

Un plan, pas un scénario fermé.

Ce que contient ce livret

Six amorces d'aventures en français. Chaque aventure tient sur trois pages : une carte meneur et une situation, douze lieux décrits et les solutions possibles, puis une carte sans numéros pour les joueurs.

Préparation

Lisez les trois pages de l'aventure. Choisissez les règles de votre table et adaptez les difficultés, récompenses et créatures. Ce livret ne contient ni caractéristiques chiffrées ni règles complètes. Il n'a pas encore été testé en partie.

Lire les cartes

L'entrée mène à la salle 1. Les traits doubles sont des couloirs ouverts ; les contours sont les limites des salles. Les numéros servent de repères, jamais d'ordre de visite. Les dessins ne sont pas à l'échelle. Les mentions « en 4 » ou « de 9 » désignent un numéro de salle.

Faire vivre le lieu

Annoncez les dangers observables avant leurs conséquences. Utilisez les indices pour permettre des décisions. Un compte à rebours avance uniquement selon sa condition indiquée ; il ne condamne jamais une sortie sans avertissement.

Imprimer et partager à votre table

Imprimez seulement la carte joueurs pour vos participants. Conservez les deux autres pages. Vous pouvez annoter, adapter et partager ces pages avec votre propre groupe, y compris pour une séance animée contre rémunération.

Origine et licence

Textes et logiciel créés avec une IA dans l'expérience indépendante HORS-PISTE. Cartes produites par un algorithme original, sans images reprises d'un autre créateur. Les cartes sont mises à disposition sous CC0. Pour les textes : autorisation d'usage et de modification à votre table ; pas de revente ni de republication du livret ou de ses textes.

Outil gratuit

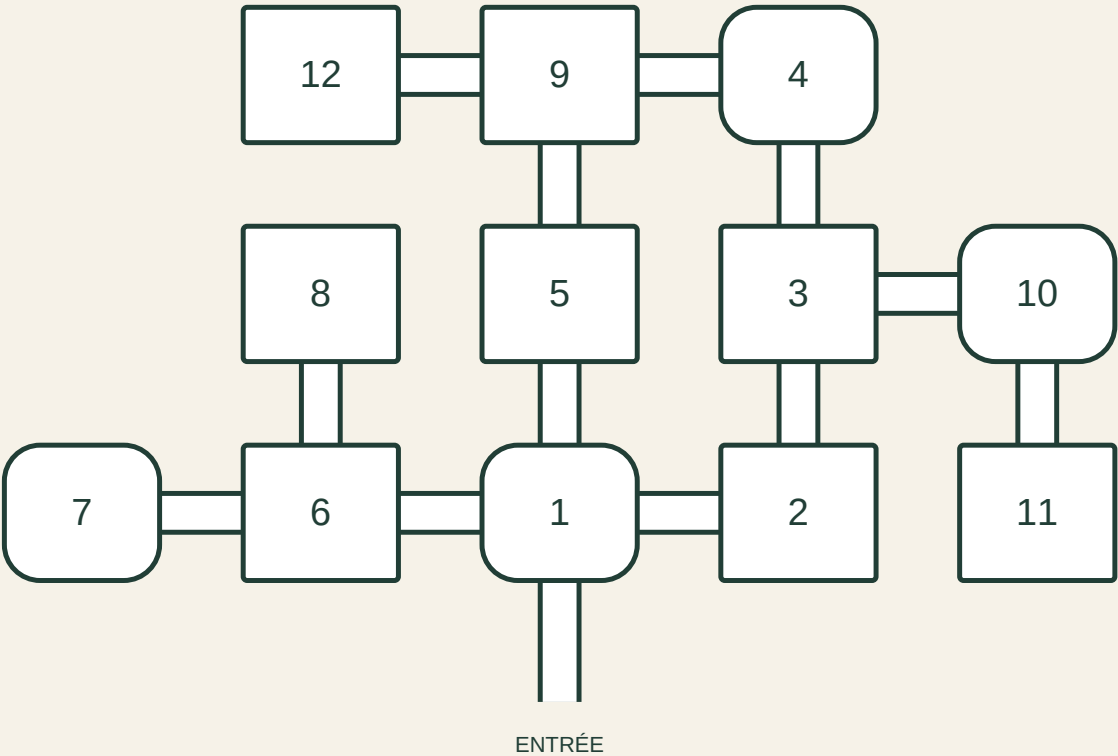
La graine indiquée sur chaque aventure reproduit sa carte dans Douze Salles. Le générateur gratuit permet de créer d'autres plans, de masquer les numéros et d'exporter un SVG. Version initiale : octobre 2026.

La citerne aux lanternes

Eau noire, verre chaud, promesses anciennes.

La demande. La réserve d'eau du village ne remonte plus. Sa gardienne offre un petit coffre d'argent à qui rétablira le débit avant l'aube.

La pression. Après chaque troisième salle visitée pour la première fois, une lanterne s'éteint. Après douze salles, la citerne déborde : les couloirs deviennent difficiles à traverser, mais la sortie reste praticable.



Graine : lanterne-01 / repères sans échelle / entrée en salle 1

La citerne aux lanternes

Ce qui se joue. Le gardien de verre a fermé la vanne pour empêcher une huile toxique d'atteindre le village. Le convaincre exige de retirer l'huile ou de proposer une autre source d'eau.

1. Le panier vide

Une corde descend depuis la surface. Le panier contient une gourde d'eau propre et le billet : « Ne buvez pas celle qui brille. » La corde permet de ressortir.

2. Le guetteur de cuivre

Un oiseau mécanique répète un bruit de trois coups. Lui donner un objet brillant le fait suivre le groupe et signaler les sols fragiles.

3. Le pont fêlé

Une rigole coupe la pièce. La dalle centrale fléchit sous le poids ; des planches sur la rive permettent de la renforcer avant le passage.

4. Les verriers endormis

Deux automates gardent des lanternes de rechange. Ils échangent une lanterne contre le récit d'un souvenir heureux, puis le répètent en boucle.

5. L'échelle des crues

Des marques montrent que l'eau monte. Une trappe de service rejoint la surface, mais ses gonds doivent être huilés ou dégagés avec un outil.

6. Le gardien de verre

Il interdit de rouvrir la vanne et explique pourquoi si on éteint une lumière. Il peut porter des charges lourdes, mais ne supporte pas les vibrations.

7. La nappe irisée

L'huile flotte dans un bassin fermé. Des tissus absorbants et des pots vides sont rangés au mur : un nettoyage soigneux retire la pollution.

8. Le dortoir des pêcheurs

Un ancien ouvrier cache ses économies dans une botte. Son carnet décrit l'accident d'huile ; prendre l'argent priverait sa famille d'un héritage.

9. Le mur des noms

Sous la suie apparaît « Orme », nom du gardien. Le prononcer devant lui réveille son serment : aider les habitants avant de protéger la machine.

10. Le gong muet

Un marteau pend près d'un gong. Un coup attire le gardien ; trois coups fissurent son corps. Une inscription prévient explicitement du danger.

11. La roue auxiliaire

Tourner lentement la roue stabilise le niveau et arrête le compte à rebours. Il faut la bloquer avec un objet solide qui restera coincé.

12. La grande vanne

La roue porte deux positions clairement marquées. Un hublot permet de vérifier la présence d'huile avant l'ouverture ; une ouverture partielle est possible.

Des issues possibles. Rouvrir sans nettoyer apporte une eau impropre ; retirer l'huile en 7 puis ouvrir en 12 sauve la réserve. Le gardien accepte aussi de transporter de l'eau propre si on lui rend son nom inscrit en 9.

La citerne aux lanternes

Les lieux se découvrent autour de la table. Ajoutez vos propres repères.

