

The background of the entire page is a textured, aged parchment or paper with a warm, yellowish-brown hue. It is intricately decorated with faint, light-colored illustrations of steampunk machinery. These include various gears of different sizes, some with teeth, and complex mechanical linkages with rods and pulleys. The drawings are scattered across the page, creating a sense of depth and technical detail. The overall aesthetic is that of a vintage technical manual or a historical document related to early industrial revolution technology.

NARRATIVE DESIGN

**EXERCICE D'ÉCRITURE &
CRÉATION DE PERSONNAGE**

LECAREUX FLORIAN

Avant de commencer l'exercice, il nous as été demandé à chacun de **tirer** 3 papiers différents qui allaient **déterminer** l'axe de l'exercice. Pour ma part les papiers indiquaient :

Chercheur en Ingénirie - Documents secrets - Sans que personne de sache

PRÉMISSE SCÉNARISTIQUE

Et si un chercheur en ingénierie travaillant sur un prototype révolutionnaire découvrirait que sa création va-t-être utilisé à des fins destructrice mais pouvant mettre fin à la guerre ?

Alors, soumis par sa conscience, il chercherait à récupérer les **documents** et le prototype coûte que coûte, au risque de se faire prendre et d'en subir les conséquences.

Après avoir récupéré ce fichier il cherchera à le détruire, cependant une branche secrète de l'armée se lancera à sa poursuite. **Enfin** après avoir atteint son objectif, il se fera presque prendre et devra disparaître pour son bien et celui de sa famille qui ne **connaitra jamais les raisons** de sa disparition.

CRÉATION DU PROTAGNISTE

DESCRIPTION DU PERSONNAGE

PRENOM/NOM : Lysander Kadwell.

AGE : 26 ans.

MORPHOLOGIE : Plutôt grand et mince. Très jeune, il s'est construit une prothèse pour son bras manquant par ses propres moyens. Cette prothèse est marquée par des années d'ajouts et d'amélioration. Son visage est étiré et triangulaire. Des cheveux châtain clair, mi-longs, ornent son crâne, une paire de lunettes posée au-dessus de son front faisant retomber deux longues manges de cheveux sur les côtés. Son visage est celui d'un homme jeune mais fatigué par son travail, décoré d'une faible pilosité.

VÊTEMENTS : Il porte souvent de grandes bottes en cuir et une longue veste marronne lui tombant jusqu'aux genoux. Sous cette veste il porte une ample chemise beige rentrée dans un pantalon noir, le tout tenu par une épaisse ceinture sur laquelle il accroche divers outils.

CARAC. PSYCHOLOGIQUE : Il est très intelligent et vif d'esprit, cependant il peut paraître froid avec les autres tout en étant très attachés à eux. Il possède également du mal à exprimer ses émotions. Souvent isolé des autres il reste une personne de grande bonté, qui aime aider les autres mais de manière discrète et subtile. Il a tendance à prendre de grandes responsabilités sur ses épaules, même celles des autres, de manière plutôt naïve. Ses capacités intellectuelles lui ont valu un haut poste d'ingénieur dans l'armée.

DILEMME MORAL : Son dilemme moral est d'avoir travaillé pour quelque chose dont il était fier mais qui finalement peut causer beaucoup de tort à beaucoup de personnes. Accepter la perte de quelque chose de cher sera également un autre dilemme.

VOYAGE DU HÉRO : ETAPE 8 (EPREUVE, MORT ET RÉSURRECTION)

Les **informations confidentielles** et le **prototype** ont été déplacées dans un lieu sûr mais le protagoniste réussit à pénétrer sur les lieux. Alors qu'il pensait avoir réussi sans accroc il s'avère qu'il s'agit d'un **piège**. Alors **infiltré** dans la base secrète où les informations sont stockées, le **chef du groupe militaire** à la poursuite du héros se montre. Ce chef est un homme **surentrainé** à qui il a été ordonné de **protéger** les documents de recherche de l'arme secrète et son prototype produit par l'état. Le héros et ses alliés cherchant à **recupérer** et **détruire** ces documents, se retrouvent donc opposés à lui. Pendant son infiltration, le protagoniste va en apprendre plus sur des secrets d'états et le groupe armée chargé de protéger les documents, ainsi que sur le chef. Il va également apprendre que ces hommes sont au courant de la présence d'un groupe cherchant à récupérer ces documents, alors que le protagoniste lui-même pensait avoir été suffisamment discret.

Maintenant **piégé** dans cette base il ne peut plus reculer. Bloqué, il doit tout de même **accomplir son devoir** mais la peur d'échouer, des conséquences et de l'impact de ce que cela aurait sur le **monde** est pesante, la peur de perdre un membre de son groupe est d'autant plus présente. Tout cela le poussant dans ses derniers retranchements. Toute la milice est sur le pied de guerre et le moindre faux pas grillerait leur couverture. Plus ils avancent et plus le risque et la peur de se faire prendre s'intensifie. Ils arrivent enfin dans la salle où se trouve les documents ainsi que le prototype. Cependant la récupération du prototype s'avère plus **compliqué** que prévu et le protagoniste doit le déconnecter **minutieusement**. Alors affairé à libérer l'objet la pièce se ferme et les lumières s'éteignent, piégeant tout le monde. L'antagoniste rentre alors sur scène, accompagné d'un grand groupe armé et le chaos s'installe. A deux doigts d'être attrapé par l'antagoniste, un allié du héros fait par de son corps et se **sacrifie** pour lui permettre de **libérer** le prototype. Alors au pied du mur le héros utilise le prototype pour **vaincre** les forces armées et permettre à ses alliés de **s'enfuir**.

L'antagoniste n'était cependant pas encore vaincu et un **combat** entre les deux s'enclenche. Trop puissant, l'antagoniste attrape le héros par son bras mécanique. Piégé, il décide de **détacher** son bras mécanique pour se **libérer** et pouvoir **fuir** avec le prototype.

