

A silhouette of a warrior in a plumed helmet, holding a spear and a shield, stands against a dramatic sunset sky with orange and yellow clouds. The warrior is positioned in the center-left of the frame. The text is overlaid on the lower half of the image.

Écrire de bonne
Scènes de combat
Crédibles.

Écrire de bonne scène de combat, elles ne sont pas vraiment évidentes à écrire, souvent les lecteurs les lisent en diagonale ou lisent le début et la fin pour reprendre l'histoire. Votre mission est de rendre cette scène captivante à chaque instant de la rédaction.

Les scènes que vous écrivez doivent être cohérentes et utiles à l'intrigue.

La violence pour la violence est lassante. Lire des batailles de deux personnages n'a rien d'intéressant. En revanche, si le combattant X par ses faiblesses doit se battre pour sa survie et celle de ses alliés alors là, les choses deviennent plus intéressantes, le lecteur risque fort d'accrocher.

L'issue d'un combat n'est pas nécessairement la mort d'un ou de plusieurs antagonistes. Il peut aussi donner de nombreuses informations importantes à propos de l'antagoniste. L'issue ou le déroulement du combat transmet de l'information sur la blessure d'un personnage. Dans les prochains chapitres, votre personnage porte avec lui sa blessure qui guérit peu à peu au cours du roman. La lutte peut aussi blesser vos protagonistes et rendre la suite du roman plus difficile pour eux. Cela permet également de renforcer le suspense.

Révélez vos personnages à travers l'action et développez-les.

Prenez le temps de bien brosser le portrait de vos personnages. Après tout, ce sont eux qui agissent, combattent, fuient, ou autres. Ainsi, soignez vos personnages et quand la scène d'action arrive enfin, vos lecteurs leur seront suffisamment attachés pour vouloir savoir ce qui se passe et surtout ce qui leur arrive. Faites le nécessaire pour impliquer émotionnellement vos lecteurs. C'est la clé pour les garder et les divertir !

La façon de combattre de vos personnages, ainsi que leur choix de lutter ou de fuir, en dit beaucoup au lecteur sur leurs personnalités. Votre héros peut être un guerrier compétent, mais pacifiste ou un amateur qui se dévoile en plein conflit. Mais ne pensez pas qu'aux deux adversaires en présence. Vous devez prendre en compte les témoins de la bataille. Un

passant demeure-t-il passif ou va-t-il apporter de l'aide ? Les scènes de lutte qui parviennent à mettre en valeur les personnages sont les plus intéressantes pour votre lecteur. Montrez, ne dites pas.

Les combats doivent respecter vos promesses

Les scènes de bataille doivent créer des émotions chez votre lecteur. Si elles se déroulent dans un cadre historique précis, veillez à être respectueux des armes et manières de combattre de l'époque. Vous ne devez jamais briser la confiance de ceux qui vous lisent.

Faites de chaque combat un moment unique

Si vous enchaînez les batailles avec votre personnage infatigable portant des coups incroyables à ses adversaires, votre lecteur risque de se lasser. Il oubliera, et vous aussi, le sens de chaque combat. Pensez au film *Princess Bride* : chaque lutte est spéciale et résolue de manière spécifique. Variez la longueur de ces scènes, afin de les rendre moins prévisibles.

5. Laissez le lecteur imaginer les scènes

Si vous, auteur, vous peinez à visualiser votre combat, ne vous attendez pas que vos lecteurs y parviennent. Aussi, imaginez chaque instant de votre scène.

Écrivez-la de plusieurs façons et voyez quelle version restitue le mieux votre scène d'action. Si vous pouvez faire lire les diverses versions, demandez aux lecteurs s'ils ont pu se faire une idée claire du combat (ou autres scènes d'action) ?

Rappelez-vous que des scènes d'action n'impliquent pas toujours des combats. Il peut s'agir de la course contre le temps de votre protagoniste qui doit arrêter une bombe à retardement !

Vous ne devez pas fournir chaque détail du combat. Cela ennuie votre lecteur et ralentit voire casse le rythme de votre roman. Faites-en sorte que le lecteur plonge assez dans l'action pour s'imaginer lui-même le combat. Décrivez précisément le mouvement des

armes, afin d'apporter de la vivacité. Concentrez-vous également sur les actions et réactions de vos personnages. Ils doivent être singuliers, distincts et soulever des émotions. Laissez le lecteur être le chorégraphe du combat pendant que vous travaillez l'intrigue. Vous devez tout simplement concevoir ce type de scène comme une conversation tenue par l'action.

Mais comment écrire une bonne scène d'action ?

Lisez !

Les grands écrivains lisent, alors pourquoi pas vous ?

Allez fouiller du côté de Robert Ludlum, Clive Cussler, James Rollins et autres...

Désolée, ce sont des auteurs étrangers, mais vous trouverez de belles scènes d'action à étudier. Vous découvrirez justement que toutes réunissent les conseils qui suivent.

Visualisez vos scènes

De toute façon, quelle que soit la scène d'action, toutes doivent être clairement rédigées.

Pimentez vos verbes

Les verbes sont les éléments essentiels de chaque scène d'action. Ils doivent être précis et décrire parfaitement l'action.

Ne racontez pas, montrez. Et la seule façon d'y parvenir c'est de bien choisir les verbes : Éclater, retentir, crier, se déchaîner, gicler, jaillir, s'élancer, chanceler, tituber, s'écrouler, fuser, trébucher, s'échapper, s'enfuir...

Enfin, vous avez compris, utiliser des verbes très « **visuels** ».

Dans une scène d'action, les verbes sont les plus importants de la phrase. Ils doivent décrire parfaitement l'action, être percutants pour mieux emporter le lecteur dans la scène.

Augmentez le rythme

Une façon d'accélérer le rythme de votre histoire, c'est de raccourcir les phrases.

Longues, elles ont tendance à ralentir l'élan de l'action.

Une autre astuce pour éviter d'encombrer votre scène et casser le rythme est de supprimer les longues descriptions.

Utilisez-les seulement si elles sont liées à l'action, sinon abandonnez les descriptions purement et simplement. Avant d'écrire une scène de bataille. La première chose à faire lorsque vous voulez écrire une scène de combat est de vous **remettre en mémoire les batailles qui ont marqué vos lectures**. N'hésitez pas à relire certains passages pour prendre en compte le rythme que donne l'auteur à son récit, le type de focalisation utilisée, les différentes phases de la bataille, etc.

Vous pouvez également **visionner des extraits de films** ou même faire des recherches de **vidéo d'arts martiaux**. Prenez des notes, décrivez ce que vous voyez et qui peut vous servir.

Bien entendu, orientez vos recherches puis **faites des choix en fonction du type de bataille que vous voulez présenter**. On ne combat pas de la même façon au Moyen-âge ou pendant la Seconde Guerre mondiale. De même, si votre roman est une fiction historique, les armes et les méthodes ne seront pas pareilles que celles utilisées dans un monde de fantasy. Réfléchissez à l'avance à ce que vous souhaitez.

Faites le choix du point de vue que vous allez adopter. Une focalisation interne présentera l'avantage d'immerger votre lecteur directement dans l'action, mais vous empêchera de tout montrer du combat au contraire de la focalisation externe. Vous pouvez aussi varier les points de vue ou placer votre héros à un endroit stratégique qui lui permette de visualiser l'ensemble de la scène. Une fois encore, à vous de voir ce qui convient le mieux à votre histoire.

Pensez à l'avance à la durée de votre bataille (elle sera en fonction de l'endurance de vos personnages et des techniques de combat utilisées). **Planifiez également les différentes phases** : l'élément déclencheur, les moments importants, la clôture du combat). Vous pouvez intégrer des événements imprévisibles, chaotiques, violents.

En écrivant la bataille

En écrivant votre scène de bataille, essayez de la visualiser comme s'il s'agissait d'un film. Un combat doit être rapide et plein de mouvement. **Insufflez de l'énergie à votre texte.**

Soyez clair dans votre manière de décrire la scène de bataille. N'utilisez pas un vocabulaire trop technique qui risquerait de perdre votre lecteur, ne l'embrouillez pas avec des éléments inutiles qui ne font pas avancer l'action.

Focalisez votre récit sur l'adrénaline ressentie par les personnages, les sensations basiques, l'urgence. Pour cela, évitez les longs discours et/ou pensées des personnages et décrivez en utilisant les sens les plus sollicités : la vue en générale puis l'ouïe (un combat est généralement bruyant) et l'odorat. Les autres sens peuvent intervenir, mais de façon plus brève.

Laissez le décor en second plan. Ce n'est pas le moment de présenter en détail le paysage.

Utilisez les différentes possibilités données par les armes et techniques que vous avez choisies. Par exemple, dans un combat de type médiéval, vos personnages peuvent se servir de toutes les parties de leur corps : mordre, donner des coups de pieds, cracher, etc.

En corrigeant la scène de bataille

Pour l'énergie du texte, vérifiez que vos verbes sont à la forme active, que vos phrases sont courtes (sauf moments où l'action ralentit) et simples, adaptées aux sensations que vous voulez transmettre au lecteur.

Faites la chasse aux répétitions, que ce soit au niveau du vocabulaire utilisé ou au niveau des actions décrites.

Vous pouvez également profiter de la relecture pour **renforcer certains effets de style**, intégrer par exemple davantage d'allitérations ou d'assonances qui renforceront l'effet « violent » du texte.

Posez-vous la question de la crédibilité de votre bataille. Vous devez être en phase avec les possibilités offertes par les techniques et l'époque choisies. N'en faites pas de trop, mais pensez à la réalité du combat : la violence, les blessures, le sang, les morts, etc. Vérifiez une fois encore la clarté de votre scène (position des différentes parties, avancement du combat, etc.).

Phrase et élément clé dans une bataille

Utiliser un vocabulaire actif.

Je me déplace

en avant

Je marche = Je me rapproche de mon adversaire à pas prudents

Je me fends = je me propulse d'un grand pas, arme tendue vers l'ennemi afin de le toucher en fin de mouvement

en arrière

Je romps

Je fais/exécute/passe en : battre en retraite

Je me défends

Je suis en garde

Je suis dans la position qui m'offre le plus de défense et qui me permet d'attaquer à tous moments.

Je pare / fais une parade : j'utilise mon arme pour bloquer la lame adverse qui m'attaque.

Je contre-attaque : mon adversaire est en train de m'attaquer et j'essaie de faire échouer son attaque « mal faite »

J'esquive : j'évite la lame adverse grâce à un mouvement de mon corps. j'arrête l'attaque ennemie en me servant ou non de mon fer.

J'attaque

en premier

Je feins : je fais semblant d'attaquer pour créer une opportunité, susciter une réaction de l'adversaire.

J'attaque (tout droit)

Je dérobe : je change brusquement la direction de ma pointe d'un mouvement demi-

circulaire afin de toucher mon ennemi surpris, sans que nos lames ne se touchent jamais.

Je prends le fer/ j'attaque le fer : je pousse la lame adverse d'un mouvement sec (battement), pour me créer une ouverture.

Je prends le fer : je peux aussi emprisonner sa lame et m'en servir de tuteur pour glisser jusqu'à son torse.

mon attaque a échoué

Je fais une remise : mon adversaire a Paré et ne tente rien contre moi, je ne vais pas attendre qu'il réagisse et je tente de continuer mon attaque initiale pour le toucher.

L'ennemi a paré intelligemment mon attaque :

Et lui m'attaque : c'est une riposte

Moi je ne veux pas être touché, je me défends : parade

et moi je repars à l'attaque : je contre-riposte

Frapper d'estoc : c'est transpercer de la pointe de l'arme, contrairement à "frapper de taille" qui se fait avec le tranchant.

Normalement, pour atteindre son adversaire de loin, il faut mieux **frapper d'estoc**.

De près, la taille est plus sanguinaire et efficace. Mais pour pouvoir se rapprocher, il faut déjà être passé outre la pointe tendue de l'adversaire.

Les pleurs des vivants sont un chant pour les morts :

Outrepassant le corps désarticulé d'un Krogar.

Combat (description et conseil)

utilisez le vocabulaire du Moyen Âge (l'écuyer, le gonfanon, l'oriflamme, le destrier, le haubert, la hampe, l'épieu, l'écu, le fleuron, preux, courtois, armé de pied en cap...).

donnez du rythme en faisant des phrases courtes pour que les actions s'enchaînent.

utilisez des verbes d'action en rapport avec le combat (asséner, frapper, abattre, riposter, traverser, s'enfoncer, pénétrer (se) briser, voler en éclats, heurter, trancher, se ruer à bride abattue, s'élancer, piquer des deux, défier, éperonner, parer...).

rédigez le combat au présent de l'indicatif.

placez quelques hyperboles (exagérations) montrant l'incroyable force des chevaliers.

Feindre de vous préparer à attaquer un adversaire et en frapper un autre qui ne s'y attend pas.

Faire semblant de ne pas l'avoir vu et le contrer avec un coup d'arrêt lorsqu'il attaque.

Pour le tirer dans un piège, en particulier si vous êtes capable de le frapper tout en rompant.

Conseils lors de la rédaction : Épée et bouclier

Vous avez tous déjà vu ces images de fiers combattants en armure, avec bouclier et épée. Ça tombe à pic, aujourd'hui, nous allons parler de ces armes.

Comme son nom l'indique, l'épée à une main se manie... à une main ! Oui, je sais, ça ne vous avance guère. En résumé, l'épée à une main est une arme médiévale, globalement sur tout le Moyen-âge. Elle ne se manie pas seule, mais toujours avec un bouclier ou un écu. Retenez que ce genre de lame était utilisé en temps de guerre (quelquefois pour les duels en armure), donc sur un adversaire bien protégé.

A quoi ça ressemble ?

Taille

Moins de 1mètre en général autour de 70/80 cm. Les lames les plus courtes servaient au combat à pied. Les lames les plus longues étaient plutôt utilisées à cheval (pour bénéficier de plus d'allonge).

Forme de la lame

Lame droite à double tranchant. La longueur et la largeur varient selon les régions.

Poids

Entre 1k et 1kg200. Eh oui, première surprise, c'est une arme assez légère. Oubliez donc vos barres de mine de 10 kg qu'on doit prendre à deux mains.

Comment ça se transporte ?

Dans un fourreau de bois ou de cuir, au côté. On laisse au vestiaire les fourreaux dorsaux, s'il vous plait. Certes, ça a l'air cool, mais en vrai ce n'est vraiment pas pratique (essayez de vous ficeler un tuteur de jardin dans le dos et de le récupérer d'une main, pour voir...).

L'écu

Il s'agit d'un bouclier à la forme triangulaire. Il s'attache aux bras grâce à des lanières (énarmes), et est retenu autour du cou par une guiche (une sorte de bandoulière). On glisse le bras gauche dans les énarmes et on passe la guiche autour du cou.

Le bouclier est porté proche du corps, mais ne se tient pas collé devant, face à soi, mais formant un angle d'environ 45 degrés, de manière à ce qu'il repose un peu contre l'épaule et le genou afin que le bras seul ne supporte pas son poids. L'écu est en général fabriqué de bois plus ou moins épais, il peut être recouvert de cuir ou de lin pour plus de solidité.

Il mesure entre 80 cm et un mètre 30 et pèse entre 2 et 5 kg. Oui, c'est assez lourd, mais gardez à l'esprit que, lors du combat, le bouclier va rester assez près du corps, on ne s'amuse pas à le manier à bout de bras. Le poids garantit également une certaine résistance aux coups, et donc une bonne protection au porteur. De plus, pour un combattant aguerri et bien entraîné, le poids n'est plus un problème.

Les protections

Contrairement à des styles plus tardifs, le combat à l'épée et au bouclier est un style militaire. On combat avec de solides protections.

Au minimum, le guerrier revêtira un gambison, une sorte de veste bien rembourrée, qui amortit une partie des coups (notamment les coups de taille).

Par-dessus le gambison, on rajoute une cotte de mailles. Petit aparté, la maille est assez lourde, plusieurs kilos en général, mais en réalité, le poids est réparti sur tout le corps. La maille ralentira un peu les mouvements, mais pas tant que ça au final, d'autant plus qu'avec de l'entraînement, on s'habitue à évoluer avec cette protection.

Comment l'utiliser ?

C'est une arme qui s'utilise principalement de taille, c'est-à-dire qu'on cherche à trancher plus qu'à transpercer (l'estoc). Les coups sont assez simples : diagonaux de haut et bas, et de bas en haut, de la gauche vers la droite et de la droite vers la gauche. On vise les défauts des protections : le visage, les bras ou les jambes. Pas besoin de coups amples ou de cogner comme un sourd, le plus court chemin demeure la ligne droite, on frappe donc droit et vite.

C'est un type d'escrime assez... frontal. On va dire que ça percute bien. Le but de ce genre de combat était de parvenir à percer les défenses de l'autre, ou à le sonner à force de lui taper dessus. Pour bien se représenter la chose, imaginez un combat de boxe, mais en armure : c'est frontal, ça cogne, mais c'est un art martial qui joue énormément sur la stratégie, sur les feintes, l'utilisation du bon timing.

Malgré la taille du bouclier et l'équipement, les guerriers restaient assez mobiles (on avance, on recule, on contourne...).

Outre les techniques d'épée proprement dite, le combat au bouclier intègre aussi des techniques de corps à corps. Le principe est assez simple : lorsqu'on arrive à une distance très proche, on peut essayer de faire tomber son adversaire, soit avec un croc-en-jambe, ou en tentant de le déséquilibrer. N'oubliez pas que les protections portées sont assez lourdes. Une fois que l'adversaire a perdu son équilibre, il va tomber plus facilement.

Les gardes

Il existe plusieurs gardes possibles, retenez-en deux :

L'épée à hauteur de la hanche droite, la pointe vers l'adversaire (garde défensive).

L'épée montée à hauteur de la tête, pommeau vers l'ennemi, lame vers l'arrière (garde offensive).

Pour le reste, inspirez-vous des enluminures que vous pourrez trouver, elles sont une mine d'informations (la bible de Maciejowski, par exemple).

La défense

Le bouclier défend le combattant, il reste au côté gauche et ne bouge presque pas. Donc s'il vous plait, oubliez le guerrier qui balance son bouclier pour empoigner son épée à deux mains et se jeter joyeusement dans la bataille.

L'épée sert également à se protéger, mais par une défense plus offensive : on frappe pour parer le coup et attaquer en même temps.

Les dégâts occasionnés

Les douleurs du combattant débutant :

Si votre personnage débute et apprend à manier ce genre d'équipement, il aura très mal aux épaules (avec l'impression tenace que ses muscles sont en train de se solidifier). Au départ, il souffrira au niveau du bras d'arme, à force de tailler avec l'épée. Le bras de bouclier est moins touché, car il bouge peu au final, et que ce sont les épaules qui encaissent.

Les blessures types

Coups de taille dans les faiblesses des protections : le visage, les bras et les jambes.

Blessures dues aux chocs, allant de la contusion aux os cassés.

Globalement, les chevaliers meurent peu au combat, car ils sont bien protégés et entraînés. Les piétons bénéficient de moins bonnes protections, et sont donc plus vulnérables.

Les erreurs à éviter

Comme toujours, le but n'est pas de décrire exactement un combat au bouclier et à l'épée, mais de garder un degré de véracité. Voici donc les clichés à proscrire :

Le bouclier qui ne sert à rien et qu'on balance dès les premières minutes du combat. Le bouclier est la meilleure protection, le but est de se planquer derrière, pas de le jeter.

Dans la même lignée : le héros qui enlève son casque au milieu de la bataille. Héros sans casque = héros mort.

L'épée pesante et difficile à manier. Rappelez-vous, autour d'un kilo. Moins lourd que votre sac de courses.

Le coup qui tranche en deux, malgré l'armure ou la maille. Oui, les épées tranchaient bien, mais de là à sectionner de la maille, du tissu épais, de la chair et des os, il y a une marge.

Le combat à l'épée

1 : Le pommeau qui a comme principale utilité de ne pas perdre l'épée lors de mouvement, il s'accote sur l'arrière de votre main.

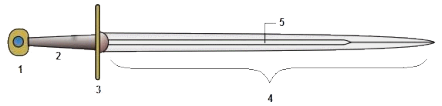
2 : La fusée, permet une bonne prise de l'épée à une ou deux mains dépendant du style de l'épée. C'est ce qui donne de la dextérité à l'épéiste, il faut donc une bonne adhérence pour avoir un bon contrôle.

3 : La garde, aussi appelé quillon, protège de la lame adverse qui pourrait venir en contact avec la main.

4 : La lame, évidemment, c'est la partie "dangereuse" de l'épée, celle qui nous permet de nous défendre et d'attaquer.

5 : La gouttière, n'est pas présente sur toutes les épées. Elle réduit le poids et facilite les coups d'estoc ainsi que la sortie de la lame lors d'une pénétration.

6 : La pointe, permet de percer des armures.



Une épée s'utilise de deux façons différentes aussi efficacement l'une que l'autre:

Avec la lame, c'est un coup porté et avec le flan de l'épée, la, on parle alors de coupe. et avec la pointe, c'est un coup lancé de face. Pour pénétrer, on parle alors d'estoc.

le coup d'estoc perce plus facilement l'armement défensif de l'adversaire, car la surface à traverser est plus réduite.

le coup d'estoc a moins d'os à trancher pour faire une blessure mortelle.

si on frappe de taille, l'adversaire peut plus facilement deviner, en fonction du mouvement du bras, où le coup va porter et donc esquiver plus facilement ce coup.

celui qui frappe d'estoc se fatigue moins que celui qui frappe de taille et économise donc ses forces.

Le combat a la lance

Le combat à la lance est violent, mais bref. Rares sont les affrontements où les deux cavaliers réussissent à conserver leur lance intacte. C'est généralement la hampe qui se brise, mais il arrive aussi que le fer se torde. Toute description d'un champ de bataille comporte au moins une allusion aux débris de lances qui jonchent le sol. Il arrive cependant qu'un cavalier réussisse à conserver sa lance intacte ce qui lui permet de l'utiliser contre un autre adversaire.

La technique de l'escrime à la lance était donc relativement rudimentaire, mais les textes permettent de distinguer quelques « coups ». L'un d'entre eux est mentionné à plusieurs reprises. Il consiste à coincer le bras de l'adversaire entre l'écu et la poitrine, ce qui permet

de le jeter à terre en communiquant à son corps toute la poussée de la lance³³. Inversement, le cavalier qui reçoit un

Le combattant robot

Il peut se battre durant des heures, ne connaît pas la fatigue, la faim ou la soif. Il n'a jamais peur, ne ressent aucune émotion (à part peut-être la colère). Il n'est jamais sujet aux crampes, entorses ou autres claquages et si par malheur il est touché par son adversaire, la blessure ne le ralentira en rien. Après tout, la douleur n'est qu'une simple information.

Ce genre de combattant fonctionnera si vous écrivez de l'heroic fantasy, mais rappelez-vous que n'est pas Conan qui veut, et que si vous cherchez un minimum de réalisme, vous allez devoir prendre en compte un certain nombre de paramètres :

La peur : si votre héros ne s'est jamais trouvé dans un affrontement de sa vie, sa première réaction sera probablement de se figer totalement, en étant incapable de bouger. Si votre personnage est aguerrri, avec plus d'expérience, il gèrera mieux les effets de la peur. Ce qui ne veut pas dire qu'il ne la ressentira pas. Rappelez-vous qu'il ou elle met sa vie en jeu dans le combat, ça a tendance à porter sur les nerfs.

La fatigue : nous ne sommes pas des machines, nous sommes sujets à l'épuisement. Au bout d'un moment le souffle devient court, les muscles commencent à tétaniser et à brûler. Les réflexes se ralentissent.

Même les athlètes entraînés ressentent la fatigue et la douleur, et c'est à ce moment que le mental entre en compte, et qu'on va puiser dans ses réserves, dans son courage, sa rage de vaincre... Et c'est là que l'écrivain doit faire sentir à son lecteur la tension entre le corps qui demande une pause, et l'esprit qui sait qu'il faut continuer le combat pour survivre.

Les blessures c'est qu'on prend des coups lors d'un assaut. Plus l'adversaire est déterminé à vous avoir, plus il a de chances de parvenir à vous frapper. Être touchée dans mon cas signifie des bleus, ou au pire un os cassé, vu que nous travaillons avec de solides protections et des armes non affûtées.

Mais dans un cadre médiéval fantastique, les armes seront tranchantes, et les blessures bien réelles. Prenez-les en compte, ainsi que la douleur qu'elles occasionnent et les conséquences à plus ou moins long terme. La médecine n'étant pas aussi avancée que de nos jours, le taux de mortalité sera beaucoup plus élevé (à moins que vous introduisiez de la magie, mais ceci est une autre histoire). Un guerrier professionnel aura de plus sûrement des séquelles : des cicatrices, une blessure mal guérie...

Gardez à l'esprit que votre personnage est un être vivant, qui va ressentir des choses pendant le combat, et que ce sont justement ces émotions qui le rendent intéressant.

L'expertise instantanée

C'est du travail d'apprendre à manier l'arme proprement dite, de connaître les techniques et surtout de parvenir à les replacer lors d'un duel ou d'une mêlée (plus facile à dire qu'à faire, croyez-moi). Ça prend aussi des années de former son corps, acquérir la rapidité, la musculature et l'endurance pour devenir un excellent combattant.

Si vous voulez avoir un aperçu de ce que ce genre d'entraînement représente, regardez n'importe quel reportage sur la préparation des compétiteurs en arts martiaux.

Former un bon combattant prend des années, si vous souhaitez créer un personnage réellement compétent dans le maniement des armes, n'oubliez pas de justifier ça par son parcours.

Les combats, surtout à mort, vont plutôt avoir tendance à ne pas s'éterniser. La scène dure assez peu de temps (autour de 5 minutes, en ajoutant les préparatifs), et le combat en lui-même est assez brutal et la fin est... pour le moins expéditive (elle prouve aussi que quand vous défiez un adversaire qui veut vraiment votre peau, tuez-le quand vous en avez l'occasion au lieu de faire le mariole, mais ceci est une autre histoire). Scène rapide, donc, mais très percutante, si l'on peut en croire les réactions sur le Net.

À noter que si vous écrivez une scène de bataille, la temporalité sera différente, vu que la scène impliquera beaucoup plus de personnages et d'actions. Le mieux dans ce cas-là est

de réfléchir aux moments de calme, où le rythme sera plus posé, et à ceux réellement d'action, où là, il faudra une narration nerveuse.

Ne pas se précipiter, mais ne pas allonger l'action outre mesure. Marquer les temps de respiration, mais rester dans le vif du sujet.

Pour décrire l'action d'embrocher son adversaire : estoquer et toutes ses déclinaisons (frapper d'estoc, mettre un estoc), donner un coup de pointe.

Pour décrire l'action de coupe : tailler et ses déclinaisons (entailler, donner un coup de taille), frapper et tous ses synonymes ; trancher.

Pour décrire les défenses : parer, venir en parade, éviter, esquiver, se dérober, désarmer, contrer, contre-attaquer, riposter, rompre.

Pour décrire les déplacements : marcher, reculer, faire un pas à droite/gauche, fuir, charger.

En résumé, pensez à décrire le combat de manière à ce que celui qui vous lit puisse se représenter les actions clés, sans pour autant être noyé sous les détails. Pensez-cohérences.

La pièce blanche

Le héros et l'antagoniste commencent le combat qui va déterminer le sort du monde, et soudain, plus rien n'existe autour d'eux. Littéralement.

Pourquoi cela pose-t-il problème ? Eh bien, parce que ça confère un sentiment d'irréalité à la scène. Les superbes plaines sauvages éclairées par le couchant ? La ville à l'ambiance poisseuse et ténébreuse ? Tout disparaît, et c'est bien dommage. Le lecteur perd les sons, les odeurs, les couleurs, bref, ce qui permettait à votre monde d'exister, qui le rendait tangible.

Je pense aussi que d'un point de vue littéraire, oublier le décor, c'est un peu se tirer une balle dans le pied. On combat très rarement dans un endroit vide, il y a toujours des

obstacles : des racines traîtresses, des tables ou des chaises, des passants qui n'ont rien à faire là. Avouez qu'en prime, ça pimente l'affrontement si en plus de devoir esquiver un adversaire, le héros doit éviter de se prendre les pieds dans les ronces ou buter dans une chaise renversée.

Le mieux pour se documenter est de regarder un bon vieux film de cape et d'épée, du genre où on va casser les cruches de vin sur le crâne des méchants. Les films de kung fu style Jackie Chan, bien qu'un peu caricaturaux, peuvent vous donner une bonne idée de l'art d'utiliser comme arme les objets trouvés. Sinon, vous pouvez aussi tenter de déclencher votre propre bagarre de bar et voir comment ça tourne, mais je vous déconseille quand même cette option (et je décline toute responsabilité au cas où vous voudriez quand même tenter le coup).

Le décor et les autres personnages seront d'autant plus importants si vous écrivez une bataille ou une mêlée. Fatalement, dans un affrontement à plusieurs, votre héros ne s'opposera pas à un ennemi en particulier, mais contre un groupe, et fera lui-même partie d'un ensemble. Attention donc à ne pas oublier ce petit monde-là en route, sinon votre bataille soigneusement arrangée risque de ressembler à un désert (je reviendrai sur le combat de groupe plus longuement dans un article futur, je pense).

Écrire les scènes de combat en fantasy : travail préparatoire

Comment écrire une Grande Scène de combat - Conseils pour Fantasy

Une scène de combat est quelque chose qui prend quelques minutes de temps à votre personnage, mais prendra beaucoup plus de temps de votre lecteur. Dans une scène de combat sans du lecteur des modifications du temps et à cause de ce qu'il ou elle est très sensible aux détails et le débit de la scène. Cela vous offre la possibilité d'écrire quelque chose de très spécial dont votre lecteur se souviendra. Voici cinq conseils pour la rédaction des scènes grands combat.

Faites des recherches

Vous écrivez fantaisies, ce qui signifie que vous pouvez écrire ce que vous voulez. Après tout, c'est un genre d'imagination avec peu de limites. Mais, lecteur de Fantasy d'aujourd'hui est très avertis quand il s'agit de ce genre. Il ou elle a accès aux livres, films, sites web et toutes sortes de sources d'information. Et cela signifie qu'il ou elle connaît probablement un peu au sujet des armes, des armures et des techniques de combat de différentes cultures et les époques. Il ou elle ne sait sans doute la différence entre une Claymore et un coutelas. Et même si votre écriture est fantastique elle a encore à donner un sens à votre lecteur. Recherche sur les armes, armures et techniques de combat telles qu'elles s'appliquent à votre écriture fantaisie. Cette recherche permettra non seulement vos scènes plus réalistes, il sera également généré d'intéressants et mémorables des idées que vous pouvez incorporer dans les coulisses.

Profitez de la dilatation du temps

Une scène de combat, mai prendre une minute ou moins en temps réel, mais dans votre écriture, vous avez la liberté de développer et d'absorber ce beaucoup plus de temps vos lecteurs. Cette capacité à prendre le temps vous laissera un souvenir mémorable de votre lecteur. Soyez plus explicite dans les motions, les pensées et les réactions des combattants.

Style d'écriture et exposition.

Les consensus sont d'avoir des phrases courtes, des verbes d'action, des verbes à la forme active plutôt que passive. Allonger les phrases quand on veut ralentir le rythme.

Avant toute chose vous devez porter une attention particulière à la façon dont vous écrire des scènes de combat. Une scène de combat est un microcosme de votre roman en ce qu'il décrit quelque chose qui implique souvent que quelques minutes d'action, encore de l'exposition réelle peut durer plusieurs pages et prendre un peu de temps vos lecteurs. La règle la plus importante de l'écriture proprement dite est d'éviter les phrases passives. Se souvenir de cette règle et toujours éditer vos scènes d'éliminer toutes les phrases passives. La nature même d'une scène de combat, c'est qu'il est actif et non passif.

Poignée d'étranges créatures réalistes

Lorsque vous écrivez une créature dans une scène de combat que ce soit un Troll, Ogre, Gobelin, Orque, ou tout autre type de créature fantastique exotique, il doit quand même respecter les règles de chair et de sang. Vous n'avez probablement pas une créature fantastique réel au modèle mouvements de combat après, mais vous aurez une créature familière que vous pouvez utiliser comme modèle pour le mouvement. Créatures fantastiques sont presque toujours des distorsions de créatures réelles. Trolls devenir très grands hommes, les Gobelins sont nerveux et rapides, et les Centaures suivre le modèle de chevaux. Ce que vous pouvez faire est de transférer votre réflexion sur la créature en fonction de ce qu'il est semblable à. comment un cheval de se déplacer dans cette situation? Comment un mouvement très large homme dans cette scène de combat?

Donnez à votre lecteur quelque chose extra

Dans la recherche et la réflexion sur les scènes de votre combat, vous rencontrerez quelques bonnes idées qui prendront la scène pour de nouveaux niveaux. Voici trois exemples de ce que je veux dire.

Une épée de samouraï est tranchante sur un seul côté, mais était-ce le seul aspect de l'arme que le Warrior Samurai occasion? Non! Le côté brutal fut aussi une arme très efficace quand le guerrier souhaitait vaincre un ennemi sans le tuer ou de mutiler. Une observation de ce genre peut ajouter une distinction très importante dans le monde et peut vous donner un angle intéressant de réfléchir et d'avoir vos personnages penser.

De nombreuses armes de poing de la période médiévale avaient une pointe ou une casquette de métal sur l'extrémité inférieure du manche. Cela a été un moyen très efficace de frapper un ennemi quand les combats se fermer réel et il est devenu difficile de faire pivoter le volet commercial de l'arme. Une observation de ce genre peut avoir un effet dramatique sur le flux d'une scène de combat.

La Flamberge était une grande arme à deux mains qui a été balancée peu comme une batte de base-ball, mais la partie inférieure de la lame est souvent enveloppé de cuir afin que

lorsque les combats se ferment le possesseur pourrait s'étouffer sur le sujet et le swing dans une plus serré et plus contrôlée à l'arc. Ajout d'un détail comme celui-ci donne une note d'autorité sur les lieux.

Tout simplement parce que vous écrivez fantaisie ne signifie pas que vous pouvez écrire invraisemblables et sur les scènes de combat haut. Même les mondes fantastiques ont des règles de corps et d'armes à suivre. Si vous connaissez un peu au sujet des armes, des armures et les règles des mouvements du corps, vous pouvez écrire quelques scènes de combat mémorable qui donneront à votre lecteur une expérience qui se souviendra avec fierté et souvent renvoyer.

- Attendez-vous à écrire plusieurs versions de votre scène, voire écrivez votre scène non seulement en plusieurs versions, mais de plusieurs points de vue, pour voir celle qui sera la meilleure.
- Demandez-vous pourquoi vous allez suer sang et eau pour écrire une scène de combat : va-t-elle faire avancer votre intrigue ? Donner une info capitale ? Ou assouvir vos fantasmes ? Dans le même ordre d'idée, quels sont les enjeux ? Est-ce une bagarre "rituelle" entre deux mâles ? Du sport ? Un combat à mort ? Les enjeux ont-ils la même importance pour tous les protagonistes ?
- Renseignez-vous un minimum sur les techniques de combat, allez sur les forums, lisez sur les armes que vous comptez utiliser. Pensez à vos propres expériences de la violence.
- Quatrièmement, vous allez devoir faire une série de choix : Votre scène va-t-elle être réaliste ? Totalement irréaliste ? Entre les deux ? Allez-vous l'écrire sur un ton clinique, épique, imagé ou gore ? Le ton va-t-il être différent du reste de votre roman ? Allez-vous utiliser un point de vue interne à l'un des combattants, à un témoin, omniscient ou les alterner ?
- Vous allez définir votre décor : large ? Étroit (si le combat a lieu à l'épée, les protagonistes ont-ils la place pour dégainer ?) Obstacles ? Éclairage ? Sol accidenté, glissant ou autre ?
- Vous allez définir vos costumes : armures ? Robe-fourreau et talons hauts ?

- Vous allez définir l'état d'esprit des combattants et leur motivation. Si c'est un mercenaire barbare, c'est peut-être son activité quotidienne et il sera plus relax que, disons un prince qui se bat essentiellement pour le sport, mais rarement pour défendre sa vie. De même, s'ils sont plusieurs à attaquer un individu, ils ne vont pas être aussi stressés que si c'est un duel. Une chose qu'on oublie très souvent dans les romans de fantasy, c'est les croyances en l'au-delà : si vous êtes un guerrier viking et vous êtes sûr que si vous êtes tué, vous allez directement vous assoir à la table d'Odin, vous serez plus prêt à prendre des risques que si vous êtes totalement athée.

Les grands discours

C'est un peu déplacé. Vous avez déjà vu les gens causer dans une bagarre ? Encore moins écouter ce qu'on leur dit et répondre de façon adaptée ? s'il s'agit de soldats, leur chef va leur donner des ordres brefs. On peut aussi avoir des insultes rituelles au début, ou si les protagonistes se tournent autour et essayent de se déstabiliser mutuellement, mais à part ça, le dialogue sera limité aux jurons et onomatopées. Vos personnages ne vont pas non plus s'arrêter pour commenter leurs blessures, sinon ils sont morts ! Rappelez-vous que la plus grande partie de la communication entre humains est non verbale, à fortiori lors de scènes à fort niveau émotionnel. Décrivez plutôt les mimiques et l'attitude de vos combattants.

Les grandes pensées

Votre héros ne va pas penser à sa liste de courses ni à un souvenir marquant ni revoir sa vie en flash-back, façon Hollywood. S'il le fait, c'est un homme mort. Par contre, s'il a gardé assez de sang-froid, il va penser à des choses en rapport avec le combat : son adversaire a un lacet défait, une stratégie pour attirer le méchant contre le bord de la corniche, comment s'enfuir par cette petite porte cachée dont personne ne connaît l'existence...

Combats à main nue versus combat avec des armes : en général, les bagarres physiques sont décrites avec plus de détails, car elles sont habituellement plus courtes, sauf si vous faites dans le style manga. Aussi, dans les combats avec armes, la tendance est-elle à décrire

en détail le début et la fin ainsi que les séquences importantes (l'un des adversaires est blessé par exemple), mais pour le reste, on donne plutôt l'évolution générale : qui semble avoir le dessus ? Les adversaires se déplacent-ils ? L'un apparaît-il beaucoup plus rapide ou fort que l'autre ? Y a-t-il des éléments extérieurs ? Utilisent-ils seulement leurs épées ? Que se passe-t-il dans leur tête ?

AIDE POUR DÉCRIRE UNE SCÈNE DE COMBAT.

Verbes actifs.

Verbes exprimant l'attaque

arracher
attaquer
basculer
blesser
bondir
briser
charger
cracher
crier
crocher
déchirer
déployer
dominer
donner des coups
dresser
faire face
foncer
fouetter
gifler
labourer
montrer les dents

Verbes exprimant le cri

couiner
crier
émettre
feuler
hurler
souffler

Verbes exprimant la défense

Échapper
esquivée
filer
reculer
reculer
s'écarter
Tenir à distance

Verbes exprimant la douleur

briser
ressentir
saigner

mordre
percer
planter
planter ses dents
plonger
ramener à sa portée
renverser
revenir à la charge
rouler
s'écarter
saisir
sauter
se redresser
secouer
surgir
tirer
trouver
vaincre
viser

Verbes exprimant la peur

surgir
trembler

se contorsionner
sentir

Parties du corps animal ou humain

Les talons
l'œil, les yeux rouges
le poil hérissé
le cou, la nuque
le bec, la gueule, la bouche
les pattes, les jambes
les serres, les griffes, les ongles
les crocs, les dents
le museau, le nez
la tête
le ventre
le flanc
les oreilles
la joue
la chair
les ailes

Et le non moins fameux vocabulaire propre au combat

Feintes, esquives, frappes, contre-attaques, parades, en garde, riposte, balayage, direct, crochet, uppercut, revers, attaque, blocage, clé, étranglement, coup, jet, embuscade, traquenard, piège, assaut, sort, mouvement de côté, manœuvre, projection, roulade, saut, mettre à terre, ... Affronter, se protéger, tirer, endommager, infliger, projeter, exploser, se planquer, contrôler, maîtriser, manier, attaquer, atteindre, frapper, tuer, brûler, escalader,

combattre, se venger, survivre, fuir, s'enfuir, encaisser, résister, pratiquer, chasser, s'allier, exécuter, tabasser, se concentrer, causer, se dresser, affaiblir, provoquer, briser, déterminer, menacer, s'effondrer, détruire, défigurer, se protéger, achever, repousser, invoquer, embraser, immoler, assener, braver, défier, affronter, assommer, blesser, cogner, poignarder, abattre, assassiner, décapiter, égorger, se jeter, éviter, dégainer, transpercé, immobiliser, s'effondrer, embrocher, se ruer, se mêler, se dégager, contrer, décocher, esquiver, feinter, encercler, ruser, étrangler, cibler, traquer, surmonter, s'écrouler, agresser, trancher, se redresser, parer, assaillir, surprendre, tromper, feindre, freiner, ralentir, pourchasser, brûlure, coupure, égratignure, écorchure, amputation, entaille, balafre, estafilade, griffure, mutilation, hématome, contusion, bosse, morsure, maux, déchirure, hémorragie, fracture, luxation, déboîtement, entorse,...

La narration :

Il faut trouver un équilibre subtil entre la description des gestes et des émotions.

Si la description est surtout visuelle, n'oubliez pas les autres sens, surtout si vous écrivez d'un point de vue interne à l'un des personnages (bruits, perception des coups, odeur, gout du sang dans la bouche, etc...)

Les « accessoires » :

Le cheval : après nombre de chutes lorsque j'étais ado, je peux vous garantir que cet animal n'est pas une chaise ! De plus, dans une ambiance de combat, avec bruit, voire coups, il risque fortement de paniquer. Bref, si votre héros est sur un cheval, vous avez inclus un personnage de plus dans votre scène. Si c'est un cheval de guerre entraîné, ou mieux, un cheval magique, il pourra encaisser une ou deux choses. Sinon, avez-vous vraiment besoin d'un cheval dans ce combat ? Vérifiez aussi que votre héros est assez bon cavalier pour ne pas être désarçonné et contrôler sa monture.

Un animal fantastique : encore plus difficile ! Vérifiez bien que vous avez une idée précise de ses taille, poids, anatomie, force, vitesse et façon de bouger.



Écrire une description de combat est simple. Écrire une bonne description de combat est plus difficile.

Vous trouverez ci-dessous 10 conseils pour éviter des erreurs de débutants dans la description de batailles.

Si vous êtes un archer, restez à l'extérieur de la mêlée

- Si vous avez une tête et que vous voulez la garder, restez à distance. Rappelez-vous aussi les points suivants :
- Vous ne pouvez toucher à travers d'autres personnes, à moins d'avoir des flèches capables de traverser un corps entier (et je ne parle pas des armures) avec assez de vitesse pour en toucher un autre. Dans ce cas-là, ça ne s'appelle plus une flèche.
- Vous avez besoin de temps pour bander votre arc et tirer votre prochaine flèche. Si vous n'avez pas le temps : courez.
- L'arc ne vaut rien au corps à corps. Si vous n'avez pas d'épée et que vous voyez l'ennemi charger sur vous, laissez tomber votre arc : courez.
- Bien que ce soit possible de poignarder quelqu'un dans l'œil avec la pointe d'une flèche, une dague est quand même bien plus pratique. Si vous n'avez pas de poignard : courez.

N'oubliez pas que les piques sont aussi de longs bâtons

Les piques sont parfaites quand vous êtes dans un groupe compact, et que l'ennemi est en face de vous. Grâce à leur longueur, l'ennemi ne peut pas vous approcher et donc vous frapper. Elles permettent en plus de briser les charges de cavalerie : il suffit de planter le bout au sol, et vous verrez les chevaux s'empaler dessus.

Par contre la moindre attaque de flanc écrasera impitoyablement un régiment de piquiers. Dans une mêlée, cette arme est impossible à maîtriser, puisque vous ne pouvez pas tourner sans cogner vos voisins. Je vous laisse imaginer le bordel si tout le monde commence à vouloir se retourner la pique en main, ça risque de finir en Mikado. Si vous êtes seul dans un espace dégagé, la pique peut être utilisée comme un bâton de combat. Vous aurez plus de chance de réussir à assommer quelqu'un avec le manche que de lui enfoncer le bout pointu dans le ventre.

Les haches simples ou, à double tranchants.

Si vous êtes tout fluet, vous avez plus de chance de vous planter une hache de guerre dans le pied que de tuer quelqu'un avec. Les haches sont lourdes, très lourdes. Pour les manier efficacement et durablement, il faut être très fort. En plus, ce sont des armes déséquilibrées, dont le poids va avoir tendance à entraîner le combattant. Cependant, quand il s'agit de fracasser des boucliers en bois ou des portes, c'est pratique.

Servez-vous du bouclier pour frapper

Le bouclier n'est pas qu'une arme de défense. Vous pouvez aussi vous en servir pour frapper un adversaire. Un bon coup de bouclier dans la tête, ça doit assommer suffisamment pour achever l'adversaire.

Rappelez-vous que c'est le bras qui encaisse le choc du bouclier, et que si on vous tape assez fort dessus, on peut vous briser le bras.

Un bouclier a un poids. Ça semble idiot, dit comme ça, mais essayez de courir sur un champ de bataille avec un bouclier en chêne aussi grand que vous, et vous verrez. Si vous souhaitez être mobile, il vaut mieux vous équiper avec un petit bouclier.

Le bouclier peut servir aussi d'identification. On y peint son blason, par exemple. Mais n'oubliez pas qu'après un combat au corps au corps, la peinture sera défraîchie, et le bouclier cabossé.

La deuxième (troisième) arme (cohérence)

Le combattant joue sa vie dans une bataille. Celui qui part avec une seule arme est inconscient. Il peut la perdre, la casser ou se retrouver dans une situation où elle ne sert à rien (imaginez-vous courir avec une pique dans un Château, en train d'essayer de passer des portes). Pensez à vous équiper au minimum d'une deuxième arme, plus légère. Et n'en faites pas trop, deux épées dans le dos, une hache sur la hanche, un arc et son carquois, et 5 poignards cachés dans le caleçon, ça pèse une tonne. Si vous ne pouvez pas vous déplacer, vous ferez juste don de votre arsenal aux veinards qui vous auront trucidé.

Oubliez les règles de l'escrime

Dans une bataille, on ne porte pas de gants blancs, et on ne respecte pas de règles de savoir-vivre. Il faut survivre, et tous les coups sont permis. Vous pouvez mordre, frapper entre les jambes, planter une épée dans le dos, etc. La guerre c'est sale.

La fuite

N'oubliez pas que les soldats sont des hommes. S'ils sont en face d'armées plus nombreuses, s'ils ont l'impression que tout est perdu, ils vont prendre peur et penser à sauver leur vie. Prenez ce facteur en compte et faites la même chose. De toute façon, même en se battant farouchement, 10 hommes face à 100 en rase campagne se feront juste marcher dessus. Si vous êtes dans un goulet, bien sûr, ça peut valoir le coup, mais n'oubliez pas : tôt ou tard, Vous allez vous fatiguer et vous y passerez : fuyez avant.

L'adrénaline

L'adrénaline est une molécule très puissante. Elle vous permet de faire agir vos muscles plus vite, de ne pas être paralysé par la peur, de ne pas sentir la douleur des blessures. Mais

une fois que la ferveur du combat est passée, l'épuisement va vous tomber dessus. Vos blessures vont se rappeler à vous, avec la douleur qui les accompagne. Ne comptez pas, à ce moment-là, pouvoir reprendre le combat comme si de rien n'était. Vous serez faible, essoufflé, et vous ne penserez qu'à vous asseoir dans un coin. C'est au tour des troupes Fraîches de se faire trucider.

Le combat, c'est le chaos

Une fois au milieu de la bataille, vous ne savez plus ce qui se passe autour de vous. Votre champ de vision se réduit aux personnes qui vous entourent et dont la moitié veut vous écrabouiller la tête ou vous trouer la panse. Vous n'avez pas le temps de réfléchir, seuls comptent les réflexes. A part s'ils portent vraiment des couleurs différentes, les amis ne sont pas faciles à distinguer des ennemis. Les corps au sol vous font trébucher, et l'odeur est infecte et entêtante (sang, entrailles, sueur, métal...). Si c'est vous le chef, je vous conseille donc de rester à l'arrière pour pouvoir voir ce qu'il se passe et donner des ordres. Si vous préférez charger quand même, n'espérez plus pouvoir contrôler la bataille.

Jouez aussi avec le silence :

Il se peut que certaines scènes de violence ne soient pas décrites dans le détail, par exemple la mort d'un personnage. Vous pouvez rester très vague et passer sous silence les détails du décès. Imaginez un personnage qui se fait capturer et torturer, la porte de sa cellule se referme finalement sur l'assassin. Nous ne voyons pas l'exécution, mais nous savons pertinemment qu'elle a lieu. Aucun détail ne filtre, mais l'angoisse est omniprésente. Préférez pour ce genre de scène des phrases courtes qui apportent du rythme et de l'intensité à votre histoire.

La guerre c'est sale

Vous l'avez déjà compris dans les paragraphes précédents, la guerre médiévale est d'une violence extrême. N'espérez pas en sortir avec la tunique à peine froissée, en sentant la rose, et impeccablement coiffé. Vos armes, boucliers, armures seront cabossés, pleins de sang, de boue et de toutes sortes de fluides organiques infectes. Vous serez blessé et épuisé. Même si vous avez gagné, il y aura des morts et des infirmes de votre côté.



CONSEIL POUR LES NOVICES

Pour terminer, les conseils que je peux vous donner sont la façon dont je m'y prends dans mes recherches et l'élaboration de mon combat, en résumé.

Posez-vous les questions suivantes et créez une fiche, structure de votre scène de combats.

La description

Utiliser vos cinq sens afin d'étoffer votre description.

N'hésitez pas à décrire votre ressenti face à certaines situations.

Votre adversaire a esquivé une attaque qu'est-ce que ça produit en vous ? Une vilaine blessure, cela décuple-t-il votre rage de vaincre ?

- **Où êtes-vous ? Quel territoire ?** Préciser le lieu dans vos descriptions pour aider le lecteur à se situer. Est-ce un port, une forêt, une plaine, un désert, une ville etc....
Quel temps fait-il ? Pluie, vent, soleil, neige, ciel dégagé, nuit étoilée...
- **Quel moment de la journée ?** Matin, après-midi, nuit, aube, aurore, ...
- **Combien d'ennemis me font face ?** Sont-ils à dos de monture ou à pied ?

- **Quelles sont mes armes et celles de mon ennemi ?** Lance, épée, dague...
Est-ce un combat magique ? Quels sorts vais-je utiliser ? Combien de temps pour les canaliser ?
- **Quelle quantité d'énergie cela me prendra-t-il ?**
- **Suis-je blessé ?** Ce combat arrive-t-il après une nuit agitée, un sommeil perturbé, un repos efficace ?
- **Ai-je des courbatures, des entorses ?**
- **Quelles sont les forces et faiblesses que je peux déceler chez mes ennemis ?**
- **Mes ennemis ont-ils pris des otages ?** Un de mes compagnons vient-il d'être blessé par mon ennemi ?
- **Que ressent-il ?** Crainte, colère, confiance, peur, doute, excitation, rage...
- **Qu'entendez-vous ?** Cris, râles, souffle, craquements d'os,...
- **Que sentez-vous ?** Odeur du sang, de la poussière, odeur de brûlé après l'impact d'une boule de feu,...
- **Que touchez-vous ?** Le froid de la lame vous transperçant, le cuir de la garde de votre épée,...
- **Que voyez-vous ?** Apparence de votre adversaire, de ses armes, de ses blessures, des vôtres, la baisse de votre acuité visuelle après un mauvais coup, ...
- **Que goûtez-vous ?** Le salé de la sueur, le sang dans votre bouche, ...

À vos plume les novices.

