

Rapport **P**rojet

Six

Rendez-vous en **T**erres

Médiévales

driss cherif
sebastien di stefano
hugo feneuil
aymeric forget
justine parisse

p21



Sommaire

Note d'intention	2
Cahier des charges	3
Ressources médias utilisées	3
Structure et navigation	4
Formes et degré d'interactivité	5
Choix graphiques et d'interface	5
Choix techniques	6
Modifications apportées au cahier des charges et au scénario au fil du semestre	6
Scénario	8
Résumé des travaux techniques	15
Pistes d'améliorations	16
Conclusion	17
Annexe : Le Script entier	19

Note d'intention

Le concept

L'utilisateur incarne un personnage vivant à notre époque qui se retrouve projeté au Moyen-Âge.

L'utilisateur vivra une histoire personnalisée, puisque selon les choix qu'il fera il adoptera des chemins différents. Des chemins parfois semés d'embûches et de problèmes à résoudre. Le but final sera de sortir vivant de l'aventure/ou de retrouver le moyen de retourner dans le présent.

L'histoire se terminera si l'utilisateur réussit à retourner dans le présent, auquel cas il aura "gagné", ou s'il meurt, auquel cas il aura "perdu". Différents chemins permettront d'accéder plus ou moins vite à l'une de ces deux issues.

Le public-cible

Notre histoire n'a pas vraiment de public-cible. Cependant, avec un ton humoristique plutôt décalé, voire noir, cela ne pourrait pas s'adresser à tous types de public. On peut mettre une limite d'âge, 14 ans par exemple dans le cas où notre humour partirait légèrement à la dérive, notamment avec des images un peu violentes du Moyen-Âge.

Les textes seront écrits en français, donc le projet s'adresse à un public francophone.

Il sera disponible en ligne sur un site web accessible depuis n'importe quel navigateur, donc n'importe qui y aura accès sans avoir à télécharger de logiciel.

Les objectifs

L'objectif de notre projet est d'immerger l'utilisateur dans une autre époque, le Moyen-Âge, et de lui faire vivre une histoire, qu'il mènera en faisant des choix. Notre histoire se voudra drôle, elle aura donc vocation à faire rire l'utilisateur.

L'idée est également de donner un côté un peu "historique" à notre histoire, en montrant indirectement à l'utilisateur comment était la vie quotidienne, les sciences ... au Moyen-Age. Notre histoire tentera de proposer une ouverture d'esprit sur cette époque pour l'utilisateur.

Pour cela, nous pensons utiliser plusieurs logiciels. Tout d'abord Twine, pour créer le scénario, ensuite Adobe XD pour créer la maquette, HTML et CSS pour le site et également Photoshop et Illustrator pour "designer" nos illustrations. Nous pourrions également utiliser Audacity pour ajouter une dimension sonore à notre projet.

Cahier des charges

I. Ressources médias utilisées

L'histoire sera racontée principalement sous forme de texte. L'utilisateur n'aura donc qu'à lire l'histoire que nous aurons écrite et faire les choix (écrits également) qu'il souhaite.

Toi, qui viens du monde moderne, toi lecteur de ce texte, vivant au XXI^e siècle, bienvenue dans cette histoire. Après un nouvel an bien festif, tu te réveilles le premier de l'an complètement lessivé. Il fait froid et humide, et tu te sens très fatigué. Le décor ne te rappelle rien, tu ne sais pas où tu te trouves. Tu es à l'extérieur, le ciel est gris, on dirait qu'il va se mettre à pleuvoir. Tu reprends tes esprits. Tu veux récupérer ton téléphone dans ta poche de jean, mais là, surprise ! Tu es nu comme un ver, et tu ne vois aucun vêtement autour de toi. Tu regardes autour de toi et au loin tu repères quelque chose qui s'apparente à une ferme. C'est là que commence ton aventure, il te faudra comprendre ton époque, comment tu es arrivé là, et surtout réussir à t'en sortir et revenir dans ton studio étudiant.

[Tu avances vers la ferme](#)

[Tu fermes les yeux en espérant que c'est uniquement un cauchemar](#)

Texte introductif avec deux choix (Mars 2021)

Afin de donner une dimension plus immersive à notre projet, et ne pas faire uniquement une succession de pages de texte, nous ajouterons des images (statiques et animées). Nous pensons pour cela utiliser des banques d'image PNG sur internet, et en animer certaines grâce à des propriétés CSS.



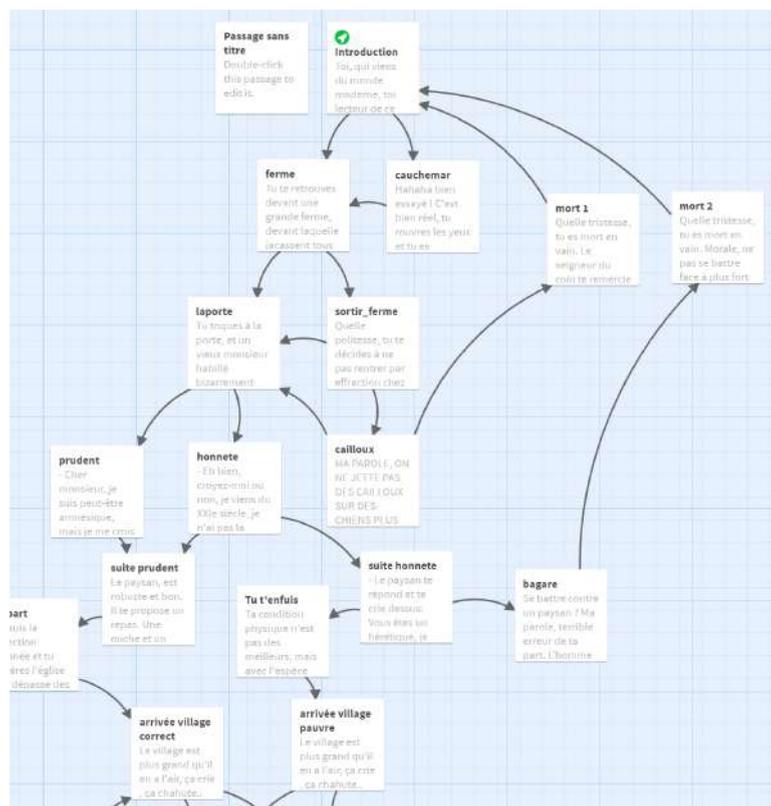
Exemple d'image PNG que nous pourrions utiliser

Enfin, pour immerger encore plus l'utilisateur dans le monde médiéval, nous ajouterons des fichiers sonores, comme des bruits de basse-cour, des cris, des bruits de foule ... que nous pensons trouver également sur internet. Nous remercions infiniment "LaSonotheque", qui par sa

base de données nous a permis d'utiliser plein de bruitages libres de droits. Nous pourrions également ajouter des sons d'ambiances, qui accompagneront l'utilisateur tout au long de son parcours. Nous pensons également utiliser la voix d'un narrateur, pour lire certains textes (comme celui de l'introduction), voire carrément le remplacer.

II. Structure et navigation

Notre projet aura la forme d'un hyperdocument scénarisé, au sein duquel la navigation se fera via des liens hypertextuels, générés dans **Twine**. Cet outil est très accessible en intégrant du langage Javascript, et permet de travailler en local, tout en pouvant être échangé et sauvegardé directement sur internet. L'histoire sera donc structurée en un certain nombre de passages reliés les uns aux autres.



Version actuelle de notre arborescence Twine (Mars 2021)

La navigation se fait via les boutons de choix proposés à chaque passage de l'histoire. En cliquant sur l'un ou l'autre des choix, l'utilisateur sera redirigé vers une autre partie de l'histoire. Selon le chemin emprunté, il sera globalement envoyé vers la suite de l'histoire, mais pourra parfois être renvoyé à une étape précédente.

III. Formes et degré d'interactivité

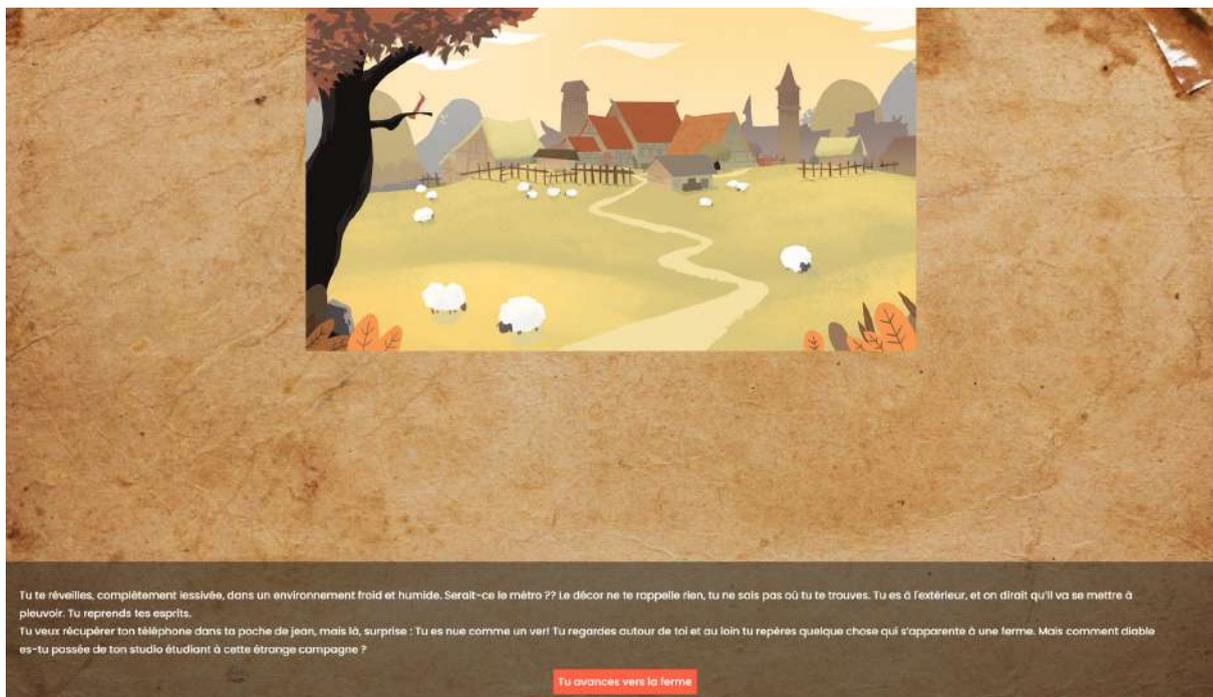
L'interactivité se fera principalement via les liens hypertexte. En choisissant quel chemin il veut emprunter, l'utilisateur sera maître de son propre destin.

Nous pensons ajouter dans le début de l'histoire une case demandant à l'utilisateur de noter son prénom, afin de pouvoir personnaliser le reste de l'histoire et ainsi ajouter une dimension immersive.

Nous réfléchissons également à ajouter de l'interactivité en faisant réagir l'utilisateur à certaines situations. Par exemple, à un moment de l'histoire où le personnage se trouve en mauvaise posture, nous pouvons coder une sorte de compte à rebours, pendant lequel l'utilisateur devrait faire quelque chose sur son écran (appuyer sur un bouton par exemple) dans un temps limité pour échapper à la mort. Cela s'inspire des passages en "QTE" (*Quick Time Event*) de certains jeux vidéo, permettant de saisir l'attention de l'utilisateur.

IV. Choix graphiques et d'interface

Nous voulons vraiment créer une ambiance médiévale. Nous pensons utiliser une charte graphique ancienne, un fond ressemblant à un parchemin, ... De même, en ajoutant des illustrations du Moyen-âge, statiques ou animées, cela donnera une ambiance encore plus conforme à l'époque dans laquelle nous voulons plonger l'utilisateur.



Exemple du premier passage de l'histoire

V. Choix techniques

Afin de réaliser notre projet, nous allons utiliser plusieurs logiciels.

Twine : Nous l'utiliserons non seulement pour créer le scénario, mais également pour héberger le projet final. Nous mettrons en forme directement sur Twine et le projet sera disponible dessus.

HTML & CSS : Nous utiliserons ces deux outils pour mettre en forme notre projet. Une fois la partie scénario terminée, nous ferons une histoire visuelle et immersive grâce à ces deux outils, qui peuvent nous aider à animer nos visuels, et cela pour peaufiner notre travail final.

Illustrator / Photoshop

Audacity : Afin d'ajouter une dimension sonore (voir I.), nous utiliserons Audacity, qui nous permettra d'intégrer toutes sortes de sons.

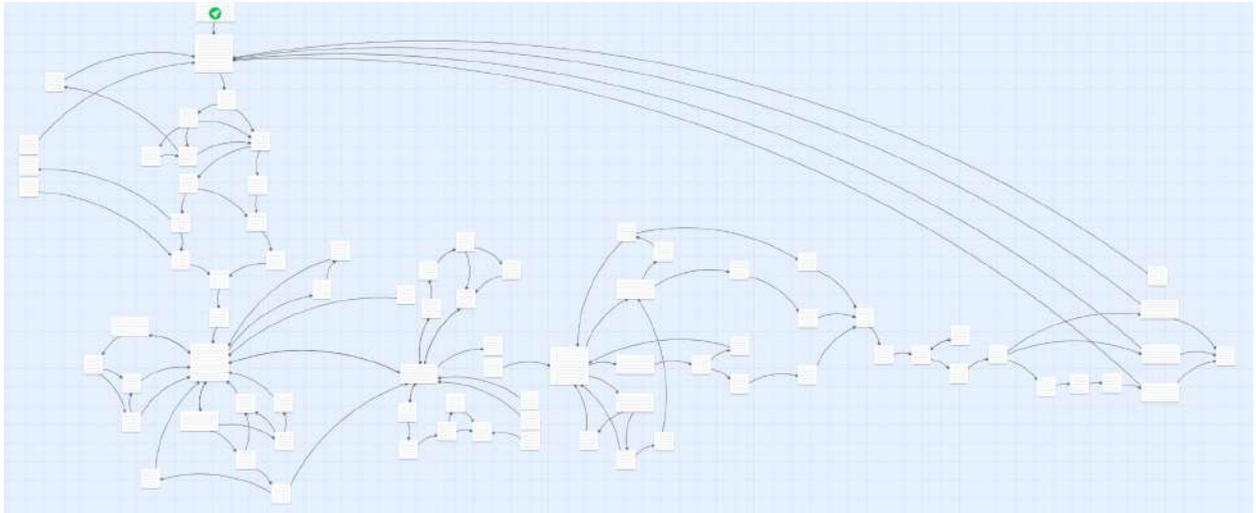
VI. Modifications apportées au cahier des charges et au scénario au fil du semestre

- L'humour que nous avons utilisé n'étant finalement pas aussi noir qu'anticipé, et les illustrations étant accessibles, nous ne voyons pas la nécessité d'imposer une limite d'âge.
- De même, notre projet est finalement entièrement à visée humoristique, et plus du tout historique comme nous pensions le faire à la base.
- Ne sachant pas comment faire pour choisir le sexe du joueur (et donc la grammaire au sein de notre texte), nous avons hésité entre dédoubler l'histoire, utiliser l'écriture inclusive, ou choisir arbitrairement. Finalement, nous avons décidé que le personnage principal de l'histoire serait une femme, ce qui est précisé au début de l'histoire.
- Nous avons également amélioré les différentes fins possibles de l'histoire, qui sont finalement au nombre de trois, que nous détaillerons ci-dessous dans la partie "Scénario".
- En ce qui concerne les voix, nous avons finalement décidé de ne pas lire tout le texte à l'utilisateur, mais uniquement d'enregistrer les dialogues et l'introduction, pour les rendre plus réalistes et plus immersifs.

- Nous pensions faire un mix de dessins et de photos pour illustrer notre histoire, mais suite aux conseils donnés par le reste des groupes de SI28, nous avons décidé de tout “cartooniser”, afin d’homogénéiser le graphisme du projet.
- En termes de logiciels utilisés, nous n’avons finalement utilisé ni Adobe XD ni Illustrator. Nous avons bien utilisé Twine, HTML, CSS et Audacity comme prévu. Nous avons également utilisé Shotcut pour réaliser la bande annonce pour le feu d’artifice des projets, ainsi que Gimp pour traiter nos photos et leur donner un effet “cartoon”.
- Pour l’implantation d’images et de son, le TWINE se comportant comme un HTML, il nous a été possible de le faire par la création d’un serveur auquel nous avons tous eu accès pour y déposer des fichiers.

Scénario

Architecture Twine Complète



Architecture Twine complète de notre projet

Page d'accueil

En lançant le Twine, l'utilisateur est directement envoyé sur la page d'accueil, où sont affichés le titre de notre histoire "Rendez-vous en Terres Médiévales" ainsi que nos 5 noms. Un bouton pour commencer est visible, et l'utilisateur n'a qu'à appuyer dessus pour démarrer le jeu.

Début de l'histoire

L'histoire débute dans un champ. Le personnage principal se réveille, nue, au milieu d'un champ qu'elle ne reconnaît pas, et ne distingue qu'une ferme autour d'elle. Elle s'approche de cette ferme, et par différents chemins possibles, se retrouve à parler à un vieillard voulu exagérément énigmatique, qui l'envoie jusqu'à un village. Dès ce début de l'histoire, selon les choix effectués par l'utilisateur, il peut mourir de deux façons différentes, et est alors renvoyé à l'introduction afin de recommencer le jeu.

Différentes parties

Différentes grandes parties structurent notre histoire, que l'on a nommé chapitres pour faciliter le travail :

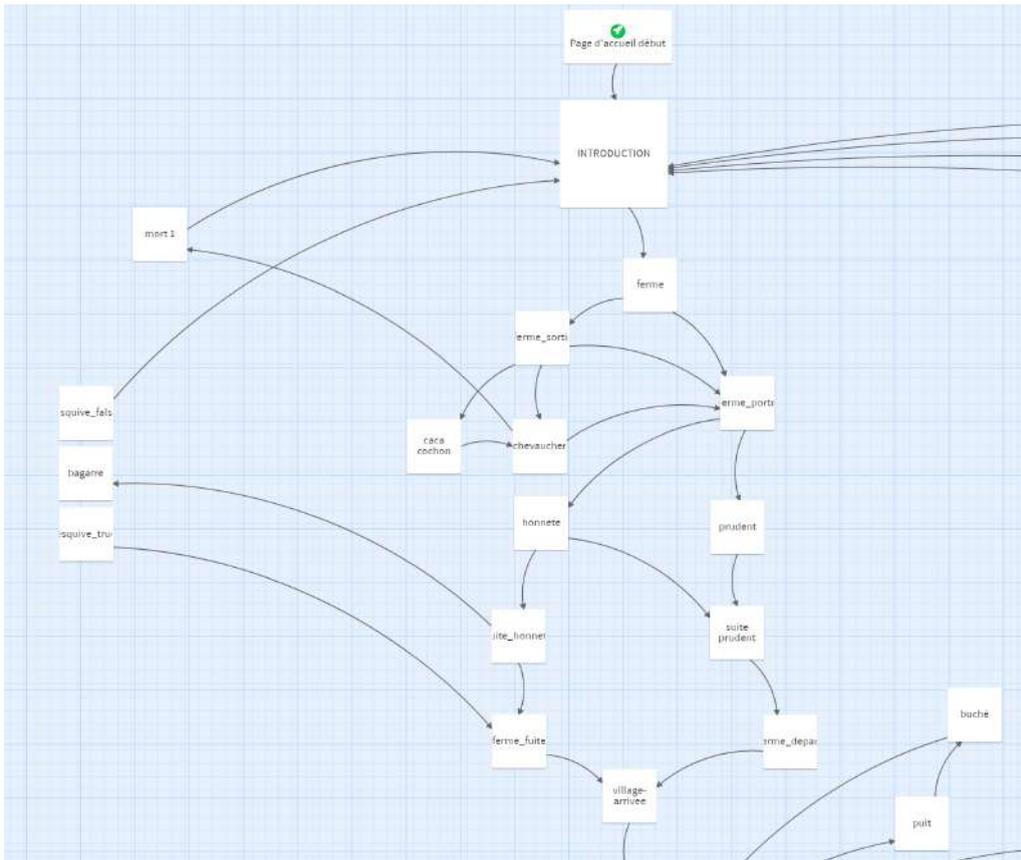
Chapitre 1 - Le début de l'histoire à la ferme

Chapitre 2 - Le village

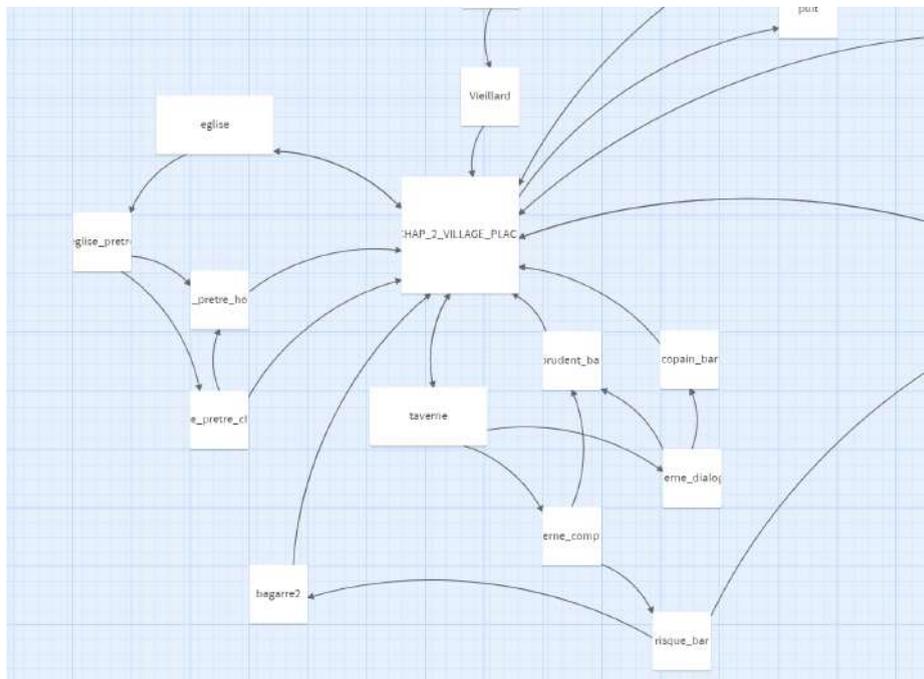
Chapitre 3 - La plaine

Chapitre 4 - La ville

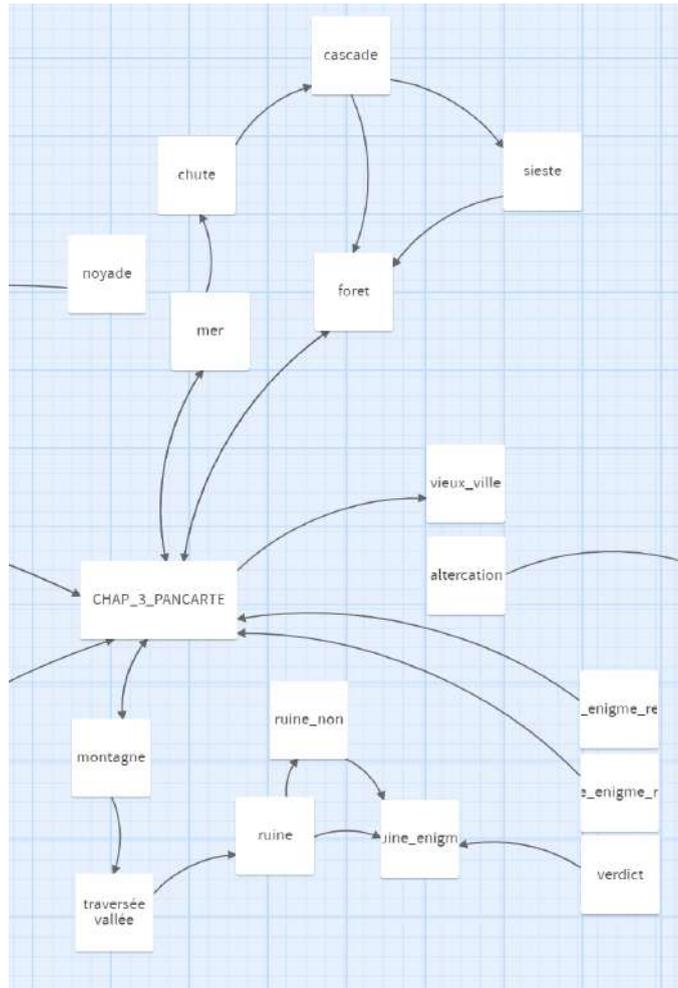
Chapitre 5 - La fin



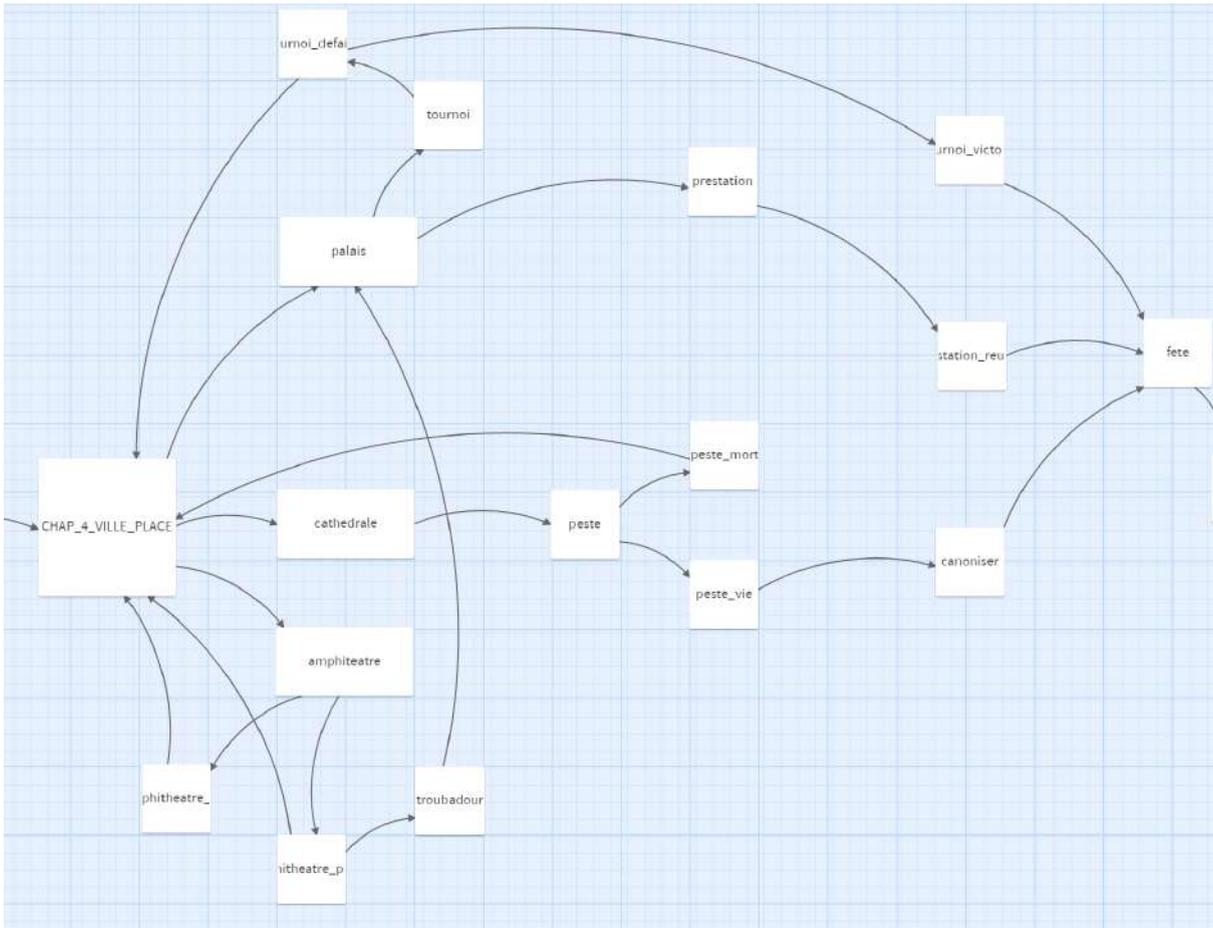
Architecture Twine : Début de l'histoire



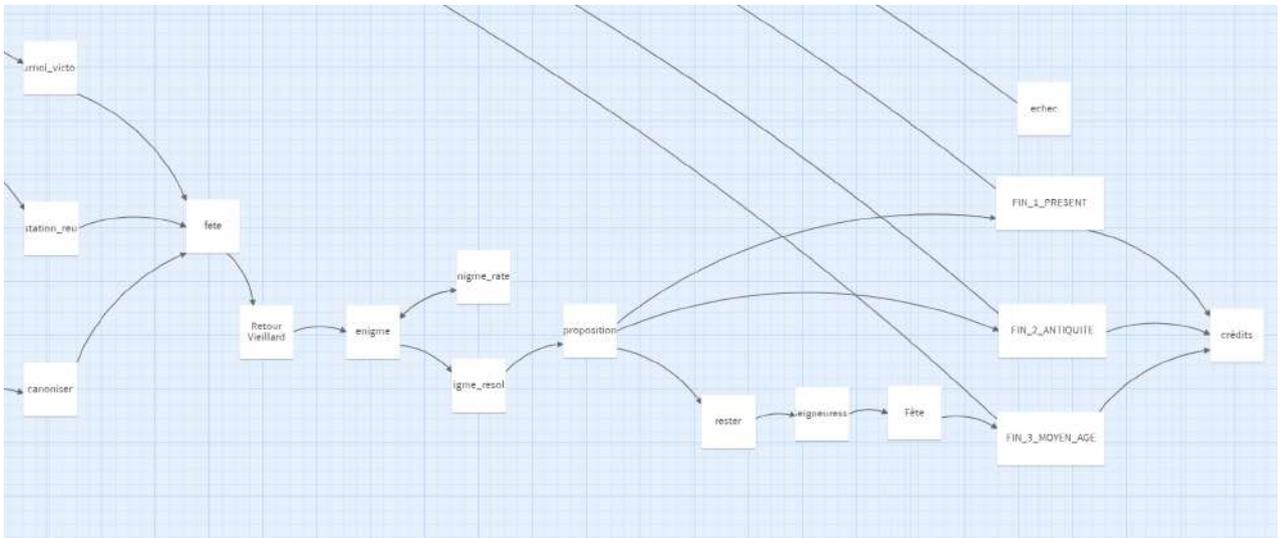
Architecture Twine : Le village



Architecture Twine : La pancarte dans la plaine



Architecture Twine : La ville



Architecture Twine : Les fins

Jeux intégrés

À deux reprises dans l'histoire, l'utilisateur est amené à être plus impliqué qu'en appuyant simplement sur les boutons hypertextes de choix narratifs :

1 - Au tout début, s'il décide de se battre avec le paysan à la ferme, il se retrouve dans un petit jeu "d'esquive". Il suffit alors qu'il appuie sur le mot "épée" dans le temps imparti pour être envoyé vers la suite. Sinon, il "meurt" et est renvoyé à l'introduction.

2 - Lors du passage dans les ruines, une énigme est posée au joueur. Il doit répondre dans une textbox, où il est précisé de répondre en minuscule et au singulier (pour éviter de trop nombreux cas de "fausses bonnes réponses"). S'il écrit la bonne réponse, il passe à la suite, sinon il recommence. Il a 3 essais possibles. Si au bout du 3ème essai il n'a toujours pas trouvé, il est automatiquement renvoyé à la pancarte, sans possibilité de réessayer l'énigme. Le point événement associé à cette dernière est donc indisponible pour le reste de l'aventure.

3 - A la fin, lorsque le joueur a réussi un des trois exploits et qu'il retrouve l'Homme Niscent à la fête organisée en son honneur, ce dernier le met face à une autre énigme avant de lui laisser le choix de rentrer chez lui. Cette deuxième énigme est volontairement extrêmement simple, et précédée d'un long texte laissant penser qu'elle va être compliquée, pour le côté humoristique. Si le joueur, malgré la facilité évidente, ne trouve pas ou fait exprès de ne pas trouver, il est envoyé sur une case qui lui dit de recommencer, et se retrouve bloqué sur l'énigme jusqu'à ce qu'il trouve. Là où l'énigme des montagnes demande une réelle implication du joueur (ce dernier devant écrire la réponse lui-même), l'énigme finale se fait par choix entre deux solutions hypertextes. Il est donc impossible d'être réellement bloqué, ce qui renforce le ridicule de l'énigme.

Boucles conditionnelles

Plusieurs fois au cours de l'histoire, nous avons inséré des boucles conditionnelles, c'est-à-dire que l'histoire est modifiée en fonction des choix précédents de l'utilisateur. Cette mécanique permet de rendre l'environnement bien plus vivant. L'évolution réaliste des lieux et personnages entrent en résonance avec les choix réalisés et offrent une immersion d'autant plus importante.

1 - Lorsque le joueur va à l'église, il dispose de deux choix : une option rend le prêtre énervé, auquel cas la variable "\$prêtre" est transformée de la sorte : "set \$prêtre to "énervé"". L'autre option rend le prêtre heureux, alors on écrit "set \$prêtre to "heureux"". Ensuite, si le joueur retourne le voir, une boucle "if" vérifie l'état de la variable \$prêtre et présente une option adaptée selon sa valeur. Dans l'exemple choisi, le prêtre ne voudra plus communiquer et les actions réalisables dans l'église seront condamnées pour le reste de la partie.

2 - Il est possible, une fois à l'intérieur de la taverne, d'en ressortir, de parler au tavernier, ou bien de communiquer avec son voisin. Dans ces deux choix, on peut se retrouver à être prudent et ne pas boire (car notre héroïne n'a pas d'argent). On peut aussi voler un verre et sympathiser avec le client. Au final, le lieu de la taverne peut nous être hostile, soit nous être sympathiques.

3 - Le puits et ses deux passages uniquement narrés n'offrent qu'une progression linéaire sans choix pour le joueur, mais permet d'enrober l'environnement et la dimension comique.

Ces trois premiers exemples permettent de rendre l'environnement du village plus vivant et humain. Lorsqu'une zone mineure comme l'église est complétée, nous avons fait en sorte que le lien hypertexte associé disparaisse, laissant ainsi place à un texte narratif comme :

"Le prêtre ne veut clairement plus te voir, il faudrait tenter ta chance autre part !".

Pour réaliser cela nous avons utilisé des variables en les modifiant selon les relations entretenues avec les PNJ. Si l'utilisateur devient ami avec le prêtre, il pourra alors lire :

"Peut-être que trouver cette fameuse cathédrale t'aiderait? La rencontre de ce prêtre est un véritable soleil dans ton aventure!"

Cette mécanique permet ainsi d'inciter le joueur à compléter chaque zone mineure qui lui est proposée et lui indique lorsqu'il peut partir du village sans avoir oublié une action.

Nous avons utilisé ce modèle dans la suite de l'aventure.

Points événements et points karma

Pour renforcer l'implication du joueur dans les choix, nous avons mis en place un système de points d'évènements et de points karma. Les deux variables correspondent à des nombres entiers.

Lors de la première initialisation du jeu, ces deux valeurs sont à 0. Les points d'évènements correspondent à diverses actions comme la résolution d'une énigme par exemple, mais qui ne correspondent pas particulièrement à une prise de risque de la part du joueur ou à un choix difficile. Les points karma récompensent les actions qui témoignent de l'honnêteté ou du courage du joueur, comme par exemple le fait d'être honnête avec le paysan au début. Comme expliqué ci-dessous, les points karma ont une influence sur le destin du personnage, alors que les points événements n'ont vocation qu'à inciter le joueur à recommencer l'histoire.

Au total, il est possible de gagner **8 points événements** :

- 1 point si le joueur réussit l'esquive (chapitre 1)
- 1 point s'il retourne voir le prêtre, qu'il l'ait énervé ou non (chapitre 2)
- 1 point s'il se fait un ami dans la taverne (chapitre 2)
- 1 point s'il va faire la sieste après l'épisode de la cascade (chapitre 3)
- 1 point s'il réussit l'énigme dans les ruines (chapitre 3)
- 3 points pour les exploits : 1 point pour chaque exploit réussi (chapitre 4)

À la fin du jeu, le joueur sera informé de son score pour potentiellement l'inviter à recommencer.

Au niveau des **points karma**, il est possible de finir avec un score compris **entre -1 et 3** :

- Le joueur perd 1 point s'il chevauche un cochon au chapitre 1
- Il gagne 1 point s'il décide d'être honnête avec le paysan du chapitre 1
- Il gagne 1 point s'il est honnête avec le prêtre dans l'église du chapitre 2
- Il perd 1 point s'il s'enfuit sans payer sa consommation à la taverne du chapitre 2

Les exploits

Selon le chemin choisi à partir de "la Ville", l'utilisateur aura à faire face à trois épreuves : une prestation s'il choisit d'aller à l'amphithéâtre, un tournoi de chevalerie s'il choisit de se rendre au Palais, et survivre à la peste s'il décide d'aller à la cathédrale. S'il réussit une de ces trois épreuves, il aura réussi son "exploit", et les trois voies se réunissent alors à la case "Grosse fête".

Les conditions préalables pour réussir un de ces exploits est d'avoir réalisé les bonnes actions auparavant. Pour l'amphithéâtre, il faut avoir sympathisé avec le client de la taverne. Pour le tournoi du palais, il faut que le joueur ait provoqué la bagarre avec le paysan puis avoir esquivé son coup fatal. Enfin pour la cathédrale, il faut avoir sympathisé avec le prêtre de l'église.

Si l'un des exploits est réussi, alors le joueur aura le choix de continuer vers la fête pour fêter sa réussite ou de revenir en arrière pour tenter de réaliser un autre exploit.

Fins possibles

Le joueur finit donc inévitablement par arriver jusqu'à la "Grosse fête", où le même vieillard que déjà rencontré précédemment dans l'histoire, l'Homme Niscient, lui pose une énigme pour lui donner une chance de rentrer chez lui. Si le joueur ne réussit pas l'énigme (bien qu'elle soit volontairement extrêmement simple, pour le côté humoristique), il peut la retenter autant de fois que nécessaire mais ne peut ni avancer ni reculer dans l'histoire.

Lorsqu'il réussit l'énigme, le vieillard lui laisse le choix entre rentrer chez lui et rester au Moyen-Age.

→ Si le joueur choisit de rester au Moyen-Âge, il devient "Seigneuresse" et organise une fête pour rencontrer ses voisins (happy end!).

→ Si le joueur choisit de rentrer chez lui, deux issues sont possibles :

- S'il a un total de points "Karma" supérieur ou égal à 1, il est vraiment renvoyé chez lui.
- Sinon, si son total de points "Karma" est égal à -1 ou 0, il est envoyé dans une autre époque, en l'occurrence l'Antiquité.

Nous avons simplement pris l'amplitude des points Karma (de 3 à -1 == amplitude de 5, puis pris la valeur centrée basse). De cette manière le système n'est pas trop punitif mais implique néanmoins que le joueur ait réellement été honnête avec les PNJ et donc exprimer son envie de rentrer.

Incitation à recommencer le jeu

Afin d'inciter le joueur à recommencer le jeu, même s'il a réussi à rentrer chez lui ou s'il a choisi de rester au Moyen-Âge, son "score" lui est donné à la fin du jeu. Ce score correspond donc à la somme de tous les "points d'événements" qu'il aura accumulés au cours de l'histoire. Une petite phrase l'incite à recommencer pour essayer de finir avec plus de points !

Si l'utilisateur décide de reprendre l'histoire à zéro pour explorer de nouvelles possibilités, seuls les points seront conservés : les PNJ verront leur statut réinitialisé tout comme le karma du joueur. Par exemple, le prêtre énervé à la partie précédente reprendra son état normal.

Résumé travaux techniques

La dimension sonore

Pour la méthode de l'implantation du son, les sons proviennent d'une banque sonore libre de droits nous laissant accès à son fichier source. Cela nous a donné l'idée de créer notre propre serveur. Après plusieurs essais infructueux, nous avons choisi la solution des serveurs de nos ennemis du géant Amazon qui, par leur aspect pratique, battent tout le monde. A partir de n'importe quelle source nous avons donc pu créer des liens donnant accès à tous les fichiers ressources. L'implantation était alors relativement facile dans le TWINE. Sugarcube nous a de plus donné des possibilités d'écriture et de modifications des sons d'ambiances.

La dimension visuelle

Le rendu de notre projet étant avant tout visuel, il était capital d'y insérer des images. Elles peuvent contribuer à rendre l'histoire plus accrochante, en installant une ambiance au sein de l'histoire. Pour ce faire, il a été important de définir un style d'images en accord avec notre thème principal : le Moyen-Âge. Nous avons donc choisi d'appliquer un filtre de type "peinture à l'huile", qui est disponible librement sur GIMP. Pour récupérer les images, nous nous sommes servis du moteur de recherche Google en indiquant "grandes images" afin d'avoir des images d'une qualité convenable. Enfin, pour ajouter un effet qui permettra à l'utilisateur d'être un peu plus plongé dans l'atmosphère, un effet de flou est ajouté sur toutes les photos (disponible librement aussi sur GIMP), qui a aussi pour but de mettre en valeur un élément précis de l'image.

Pour finir, la difficulté de cette tâche a résidé dans le cas par cas. Toutes les cases du Twine étant différentes, chaque photo l'est aussi. Ne trouvant pas toujours la photo idéale, il a fallu parfois combiner plusieurs images, on peut prendre l'exemple de la boîte "suite_honnête" du Chapitre 1, où on voit un homme frapper avec un bâton, derrière une porte de type Moyen-Âge. L'homme a été rajouté avec un effet de rotation, ce qui donne réellement l'impression qu'il est en train de frapper avec un bâton. Une autre grosse difficulté a été de toujours trouver des images qui illustrent l'atmosphère, sans représenter le personnage principal (la femme revenue dans le temps), pour laisser l'utilisateur se l'imaginer.

Le travail en HTML/CSS

Pour regrouper l'aspect visuel (image, gifs) et l'aspect audio, nous avons opté pour l'idée d'intégrer des balises HTML/CSS, et cela nous a aidé dans la structure de nos passages et la partie esthétique. Nous avons fait en sorte que tous les passages aient le même thème, qui est une illustration en haut devant l'utilisateur et en bas le texte de l'histoire avec les choix qui ont été présentés sous forme des boutons, pour que l'utilisateur ait le réflexe de lire le texte et faire un choix. Nous avons pour cela utilisé la library Sugarcube de Twine qui nous a permis de mettre les balises HTML directement dans les passages Twine, ce qui nous a un peu facilité la tâche pour créer des classes CSS.

Pistes d'amélioration

- Retravailler le côté humoristique, et peut-être créer une ambiance différente pour chaque partie de l'histoire, en passant d'un humour noir à un humour plus politiquement correct, en passant par un humour complètement beauf. Ces changements d'ambiances pourraient se sentir par la narration et par les dialogues avec les personnages.
- Retravailler le rendu visuel du texte, notamment pour l'adapter aux personnes en situation de handicap, dyslexiques ou malvoyantes.
- Inclure plus d'animations et de mini-jeux pour rendre l'expérience encore plus immersive.
- Pourquoi pas rajouter d'autres passages, voire d'autres chapitres afin de rendre l'histoire encore plus intéressante et de diversifier encore plus les aventures possibles et les chemins empruntables.
- Étudier sur un panel de testeur ce qu'ils ont le plus apprécié et inversement dans le but d'améliorer l'expérience de jeu.
- Créer plusieurs versions de cette histoire par exemple version féminine et version masculine, sur d'autres langues (anglais, arabe, espagnol ...).
- Travailler de plus sur l'aspect graphique avec des illustrations qui illustrent chaque passage.

Conclusion

Ce projet a été très enrichissant pour chaque membre de ce groupe. Tout d'abord, étant un groupe de 5, il nous aura permis de nous améliorer en gestion de projet et en travail d'équipe, puisqu'il a fallu nous coordonner tous les 5 tout au long du travail. Trouver un compromis entre toutes nos idées et nos sens créatifs parfois bien différents nous a demandé un vrai travail, et a également été enrichissant. N'ayant pas souvent l'opportunité de laisser libre cours à notre imagination dans les cadre d'autres UV, nous avons pris plaisir à inventer une histoire, et nous espérons qu'elle fera rire et qu'elle permettra aux utilisateurs de sortir un peu de leur quotidien.

En termes techniques, nous avons tous beaucoup appris. Nous nous sommes réparti les tâches en fonction de ce que chacun savait ou aimait déjà faire avant (notamment en ce qui concerne la partie écriture de scénario et la partie CSS), mais cela ne nous a pas empêché de tous participer un petit peu à chaque étape de la réalisation du projet. Nous venons tous de branches différentes (Driss en Master, Justine en GB, Aymeric et Sébastien en IM, et Hugo en GP), et avons donc chacun des connaissances différentes en arrivant. Nous avons également dû nous adapter à l'absence totale d'étudiant en GI dans le groupe, qui aurait été bien utile. Nous avons donc tous appris à manipuler des logiciels que nous ne connaissions pas, notamment Twine, et apprendre à les utiliser via la création de notre propre histoire fut très enrichissant.

Ce projet aura également été l'occasion de mettre à profit et d'améliorer nos capacités rédactionnelles, tant dans l'écriture de l'histoire que dans l'élaboration du rapport.

D'un point de vue un peu plus humain, nous avons aussi découvert une UV pleine de bonne humeur, et de bienveillance, où tout le monde s'aide et où les critiques sont constructives. Il est finalement assez rare dans nos UV à l'UTC de conduire un projet en étant à la fois aussi autonomes et entourés.

Un petit mot de chacun pour finir !

Driss : C'était très agréable de travailler avec un groupe d'étudiants qui viennent de différentes branches que la mienne et j'espère qu'on a pu (OUI jusqu'à maintenant nous n'avons pas encore terminé ce projet) terminer ce projet avec 0 GI avec nous, et Merci au prof M. Bouchardon pour cette magnifique UV (Emoji coeur)

Hugo : SI28, c'est un ensemble de logiciels, de concepts, de connaissances encadrées d'une main de maître par le charmant chef d'orchestre M.Bouchardon, accompagné de sa passion ! Chaque mardi était une bouffée d'air frais, où l'on se divertissait, mais aussi apprenait un véritable savoir. Une des rares UV qui allie utilité et enthousiasme, mettant au premier plan le dialogue et la réflexion commune. Encore merci !

Aymeric : Bienvenue au Moyen-Age. Ce n'est pas le plus grand jeu de tous les temps. Pas le meilleur Game-play. Mais on espère que ça va faire décrocher un ou deux sourires. Merci M. Bouchardon pour cette aventure tous les mardis. Ayant pris l'uv un peu par hasard je ne pourrai que la recommander.

Sébastien : Je ne connaissais pas grand-chose au monde du média et de tous ces différents types d'univers. Je peux dire que comme tous les projets, celui-ci m'a encore appris beaucoup, pour ce qui est de la gestion de projet tout d'abord, du travail de groupe ensuite et enfin la maîtrise de certains logiciels et savoir faire que je n'avais pas avant. J'ai surtout appris à me servir de GIMP, pour le traitement des images, c'était un travail assez conséquent, mais sans doute moins que la création de tout le scénario et du codage qu'ont effectué mes chers partenaires de groupes.

Justine : Je suis arrivée dans cette UV en ne connaissant quasiment aucun logiciel présenté en TD, et j'ai beaucoup appris ! Quel bonheur de pouvoir créer un projet humoristique de A à Z, surtout pour un cours, et avec tous les conseils et la sympathie dont M.Bouchardon et le reste des élèves ont fait preuve ! Merci beaucoup ! Et même si tout un tas d'améliorations sont encore possibles, je suis super satisfaite de ce que nous avons réussi à faire !

Annexe : le script entier

```

<div class="text_intro"><<type 15ms>><div
class="container_intro"><<button [[Commencer|INTRODUCTION]]>><</button>></div>
<p>Histoire interactive créée par <a
href="mailto:driss.cherif@etu.utc.fr">Driss Cherif,</a> <a
href="mailto:Sebastien.di-Stefano@etu.utc.fr">Sebastien Di Stefano,</a> <a
href="mailto:Hugo.Feneuil@etu.utc.fr">Hugo Feneuil,</a> <a
href="mailto:Aymeric.Forget@etu.utc.fr">Aymeric Forget</a> et <a
href="mailto:justine.parisse@etu.utc.fr">Justine
Parisse.</a></p><</type>></div>

/* Banque audio*/

<<cacheaudio "INTRO" "https://si28.s3.eu-west-3.amazonaws.com/INTRO.mp3">>
<<cacheaudio "NUIT"
"https://si28.s3.eu-west-3.amazonaws.com/Musique+et+sons/outdoor-night-ambien
ce-sound-effect-hq-sound-effects.mp3" >>
<<audio "NUIT" play>>
<<cacheaudio "FORET" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0100.mp3" >>
<<cacheaudio "TOCTOC" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0015.mp3">>
<<cacheaudio "VENT" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0908.mp3">>
<<cacheaudio "PORTE" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/1702.mp3">>
<<cacheaudio "BAGARRE" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0105.mp3">>
<<cacheaudio "RUISSEAU" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0823.mp3">>
<<cacheaudio "MER" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0267.mp3">>
<<cacheaudio "POULE" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0978.mp3">>
<<cacheaudio "EGLISE" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/00135.mp3">>
<<cacheaudio "RESTAURANT"
"https://si28.s3.eu-west-3.amazonaws.com/Musique+et+sons/videoplayback.weba">
>
<<cacheaudio "MARCHE" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0137.mp3">>
<<cacheaudio "CHEVAUX" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0289.mp3">>
<<cacheaudio "CHEVAL" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/1854.mp3">>
<<cacheaudio "FLAMME" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/1341.mp3">>
<<cacheaudio "DODO" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0653.mp3">>
<<cacheaudio "MORT" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/1639.mp3">>
<<cacheaudio "APPLAUDISSEMENT"
"https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0019.mp3">>
<<cacheaudio "COCHON1" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/1691.mp3">>
<<cacheaudio "COCHON2" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/1659.mp3">>
<<cacheaudio "FETE" "https://si28.s3.eu-west-3.amazonaws.com/FETE.mp3">>
<<cacheaudio "WAIT" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/1721.mp3">>
<<cacheaudio "HORIBLE"
"https://si28.s3.eu-west-3.amazonaws.com/monty-python-and-the-holy-grail-endi
ng-song+(1).mp3">>
<<cacheaudio "CHEMINEE" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0031.mp3">>
```

```

<<cacheaudio "MUSIQUE1"
"https://si28.s3.eu-west-3.amazonaws.com/Musique1.mp3">>
<<cacheaudio "MUSIQUE2"
"https://si28.s3.eu-west-3.amazonaws.com/Musique2.mp3">>
<<cacheaudio "MUSIQUE3"
"https://si28.s3.eu-west-3.amazonaws.com/Musique3.mp3">>
<<cacheaudio "VILLAGE"
"https://si28.s3.eu-west-3.amazonaws.com/village-medieval-medieval-town-ambiance-jdr-rpg-ambient-soundscape.mp3">>
<<cacheaudio "RELIGIEUX"
"https://si28.s3.eu-west-3.amazonaws.com/yt1s.com++Chants+Gr%C3%A9goriens+Gregorian+Chant++Kyrie.mp3">>
<<cacheaudio "BAGARRE_FEMME" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/2362.mp3">>
<<cacheaudio "CRI" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0477.mp3">>
<<cacheaudio "EPEE" "https://lasonotheque.org/UPLOAD/mp3/0129.mp3">>

```

```

<div class="text"><<type 15ms>><p>Tu te retrouves devant une grande ferme,
où jacassent tous les animaux de la basse-cour. Tu te frayes un chemin parmi
les cochons. Tu cries "Il y a quelqu'un ?". Personne ne te répond.</p><div
class="container">
<<button [[Toquer à la porte|ferme_porte]]>></button><<button [[Sortir de
la ferme|ferme_sortir]]>></button></div></type></div>
<<audio "INTRO" fadeout>>
<<audio "POULE" play>>
<<audio "COCHON1" play>>

```

```

<div class="text"><<type 15ms>><p>Tu toques à la porte, et un vieux
monsieur habillé bizarrement t'ouvre. Il paraît d'abord étonné de te voir
toute nue. Il te demande qui tu es, et tu lui réponds<<textbox "$nom">>
Tu lui demandes où vous vous trouvez.
Il te répond: Quelle gueuse ainsi non-habillée ose entrer dans mon foyer ?!
Êtes-vous une mécréante, une créature d'un autre monde ? Une cathare
êtes-vous ? Une Grande-Bretonne ?</p><div class="container">
<<button [[Tu es honnête, tu lui expliques que tu viens du XXIème
siècle|honnête]]>></button><<button [[Mieux vaut être
prudente|prudent]]>></button></div></type></div>
<<audio "POULE" fadeout>>
<<audio "COCHON1" fadeout>>
<<audio "TOCTOC" play>>
<<audio "COCHON2" stop>>

```

```

<div class="text"><<type 15ms>><p>Quelle politesse, tu te décides à ne pas
rentrer par effraction chez des inconnus, et tu commences à t'éloigner. Tu
fais à peine quelques pas que tu entends un bruit derrière toi. Tu te
retournes, et tu vois des gros cochons féroces prêts à te sauter

```

```
dessus.</p><div class="container"><<button [[Tu cours à la
porte|ferme_porte]]>><</button>>
<<button [[Tu chevauches un cochon pour combattre les autres
|chevaucher]]>><</button>><<button [[Tu leur donnes à manger en te vidant les
intestins |caca cochon]]>><</button>></div><</type>></div>
<<audio "POULE" stop>>
<<audio "COCHON1" stop>>
<<audio "COCHON2" stop>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>MA PAROLE, ON NE COMBAT PAS LES COCHONS.
Ils ne sont pas dupes et ont les crocs immenses. Tu cours donc à la ferme, tu
n'as pas le choix.</p><div class="container"><<button [[Tu te laisses dévorer
en acceptant ton tort|mort 1]]>><</button>><<button [[Tu te retournes en
courant et tambourines à la porte
|ferme_porte]]>><</button>></div><</type>></div>
<<audio "COCHON2" loop play>><<set $karma to $karma - 1>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>- Eh bien, croyez-moi ou non, je viens du
XXIe siècle, je n'ai pas la moindre idée de l'année en laquelle nous sommes
mais j'ai bien l'impression que je suis revenue mille ans en arrière !
- BAHAAAAHAHAHAHA, HOU HAAAAHAHAHA, l'homme explose de rire. Elle est bien
bonne celle-là ! Une folle, une mécréante, une cathare ? Qui êtes-vous ? Une
bélître ? Si vous continuez ainsi, vous allez finir au bûcher ! Faites très
attention, certains n'aiment pas les cas comme vous...</p><div
class="container"><<button[[Voyons c'était une blague, je viens d'un village
non loin d'ici, j'ai juste un peu trop bu hier|suite
prudent]]>><</button>><<button [[- HAAAAHahahaha... Moi folle, euh non...
enfin je ne sais pas. JE VOUS LE DIS JE NE VIENS PAS DE CETTE
EPOQUE|suite_honnete]]>><</button>></div><</type>></div><<set $karma to
$karma + 1>>
```

```
<<audio "CHEMINEE" fadein>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>- Cher monsieur, je suis peut-être
amnésique, mais je me crois bien perdue, m'aideriez-vous à retrouver mon
chemin ?
- Bienvenue dans le domaine du Périgord, ici c'est la guerre entre les
Grands-Bretons et les Français. J'espère que tu n'es pas avec l'ennemi vu ta
drôle de façon de parler...</p><div class="container"><<button[[ Ennemie moi
? Vous plaisantez !|suite prudent]]>><</button>></div><</type>></div>
<<audio "CHEMINEE" fadein>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Le paysan te répond et te crie dessus:
"Vous êtes une hérétique, je vais vous dénoncer ! Doux Jésus, les gens comme
vous on les brûle et on donne les restes aux cochons!"
Il commence à te frapper avec un bâton.</p><div class="container">
<<button[[Tu te défends malgré ta musculature ... pas des plus
impressionnantes|bagarre]]>><</button>><<button[[Tu
|ferme_fuite]]>><</button>></div><</type>></div>
<<audio "BAGARRE" play>>
<<audio "CHEMINEE" fadeout>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Le paysan est robuste et bon. Il te
propose un repas. Une miche de pain et un bouillon de racines. Dans le genre
collation fade ça se pose là, mais malgré tout tu te réchauffes et reprends
des forces. Il t'offre ses anciennes chaussures et un vêtement visiblement
déjà très usé, s'apparentant à un sac troué.
Il te propose du vin, que tu acceptes malgré les émanations dignes d'un
jerrican d'essence, et vous passez finalement un bon repas. Il te parle du
village, des habitants... De la vie de labeur. Des seigneurs du coin. Du
terrifiant chevalier noir sans tête ni cheval...
Il t'indique la direction du patelin le plus proche, et te voilà partie en
bonne forme pour l'aventure !</p><div class="container"><<button[[Tu dis au
revoir|ferme_depart]]>><</button>></div><</type>></div>
<<set $habit to "false">>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Se battre contre un paysan ? Ma parole,
terrible erreur de ta part. L'homme fait plus vieux que son âge, mais il a
travaillé dur toute sa vie et possède une force herculéenne...</p><div
class="container"><<button "épée">><<goto "esquive_true">><</button>>
<<timed 10s>><<goto "esquive_false">><</timed>></div><</type>></div>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Tu as pris de l'âge et ta condition
physique n'est pas des meilleures, mais avec une espèce de drap fripé chiné
sur un poteau, tu t'enfuis dans le froid. La route est encore longue... Tu as
faim, froid, mal aux pieds, le nez qui coule, un ongle incarné, les cheveux
qui grattent et un début d'otite !</p><div class="container"><<button[[Tu
aperçois au loin un village, le clocher dépassant des
```

```
arbres|village-arrivee]]>></button></div></type></div><<set $habit to  
"false">>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Il sort une faux (lame pour couper les  
herbes) et te blesse grièvement : tu perds un bras et tes deux jambes après  
un joli swing de sa part... Ça te rappelle l'espace d'un instant l'iconique  
Tiger Woods.  
Néanmoins, tu perds ton sang, un voile noir couvre tes yeux, et les sons  
deviennent distants. Tu ne te réveilleras jamais...  
Morale, ne pas se battre face à plus fort que soi, encore moins sans  
arme.</p><div class="container"><<button[[On est gentil, allez  
recommence|INTRODUCTION]]>></button></div></type></div><<audio "MORT"  
play>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Quelle tristesse, tu es morte en vain. Le  
seigneur du coin te remercie de servir de pâté pour ses cochons de  
guerre.</p><div class="container"><<button[[ On est gentil, allez tu peux  
recommencer|INTRODUCTION]]>></button></div></type></div><<audio "COCHON2"  
stop>><<audio "MORT" play>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Tu suis la direction donnée et tu repères  
le clocher de l'église qui dépasse des arbres. Tu es en forme, tes vêtements  
sont des plus simples et tes chaussures trop grandes... Un épouvantail planté  
à quelques mètres de toi semble se moquer de ton apparence, mais tu  
relativises et te dis que cet accoutrement est déjà mieux que rien...</p><div  
class="container"><<button[[Tu entres dans le  
village|village-arrivee]]>></button></div></type></div>  
<<audio "CHEMINEE" fadeout>>
```

```
<div  
class="text"><<type 15ms>><p>Tu te lances:  
Oyé Oyé, habitants de ce village, écoutez-moi donc.  
Je ne suis pas de votre époque et j'ai l'impression d'avoir voyagé depuis le  
futur, et de me retrouver au Moyen-Age...
```

Ecoutez, je ne sais pas comment vous appelez votre époque, mais je viens d'au moins 1000 années dans le futur. Je suis perdue, sans un sou et je n'ai aucune idée du pourquoi du comment de cette affaire.

La foule éclate de rire. Tout le monde rigole, femmes, hommes, et enfants.

Un homme s'avance et crie: " UNE FOLLE, NOUS AVONS UNE FOLLE!"

Tu réponds : Mais non, je suis ici en chair et en os, et je ne suis pas folle ! J'aimerais parler à votre chef.

L'homme te crie : "Le seigneur n'est pas là , mais il te tuerait forcément. Faisons lui plaisir, brûlons cette sorcière!"

La foule te bouscule, te pousse, le bûcher est déjà prêt !</p><div class="container"><<button [[Qu'une seule issue, tu aurais dû fermer ton gosier|buché]]>><</button>></div><</type>></div>

<<audio "MUSIQUE1" stop>>

<div class="text"><<type 15ms>><p>Le vieillard t'interpelle alors :

"- Bien le bonjour, permettez-moi de vous aider !

- Vous me semblez assez louche... Savez-vous en quel lieu puis-je trouver les réponses à tout, ou bien où l'on peut trouver du travail ?

- Ma foi, pour les réponses à tout vous parlez à la bonne personne, mais pour les rencontres, comme tout le monde, vous avez deux solutions: l'Auberge de Dédé ou bien la paroisse, dite de père Saint-Jean-Nicolas-Claudette-Joseph le Divin Saint.

- Merci beaucoup de vos conseils !"

Pendant la discussion, tu as remarqué ses yeux brillants tels deux petites billes, et croiser son regard t'a empli d'une aura mystique... Cet homme couve indéniablement un mystère à l'importance gargantuesque.</p><div class="container"><<button[[Peu importe, tu suis donc la Grande Rue comme indiqué|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]>><</button>></div><</type>></div>

<<set \$taverne to "ouverte">><<set \$eglise to "dispo">><<set \$puit to "calme">>

<<if \$taverne is "fermée">>

Tu sens que revenir dans cet endroit n'est pas la meilleure des idées, tu as déjà manqué de te faire écraser par un énorme paysan rempli d'alcool.

[[Tu fais preuve de bon sens et reviens sur tes pas|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]

<<else>>

Aussitôt la porte entrouverte, une odeur acide de bile et de sueur masculine te monte au nez. Des saucissons pendent au plafond et du gras jaunâtre suinte sur les cheveux des clients. Le beurre de karité n'a rien à envier à ce soin qui semble particulièrement nourrissant.

Tu te faufiles dans la foule et son étouffant tintamarre, et finis par atteindre le comptoir...

[[Bien que tu n'aies pas d'argent, tu t'adresses au tavernier|taverne_comptoir]]

[[Tu tentes de dialoguer avec l'individu adjacent|taverne_dialogue]]

[[Effrayée par la méphitique insalubrité des lieux, tu te presses de retourner à la place du village|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]

<</if>>

```
<<audio "RESTAURANT" play>>
<<audio "MUSIQUE1" mute>>
<<audio "VILLAGE" mute>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Le bûcher s'embrase, les flammes te font
souffrir jusqu'à la fin, te voilà morte en vain, accusée d'avoir des démons
en toi.
```

```
Tu es une voyageuse temporelle, ne l'oublie pas! On va être sympa, tu ne
repars pas du début. Mais c'est bien parce que c'est toi hein ?</p><div
class="container">
<<button [[Tu retournes au
village|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]><</button><</div><</type>></div><<set $puit
to "cuit">>
```

```
<<audio "VILLAGE" stop>>
<<audio "CHEMINEE" play>>
<<audio "MORT" play>>
<<audio "MUSIQUE1" stop>>
<<audio "CRI" play>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Dites, vous n'avez pas quelque chose à
boire ? Je suis assoiffée et j'ai un petit creux...
- T'as-tu des écus ? Sinon hors de ma vue toi !
- Ma foi non, pas encore, mais attendez !
- J'attends quoi ?! Sors d'ici !!</p><div class="container"><<button [[C'est
b-bon, j'ai retrouvé d-de l'argent !|risque_bar]]><</button><<button [[Tu
hésites et finis par renoncer à rester
ici|prudent_bar]]><</button><</div><</type>></div>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Tu aperçois un homme, visiblement
unijambiste, une ancre tatouée sur le bras, qui te reluque de bas en haut:
- Kess tu t'enfiles toi ? Picrate, Hydromel ? Moi j'tape dans la goutte eud'
Dédé, crois moi ça chauffe l'gosisio! C'est qu'il y va pas d'main morte not'
Dédé!</p><div class="container"><<button [[Mieux vaut être prudente, ce type
est définitivement imbibé|prudent_bar]]><</button><<button [["Un hydromel
bien frais mon capitaine!"|copain_bar]]><</button><</div><</type>></div>
```

```

<<if $pretre is "content">><<set $eglise to "indispo">><<set $clé to
"true">><<set $point to $point +1>>Le prêtre te voit revenir, son sourire
angélique irradiant désormais l'église.
- Ma fille, quel bonheur de vous revoir ! Je dois malheureusement filer à mon
cours de country, je vous laisse les clés de la boutique! Si vous passez par
la cathédrale, embrassez l'évêque pour moi !
[[Désespérée, tu retournes au village, en fermant l'église à double
tour|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]
<<elseif $pretre is "furieux">><<set $eglise to "indispo">><<set $point to
$point +1>>ENCORE VOUS ??? DÉGUERPISSEZ, SORCIERE!
[[Rien à faire, tu l'as irrité... Tu retournes au
village|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]
<<else>>
La paroisse est sobre, d'un style roman.
L'imposante porte cloutée est entrouverte. Tu entres et restes silencieuse.
L'intérieur est vaste...
Tu aperçois un homme semi-chauve nettoyant les vitraux.
[[Tu vas à sa rencontre|eglise_pretre]]
<</if>>

```

```

<<audio "EGLISE" play>>
<<audio "MUSIQUE1" mute>>
<<audio "VILLAGE" mute>>
<<audio "RELIGIEUX" volume 0.4 play>>

```

```

<div class="text"><<type 15ms>><p>Une vision te reviens en un éclair :
tu te rends compte que l'aîné avait un air de Michel Drucker. Ce dernier
était-t-il déjà en vie à cette époque ?
Après cette réflexion pleine de sagesse, tu décides d'explorer le village.
Mais que faire ?
Tu y aperçois les deux lieux proposés par le vieil homme, un puit central et
une pancarte métallique bleue semblant indiquer "Toutes directions".</p><div
class="container">
<<if $puit is "calme">><<button [[Tu montes sur le puit pour alpaguer les
badauds et quémander de l'aide|puit]]>><</button>><</if>>
<<if $eglise is "dispo">><<button [[Tu te diriges confiante vers l'église de
Saint-Jean-Nicolas-Claudette-Joseph le Divin
Saint|eglise]]>><</button>><</if>>
<<if $taverne is "ouverte">><<button [[Dédé et son auberge te semblent être
le lieu propice à de bonnes rencontres |taverne]]>><</button>><</if>>
<<button [[Tu te rapproches de la pancarte en espérant pouvoir t'orienter
|CHAP_3_PANCARTE]]>><</button>>
<<if $puit is "cuit">>Honnêtement, remonter sur ce puit ne semble pas être la
meilleure idée!<</if>>
<<if $eglise is "indispo">>
<<if $pretre is "furieux">>Le prêtre ne veut clairement plus te voir, il
faudrait tenter ta chance autre part !<</if>>

```

```
<<if $pretre is "content">>Peut-être que trouver cette fameuse cathédrale
t'aiderait? La rencontre de ce prêtre est un véritable soleil dans ton
aventure!<</if>>
<<if $clé is "true">> En plus, tu as les clés de sa boutique, mais ne sais
pas quoi en faire.<</if>><</if>>
<<if $taverne is "fermée">> Après tes dérapages, les clients de la taverne te
lancent des tomates à vue...<</if>>
<<if $taverne is "festive">>La taverne te fait bien envie, mais le surplus
d'alcool te fait voire triple... C'est rigolo mais tu ferais mieux de faire
une pause<</if>></div><</type>></div>
```

```
<<audio "RESTAURANT" stop>>
<<audio "MUSIQUE1" unmute>>
<<audio "VILLAGE" unmute>>
<<audio "MORT" stop>>
<<audio "RELIGIEUX" stop>>
<<audio "RESTAURANT" stop>>
<<audio "CHEMINEE" stop>>
<<audio "MORT" stop>>
```

```
<div
class="text"><<type 15ms>><p>- Mon père, je viens demander votre aide.
Auriez-vous du temps à me consacrer ?
- Je vous écoute, étrangère.</p><div class="container">
<<button [[Tu lui expliques clairement la
situation|eglise_pretre_honnete]]>><<button [[Tu entames un chant religieux,
douce nostalgie de ton catéchisme en
6ème|egise_pretre_chant]]>><</button>></div><</type>></div>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Le village est plus grand qu'il en a
l'air, ça crie , ça chahute.. Les maisons sont faites de pierres et de bois,
sur 1 où 2 étages. Les toits sont en paille, en branches. Des animaux se
baladent, une femme te dévisage, on y trouve de tout. Tu n'en crois pas tes
yeux, tu es vraiment au Moyen-âge, celui que tu as vu dans ton manuel
d'histoire!
Tu n'as pas un sou, mais tu repères du linge neuf qui pend.
```

Il ne te manquerait plus que des chaussures. Hop, tu en aperçois près d'une porte!

Aucun témoin ne pourras témoigner de ton acte, et de nouveaux habits te rendraient plus avenante... Mais ta conscience pourra-t-elle seulement endosser une telle vilainerie ?

```
<div class="container">
<button id="hideMe">"Tu les voles et t'habilles pour paraitre plus discrète."</button>Avant même que tu aies pu reprendre tes esprits, un vieillard louche et sorti de nulle part t'interpelle : "Par ici !"
<<button[[Se rapprocher de l'ancêtre|Vieillard]]>></button></div></type></div>
```

```
<<audio "MUSIQUE1" loop volume 0.2 fadein>>
```

```
<<audio "VILLAGE" loop volume 0.8 fadein>>
```

```
<<audio "FORET" stop>>
```

```
<<audio "COCHON2" stop>>
```

Tu te retrouves devant une grande pancarte. Les écritures sont bizarrement écrites, mais tu réussis à les déchiffrer. Quatre options se présentent à toi :

```
[[Ville|vieux_ville]]
```

```
<<if $forêt is "gud">>La forêt est très belle, mais tu as fait une overdose d'arbre...<<else>>[[Tu adores les arbres, tu penses pouvoir en trouver dans cette forêt!|foret]]<</if>>
```

```
<<if $mer is "finie">>Tu as eu ton lot de sensations à la mer, ça ira pour cette fois!<<else>>[[L'iode puissante tes narines hument, elles frémissent, telle l'huître sous l'acide agrume|mer]]<</if>>
```

```
<<if $enigme_mt is "passée">>Finalement, pourquoi s'embêter à crapahuter là-haut ? Non vraiment la plaine c'est pas si mal, c'est plat, tes guiboles veulent y rester...<<else>>[[Direction les pics enneigés !|montagne]]<</if>>
```

```
Si tu penses avoir oublié quelque chose au village [[tu peux toujours faire demi-tour!|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]
```

```
<<audio "FORET" stop>>
```

```
<<audio "RESTAURANT" stop>>
```

```
<<audio "MUSIQUE2" volume 0.3 play>>
```

```
<<audio "VILLAGE" stop>>
```

```
<<audio "MUSIQUE1" stop>>
```

Enfin la ville ! Après des heures de marche dans la plaine, tu es un peu déboussolée devant l'immensité des lieux.

Deux bâtiments colossaux projettent leurs ombres sur la place : on dirait une cathédrale<<if \$clé is "true">>- sûrement celle dont te parlais ton bon ami Saint-Jean-Nicolas-Claudette-Joseph le Divin Saint -<</if>> et un impressionnant palais ! Tu aperçois aussi un attroupement au bout de la place.

Tu reprends tes esprits en observant autour de toi. Des exclamations silencieuses viennent de la cathédrale, la foule dense se dirige vers un

bâtiment circulaire, et deux gardes de garde gardent la porte du palais, qui par conséquent est solidement gardée. Il y a une pharmacie de garde aussi mais elle semble fermée... Il te faut à tout prix trouver le moyen de rentrer chez toi !

```
<<if $tour is "true">>[[Tu décides tout de même d'aller tenter ta chance au
palais|palais]]<</if>>
<<if $cath is "true">>[[Tu t'approches de la cathédrale|cathedrale]]<</if>>
<<if $amph is "true">>[[La foule t'attires
inlassablement|amphiteatre]]<</if>>
<<if $cath is "false">><<if $amph is "false">><<if $tour is "false">><<goto
"echec">><</if>><</if>><</if>>
```

```
<<if $orientation is "true">><<set $forêt to "gud">>
La clairière est en haut de l'épaisse forêt : tu aperçois de loin la pancarte
et réussis à te frayer un chemin aisément.
```

```
[[Te voilà à nouveau à la pancarte|CHAP_3_PANCARTE]]
```

```
<<else>>
Tu marches des heures et des heures ... Impossible de trouver ton chemin ...
Tu as l'impression de tourner en rond, que tu ne trouveras jamais la sortie
de cette maudite forêt. SOUDAIN, tu vois quelque enfin chose apparaitre entre
les arbres !
```

Ah super, c'est la pancarte du début.

```
[[Bien joué, belle perte de temps. |CHAP_3_PANCARTE]]<</if>>
```

```
<<audio "DODO" stop>>
<<audio "FORET" play>>
```

Tu marches à peine quelques minutes, et tu te retrouves sur une petite plage. Il n'y a personne, juste toi et le bruit des vagues ... Il ne fait pas assez chaud pour se baigner, mais l'atmosphère est apaisante, surtout après tes dernières péripéties.

```
[[Tu profites de la vue quelques instants et retournes à la
pancarte|CHAP_3_PANCARTE]]
[[Tu décides de monter sur des rochers pour voir plus loin|chute]]
```

```
<<audio "MER" play>>
```

On t'indique les sommets enneigés, que l'on voit au-delà de l'horizon. Peut-être un ou deux jours de marche. Cela doit être splendide!

```
[[Mieux vaut être prudente... Tu retournes au panneau|CHAP_3_PANCARTE]]
```

[[Une vieille fripée dans une carriole te propose le trajet |traversée
vallée]]

<<audio "VENT" play>>

<<if \$falaise is "attention">>

Dans cette purée de pois, tu n'es même pas capable de revenir sur tes pas, et lorsque que tu parviens à voir quelque chose à nouveau, tu te retrouves devant une forêt épaisse surmontée d'un alpage.

[[Tu t'engouffres dans l'épaisse forêt|foret]]

[[Tu décides de faire une petite sieste dans l'herbe, le soleil pointe
justement son nez!|sieste]]

<<else>>

Tu es à bout de forces, tu ne saurais pas dire si cela fait 20 minutes ou 2 heures que tu nages, mais tu sens que ton corps va te lâcher d'une minute à l'autre ... QUAND SOUDAIN, tu aperçois une cascade au loin. Tu puises tes dernières forces pour nager jusqu'à la cascade (quel brasse incroyable dis donc, une vraie grenouille !).

Tu atteins la cascade et sors de l'eau, épuisée. Devant toi, il n'y a qu'une grande étendue d'arbres et un petit alpage, comme une clairière.

[[Tu t'engouffres dans l'épaisse forêt|foret]]

[[Tu décides de faire une petite sieste dans l'herbe, le soleil pointe
justement son nez!|sieste]]

<</if>>

<<audio "RUISSEAU" loop play >>

<<audio "MER" stop>>

La carriole s'arrête devant la ruine antique. Tu descends. De l'extérieur, elle semble en bon état. Tu t'approches. L'intérieur est sombre, et ne t'inspire pas vraiment confiance. Tu hésites à entrer à l'intérieur.

[[Tu rebrousses chemin|ruine_non]]

[[Tu t'engouffres à l'intérieur|ruine_enigme]]

<<set \$vie to 3>><<audio "VENT" fadeout>><<audio "MARCHE" fadeout>>

<<if \$trouba is "oui">>Tu t'avances jusqu'à la porte du Palais, accompagné d'une centaine de personnes. Tu expliques la situation aux deux immenses gardes, qui surpris, vont demander à leurs supérieurs ce qu'ils doivent faire. La porte s'ouvre à nouveau, le roi en personne t'apparaissant.

[[Tu le suis sans broncher|prestation]]

<<else>>Tu t'avances jusqu'à la porte du Palais. Tu tentes de passer discrètement, mais les deux immenses gardes se mettent en travers de ton chemin, et te demandent :

- Que comptes-tu faire ici, foutriquette ?
- Je viens voir le roi, j'ai un service à lui demander, j'ai besoin de lui.
- HAHAAHAHAHA et tu penses que tu peux venir papoter avec le roi comme ça ?!
- euuuh ... oui ?
- SORNETTES ! Le roi se prépare pour le tournoi de chevalerie qui va bientôt commencer, c'est son divertissement préféré. Alors si tu veux le voir, on va te trouver un cheval, et tu dois gagner le tournoi ! Je ne parierai pas sur toi ... adieu, ridicule étrangère !

[[Pas le choix, maintenant que tu es là, tu décides de participer au tournoi de chevalerie|tournoi]]<</if>>

Tu n'as jamais vu d'aussi beaux vitraux ... mais l'ambiance n'est pas à la contemplation. Partout dans la cathédrale sont installés des lits de fortune occupés par des gens avec un air fort mal en point : ils toussent, crachent des morceaux jaunâtres, gémissent... Hommes et femmes, que tu devines être des religieux, courent de part et d'autre du bâtiment, s'affairant auprès des malades.

Inquiète, tu demandes à une de ces soeurs ce qu'il se passe :

- MAIS C'EST LA PESTE ENFIN ! PARTEZ VITE !

[[Tu décides de rester aider|peste]]

Tu t'approches de la foule, et tu entends les gens parler d'une pièce de théâtre. Tu demandes à une jeune dame non loin de toi :

- Sais-tu pour quelle raison toute cette foule est attroupée ici ?
- Bien sûr, ignorante ! Tous les jours les gens se réunissent à l'ancien amphithéâtre pour écouter des personnes fort instruites déclamer ce qu'elles appellent du théâtre ! Viens donc !

Du théâtre, ça alors ! Tu en as fait en primaire, tu expliques à la demoiselle ton don inné pour transmettre les émotions d'un buisson à l'aide d'un sac poubelle peint en vert.

Cette dernière hurle alors : "J'ai ici près de moi quelqu'un de surdoué au théâtre, elle va nous montrer ce qu'elle sait faire !"

La foule t'acclame et t'implore de monter sur la scènnette en bois au milieu de l'amphithéâtre.

<<if \$gégé is "bisous">>Le comédien Féfé l'Arlequin pourrait t'aider !

[[Tu montes sur scène en le cherchant des yeux|amphitheatre_poesie]]

<</if>>

[[Tu montes sur scène sûre de toi|amphitheatre_rap]]

Tu prends ton courage à deux mains et va au Palais pour divertir le couple Royal.

```
[[palais|palais]]
<<set $trouba to "oui">>
```

Tu expliques à l'écuyer que tu viens pour participer au tournoi, et un condamné à mort - ah oui, c'est un tournoi à mort - effrayé se fait une joie de te passer son cheval.

Sans trop savoir comment, tu te retrouves projetée au milieu d'une sorte d'arène. La foule acclame ton concurrent, et tu comprends que c'est un habitué...

Tu réfléchis à ta stratégie. S'il te touche, avoir un creux au ventre ne sera plus une simple expression. Si tu réussis à le déstabiliser, tu as tes chances: tu es une aficionada de l'illustre Zorro.

Le signal est lancé, les chevaux s'élancent l'un vers l'autre. Tu n'es plus qu'à un mètre de ton adversaire et tu le vois préparer son arme.

```
[[Tu tentes ton meilleur coup d'escrime et dégaines ta
lance|tournoi_defaite]]
[[Tu mises tout sur la surprise, et tu fais des grimaces pour le
déstabiliser|tournoi_defaite]]
```

La foule se lève et t'applaudit dans un vacarme tonitruant! Tu as réussi à vaincre leur meilleur chevalier, c'est un véritable exploit!
Le roi en personne descend te serrer la main et te sacre maréchale, la première de l'histoire !

```
[[Tu tiens absolument à fêter ça comme il se doit|fete]]
<<set $point to $point + 1>>
```

```
<<if $comb is "true">>D'un coup d'un seul, un instinct surnaturel prend le
contrôle de tes bras : tu revis la scène de combat contre le paysan ! Tu
réussis à esquiver sa lance puis lui plante la tienne dans le plexus, BAAAM !
Ton opposant s'effondre dans un nuage de poussière !
```

```
[[Tu réalises alors ce que cela signifie |tournoi_victoire]]
<<else>>Tu as vraiment cru que tes pitreries d'amatrice chétive suffiraient
pour vaincre un chevalier chevronné ? Quelle naïveté !
```

Il te touche, te déstabilise, et tu tombes du cheval (tu aurais mieux fait de faire de l'équitation à l'époque). Tu paniques et, de peur qu'il ne t'achève, tu cours le plus vite que tu peux vers les barrières, sautes par-dessus et t'enfuis sous les huées.

Tant pis pour le roi, tu trouveras tes réponses ailleurs !

[[Tu fais profil bas et tentes ta chance autre part|CHAP_4_VILLE_PLACE]]<</if>><<set \$tour to "false">>

" Tu es bien courageuse de tenter cette énigme ... peu de gens ont réussi à trouver la réponse, et beaucoup sont devenus fous de ne pas la trouver!

Moi-même, quand j'étais plus jeune, il y a quelques centaines d'années de cela, j'ai mis de longues années avant de trouver la réponse à cette question disons ... philosophique ...

Prépare-toi à réfléchir à ton parcours, à ton âme, et au sens de la vie si tu veux espérer trouver une idée ...

J'hésite presque à te la poser, je ne voudrais pas te décourager, tu es si jeune ... Non ce n'est peut-être pas une bonne idée ...

Je vois ton air apeuré ... tu as l'air intelligente, mais le seras-tu assez pour cette question difficile ? Je ne pense pas.

Pas que je ne crois pas en toi hein, tu as survécu jusqu'ici, et déjà ce n'était pas gagné, mais là ça demande plus que de l'intelligence ... ça demande du génie !

Bon, tentons ...

Voici l'énigme :

~ Si Antoine a une soeur, et que sa soeur a un frère, comment s'appelle le frère ? ~

[[Est-ce qu'il me prend pour une idiote ?|enigme_resolue]]
[[Aucune idée !|enigme_ratee]]

Alors là ... bravo, la réponse était bien Antoine !!

L'Homme Niscient te félicite. Tu lui demandes s'il serait possible d'enfin rentrer chez toi.

[[Entendre sa proposition|proposition]]

Quel dommage ... tu n'as pas trouvé la bonne réponse ...

Veux-tu retenter ?

[[Tu te relances dans la réflexion intense|enigme]]

Le vieillard te parle :

" J'ai pu te suivre, tout au long de ton parcours dans cette aventure. Tu as appris sur toi-même, tu es devenue plus forte, et je sais que tu garderas toujours en toi ce courage et cette détermination dont tu as fait preuve. Alors prends le temps de réfléchir à ce que tu veux faire.

Si tu décides de repartir chez toi, tu retrouveras ta famille, tes amis, ta vie d'avant ...

Si tu décides de rester ici, tu auras tout ce que tu désires. Le peuple t'adore déjà, et tu peux avoir autant d'argent et de pouvoir que tu le souhaites.

Que préfères-tu ?"

[["Je veux rester ici!"|rester]]

<<if \$karma gt 1 >>[["Oui, je veux revoir ma famille!"|FIN_1_PRESENT]]

<<else>>[["Oui, je veux revoir ma famille!"|FIN_2_ANTIQUITE]]<</if>>

Bon choix ! Tu reviens en ville et te fais acclamer sur ton passage. Tu arrives sur la place centrale, et le roi en personne vient te décorer d'une couronne. Il te propose de t'offrir un château, un fief et de devenir seigneuresse.

[[Tu acceptes|Seigneuresse]]

Tu ouvres les yeux, complètement sonnée, comme si quelqu'un t'avait donné un gros coup sur la tête. Tu regardes autour de toi, soulagée d'être enfin rentrée chez toi !

Bravo ! Tu as su faire preuve d'honnêteté, de curiosité et de bienséance durant ton parcours, et le vieil homme t'a laissé rentrer chez toi! Tu te réveilles dans ton petit studio, et prends directement ton portable pour rassurer ta famille et tes amis !

Nous t'avons regardée d'en haut pendant ton aventure, et nous avons compté les points .. tu as complété \$point événements parmi 8 ! Veux-tu rejouer pour essayer d'en gagner plus ?

On te laisse la possibilité de découvrir le reste de notre univers, ou bien de clore définitivement ton aventure !

[[Recommencer ?|INTRODUCTION]]

[[Partir ?|crédits]]

Tu ouvres les yeux, complètement sonnée, comme si quelqu'un t'avait donné un gros coup sur la tête. Tu regardes autour de toi, soulagée d'être enfin rentrée chez toi !

Mais ... attends ... c'est quoi ça encore ?!

Tu n'es pas du tout chez toi, mais bel et bien devant une pyramide égyptienne en pleine construction !

Oh non ... le vieil homme t'aurait-il renvoyé vers l'Égypte antique au lieu de te ramener chez toi ?

Ah la la ... tu as cru que tu allais pouvoir t'en tirer comme ça ... tu n'as visiblement pas suffisamment manifesté aux protagonistes rencontrés ton envie de rentrer chez toi ! Il te fallait pour ça faire preuve d'honnêteté et de bienséance...

Tu as néanmoins fait preuve de curiosité envers notre environnement, tu as complété \$point évènements parmi 8 !

On te laisse la possibilité de découvrir le reste de notre univers, ou bien de clore définitivement ton aventure !

[[Recommencer ?|INTRODUCTION]]

[[Partir ?|crédits]]

Félicitations, tu as réussi à mener cette aventure jusqu'au bout, et vu ton choix, on dirait que ça t'a plu ! Espérons que tout se passe bien pour toi dans ta nouvelle demeure ! Le Moyen-Age n'est pas une époque tendre tous les jours ... surtout pour une femme !

Pour finir, bravo ! Tu as su faire preuve de curiosité envers l'environnement que nous t'avons proposé : tu as complété \$point évènements parmi 8 !

On te laisse la possibilité de découvrir le reste de notre univers, ou bien de clore définitivement ton aventure !

[[Recommencer ?|INTRODUCTION]]

[[Partir ?|crédits]]

C'est ton moment, ça y est. La foule si bruyante quelques minutes auparavant est à présent toute calme, et tous les yeux sont tournés vers toi. Tu cherches dans ta mémoire une poésie qui ne leur paraîtrait pas trop décalée. Rien ne vient. Puis tu aperçois une silhouette dégoulinante de couleur : Féfé l'Arlequin !!

Tu te lances :
"Maître Corbeau, sur un arbre perché,
Tenait en son bec un fromage.
Maître Renard, par l'odeur alléché,
Lui tint à peu près ce langage :
« Eh ! bonjour, Monsieur du Corbeau.
Que vous êtes joli ! que vous me semblez beau !
Sans mentir, si votre ramage
Se rapporte à votre plumage,
Vous êtes le Phénix des hôtes de ces bois. »
À ces mots le Corbeau ne se sent pas de joie ;
Et pour montrer sa belle voix,
Il ouvre un large bec, laisse tomber sa proie.
Le Renard s'en saisit, et dit : « Mon bon Monsieur,
Apprenez que tout flatteur
Vit aux dépens de celui qui l'écoute.
Cette leçon vaut bien un fromage, sans doute. »
Le Corbeau, honteux et confus,
Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y prendrait plus."

L'assemblée reste muette. Tu commences à t'inquiéter, ce n'est pas tout à fait la bonne époque quand même... en même temps l'histoire d'un corbeau et d'un renard te paraît compréhensible même pour une plèbe arriérée comme cette foule...

Quelqu'un se met à applaudir et le reste de la foule suit. Tu es rapidement acclamée de toutes parts.

[[Tu suis la foule jusqu'à la place principale de la ville|CHAP_4_VILLE_PLACE]]
[[Tu acceptes d'être amenée au Palais pour tenter ta chance au rôle de troubadour|troubadour]]

<<audio "A

C'est ton moment, ça y'est. La foule si bruyante quelques minutes auparavant est à présent toute calme, et tous les yeux sont tournés vers toi. Tu cherches dans ta mémoire une boutade que tu connais par coeur. Tu te lances :

"Bon alors, c'est un viking, il rencontre un ami gaulois dans un port, et le gaulois il lui fait:
- Dit-donc toi avec ton casque à cornes, présente-moi ta femme tu verras pourquoi t'as des cornes !"

La foule reste muette. Tu commences à t'inquiéter, les visages sont crispés, faut croire qu'ils n'ont pas aimé...

Quelqu'un crie : "C'est pas une prodige, c'est une pauvre bille !"

Les insultes fusent, on te traite de cageot, on te jette des enfants, on te hue ...

```
[[Tu t'enfuis et retournes à la place|CHAP_4_VILLE_PLACE]]
<<set $amph to "false">>
```

Ta fête se déroule comme prévu, tout le monde a l'air content (et saoul). Tu fais connaissance de tes nobles voisins, mais aussi du reste de la population environnante. Tu as même repéré un paysan plutôt mignon ... ta nouvelle vie s'annonce bien, tu as fait un très bon choix en restant ici !

```
[[ "Vive le Moyen Âge !" |FIN_3_MOYEN_AGE]]
```

```
<<if $falaise is "attention">><<set $mer to "finie">>
Après ton exploit précédent, la vue de la mer ne te ravie franchement pas,
mais tu veux malgré ça retourner au point de vue. Tu fais bien attention, et
t'agrippes tel bébé opossum sur maman opossum !
Une fois en haut, un brouillard épais t'enlace, pire qu'en Bretagne... Coup
dur, tu ne verras rien de joli ici !
[[Tu retournes, déçue, à la pancarte|cascade]]
<<audio "WAIT" play>>
```

```
<<else>>
Tu t'approches des rochers, et décides de les escalader. Tu n'as décidément
pas le bon outfit pour faire du sport !
Tu manques de mourir plusieurs fois en escaladant, mais tu finis par arriver
à un joli point de vue.
Tu t'assoies pour te reposer un peu, mais le sol étant mouillé, tu glisses et
tombes de haut.
<<audio "PLOUF" play>>
```

Plouf.

```
Tu tombes dans l'eau, bois la tasse deux ou trois fois et finis par retrouver
tes esprits.
[[Tu as ton hippocampe d'argent, et tu nages le crawl jusque la
berge|cascade]]
<<timed 3s>><<goto "noyade">>
<</if>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Mais ça existe encore des gens qui ne
savent pas nager ??
Tu patauges comme un chat (mal) et te noies, dérivant jusqu'à la berge proche
du village.</p><div class="container"><<button [[Tu rampes, humide et peu
fière, vers les maisons
|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]>><</button>></div><</type>></div>
<<set $falaise to "attention">>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Tu as le sang chaud et démarres un ivrogne à coup de tabouret.
Pas forcément une excellente idée mais l'effet de surprise est là.
Tu commences à partir mais on te bloque la route.
PAAAFF, le tavernier t'éclate une choppe sur le crâne, tu vois trouble puis t'effondre.
Ces bougres ne sont pas des meurtriers non plus, mais te jettent dehors comme une vulgaire crotte.</p><div class="container"><<button [[Tu reprends tes esprits sur au milieu de la place |CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]>></button></div><</type>></div><<set $taverne to "fermée">>
<<audio "MORT" play>>
<<audio "RESTAURANT" stop>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>- Tu bois pas ? Hors de ma vue étrangère, c'est pas ici qu'on va t'accueillir ! DEHORS. Ici c'est pour les hommes bien poilus qui hurlent et qui rotent très fort.
Décidemment, la patience n'était pas encore mère de vertu à cette époque...</p><div class="container"><<button [[Tu retournes dans le village en espérant faire de meilleures rencontres|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]>></button></div><</type>></div><<set $taverne to "fermée">>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Tu bois ton hydromel cul-sec et fait semblant de te rendre au latrines. Quelle puanteur nauséabonde. Tu te faufiles et te voilà près de la sortie.
- EHH VOUS, faut payer, attendez !!
Les gens s'agitent, la tension grimpe en flèche et tu parviens à te glisser entre tes opposants telle une savonnette humide dans une main trop peu habile.</p><div class="container"><<button [[Ton sang échauffé par la boisson te dit de se battre|bagarre2]]>></button><<button [[Tu ne quittes pas la porte des yeux et parviens à t'échapper du chaos. Tu prends tes jambes à ton cou de peur de mourir et fuis le village|CHAP_3_PANCARTE]]>></button></div><</type>></div><<set $karma to $karma - 1>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p><<if $pretre is "content">>
- Mon père, ma piété me dit que vous pourrez m'aider dans ma quête et que je peux avoir une confiance absolue en vous ! Je dois vous avouer que je ne viens pas de cette époque.
```

- Seigneur Dieu Jésus Marie Joseph du Saint Esprit Amen !!!

- Sauriez-vous me venir en aide ?

- Je connais en effet une personne qui pourrait vous aider, le divin Homme Niscient ! Il ne se présente qu'aux plus malheureux, et l'on dit que ces miraculés peuvent atteindre la rédemption absolue ! Je prierai pour que vous puissiez le rencontrer un jour, l'on dit l'avoir aperçu à la magistrale cathédrale de la ville !

- Merci infiniment mon père !

</p><div class="container"><<button [[Tu sors de l'église, ravie d'avoir enfin reçu de l'aide|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]>><</button>></div><p><<else>><<set \$pretre to "furieux">>

- Et bien, je ne suis pas folle mais je me suis réveillée en la mauvaise époque...

- Quels démons vous hantent ? Êtes-vous cathare ?

- Attendez attendez...

- Comment ça j'attends ?! Hors de ma paroisse, venez dimanche et arrêtez de boire !!!

</p><div class="container"><<button [[Rien à faire, je retourne au village|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]>><</button>></div><</type>></div><</if>><<set \$karma to \$karma + 1>>

<div class="text"><<type 15ms>><p>Le prêtre est très heureux. Tu t'agenouilles et reçois sa bénédiction.</p><div class="container"><<button [[Tu essaies de saisir cet instant de félicité pour lui avouer ta situation|eglise_pretre_honnete]]>><</button>><<button [[Tu retournes dehors, ravie|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]>><</button>></div><</type>></div><<set \$pretre to "content">>

Tu t'amuses comme une petite folle, quand tu aperçois un homme qui s'avance vers toi. Tu reconnais le vieillard, croisé à plusieurs reprises déjà lors de ton aventure. Tu lui demandes :

- "Alors, maintenant que j'ai réussi à traverser toutes les épreuves en travers de mon chemin, allez-vous finalement me dire qui vous êtes ?

- Je suis l'homme Niscient, celui qui sait tout. Et maintenant, il est temps pour moi de te poser une énigme. Si tu arrives à la résoudre, je te renverrai peut-être chez toi. Sinon ..."

[[Ecouter l'énigme|enigme]]

<<audio "FETE" stop>>

Tu y es arrivée \$nom, tu as accompli un exploit ! Tu as su montrer ton courage et ta détermination pour atteindre ton objectif (rentrer dans ton 9m2, rappelle-toi), et tu as maintenant toute une foule de gens qui t'admire.

Ces braves gens, qui adorent trouver des occasions de boire, s'adonnent à organiser une fête exceptionnelle en ton honneur ! Tout y est, la nourriture

en quantité, l'alcool à profusion, des chants et des danses en ton honneur, profite bien !

[[Tu flânes et te mets à l'aise|Retour Vieillard]]

<<audio "FETE" play>>

<<audio "APPLAUDISSEMENT" fadeout>>

Tu as décidé de faire une pause et c'est tout à ton honneur. Le soleil réchauffe la petite clairière à l'abri du vent, tu trouves de belles mûres et t'en fais un goûter.

Félicitations ! Il faut parfois savoir s'accorder des coupures pour avoir du recul, les idées claires et prendre soin de soi.

[[Tu t'engouffres dans la forêt|foret]]

<<audio "DODO" play>><<set \$point to \$point + 1>><<set \$orientation to "true">>

Quel altruisme, te voilà en train d'aider à soigner les malades. En même temps, la peste te paraît tellement être une maladie hors du temps ... Pendant plusieurs jours, tu restes dans la cathédrale, à essayer de faire baisser leur fièvre, à concocter des remèdes pour soigner leurs maux, à apporter ton soutien. Tu deviens la starlette locale en quelques jours !

De toute façon tu as sûrement été vaccinée, tu ne risques rien ... il faudrait que tu demandes à tes parents en rentrant... N'IMPORTE QUOI ENFIN TU N'ES PAS DU TOUT IMMUNISÉE!

Et ce qui devait arriver arriva, tu commences à tousser du sang, des glaires, et même du pus... Une fièvre aussi chaude que le Sahara t'écrase le crâne et tu perds la notion du temps. Tu restes clouée lit en priant...

[[Jésus|peste_mort]]

[[Marie|peste_mort]]

[[Joseph|peste_mort]]

[[Olivier Minne|peste_mort]]

[[Jésus 2 (le retour)|peste_mort]]

<<if \$clé is "true">>[[Saint-Jean-Nicolas-Claudette-Joseph le Divin Saint|peste_vie]]<</if>>

Dans tes derniers instants, la voix de Saint-Jean-Nicolas-Claudette-Joseph le Divin Saint résonne dans ta tête !

Une vague de chaleur transcende ton corps, puis tu rouvres les yeux et ne comprends rien à ce qu'il se passe autour de toi ... Tout le monde crie au miracle, et tu comprends ... que tu as ressuscité !!

[[Cette vieille branche en avait décidemment sous le pied!|canoniser]]

Tu discutes avec la vieille femme. Elle n'a pas l'air préoccupée de ton apparence. Tu la fais rire, tu déballes tes meilleures blagues. Il faut admettre que l'humour du Moyen-âge n'est pas des plus riches. Tu n'as rien à payer, tu es l'invitée...

Hélas, la voiture n'existe pas encore ; après une rude nuit les 2 chevaux se décident enfin à marcher. Triste époque...

[[C'est ton jour de chance, les ruines antiques sont dans un état correct, elles ont à peine 10000 ans|ruine]]

<<audio "MARCHE" loop play>>

On y voit comme à travers une pelle ici! Tu arraches le lierre qui obstruait la lumière du soleil. Tu découvres une sorte d'énigme dingue, digne d'Indiana, écrite dans la pierre !! Tu t'approches et déchiffres :

"Plus j'ai de gardiens, moins je suis en sécurité ... Qui suis-je ?"

Réussiras-tu à trouver la réponse ? Attention, cela pourrait conditionner ta sortie de ces ruines ... Tu as \$vie chances.

Ta réponse : <<textbox "\$rep" /!_Tout_en_minuscule_au_singularier_et_sans_espace_/\! autofocus>>

<<button "Verdict ?"><<goto "verdict"><</button>>
<<button "test"><<set \$vie to \$vie - 1><</button>>
vie : \$vie rep : \$rep

Bravo, bien joué ! Tu es petite, mais tu es futée !

[[Continue l'aventure !|CHAP_3_PANCARTE]]<<set \$point to \$point + 1><<set \$enigme_mt to "passée">>

Mauvaise réponse... Tu entends un mécanisme s'activer, puis tu te retrouves projetée dans la pente en neige, qui se poursuit par un ruisseau ! Tu ne vois pas ce qu'il se passe, puis une fois que tu t'arrêtes de glisser tu réalises que tu es de retour au pied de la montagne...

[[Tu continues le voyage|CHAP_3_PANCARTE]]<<set \$enigme_mt to "passée">>

Dommage pour toi, tu n'as pas su trouver ton vrai salvateur...Bon, on ne veut pas vraiment que tu meurs, mais tu as la phobie des cathédrales désormais, et ne peux plus t'en approcher !

[[Cathédralophobe, c'est novateur au moins!|CHAP_4_VILLE_PLACE]]

<<audio "MORT" play>><<set \$cath to "false">>

Tu te retrouves devant le couple royal et leur cour, impressionnante de richesse et de charisme. La pression est écrasante.

Faut-il ressusciter, enfin créer, ou recréer Molière, Corneille, Racine, Hugo? Peut-être est-ce trop moderne ? Faire de la chanson ? Brel, Gainsbourg ? Que choisir ? Tu as une peur monstre.

Puis tu as une idée, une très bonne idée. Un texte qui unit tous les esprits, apaise tous les maux, transcende toute les âmes. Tu te lances :

Mon petit oiseau a pris sa volée
Mon petit oiseau a pris sa volée
A pris sa, à la volette
A pris sa, à la volette
A pris sa volée

Il s'est appuyé sur un oranger
Il s'est appuyé sur un oranger
Sur un o
À la volette
Sur un o
À la volette
Sur un oranger

[[Un silence s'abat sur l'assemblée|prestation_reussie]]

La foule te prend pour une miraculée, et le roi vient même te canoniser papesse, la première de l'Histoire avec un grand H !

[[Tu tiens absolument à fêter ça comme il se doit !|fete]]

<<set \$point to \$point + 1>>

La foule explose de joie et ne peut contenir ses émotions, tu te vois soulevée et lancée en l'air par le public tombé amoureux !

Le couple royal t'élit alors comme bardesse officielle du royaume, tu vas pouvoir composer pour la nation entière !

[[Tu tiens absolument à fêter ça comme il se doit|fete]]

<<audio "APPLAUDISSEMENT" play>><<set \$point to \$point + 1>>

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Pfiou, c'était moins une ! Ce coup fatal
t'aurait certainement mise au tapis, mais tu t'en es sortie comme une
guerrière
!</p><div
class="container"><<button
[[ferme_fuite]]>></button>></div><</type>></div><<set $point to $point +
1>><<set $comb to "true">
<<audio "EPEE" play>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Le vieux briscard semble ravi, hurle
"SANTIANOOOO" et te paie un litron de bière fraîche ! Pour un début
d'après-midi ça promet une journée productive ! Tu essaies de suivre ton
nouvel ami, mais ce dernier fait preuve d'un entraînement bi-quotidien bien
rodé...
```

```
Malgré ton goût pour les activités raffinées et la bonne ambiance, tu te
motives à sortir de la taverne avant de perdre toute maîtrise de tes membres.
Ton pote t'attrape l'épaule et te glisse, non sans difficulté: "Si t-tu vas
en ville, passe eul'b-bonjour à mm-on ami comédien Féfé l'Arlequin d'la part
eud' Gégé l'Marin!!"</p><div class="container"><<button [[Tu titubes jusqu'à
la
porte,
ravie
de
cette
rencontre|CHAP_2_VILLAGE_PLACE]]>></button>></div><</type>></div>
<<set $taverne to "festive">><<set $gégé to "bisous">><<set $point to $point
+1>>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Malgré ta belle oeuvre d'art, ils ne se
calment pas.</p><div class="container"><<button[[Tu décides de chevaucher un
cochon |chevaucher]]>></button>></div><</type>></div>
```

```
<div class="text"><<type 15ms>><p>Tu
te réveilles, complètement lessivée, dans un environnement froid et humide.
Serait-ce le métro ?? Le décor ne te rappelle rien, tu ne sais pas où tu te
trouves. Tu es à l'extérieur, et on dirait qu'il va se mettre à pleuvoir. Tu
reprends tes esprits.
Tu veux récupérer ton téléphone dans ta poche de jean, mais là, surprise : Tu
es nue comme un ver! Tu regardes autour de toi et au loin tu repères quelque
chose qui s'apparente à une ferme. Mais comment diable es-tu passée de ton
studio étudiant à cette étrange campagne ?</p><div class="container"><<button
[[Tu avances vers la ferme|ferme]]>></button>></div><</type>></div>
<<set $point to 0>><<set $karma to 0>><<set $clé to "false">><<set $comb to
"false">><<set $gégé to "false">>
```

<<audio "INTRO" play>>
<<audio "NUIT" fadeout>>

Tu es conduite jusqu'à ton nouveau domicile, où une foule de domestiques t'attend déjà.

Une fois assise sur l'immense canapé dans l'immense salon du quatrième étage de l'aile ouest de ton château, tu réfléchis à ce que tu vas faire de ta nouvelle vie.

Il va falloir tout recommencer ici, te faire de nouveaux amis, peut-être fonder une famille (qui sait ?), et découvrir tout ce que ce nouveau monde a à t'offrir.

Et si tu commençais par organiser une réception avec tous les habitants de ton fief, pour faire connaissance (et aussi parce-que les fêtes c'est cool) ?

[[Commandons plein d'alcool tout de suite|Fête]]

Olaala popop, ça te semble réaliste de faire deux jours de voyage avec une vieille carrément louche pour que tu puisses redescendre quand bon te semble ?

[[Tutut, ça filoché dans les ruines!|ruine_enigme]]

Enfin la ville ! Après des heures de marche dans la plaine, tu es un peu déboussolée devant l'immensité des lieux.

Deux bâtiments colossaux projettent leurs ombres sur la place : on dirait une cathédrale<<if \$clé is "true">>- sûrement celle dont te parlais ton bon ami Saint-Jean-Nicolas-Claudette-Joseph le Divin Saint -<</if>> et un impressionnant palais ! Tu aperçois aussi un attroupement au bout de la place.

Tu reprends tes esprits en observant autour de toi. Des exclamations silencieuses viennent de la cathédrale, la foule dense se dirige vers un bâtiment circulaire, et deux gardes de garde gardent la porte du Palais, qui par conséquent est solidement gardée. Il y a une pharmacie de garde aussi mais elle semble fermée...

<<timed 3s>><<goto "altercation">><</timed>><</div></div>

<<if \$clé is "false">><<if \$comb is "false">><<if \$gégé is "false">>Bonjooour \$nom, me reconnais-tu ? Nous nous sommes déjà rencontré à l'entrée du village

! N'oublie pas que je suis trèèès mystérieux, je suis certainement d'une importance fatale dans cette histoire... Je suis vieux, j'ai une robe noire et une capuche, que veux-tu de plus ?

Je vois que tu n'as pas réalisé un des trois évènements majeurs qui permettront de t'en sortir... Je te propose ainsi de revenir sur tes pas pour peut-être en vivre un.. car je dois te prévenir, la vie n'est pas rose, la grande ville est morose, de tes choix tu ne pourras revenir en arrière, il faudra te prendre en main car.. c'est ton destin !

<<else>>Bonjooour \$nom, me reconnais-tu ? Nous nous sommes déjà rencontré à l'entrée du village ! N'oublie pas que je suis trèèès mystérieux, je suis certainement d'une importance fatale dans cette histoire... Je suis vieux, j'ai une robe noire et une capuche, que veux-tu de plus ?

Je vois que tu as réalisé au moins un des trois évènements majeurs qui permettront de t'en sortir... Tu as bien fait car je dois te prévenir, la vie n'est pas rose, la grande ville est morose, de tes choix tu ne pourras revenir en arrière, il faudra te prendre en main car.. c'est ton destin !

[[Tu regardes autour de toi|CHAP_4_VILLE_PLACE]]<</if>>

<<set \$cath to "true">><<set \$amph to "true">><<set \$tour to "true">>

Franchement, là, c'est nul. Je me courbe l'échine à pondre un scénario un tant soit peu détaillé, on essaie d'être drôles, et tu as réussi à esquiver les 3 évènements majeurs permettant de terminer l'aventure. Ça relève presque de l'exploit, je ne pensais pas que quelqu'un lirait ça un jour tu sais ?

C'est la goutte. Je n'en peut plus de te sauver à chaque fois, trop c'est TROP. On a d'autres projets à fouetter tu sais ?

Alors ce qu'on va faire c'est te laisser là, au Moyen Âge, nous on arrête, rideau, ciao pantin ! Pour les crédits va falloir y mettre du sien et finir en bonne et due forme notre bazar !

["Je m'excuse de ne pas avoir fait preuve d'assez de curiosité, pourrais-je s'il vous plaît rejouer à votre histoire délicieusement bien ficelée ?"|INTRODUCTION]

FIN

CREDITS

Driss CHERIF
Sébastien DI STEFANO
Hugo FENEUIL
Aymeric FORGET
Justine PARISSÉ

Tous les étudiants
de la promo P21 de SI28
pour leurs conseils

Serge BOUCHARDON
pour son enthousiasme, ses
conseils et ses
encouragements

```
<<if $rep is "secret">><<goto "ruine_enigme_reussie">><<else>><<set $vie to  
$vie - 1>>Il te reste $vie chance(s).  
[[Retente ta chance !|ruine_enigme]]<</if>><<if $vie is 0>><<goto  
"ruine_enigme_ratee">><<audio raté>><</if>>
```