

Plan texte et histoire du RPG (sur RPG maker)

Anthony FERRERE HOAREAU

4 décembre 2024

Remerciements

Je voudrais remercier tout premièrement mon chat qui malgré les difficulté à toujours eux confiance en moi et m'a toujours soutenu dans mes bêtise toutes ces année durant. Merci!!!

Table des matières

1	Introduction	1
2	Description du contexte historique	2
2.1	Le passé du monde	2
2.2	Le monde aujourd’hui	2
3	Description du/des héros	3
3.1	Le héros principal :	3
3.2	Les compagnon du héros :	3
3.2.1	Premier compagnon	3
3.2.2	Deuxième compagnon	3
4	Histoire du jeux	4
4.1	Le départ de Harold	4
4.2	L’arrivée de Harold à la capitale	5
5	Personnage ennemie	6
6	Personnage secondaire	7
7	Lieux important / Carte du monde	8
A	Table des Annexes	9

1 Introduction

- L'histoire se passe dans des temps anciens, à un âge où les créatures fantastiques, dieux et démon existaient encore et où le lien entre humain et dieux était encore étroit.

Notre histoire commence dans un petit village du nom de **Elkia** où notre héros du nom de **Harold** ne se doute pas une seule seconde de l'incroyable périple qui l'attend.

2 Description du contexte historique

2.1 Le passé du monde

- Par le passé, le monde était en proie à d'horrible combat entre les Hommes, les Dieux et les Démon qui se battaient pour la suprématie du monde, avec d'un côté les Hommes qui cherchent à vivre en paix mais qui discriminaient également toutes les autres races. Et d'un autre côté les Démon qui eux cherchaient à fuir leur monde dévaster, infertile et en guerre perpétuelle essayant de s'approprier celui des Hommes.

Ces rude combat acharné entre les Hommes et les Démons menèrent à la quasi extinction de la race humaine. Cependant quand tout espoir était perdu, un Dieu se présenta à eux et décida de les aider dans leur combat, conférant à l'un d'eux, le plus vaillant des hommes, le pouvoir d'abattre les Démons.

C'est alors qu'entourer de ces proches et de ce même Dieu du nom de ...¹, que le héros légendaire ...² partit affronter les démons, et en sortit victorieux après une très rude bataille contre l'empereur des démons le cruel **Balrog**³ fut défait et que le portail reliant le monde des Hommes et celui des Démons fut fermé à tout jamais par le puissant dieu, enfin ce n'est qu'une légende.

Il est cependant dit, qu'un jour ce portail s'ouvrira de nouveau et que ce jour là personne, humain, dieu comme démon, ne serra près à affronter ce qui va se passer.

2.2 Le monde aujourd'hui

- Reprenons notre histoire dans le présent cette fois-ci. Nous nous trouvons dans la terre de **Zarkarov**, en plein milieu d'une aire mi médiéval, mi futuriste où coexiste un fort développement technologique ainsi qu'une vie paysanne très en retard face à son développement. Nous nous situons environ 50 Millions d'années après l'événement de la légende.

À ce moment-ci de l'histoire le monde est en paix, et est divisé en ...⁴ régions toutes dirigées par un roi. Il y avait :

- ... le roi de...
- ...⁵

1. Nom resté caché, et perdu dans l'histoire au fil des générations

2. nom également perdu au fil des générations

3. Pas sûr pour le nom du méchant de l'histoire

4. Nb de régions se trouvant sur la carte

5. Nom et régions et manière de commandement et développement des civilisations dirigées par le roi

3 Description du/des héros

3.1 Le héros principal :

- Notre héros se nome **Harold** et est...

Lors de son voyage il sera amené à rencontré de nombreuse personne qui le suivront dans son périple :

- Premier compagnon
- Deuxième compagnon
- ...⁶

3.2 Les compagnon du héros :

3.2.1 Premier compagnon

3.2.2 Deuxième compagnon

6. Trouver des nom pour les compagnon

4 Histoire du jeux

4.1 Le départ de Harold

- L'histoire commence avec **Harold**, la réincarnation du héros des légendes. Pour son anniversaire de ses 16 ans il reçoit une lettre de sa grande sœur partie il y a de ça 3 ans pour la capital afin de réaliser des étude de professeur. En effet celle-ci à toujours rêvé depuis ça tendre enfance de devenir professeur et d'aider ceux qui en ont besoin. Elle à toujours eue un grand talent pour la pédagogie, l'apprentissage et la magie. Cette voie lui était toute tracé dès sa naissance.

Dans cette lettre, elle lui expliquait qu'il devait venir la rejoindre puisqu'il était temps pour lui aussi de quitter le village d'**Elkia** et de s'épanouir dans sa nouvelle vie plutôt que de rester dans se village toute sa vie.

D'accord avec la proposition de sa sœur, il décide de prendre l'argent qu'elle lui à envoyer et de partir pour la capital. Cependant, tout ne se passa pas comme prévu.

En effet, il ne pouvait pas quitté le village sans l'autorisation de son gouverneur, puisque ces dernier temps, d'effroyable créature, des Orc, avaient élu domicile dans la grotte reliant la capital au village. Et comme **Elkia** n'est qu'un petit village, le roi ...⁷ n'a pas jugé nécessaire de s'occuper personnellement de cette menace minime pour le royaume.

Harold décida donc d'aller malgré tout demander l'autorisation de passer cette grotte pour rejoindre sa sœur : "Si le roi préfère ne pas agir, alors j'interviendrais moi même pour résoudre la situation !"

Harold alla donc voir le compte **Baldor** pour lui demander l'autorisation de sortir du village et de rejoindre la capital. Il accepta à une unique condition, que celui-ci lui prouve qu'il pourrait survivre à l'extérieur et qu'il était assez fort pour se défendre seul. Ainsi après un combat acharné contre le compte, **Harold** l'emporta et pu quitter le village en route vers la grotte où avait élu domicile les Orcs.

Arrivé sur place il fit assailli par un nombre incalculable de gobelin, et d'Orc et quand il pensait en avoir enfin fini, il tomba né a né avec le roi des Orcs, il le combattis de toute ces force mais ne pu survivre au combat.

C'est alors qu'**Harold** se réveilla en plein milieux de la maison abandonnée de son village et entendu une voix résonné dans sa tête, c'était la déesse de se monde qui venait de le sauvé et après lui avoir raconté l'histoire du monde, et la légende du héros, lui confia un anneau, celui du héros lui conférant d'immense pouvoir. **Harold** partie donc pour la seconde fois à la rencontre de cette adversaire, déterminer à rejoindre sa sœur mais aussi à comprendre le sens des parole de cette soit disant déesse.

Cependant cette fois au moment où il comptait quitter le village il fit la rencontre du compte qui était soulager de voir que celui-ci n'était pas encore partie. Le compte avait eu un mauvais pré-sentiment à propos de l'occupation de la mine de cuivre et avait donc décidé d'accompagner **Harold** (**Harold**, qui ne lui raconta pas un mots de ce qui s'était passer dans la mine et de sa

7. Nom du roi

rencontre avec une déité).

Ils partirent tous deux en direction de la grotte et parvinrent après un long et éprouvant combat à libérer la grotte de cet envahisseur. Le compte **Baldor** remis alors à **Harold** une cape et un insigne orné de son blason afin que celui-ci soit bien accueilli à la capitale et après lui avoir souhaité une dernière fois bonne chance, il repartit pour le village d'Elkia le cœur tranquille après avoir assisté à la capacité impressionnante d'**Harold** lors du combat.

4.2 L'arrivée de Harold à la capitale

- Une fois arrivé à la capitale **Harold** ...

5 Personnage ennemie

6 Personnage secondaire

7 Lieux important / Carte du monde

A Table des Annexes

A1	Annexe 1 : Extrait de texte	I
A2	Annexe 2 : texte	II

A1 Annexe 1 : Extrait de texte

Eng'croyable texte

A2 Annexe 2 : texte

Bonjour