aurait attaqué par l'Est, soutenu par les guildes ralliées à sa cause, lui fournissant tout l'or nécessaire à son effort de guerre. Cela aurait inmanquablement affaibli sa position auprès des moines Simonins, qui, depuis l'annexion de leurs terres sacrées par Xanos et la rupture d'un pacte séculaire de non-agression, avaient tourné le dos à cet ancien appui pour pactiser avec les cavaliers des steppes auprès desquels leur influence grandissait. Mais les préoccupations de Xanos se dirigeaient aussi vers les princes qu'il avait été contraint de déchoir en félons, car, ralliés par allégeance à la Maison des Paladins, ils se trouvaient dans l'obligation de s'opposer à quiconque s'écartait du chemin vertueux, fût-il roi ou mendiant. Dans ce climat instable, il n'avait d'autre choix que d'entrer en affaire avec la guilde des voleurs afin de s'assurer, contre espèces sonnantes et trébuchantes, de la loyauté de ses émissaires, non pas envers lui, mais envers la seule déesse que ces opportunistes ne trahissent jamais : une bourse bien pleine ! Au moins cela aurait-il le mérite de contrecarrer les plans et les rapines de la Confrérie du Chardon, une faction dissidente hostile à la politique de Xanos, nourrissant à son encontre un ardent désir de se vengeance, ayant subit une traque féroce à l'époque de l'ancien roi à cause de la crainte qu'inspirait leur connexion avec les forces du chaos et les grandes prêtresses d'Hasgurie, leurs affidées.

*

Si Xanos attaquait par l'Est, alors il se trouverait en position de faiblesse sur le front Ouest, à la merci des invasions incessantes de barbares armés par le seigneur Tharnax, tandis que la conspiration des petits seigneurs commençait à prendre d'inquiétantes proportions et pourrait se révéler dangereuse si ils venaient à s'allier aux moines Simonins bénéficiant de nombreux appuis au sein de l'église. Les montagnes du Nord regorgent de voleurs, pillard et mercenaires qui pourraient, moyennant salaire, se rallier à Xanos. Leur offrir l'amnistie par une loi promulguée permettrait de s'allier ces mercenaires, mais également, en jouant habilement sur l'ambiguïté du texte, de laver les princes félon de l'infamie dont ils avaient été injustement accusés, sans que l'on y voit signe de faiblesse, et profiter ainsi des petites armées que les félons ont eut le temps de lever dans l'espoir de laver l'affront qui leur avait été fait. Mais si la rancune des félons demeurait au point de rester fidèles à la Confrérie du Chardon, dont ils sont les membres plus ou moins officieux, alors il n'y aurait plus qu'à s'en remettre à la guilde des assassins et abattre quelques têtes afin de gagner le temps nécessaire pour lever des fonds suffisants et une armée plus conséquente, en plus des mercenaires qui avaient déjà été engagés et étaient pour

l'instant payés à ne rien faire. Mais quel roi serait assez fou pour leur être redevable ; dieu seul sait comment ils se font rembourser une dette, et comment ils pourraient par la suite s'immiscer dans les décisions du conseil régalien, d'autant que leur chef, un bâtard de l'ancien roi, a revendiqué le trône quelques années auparavant, faisant valoir son droit d'ainé par devant Xanos, alors prince légitime, avant de se faire écarter et enfermer dans les oubliettes du château. Il ne dût son évacion qu'à une poignée de partisans hostiles au prince, connus sous le nom de... "Confrérie du Chardon."

rdv au [32](#) pour faire un nouveau choix

34

Battue et violée, oui ! et c'est moi qui le lui demande ! vous avez osé nous interrompre. Soyez maudit étranger. Soudain le femme se transforme en une furie qui se jette sur vous. Vous tirez votre main de son fourreau ganté pour lui administrer une bonne paire de claques... et ça lui fait du bien.

*

Félonius Monk ! ce traître de moine était depuis le début à la solde de votre ennemi juré.

*

Félonious ! maudite soit la peste de ce traître félon qui n'a d'appétits que pour les gueuses des tavernes les plus mal famées.

*

Félonious et vous vous toisez sans haine. L'épée décidera.

*

Graak, maudit fils de chienne ! il ne vous a aidé que pour mieux infiltrer votre camps. Ainsi depuis tout ce temps, il était à la solde de Zorkathan le dément ! Vous tirez votre épée, prêt à en découdre.

*

Chemise maudite, vous l'avez encore enfilée à l'envers.

*

Armure maudite, vous l'avez encore enfilée à l'envers.

*

Gald se saisit du codex et du bâton sacré. Merci étranger, grâce à toi je vais enfin pouvoir dominer le monde qui connaîtra une éternité de souffrances dit-il dans un rire sardonique que l'on dût entendre jusque dans la Steppe Perdue. Vous vous maudissez d'avoir été si naïf. Gald était le chef des armées de démons. Avez-vous la fiole sacrée ? Rdv au [32](#) pour faire un nouveau choix.

35

LES INCONTOURNABLES

- bonus et malus (rdv au [36](#))

- sauvetages (rdv au [37](#))

- la souffrance (rdv au [38](#))

- les interactions (rdv au [44](#))

rdv au [32](#) pour aller aux choix "optionnels"

36

BONUS et MALUS

Contribuent au système de jeu. Quelques exemples sans trop s'étendre. à chaque malus son bonus.

La peste soit de la peste ! vous avez contracté la peste rouge au contact des lépreux - et menteurs sur leur nom.

Les herbes font vite tomber la fièvre et vous voilà guéri de cette lèpre.

*

Vous tombez dans un trou et perdez 10 points d'ENDURANCE

Votre potion de soin vous fait gagner 10 points d'ENDURANCE

*

Le manque de sommeil vous fait perdre 2 points d'endurance.

La nuit passée dans un vrai lit vous redonne 2 points d'ENDURANCE et des tiques.

*

Vous vous écorchez les membres sur les épineux en tentant de vous frayer un chemin. Vous perdez 6 point d'endurance et un bras.

Vous passez la pommade sur vos blessures et celles-ci guérissent instantanément et vos membres amputés repoussent. Vous gagnez 6 points d'ENDURANCE.

*

Quelques malus gratuits :

- La peste soit de l'infortune ! Votre potion a dépassé sa DLC. Vous ne gagnez aucun point d'endurance.
- Votre gourde s'est ouverte et l'eau a gâté toutes vos provisions. Si vous survivez, vous irez vous plaindre au fabricant de gourde

Quelques bonus gratuits :

- Ce sort magique fait revenir votre ENDURANCE à son total de départ.
- Dans le tronc de l'arbre creux, vous trouvez 2 pièces d'or. Vous gagnez 1 point de chance pour cette découverte. etc...

Retournez au [35](#) pour faire un nouveau choix.

37

LES SAUVETAGES

Aider les PNJ permet de glaner des infos et des artefacts pour notre quête.

- Sans vous il m'aurait encore battue et violée. Tenez, étranger ; prenez ce poignard sacré, la seule arme efficace contre le prince des ténèbres.

*

L'homme incline la tête pour vous remercier de votre aide. Il vous indique que la bonne direction à suivre est celle de l'Est.

*

La créature de la forêt, bien qu'effrayée, se tourne vers vous, reconnaissante, avant de détalier comme pour vous remercier de l'avoir sauvée. Elle n'a sans doute rien à vous offrir mais vous gagnez 1 point de CHANCE.

*

Les villageois sont reconnaissant. Il vous offrent le peu qu'ils ont à vous offrir, car leur vie est bien misérable, et ils croulent sous les impôts et les invasions de barbares et de sauterelles, et les voleurs et les ours charpardeurs de miel, et les maladies. Il vous donnent néanmoins 2 pièces d'or.

*

Délaissant la couronne d'or qui s'enfonce dans l'eau sombre, vous tendez la main au pauvre homme sur le point de se faire emporter par le courant. Ça tombe bien, il avait justement des révélations à vous faire qui pourrait bien vous aider à mener votre mission à bien. Il était cuisinier au château avant, et le

méchant sorcier est allergique aux amanites tue-mouche. Voici un renseignement précieux. Vous remerciez le vieil homme et poursuivez votre chemin.

Retournez au [35](#) pour faire un nouveau choix.

38

Voici quelques grands classiques où notre héros est meurtri dans sa chair :

- la tête qui tourne, rdv au [39](#)
- la poitrine qui brûle, rdv au [40](#)
- les jambes engourdie, rdv au [41](#)
- les bras qui saignent, rdv au [42](#)
- les pieds qui trébuchent (ces idiots !), rdv au [43](#)
- les cheveux qui tombent (calvitie précoce) rdv chez le perruquier

retournez au [35](#) pour faire un nouveau choix.

39

La tête vous tourne. Vous vacillez et trébuchez soudain sur une racine pour vous étaler de tout votre long sur une grosse pierre, vous meurtrissant cruellement les bras qui saignent abondamment. L'effort que vous faites pour vous relever vous brûle les poumons mais vous repartez en chancelant accomplir votre mission. rdv au [38](#) pour faire un nouveau choix

40

La poitrine vous brûle atrocement. Focalisé sur la douleur, vous ne prêtez pas attention aux racines au sol et vous trébuchez maladroitement en vous cognant la tête. Vos pieds sont restés coincés et vos jambes sont engourdis. rdv au [38](#) pour faire un nouveau choix

41

Avec vos jambes engourdis par le froid, vous finissez par trébucher et vous cogner la tête. Vous saignez abondamment. rdv au [38](#) pour faire un nouveau choix

42

Avec vos bras sanguinolents il vous est impossible d'amortir votre chute lorsque vous trébuchez maladroitement sur une racine. Vous tombez la tête la première et sombrez dans l'inconscience. Vous vous réveillez avec une migraine atroce et la position dans laquelle vous êtes resté vous a engourdi les jambes. rdv au [38](#) pour faire un nouveau choix

43

avec votre racine engourdie, vous trébuchez soudain sur votre saignement qui vous donne une atroce migraine de jambes et fait progresser votre ralentissement. Vos muscles endoloris par l'effort peinent à se mettre en branle pour porter le poids de votre corps alourdi par votre sac à dos. Vous marchez d'un pas lourd et, traînant chaque foulée comme si les boulets étaient attachés à vos chevilles, comme un forçat maudit. Vous poussez un gémissement quand une abeille vous pique, vous meurtrissant cruellement le cou. rdv au [38](#) pour faire un nouveau choix

44

Le héros a le choix entre trois interactions principales à utiliser pour toute créature rencontrée, homme, bête, ou dieu :

- lui parler ?
- l'attaquer avec votre épée ?
- l'amadouer avec un objet de votre sac à dos ?

rdv au [35](#) pour faire un nouveau choix

45

LA COHESION

Pour plus de cohérence, voici quelques "trucs" :

- La dichotomie manichéenne portraitiste, rdv au [48](#)
- la continuité historique, rdv au [49](#)
- la cohérence temporelle de lieux traversés, rdv au [47](#)

Et pour finir, rdv au [50](#) pour les PFA, car c'est à la fin que tout se termine.

46

à éviter :

Curieusement, ce glaive planté dans sa bouche avait un très bon goût de métal sauce hémoglobine. Il ne se serait jamais cru si apétissant, certainement une séquelle de la hache encore plantée dans son cerveau qui le laissa un instant fusionner plaisir et douleur - dernier repas du condamné - avant de s'écrouler sur le sol.

ou trop mou du bouclier :

Xanos mit un coup d'épée mais son ennemi le para avec son bouclier, puis il risposta mais Xanos para puis fit cingler son épée mais l'autre esquiva puis donna un coup de genou mais fut trop lent, alors Xanos donna un coup de bouclier et son ennemi para avec son bouclier et contre-attaqua en donnant un coup d'épée que Xanos para avec son genou, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Retournez au [25](#) faire un nouveau choix.

47

COHERENCE TEMPORELLE DES LIEUX

On ne place pas les lieux visités n'importe quand dans l'aventure.

LA TAVERNE : On peut se voir offrir le repos de la taverne du début jusqu'au milieu du livre. Après, ce ne serait plus de bon ton. Au début de l'aventure pour initialiser la quête, glaner or, informations, objets et bonus, ou des ennuis ; ou plus tardivement, pour glaner or, informations, objets, bonus et repos, ou des ennuis. Pas plus de deux tavernes par aventure. Et pas plus de deux chopes de bières. Tout aventurier buvant trois chopes se retrouvera détroussé.

LE CHATEAU : Monument imposant, le château se trouvera la plupart du temps soit en tout début d'aventure, soit en toute fin comme étape ultime. Pas plus de un château par aventure sauf s'ils appartiennent à des camps opposés. ça se mérite un château ! si le lecteur en trouve à chaque coin de page, il sera blasé une fois arrivé à celui du big boss. Idem pour les dragons, n'en abusez pas ! Un seul suffit par aventure. (sauf si le titre c'est : "la ferme des dragons")

LA CABANE : n'importe quand sauf au début et à la fin. Habitée ou non.

LE VILLAGE : surtout au début. Idéal pour commencer l'aventure. Mais on peut placer d'autres villages sur la route, de moindre importance. Une fois un village passé, on en retrouve des ersatz, comme des cabanes, chaumines, grottes aménagées, maisons, ananas sous la mer.

L'ABBAYE : généralement vers le milieu mais pas avant (sauf si on commence dans une abbaye). étape importante pour glaner des objets et infos importants. Mais il faut en garder sous le coude jusqu'au château final.

L'EGLISE : voir l'abbaye.

Retournez au [45](#) pour faire un nouveau choix.

48

LA DICHOTOMIE MANICHEENE PORTRAITISTE

Notez que les rencontres vous feront gagner des objets et de l'or et des renseignements, d'autres vous en feront perdre ou vous diront de l'intox. Profits ou pertes, voilà à quoi doivent servir les personnages de votre aventures. Il faut en mettre de 3 sortes :

Les pinata : quelques coups de bâtons et ils crachent le morceau (souvent aubergistes couards, voleurs, fiers-à-bras en tout genre...)

les sociables : ceux à qui il faut parler (souvent des mendiants, paysans, vieillards, femmes, hermite)

les vénaux : il faut leur offrir un objet en échange de leur largesses. (marchands)

Tout peut se troquer dans cet ordre:

or > renseignements ou objet

objet > renseignements ou or

coups de bâtons > or, renseignements ou objet

*

cas particulier : l'aventure "le donjon sm de la terreur"

or, objet, renseignements > coups de bâton

Retournez au [45](#) pour faire un nouveau choix.

49

CONTINUITÉ HISTORIQUE

Où l'on reprend des éléments glissés dans l'introduction.

La statue de l'apprenti de Tharnax. Elle était là depuis tout ce temps sous vos yeux. Le temps de la prophétie est venu, vous dit le jeune moine. Nous autres ne vivons que pour cet instant. Nous sommes les gardiens de la statue. Que le porteur du philtre accomplisse le rituel. Le philtre agit et la pierre se métamorphose en peau humaine. Vous avez délivré le sorcier et il vous explique comment détruire sa formule, car elle est trop puissante pour être dans de mauvaises mains. Mais en reprenant son apparence humaine, le poids des ans s'accumule soudain et le jeune sorcier vieillit sous vos yeux effarés, jusqu'à n'être plus qu'un tas de poussière d'os. Voilà bien la plus atroce des malédictions que vous ayez vue, de mémoire d'aventurier..

Retournez au [45](#) pour faire un nouveau choix.

Là ou le personnage meurt, suite aux mauvais choix du lecteur, ou à l'arbitraire de l'auteur. Ce sont des choses qui arrivent. Choisissez la mort adaptée à la situation de l'aventurier.

Mort physique classique :

L'ignoble créature s'avance vers vous et vous transperce de ses abominables griffes acérées. Votre agonie sera aussi longue que douloureuse car la créature vous gardera en vie pour nourrir ses petits. Suffisamment longtemps pour que vous puissiez peut-être - qui sait - rencontrer l'amour et fonder une famille. Votre aventure s'achève ici.

Mort par décorporation :

Sous l'effet du sortilège, vous sentez votre âme lentement quitter votre corps pour se fondre dans les vapeurs toxiques du bassin de la mort, tandis qu'au dessous de vous éclate le rire sardonique de Gargouillantua qui sait désormais qu'il est le maître du monde, et que rien ni personne ne pourra plus lui barrer la route. Vous avez échoué dans votre mission.

Mort par asservissement :

Vous sentez un carcan psychique se refermer autour de votre esprit. C'est l'emprise maudite du puissant vampire DRICOLA. Vous avez beau lutter de toutes vos forces, votre résistance est vaine face à l'incommensurable pouvoir hypnotique de votre adversaire. A Vous allez bientôt rejoindre son armée de zombies serviles pour une éternité de souffrances. l'unique but de votre vie sera de servir votre nouveau maître.

Fin "Pourquoi ça marche pas ?"

Vous plantez profondément votre épée dans le cœur de votre adversaire. A votre grande surprise, celui-ci se met à sourire, puis éclate d'un rire morbide tout en retirant lentement la lame de son torse. "Les armes ordinaires n'ont aucun effet sur moi." Ce sont les derniers mots que vous entendrez.

Fin violente :

Le liquide que vous venez d'absorber était en fait un puissant poison. Une douleur atroce vous brûle tout l'abdomen et vous vous roulez sur le sol en vous tordant de douleur. Vous avez beau hurler, le poison continue son action corrosive et dans quelques instants vous ne serez plus qu'une flaque de chairs liquéfiées sur le sol.

*

Le vieux sorcier leve un doigt et un éclair s'en échappe pour venir frapper votre poitrine, vous tuant sur le coup.

Fin "gros jean comme devant"

Vous êtes arrivé au terme de votre quête. Malheureusement vous n'avez pas découvert l'entrée de la crypte ni l'incantation magique permettant d'en désceller la porte. Vous devez vous rendre à l'évidence, votre mission a échoué. Si près du but...

*

Fin "artéfact manquant"

Vous voilà solidement cramponné devant les cages de Harald Schumacher ! Malheureusement pour vous, vous ne possédez pas l'orbe podale aux pentagones. Vous ne la mettez donc jamais au fond des filets. Votre mission a échoué. L'Allemagne est en finale de la coupe du monde.

Nous voilà morts et bien morts ! Dévorés, déchiquetés, désincarnés, foudroyés, empoisonnés... Il n'y a plus qu'à tout recommencer depuis le début. Rendez-vous au [1](#)

Et n'oubliez pas de rédiger le paragraphe de fin où le héros triomphe en grande pompe. Il a tué le vilain, et a ramassé l'or.