



WORLD BUILDING

**THÈME :
MAGIE DU SANG**

LECAREUX FLORIAN

LE MONDE



LA MAGIE DU SANG

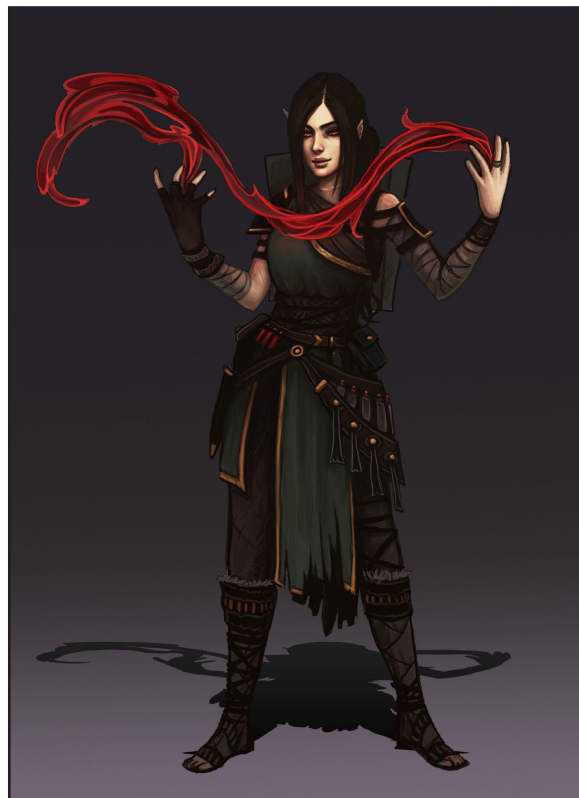
Le **sang**, c'est la **clé**, un **vecteur**. Le monde tourne autour de cette clé. Il permet beaucoup de chose et n'est ni **bon** ni **mauvais**. Il est possible de l'utiliser pour faire le bien, le sang de l'un pour **guérir** la blessure d'un autre, **améliorer** son propre métabolisme, sa force, sa vitesse de réflexion. A l'inverse le sang peut **corrompre**, **affaiblir** l'esprit, pousser à l'**ivresse** ou la **folie**. Est-ce un don ? Un fardeau ? Nul ne le sait vraiment. La seule vérité est que le pouvoir existe et qu'il est **insatiable**.

Les **vecteurs** de ce pouvoir sont les êtres vivants. Le sang permet à ces être de **vivre**, il circule en leur sein et leur permet de marcher, de communiquer, de penser...etc. Quand un être retire ce vecteur de son corps il autorise alors le pouvoir à **exister dans le monde extérieur** et peut **l'influencer**.

Son utilisation reste cependant **complexe**, difficile d'accès pour des non accomplis. Il ne suffit pas d'ajouter une goûte de sang dans de l'eau pour la purifier. Une fois extrait il est nécessaire de le ressentir, de connecter le vecteur **externe** au vecteur **interne**. Certains y arrivent plus facilement que d'autres. Dans le monde, connecter ces vecteurs est appelé **Tissage**. Une fois la connexion établie l'utilisateur peut choisir de l'effet escompté en **tissant sa toile** avec le sang. Cet effet, l'utilisateur doit le ressentir au fond de lui, lui donner vie par la pensée et en Tisser la toile. Ces effets varient et la toile peut être **gourmande** en sang selon l'effet escompté.

Il s'agit d'un **art dangereux** et plus d'un y a pris goût. Certains en perdent le contrôle, et ne se rendent pas compte qu'ils se vident de l'intégralité de leur **énergie vitale**. D'autre l'utilisent sous forme de **magie sympathique**.

Le sang peut produire une grande partie de la volonté dans la limite du possible, mais c'est un vecteur éphémère qui, sans un **flux continu d'énergie**, ne peut perdurer dans le temps.



Tisseuse

LA SOCIÉTÉ

Un tel don de l'univers a donc amené l'homme à construire sa société autour, car un tel pouvoir ne peut être ignoré. Cependant, il peut et doit être **contrôlé**, **surveillé**, pour éviter les **abus**. Le principale type de personne autorisé à pratiquer la magie du sang sont appelés les **Tisseurs**. Ils suivent une formation sur plus d'une **décennie** pour apprendre à **maitriser l'art du tissage**. Les **tisseurs** en connaissent les **limites** et savent utiliser la magie sans prendre de risque. Evidemment, il existe toujours des pratiquants secondaires, se cachant pour apprendre à pratiquer **l'art du tissage** car son utilisation est **proscrite** dans la plupart des lieux. Ces pratiquants sont appelés **Hérésiarques**.



La société est composée de différentes **castes** :

- Le **bas peuple** correspond aux habitants des zones les plus recluses.
- Le **peuple**, habitant lambda, non autorisé à pratiquer la magie du sang.
- Le **haut peuple**. La noblesse **d'Aitroth**. Cas **exceptionnels** d'utilisation de la magie du sang autorisée.
- Les **Tisseurs**. Seule caste réellement autorisée à pratiquer la magie du sang en dehors de l'**Eglise d'Elophigar**. Les tisseurs pratiquent dans la plupart des domaines, que ce soit la **médecine** dans un petit village ou à la cour d'un **seigneur**.
- Les **vassaux**. Dirigeants des différentes régions des différents pays. Ils répondent aux **monarques**.
- Les **monarques**. Au nombre de **trois**, ils dirigent les différents pays d'Aitroth. Chaque monarque répond à l'**Eglise d'Elophigar** et plus précisément au **Concile Pourpre**. Chaque monarque est un ancien **Tisseur**.
- L'**Eglise d'Elophigar**. Composée du **Concile Pourpre** et dirigée par un **Grand inquisiteur**.



Grand Inquisiteur Ishmael

Pour lutter contre la pratique illégale une **milice** a été créée. Cette milice porte le nom de **Sentinelle Ecarlate**. Des **Guerriers** de tout horizon mais aussi des **Tisseurs** accomplis. Ils usent de leur connaissance du tissage pour combattre et arrêter les **Hérésiarques**. Cet ordre a été créé par les dirigeants **d'Aitroth** il y a de cela fort longtemps.



Symbole de la Sentinelle Ecarlate

LA POLITIQUE

Le système **politique** fonctionne comme une **monarchie** depuis presque toujours sur le continent **d'Aitroth**. Il existe donc actuellement **trois rois dirigeants actifs** sur le continent. Ils possèdent tous leurs **vassaux** pour diriger les différentes régions de leur pays respectifs.



LA CULTURE

La **magie du sang** est **ancrée** dans la **culture** du peuple d'Aitroth. La magie du sang étant **dangereuse** et **avide** par nature, elle est donc **évitée** de la plupart du peuple, qui suit les **règles imposées** par l'église d'Elophigar.

L'ÉCONOMIE

L'économie d'Aitroth évite d'être impactée par la magie du sang. L'église d'Elophigar **interdit** formellement la **vente de sang**. Cependant il est évidemment **impossible** de tout contrôler et le **marché noir** profite des failles du système. Vente **d'esclaves**, transport de **grande quantité** de sang pour être vendu sous le manteau pour des **Hérésiarques**, voir même des **Tisseurs**, vont bon train.

LA RELIGION

Les **monarques** sont **élus** par le **Concile Pourpre**, groupe composé des **Grands Evêques** de l'**Eglise d'Elophigar**. Il s'agit de l'église la plus répandue sur le continent d'Aitroth et chaque monarque sont **soumis à ses ordres**. Cette église est dirigée par le **Grand Inquisiteur Ishmael**.

L'objectif de l'église **d'Elophigar** est de répandre et faire respecter les **20 Sanginaris Dogma**. Ces **dogmes** expliquent que la vie est **tissée sur la toile du destin**. Que le sang est le vecteur qui permet d'avancer sur cette **toile** et que chaque être vivant est un **morceau** de ce vecteur.

L'**église d'Elophigar** explique l'existence de la magie du sang comme étant le tout qui **connecte** le monde **physique** et **psychique**. Elle explique que son utilisation doit être contrôlée car elle risque d'**abimer la toile du destin** qui relie les êtres vivants entre eux.



Symbole du livre : Sanginaris Dogma

LA SPIRITUALITÉ

La grande majorité des habitants du continent d'Aitroth croient en **Elophigar** et ses **20 dogmes**. Elophigar étant un **Dieu-Prophète** qui, selon son église, aurait atteint le firmament de la **Toile du Destin** au côté de ses **quatre disciples**. A son retour, il aurait rapporté avec lui le **don de la magie du sang** sur le peuple d'Aitroth. Ainsi les peuple vont régulièrement faire **don** de leur sang, voir même plus, à la **Grande Cathédrale d'Elophigar**, pour le remercier de ce présent.



LES CULTES

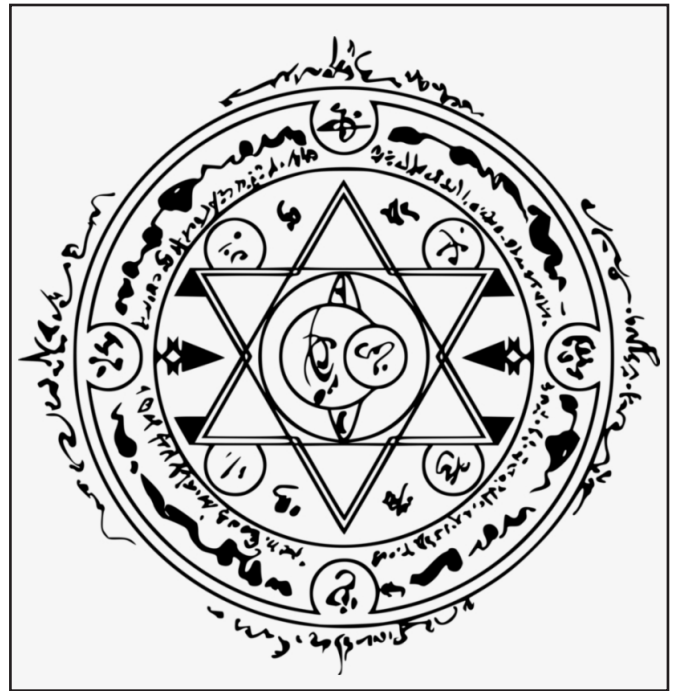
Un tel contrôle de la magie du sang par l'**église d'Elophigar** entraîne forcément la création de **cultes secondaires**. Ces cultes sont considérés comme contre la volonté d'Elophigar et sont **chassés** sans relâche par l'Eglise.

En Aitroth il existe **deux** grands cultes majeurs :

Le premier est celui d'**Urobunis**. Dans la religion, Urobunis était le **frère d'Elophigar**. Cependant, lorsqu'Elophigar créa ses **20 dogmes** et imposa sa vision de la toile du destin à tous, Urobunis lui, s'en détourna.

En désaccord complet avec son frère, Urobunis pensait que la magie du sang devait être **utilisé par tous**. Fondant alors lui aussi sa propre religion, il autorisait quiconque le souhaiter, à **apprendre à Tisser**. Sa religion attira les foules, mais son accessibilité entraîna des **excès**. Très vite, des être **avidés** de pouvoir firent sombrer des villes dans le **chaos**, défiant même la **Toile du Destin**. **Elophigar** et ses **fidèles** partirent en croisade et **éradiquèrent** la menace.

Depuis, le **culte d'Urobunis** persiste dans des lieux reclus, à l'écart du monde, espérant un jour permettre à tous d'utiliser la magie du sang.



Symbole du livre interdit : Urobunis



Symbole de Minethos le Martyr

Le second culte est celui de **Minethos**. Ce culte porte le nom d'un des plus **grand Tisseur** qu'Aitroth ait porté. **Minethos** usa de ses talents de tisseur pour transformer le **Tissage** en un art plus **obscur**. Ses préceptes se basent sur la **perversion** du sang pour en faire un **outil** encore plus **puissant**. Cependant cette pratique entraîne un **déséquilibre** encore plus fort. La **folie** gagna Minethos qui essaya de contrer la Toile du Destin pour devenir **immortel**. Sa folie le conduisit jusqu'à **absorber** le **sang** d'autrui. Les monarques de l'époque fondèrent un groupe de leurs plus **grands guerriers** pour **vaincre** Minethos. Ainsi naquit l'ordre de la **Sentinelle Ecarlate**, qui donna la mort à Minethos.

Cependant, à sa mort, Minethos devint un **martyr** et un culte autour de lui fut créé. Ce culte persiste encore en grand nombre aujourd'hui, toujours pourchassé par l'ordre de la Sentinelle Ecarlate.

IDÉES DE PERSONNAGES

- Un **premier** personnage qui serait intéressant d'exploiter est un membre du **haut peuple**, de la **noblesse**. Sa **fille** serait **porteuse d'une maladie incurable**. Ce personnage ferait alors tout ce qui est en son pouvoir pour **soigner** sa fille, dont la pratique **illégal**e de la magie du sang.

- Un **second** personnage pourrait être un membre de la **Sentinelle Ecarlate**. Sa famille ayant été **capturée** puis **assassinée** par des membres du **culte de Minethos**. Il aurait alors rejoint l'Ordre de la Sentinelle Ecarlate. Cependant, son obsession à vouloir traquer sans relâche les **Hérésiarques** le pousse à aller trop loin dans les **limites** de la magie du sang.



Personnage Sentinelle Ecarlate

- Un **troisième** personnage serait une **apprentie Tisseuse**. Alors à la recherche d'un **livre** dans la **Grande Bibliothèque d'Ollin**, elle serait tombée par hasard sur un **livre étrange**. Ce livre contient des schémas de Toile et de méthode de Tissage qu'elle n'a jamais vue. Etudiante la journée, elle se penche sur le livre chaque soir pour en apprendre un peu plus, au risque de **se faire prendre** par son école, ou pire, par l'Eglise d'Elophigar.



Personnage Assassin de Minethos



Personnage noble



Personnage apprentie Tisseuse

- Un **dernier** personnage intéressant serait une **Assassin de Minethos**. Abandonnée très jeune, le culte de Minethos l'aurait accueillie et transformée en **outils mortel**. Envoyée par son culte pour **traquer** les hauts dirigeants de l'Eglise d'Elophigar. Elle tisse le sang de ses victimes pour devenir plus **forte** en acceptant le **prix à payer**.

DESIGN DE QUÊTE

Pour le Design des quêtes il sera utilisé le **deuxième** et **quatrième** personnage imaginés précédemment, légèrement **revisités**. Dans le concept des quêtes et du jeu qu'elles composent, le **joueur incarnera les deux personnages** de manière alterné. Le premier étant **Selus Tayonne**, membre de la Sentinelle Ecarlate, et le second **Vesla**, assassin de Minethos et amnésique, deux frères et soeurs séparés il y a plus de dix ans. Le jeu n'est **pas un Open World** et les quêtes se déroulent dans des zones instanciées où le joueur y est conduit par des **chargements**.

SYNOPSIS

Les événements se déroulent sur le continent **d'Aitroth**. L'église d'Elophigar en contrôle toujours la grande majorité mais elle pressent une **menace imminente**. **Selus Tayonne**, membre de la Sentinelle Ecarlate depuis le massacre de sa famille par le culte de Minethos a pour mission d'assister la **Grande Prêtresse Edaha Noba**. Membre du Concile Pourpre, elle est actuellement en déplacement dans la cathédrale d'**Umyinaes**, dans la région d'**Osmal**.

De son côté, l'Assassin de Minethos **Vesla**, a pour objectif **d'assassiner** cette **Grande Prêtresse**. Après s'être infiltrée dans la cathédrale elle finit par l'atteindre. Elle arrive au bout de sa mission mais tombe nez à nez avec Selus et un **affrontement** se déclenche entre les deux.

Durant le duel, Selus **reconnait sa sœur**, qu'il croyait **morte** depuis tout ce temps. Surprise qu'un membre de la Sentinelle Ecarlate connaisse son nom et comprenant qu'il était en position de force, elle décide de **s'enfuir**.

À la suite de cela, les deux personnages se renseignent chacun de leur côté sans obtenir de réponse.

Finalement, le temps passa et l'église d'Elophigar, sentant la **menace grandissante** du culte de Minethos, décide d'envoyer Selus Tayonne en éclaireur dans la ville d'**Anheneas**, située au sud de la région de **Wafrosil**.

Sur place il découvre qu'un rituel va avoir lieu le soir même et décide de s'y infiltrer seul en se faisant passer pour un membre du culte. Surpris de voir sa sœur, il comprend qu'elle fait partie du **Culte de Minethos**, le même culte qui a massacré leur famille. Perturbé par cette nouvelle il ne se rend pas compte qu'il est découvert. Il se retrouve alors **capturé** et **emmené** dans un **temple de Minethos** plus loin au nord où il y est **enfermé** et **torturé**.

Vesla, qui a été mise au courant que le membre de la Sentinelle Ecarlate connaissant son nom a été **capturé**, cherche à lui parler. Cependant le **culte lui refuse** et elle comprend qu'on lui **cache** quelque chose. Au risque de **rompre ses serments** elle décide donc d'aller **libérer Selus**, qui lui apprend qu'il est son **frère**. Suite de quoi Vesla, **choquée** par cette nouvelle et ne sachant quoi en penser, décide de **s'enfuir** en laissant la vie sauve à **Selus**, maintenant **libre** mais affaibli.

NOTE D'INTENTION

L'objectif de ces quêtes est de mêler le **dilemme** entre un **frère et une sœur**, **séparés** durant leur jeunesse et amenés à se **haïr** à cause de leurs convictions. Ainsi les quêtes contribueront à observer **l'évolution de leur relation**, tout en exposant le point de vue de chacun par rapport à l'autre. L'un des personnages étant convaincus de la **mort de l'autre**, tandis que l'autre est **amnésique**. Par conséquent, chacun va réagir d'une manière qui lui est propre.

Le **dilemme moral** qui s'éveillera dans chacun d'eux est très important : la sœur ayant **rejoint** l'ordre que le frère a juré de **détruire**. Ce qui fait d'elle à la fois une cible à **éliminer** et le dernier représentant de la **famille** du frère. Et de l'autre côté, le frère est un **adversaire** sur la route de la sœur, mais c'est aussi la dernière lueur d'une **famille** qu'elle avait depuis longtemps oubliée.



CARTE NARRATIVE

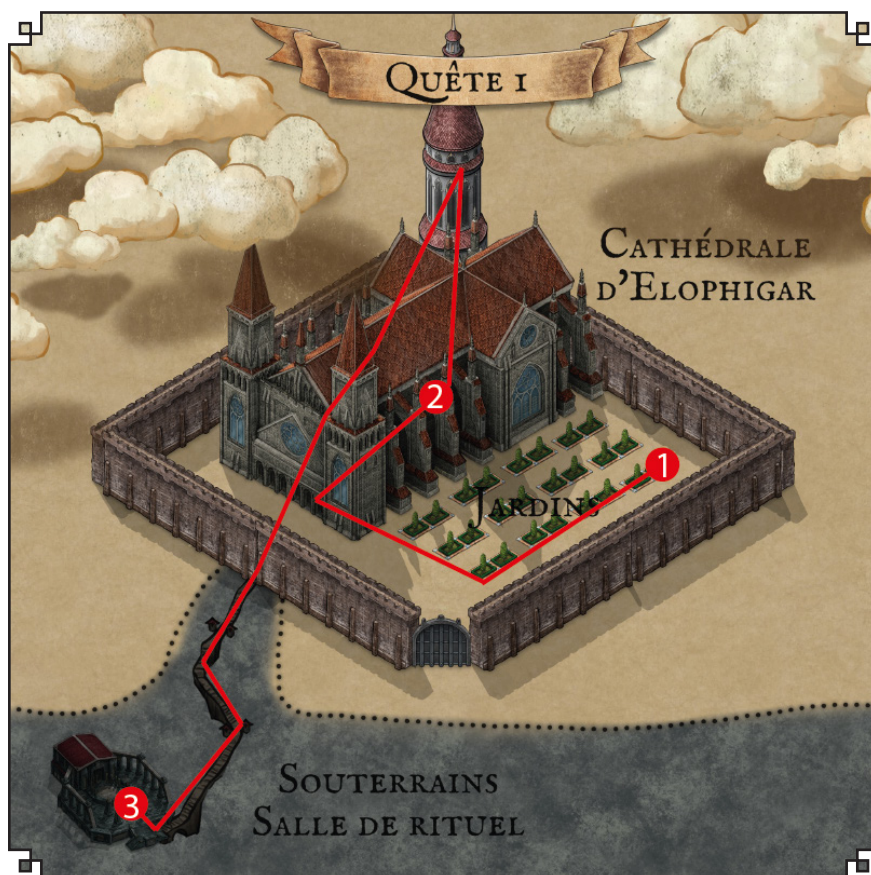


QUÊTE 1

L'ASSASSINAT D'UNE GRANDE PRÊTESSE

N° et type de Séquence	Que doit faire le joueur ?	Pour obtenir quoi ?	Type de d'action ?
1 – EXT. Cour de la Cathédrale Introduction au niveau.	Regarder la cinématique.	Débuter le niveau. Obtenir un résumé du contrat.	Passive : cinématique. Voix de Vesla pour introduire.
1A	Traverser les jardins sans se faire remarquer pour atteindre l'enceinte principale.	X	Interactive : gameplay d'infiltration.
1B	Trouver un moyen d'entrer dans la cathédrale.	Accéder à la suite de la mission. Passage à la Séquence 2.	Interactive : gameplay d'infiltration.
2 – INT. Intérieur de la cathédrale Cœur du niveau.	Trouver suffisamment d'indices.	Atteindre sa cible. Passer à la Séquence 3.	Passive : brève cinématique.
2A	Ecouter une discussion entre des gardes.	Un indice sur la position de la cible.	Passive : pause dans le gameplay.
2B	Trouver une lettre adressée à la cible.	Un indice sur les raisons de sa venue dans la cathédrale et sa position actuel.	Interactive/Passive : ramasser la lettre puis la lire.
2C	Utiliser la magie du sang sur un garde pour lui extraire des connaissances.	Un indice sur la position de la cible.	Interactive : gameplay magie du sang lors d'un assassinat.
3 – INT. Salle de rituel d'Elophigar Fin du niveau.	Regarder la cinématique.	X	Passive : brève cinématique.
3A	Assassiner la cible.	Valider l'objectif principale.	Interactive : gameplay d'assassinat.
3B	Affronter le guerrier de la Sentinelle écarlate.	Le guerrier semble reconnaître le joueur. Fin de la quête.	Interactive : gameplay de combat.
3C	Regarder la cinématique.	X	Passive : cinématique de fin de niveau.

PATHING



QUÊTE 2

ENQUÊTE EN EAU TOUBLE

N° et type de Séquence	Que doit faire le joueur ?	Pour obtenir quoi ?	Type de d'action ?
1 – Ouverture Récapitulatif de la mission dans l'esprit de Selus	Regarder et écouter.	Les informations de pourquoi le joueur se rend là-bas.	Passive : cinématique.
2 – EXT. Village d'Anheneas	Se renseigner sur le culte de Minethos.	Trouver l'endroit où se cache le culte dans la ville.	Active : Gameplay exploration.
2A	Se renseigner chez l'aubergiste.	Des informations sur des hommes étranges se rendant dans une certaine maison.	Active : Dialogue.
2B	Se renseigner chez le Bourgmestre.	Des informations concernant une certaine maison.	Active : Dialogue.
2C	Se renseigner à l'église d'Elophigar.	Des informations concernant les actions du culte dans les environs.	Active : Dialogue.
2D	Accéder à l'intérieur de la maison suspecte.	Passage à la prochaine séquence.	Active : Forcer la porte de la maison.
3 – INT. Maison suspecte	Inspecter et trouver une porte dérobée.	Accès à une cave où l'on entend des voix.	Active : Exploration.
3A	Affronter les membres du culte de Minethos.	Des informations concernant une réunion du culte le soir même.	Active : Gameplay de combat.
4 – EXT. Ruines de Minethos	Regarder la cinématique.	X	Passive : Cinématique brève
4A	Tuer un cultiste et prendre ses habits.	Se déguiser et se faire passer pour un cultiste.	Active : Gameplay d'infiltration.
4B	Marcher avec les cultistes sans être remarqué.	Accéder à la réunion.	Active : avancer jusqu'au lieu du rassemblement.
5 – INT. Crypte de Minethos	Regarder la cinématique.	Assister à la réunion et voir Selus se faire démasquer et capturer.	Passive : Cinématique.

PATHING

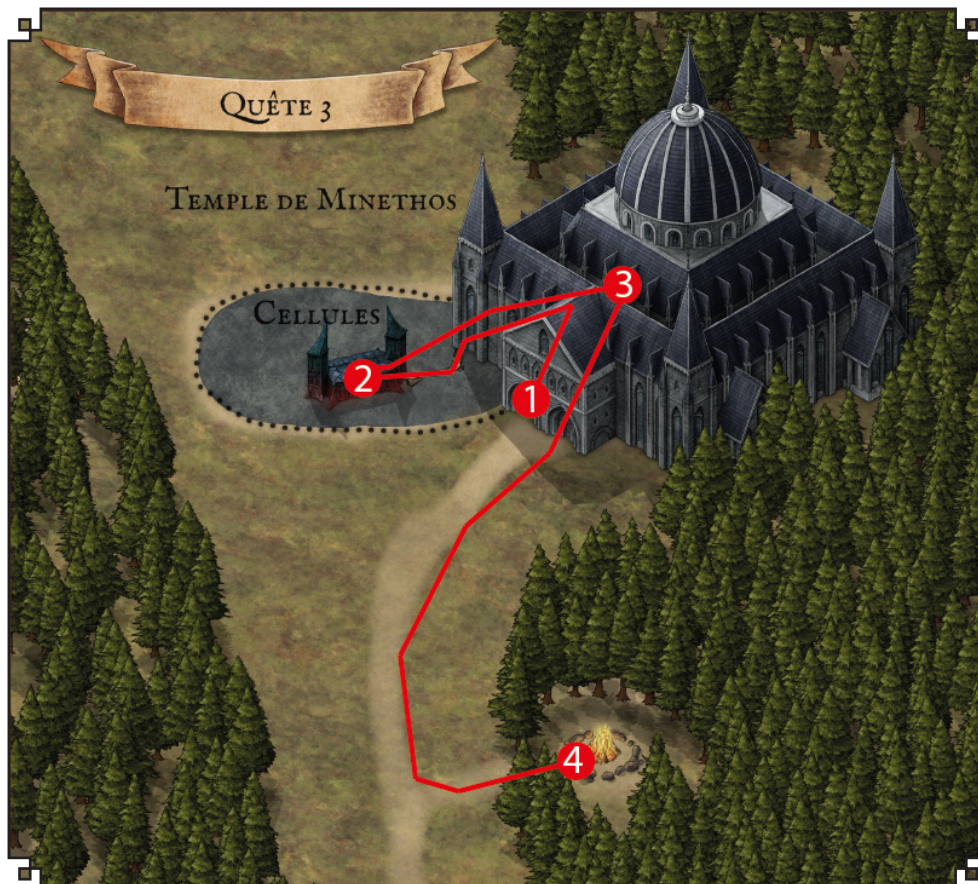


QUÊTE 3

LA SENTINELLE ECARLATE

N° et type de Séquence	Que doit faire le joueur ?	Pour obtenir quoi ?	Type de d'action ?
1 – INT. Grand Temple de Minethos en Wafrosil.	Se diriger jusqu'à l'entrée des cellules où est enfermé Selus.	X	Active : déplacement libre dans le temple.
1A	Demander aux gardes de la laisser passer.	Un refus.	Passive : dialogue.
1B Possibilité 1	Utiliser la magie du sang pour les convaincre.	Accès aux cellules.	Active : Gameplay magie du sang.
1C Possibilité 2	Créer une diversion en faisant enflammer quelque chose.	Accès aux cellules.	Active : Gameplay exploration.
2 – INT. Cellules du temple.	Regarder la cinématique.	Des réponses : « Tu es ma sœur, notre famille a été massacrée il y a dix ans... »	Passive : Cinématique.
2A	Extraire Selus de sa cellule.	Libérer Selus.	Active : Gameplay magie du sang pour briser la cellule.
3 – INT. Grand Temple de Minethos	Escorter Selus jusqu'en dehors du temple.	X	Active : Gameplay d'infiltration.
3A Si repéré par un garde.	Se défendre et protéger Selus.	X	Active : Gameplay de combat.
3B	Retrouver et récupérer l'équipement de Selus.	Lui permettre de se défendre en cas de besoin.	Active : Gameplay d'exploration.
3C	Atteindre la sortie du temple avec Selus toujours en vie.	Passer à la séquence suivante.	Active : Gameplay infiltration/exploration.
4A – EXT. Forêt à proximité	Regarder la cinématique.	Plus d'information sur son passé, sur Selus, son supposé frère...	Passive : Cinématique.

PATHING



TIMELINE

