

Divine Tantrum

Pitch scénaristique

Nathanael Agasvari

Naoki Clément

—

Théorie de la narration

Prémises et accroche

Courte prémisse

Incapable d'assumer l'accident qu'il a causé, ruinant la vie de son frère depuis 15 ans, Abel s'enfonce dans un donjon mortel où il va lutter pour avancer et se défaire de sa lâcheté.

Longue prémisse

Abel a sans faire exprès maudit son frère Kélis. 10 ans plus tard, quand le reste du village découvre le crime d'Abel, il s'enfonce lâchement dans un donjon mortel pour fuir ses responsabilités.

Les dangers du donjon vont le forcer à s'adapter et évoluer dans sa mentalité pour survivre. Afin de sauver son frère Kélis, Abel doit récupérer la "Bague des étoiles". Artéfact contenant toutes les étoiles du monde, créé comme cadeau par un mage pour sa fiancée. Sa création a valu à la majorité de l'humanité d'être ensevelie, et au mage de se faire enfermer dans le donjon par Aegyos, un dieu capricieux.

Dans sa quête, Abel rencontrera des monstres anciennement humain consumés par la haine, et des choix difficiles. Le physique, la morale et la motivation du héros seront testées, atteignant leur paroxysme dans un face-à-face divin.

Accroche descriptive

Lorsque le village découvre vos crimes après 15 ans, votre lâcheté vous pousse à fuir dans un donjon maudit - mais on ne peut pas descendre éternellement sans finir par affronter ses propres démons.

Genre vidéoludique

Action RPG au thème Dark fantasy

Piliers

Sublime

Le thème du sublime est présent par son côté esthétique dans l'exploration et la découverte de chefs d'œuvres d'architectures enterrés sous la surface. Le côté moral du sublime (un code de valeur moral élevé) est abordé par contraste face à la moralité discutable du protagoniste. Le sublime moral est un objectif qu'il ne peut qu'espérer atteindre.

Fardeau

Personne n'apprécie porter un fardeau, et mieux vaut être en paix avec, mais n'est-il pas plus simple de s'en débarrasser ? La réponse du protagoniste à cette question va évoluer tout au long du récit, dans sa quête de rédemption.

La lâcheté du protagoniste le fait progresser d'abord en cherchant à fuir le fardeau que représente son frère, puis l'accepte pleinement et apprend à assumer ses responsabilités.

Fantômes du passé

Étroitement lié au fardeau et à la culpabilité du héros, ce thème fait écho au destin du mage, qui a condamné l'humanité entière pour une folie amoureuse. Ses fantômes le hantent littéralement : les quelques rescapés de l'humanité, à présent transformés en créatures horribles, le haïssent farouchement et le gardent captif dans sa prison souterraine.

Profil du personnage principal

Abel, villageois misérable de 20 ans.

Rongé par sa culpabilité mais trop lâche pour agir. S'en veut d'être aussi lâche, il cherche à fuir le plus loin possible de son frère, quitte à risquer la mort.

Profil d'un personnage secondaire

Phlébas est un mage millénaire enfermée au cœur des souterrains. Il juge son enfermement comme mérité mais va évoluer souhaitera ensuite sortir l'Humanité des ténèbres en triomphant d'Aegyos.



Forces du concept / opportunités du marché

Les forces de cette histoire sont les thèmes qu'elle aborde : la responsabilité de nos actes et la culpabilité. Nous incarnons un anti-héros moralement gris pas par rébellion mais par lâcheté. Nous pouvons nous démarquer grâce à l'univers narratif centré sur culpabilité et la rédemption avec un monde souterrain sublime et un world building profond. Il existe peu de jeu narratif dans le genre souls-like et notre proposition ferait le pont entre public narratif et hardcore. Ces thématiques peuvent résonner avec des enjeux contemporains tel que notre culpabilité face au réchauffement climatique, ou encore le refus de certaines figures politiques d'assumer les conséquences de leurs actes.

Références

- Berserk, **Kentarō Miura** (1989)
- Fear and Hunger, **Miro Haverinen** (2018)
- His Majesty the Worm, **Joshua McCrowell** (2023)
- Dark Souls trilogie, **From Software** (2011-2016)

Stratégies narratives envisagées

Scénario développant en parallèle 2 intrigues mêlées :

Abel fuit ses responsabilités dans un donjon, tandis que Phlébas assume les conséquences de ses actes.

Fluff text

"Le moi est haïssable"

Inspirations :

- "Le moi n'est pas maître dans sa propre maison" **Sigmund Freud**
- "Si tu regardes longtemps dans un abîme, l'abîme regarde aussi en toi" **Friedrich Nietzsche**
- Man in the Mirror - **Michael Jackson**
- "Le moi est haïssable" **Blaise Pascal**

Pour le fluff text, nous voulions évoquer le conflit intérieur et que l'humain est victime de ses pulsions primaires, notamment l'égoïsme. À la suite de recherches, nous avons choisi "Le moi est haïssable" de Blaise Pascal. Avec cette déclaration, Pascal critique l'amour-propre et le fait que chaque individu a tendance à injutsement se sentir comme le centre du monde.

Jouabilité

Action-RPG à la troisième personne. Le joueur peut améliorer son personnage (XP, équipement au fil de l'aventure). Une emphase est mise sur les décisions que le joueur peut prendre lors des différentes rencontres et leurs conséquences.

Synopsis d'un lieu important

Le Village

Une ville n'ayant jamais vu la lumière d'aucune étoile. Les habitants du Village ont la peau laiteuse et les yeux clairs. Le feu céleste qui embrasait autrefois les jours et les nuits n'est plus qu'une légende, même pour les aîeux les plus vieux.

Des bicoques en bois joutent d'anciens bâtiments en brique, le savoir se perd et personne ne sait comment réparer les fondations vieillissantes du vieux centre-ville.

Le culte principal est celui d'Aegyos, le dieu sauveur les ayant protégé de la fin des temps il y a 1000 ans lorsque Phlébas le Fou a volé les étoiles des cieux et éradiqué la quasi-totalité de l'Humanité.

Les occupations sont peu nombreuses et la majorité des villageois occupent le poste aliénant de "boiseur", devant s'aventurer toujours plus loin dans les terres désolées pour récupérer des fagots. Un métier dangereux mais essentiel dans un monde sans soleil.



Synopsis

Phlébas, un mage amoureux, enferme toutes les étoiles du monde dans une bague comme cadeau pour sa fiancée. Cette action déclenche la colère de Aegyos, un dieux capricieux et colérique qui ensevelit la majorité de l'humanité sous terre et enferme Phlébas au fond d'un donjon mortel.

1000 ans plus tard lors d'un jeu, Kelis, le petit frère d'Abel se blesse sur un arbre maléfique qui l'absorbe complètement. Depuis, Kelis ne fait plus qu'un avec l'arbre. Abel, honteux de son erreur garde son existence secrète et le nourrit chaque jour depuis 15 ans. Un jour, alors qu'Abel s'occupait de son frère, une fille le surprend et alerte le village. Effrayé des conséquences de son crime, il s'enfuit sans rien emporter, en abandonnant son frère. Sa course désespérée le conduit à l'entrée d'un tunnel qui mène au donjon maudit, mais trop lâche pour faire face à son village, il se ment à lui-même en prétendant partir en quête pour la Bague des étoiles, relique mythique qui permettrait de sauver son frère.

Les souterrains sont dangereux, y survivre est complexe. À plusieurs reprises, Abel entend une voix étrange qui le supplie de continuer mais abandonne rapidement, résolu à se laisser tuer par le monstre qui lui fait face. En un rien de temps, ce monstre est terrassé par un fidèle de Aegyos. Il prend Abel sous son aile, lui passe ses croyances et lui transmet ses valeurs. Abel apprend à se débrouiller et à survivre dans le donjon par lui-même. Un jour, Abel déclenche un piège mortel. Il survit grâce au sacrifice du religieux qui meurt à sa place. Abel est profondément émue et marqué par cet acte de pur altruisme. Le religieux meurt en faisant promettre à Abel de continuer à vivre. Après avoir fait une sépulture au religieux, Abel continue sa progression dans les souterrains, décidé à honorer sa promesse.

Après plusieurs semaines à errer sous terre, Abel rencontre un basilic et s'en sort grièvement blessé. Il s'évanouit alors qu'une silhouette s'approche. Il se réveille dans un abri de fortune, à côté d'une créature mi-enfant, mi-monstre, qui s'occupe de lui. Remis sur pied, Abel aide l'enfant, et ils progressent ensemble dans sa quête. L'enfant explique que seul le dieu Aegyos peut briser la bague des étoiles et ramener la lumière dans le monde.

À mesure qu'ils descendent, les dangers sont de plus en plus nombreux. Ils arrivent dans une arène abandonnée où un monstre les attaque par surprise. Le monstre se révèle être la femme de Phlébas transformée en créature lovecraftienne. Au cours de l'affrontement, Abel choisit de prendre un coup pour protéger son acolyte. Il se rend compte que seul il ne fait pas le poids et coopère de nouveau pour vaincre la menace. Ils continuent ensuite leur progression.

Plus ils descendent dans le donjon, plus le magicien Phlébas est puissant, s'adressant à eux via l'architecture du donjon. C'était la voix qu'il entendait. Il murmure à Abel sa propre décadence et regrets.

Abel et l'enfant-monstre atteignent le niveau le plus profond. Phlébas s'y trouve enchaîné, la bague des étoiles à son doigt, laissée par Dieu pour le narguer. Abel est face à un choix : récupérer la bague sans délivrer Phlébas et régler problème à un niveau personnel, ou libérer Phlébas malgré la colère de Aegyos, et confronter le problème à sa source.

Abel réalise que le responsable, et l'incarnation de l'égoïsme, est le dieu lui-même. Il brise les chaînes de Phlébas et est instantanément téléporté face à Aegyos.

Pour tester sa détermination et prouver qu'il n'a pas progressé intérieurement, Aegyos expose Abel à son plus grand fardeau : son petit frère Kélis, désormais réduit en un monstre difforme.

Abel tombe à genoux, il est résolu à accepter le jugement de son frère. Il adopte une posture ouverte, assumant enfin la responsabilité de ses actes.

