

LE GUIDE
DE CRÉATION
D'AVENTURE

LANFEUST
de TROY

Ce guide est à titre indicatif. Il est comme un guide de bonnes pratiques pour créer des aventures utilisables dans le jeu de société **Lanfeust de Troy**. Il est conseillé, afin de bien comprendre le mécanisme et de ne pas se divulguer, d'avoir joué plusieurs fois l'aventure Mirza ([lien](#)).

1) AMBIANCE

Il est indispensable de bien connaître le jeu, les créatures, les événements et les différents plateaux pour imaginer une histoire se déroulant dans le jeu. Pour mieux rentrer dans l'univers "Lanfeust", ne pas hésiter à faire des jeux de mots, à utiliser des références geek et vous faire plaisir en ajoutant des clins d'oeil pour vos amis.

2) IDÉE

Imaginer une histoire, créer un storyboard et/ou une chronologie.

Puis, écrire les chapitres correspondant aux événements et à la chronologie, si celle-ci est importante.

Exemple en s'inspirant d'une carte événement "Cité & Bâtiment" :

1) Le pitch de l'aventure. "un petit garçon a perdu son chien et demande au héros de l'aide".

2) Le déroulement des événements de cette histoire. "le Yjong s'est enfui pour aller manger des restes de nourriture à l'angle de la boutique, puis il va près de la rivière pour faire ses besoins et courir après les lapins. mais cette fois-ci, les lapins l'attendent et compte bien le tuer pour le manger."

3) la chronologie des événements.

- Au tour de jeu N° 4 il est à l'angle de la boutique. (Gérer la présence des héros à ce tour là)
- Au tour de jeu N° 5 il est au pied de l'arbre mort près de la rivière. (Gérer la présence des héros à ce tour là)
- Au tour de jeu N° 6 & 7 il est attaqué par 4 lapin le combat dur 2 tours de jeu. (Gérer la présence des héros à ce tour là)
- Au tour de jeu N° 8 le Yjong est mort et les lapins partent avec . (Gérer la présence des héros à ce tour là)
- Au tour de jeu N° 9 les héros peuvent tenter de remonter la piste. S'ils réussissent, il y a un combat avec les lapins.
- Si au tour de jeu N° 12 ils n'ont pas réussi, la partie est finie.

Un petit garçon arrive en courant dans tous les sens et en appelant "Mirza, Miiirza !" Il vous voit et vient vous demander tout inquiet :
- Z'avez pas vu Mirza? c'est un Yjong, précisez-t-il.



"Non désolé mon garçon, nous n'avons pas vu Mirza." À ces mots, le garçon repart en courant et en appelant son animal.



"Oui mon garçon, nous avons aperçu un Yjong là-bas, il courait après un Spilulek." Merci vous répond-il en partant en courant dans la direction indiquée.



4) Pour une meilleure immersion, écrire en introduction le texte d'ambiance mettant en scène l'histoire.

5) Indiquer sur quels plateaux, les héros vont devoir jouer et préciser les règles spéciales de mise en place et de partie. Idéalement changer de couleur ou de style entre les textes d'ambiance et les textes techniques (de jeu).

Exemple :

Après avoir élucidé l'enlèvement de Cian sur Evilhène, vous décidez de visiter un peu mieux cette île mystérieuse !

1) Veuillez prendre le plateau "Village", choisir votre héros et procéder à une installation pour une partie libre, à l'exception que vous n'aurez pas d'objectif secret.

2) Chaque héros lance le D à sa couleur et commence la partie avec la valeur de leur D en or. Ex : Le joueur qui joue Hébus, lance son D noir et obtient un résultat de 4, il marque 4 pièces d'or sur sa feuille de personnage.

3) Pour cette aventure :

- a. Veuillez à résoudre les cases spéciales explorées sur le plateau avant de lire un chapitre de l'histoire.
- b. Lire entièrement le chapitre, la partie en marron et en noir, avant de continuer à jouer.
- c. Si vous piochez la carte événement de Mirza, ne pas en tenir compte et en piocher une autre.
- d. Cette aventure se joue en 12 tours de jeu maximum. Barrez les cases de tour du no 13 au no 20.

3) TECHNIQUE

Interagir avec une map.

L'idée est de situer géographiquement l'endroit où se trouvent les héros. Grâce à l'interaction avec la map, on peut créer des challenges pour les héros en les obligeant à aller à un endroit de la map. Il est aussi possible de jouer sur le nombre de tours de jeu si l'on veut donner un sentiment d'urgence.

Exemple :



Vous avez suivi un sentier qui débouche sur un petit village.

Le premier héros commence à la flèche verte ci-contre.

- Si vous faites une exploration de 1 à 3 cases, lisez le chapitre 2
- Si vous faites une exploration de 4 cases, lisez le chapitre 3



Liste non exhaustive d'astuces pour interagir avec une map

a) Les lieux

Arriver à tel endroit en marquant une case avec un V ou avec un N° de chapitre. Les héros doivent arriver sur la case désignée pour poursuivre l'aventure en suivant les instructions données ou en allant lire le chapitre indiqué.

Exemple :

7

— *Mirza, explique le petit garçon, va souvent faire ses besoins contre l'arbre mort près de la rivière, autrement, elle va voir s'il n'y a rien à manger derrière la boutique. Si vous trouvez ma Mirza, vous pouvez l'emmener à la sortie du village, je vous y attendrai. Mon papa vous donnera une récompense, il transporte des marchandises jusqu'au château et part toujours à l'heure, précise t-il avec de grands yeux écarquillés, imitant un chat en pleine négociation.*

Vous avez jusqu'au 12^e tour de jeu pour apporter Mirza au petit garçon.

Trouvez les cases indiquées ci-contre et inscrivez-y les nombres 5, 8 et 41.

Une fois arrivé sur une case numérotée, lisez le chapitre correspondant.

- Si vous faites une exploration de 1 à 3 cases, lisez le chapitre 2
- Si vous faites une exploration de 4 cases, lisez le chapitre 3



b) Le timing

Déterminer une zone où les héros doivent arriver et donner un nombre de tour de jeu pour ça. Si les joueurs réussissent, aller lire le chapitre N° X autrement lire le chapitre N°Y.

Exemple :

8

- Si vous êtes au tour de jeu n° 3 ou 4, lisez le chapitre 20
- Si vous êtes au tour de jeu n° 5 ou +, lisez le chapitre 15

c) Les épreuves de valeurs

Comparer la valeur des 4 D avec un tableau.

Ex : Les héros doivent sauter un cours d'eau, il compare la valeur de leur D au tableau ci contre.

	17 ou -	18-22	23 ou +
--	------------	-------	------------

Lisez le chapitre N° X Y Z

En fonction du résultat, lire le chapitre indiqué.

Dans ce cas, une trop petite valeur indique que le héros n'a pas mis assez de force dans sa tentative et risque de se retrouver à l'eau, la valeur la plus forte pourrait indiquer une réussite parfaite de saut périlleux sur l'autre berge de la rivière ! Toujours tenter de demander des tests logiques par rapport au événement, des héros qui réfléchissent à l'histoire pourront anticiper quelle type de valeur il faudrait mieux faire pour leur prochain jet de D (si vous leur en laissez le temps, mais généralement ils constatent le résultat sans avoir pu prévoir, c'est l'aventure!) Dans l'exemple ci-dessous, une forte valeur symbolise une arrivée en douceur, ils font attention à ne rien déranger alors qu'une faible valeur symbolise une arrivée tonitruante où les héros marchent partout et poussent sans ménagement le décor à proximité.

Exemple :

	20	
--	-----------	--

Vous voyez Mirza en train de manger les restes de nourriture qui on été mis à l'angle du bâtiment. Mais quand vous vous approchez, celle-ci vous entend et méfiante fait un bond de côté pour s'enfuir.

Épreuve de force pour attraper Mirza. Comparez votre force à ce tableau et lisez le chapitre correspondant :

	17 ou -	18-22	23 ou +
Lisez le chapitre :	12	23	17

	12	
--	-----------	--

Vous sautez sur la pauvre bête, qui, prise de panique, fait un bond de côté au tout dernier moment. Vos bras se referment sur le vide mais votre tête rentre en contact avec le mur de la boutique.

Le héros actif perd 1 cœur. Continuez votre exploration.

23

Vous sautez sur la pauvre bête, qui, prise de panique, fait un bond de côté au tout dernier moment. Vos bras se referment sur le vide et vous voyez l'animal s'enfuir à toutes jambes.

Continuer votre exploration.

17

Vous sautez sur la pauvre bête, qui, prise de panique, fait un bond de côté au tout dernier moment. Mais vous êtes trop rapide pour Mirza et vos bras se referment sur elle.

Il ne vous reste plus qu'à apporter l'animal à la sortie du village.

Sur la case sortie au nord du village, remplacez le numéro 41 par le numéro 32 et tous les autres numéros précédemment inscrits.

- Vous essayez d'atteindre la sortie avant la fin du 12^e tour de jeu une fois sur place, lisez le chapitre **32**
- Si vous n'atteignez pas la sortie avant le tour 12, vous garderez Mirza et ce sera la fin de cette aventure sans gagnant.
- Allez la relâcher dans la nature, cette bête n'est pas un jouet. Lisez le chapitre **43**

d) Les épreuves d'exploration

Faire une forme plus ou moins précise ou composer d'un nombre de D bien précis. Ex, faire une forme de 3 D. Faire une suite de 3 D ...

Exemple :

27

Une fois le combat résolu contre le monstre ci-dessous, les héros trouvent un trésor composé d'or et de potions en fonction de l'exploration qu'aura créée le héros actif.

Chaque D fera gagner à son propriétaire le trésor qui y est associé. Seuls les D dans la forme d'exploration dessinée comptent :

- La ou les valeurs de D la plus forte gagneront 2 PO chacun.
- La ou les valeurs de D la plus faible gagneront 1 PO et une potion de soin.
- La ou les valeurs de D intermédiaires ne gagneront rien.

4) LES RENCONTRES

Une bonne histoire c'est aussi un bon méchant. Utiliser les créatures du jeu pour vos méchants en leur donnant un truc en plus.

Liste non exhaustive d'astuces pour booster vos méchants :

a) Demander au héros de réaliser des formes de D bien précises pour générer des résultats spécifiques lors du combat ou du résultat de celui-ci. *Exemple ci contre :*

Le héros qui bat le Spitulek trouve un trésor composé d'or et de potion en fonction de la forme de D qu'il aura créé dans son lancé.

A la fin de ses lancers de D, le joueur a un résultat de 1, 2, 3 et 5. Il réalise, par exemple, une forme de 3 D qui se suivent et gagne 5 dragon d'or et une potion.

b) Demander au héros de faire une valeur événement particulier se déclenche.



= 5 Dragons D'or

= 6 Dragons D'or & 1 potion

= 6 Dragons D'or & 2 potions

Exemple :

6

Vous suivez un petit sentier qui vous fait passer sous la cascade et vous arrivez sans faire plus de bruit qu'un pet de lapin dans une clairière. Vous voyez des lapins géants se disputer le corps sanglant de la yjong. Comme un seul homme, vous sortez des buissons et attaquez les rongeurs montés sur pattes. Après un instant de stupeur et devant un tel spectacle, les spituleks émettent des grincements de dents frénétiques, ce qui pour eux veut dire : "On est dans la crotte !"

Le héros suivant a un lancer de D de plus et doit faire son exploration incluant la case de départ indiquée ci-contre.

Ne pas tenir compte de l'icône "monstre" ni de la grille qui sort vers le gouffre.



Lisez ensuite le chapitre 27

Notes des auteurs

Voilà les premiers conseils que nous pouvons vous donner, N'hésitez pas à venir sur le discord "Jeu Lanfeust", vous pourrez poser des questions et trouver, petit à petit, de plus en plus de ressources pour créer de nouvelles aventures.

A vous d'imaginer des aventures, mais pour une première histoire, nous vous conseillons de créer une petite histoire qui tiendra dans une trentaine de chapitres et de la jouer avec vos enfants et vos amis.

Puis envoyez là, que nous puissions vous faire un retour et le cas échéant, la soumettre à Mr Arleston.

Une fois celle-ci validée, nous la mettrons en forme pour la proposer en téléchargement gratuit à la communauté.

Amusez-vous bien en créant des aventures.

Ludiquement

Nathalie, Rémi Saunier et toute l'équipe Oka Luda.



Auteurs : Nathalie et Rémi Saunier

© Arleston/Tarquin