Histoire – Scénario

Introduction

Vous êtes réveillé par la sonnette, c'est l'angoisse. Vous vous levez à la hâte et foncez à la porte. Il n’y a déjà plus personne, mais un carton a été laissé. Vous saisissez le carton et refermez la porte. Devant vous, au fond de votre chambre, se trouve un immense tableau de liège éclairé par la lumière matinale.

Vous amenez le carton devant le tableau et l’ouvrez. Il contient un mot de la part de votre mère :

*J’espère que ce que je t’ai préparé t’aidera. Je t’aime mon trésor.*

En dessous, il est plein à craquer de vos souvenirs et de vieilles affaires qui vous ramènent plusieurs années en arrière, qui vous ramènent à ce "moment". Ce capharnaüm est accompagné d’un bloc de post-it. Vous en prenez un et écrivez :

*Quand a eu lieu l’événement ?*

Vous accrochez le papier et c’est le point de départ de votre enquête. Vous allez devoir faire des liens entre cette question, les éléments sortis du carton et ce que contient votre appartement afin de reconstruire votre histoire : l'accident, votre rôle, les conséquences.

Après avoir fait de premières connexions, vous écrivez un deuxième post-it :

*Que s’est-il passé ?*

Première crise

Après avoir répondu à la question « Que s’est-il passé ? », vous vous remémorez l’accident de voiture qui a failli vous couter la vie et tout ce qu’il a impliqué par la suite. Vous êtes submergé par la douleur et l’angoisse. Vous faites une crise de panique !

Cette première crise du jour vous surprend, cela faisait longtemps que vous n’en aviez pas faites. Ne plus sortir vous avait permis de vous sentir plus tranquille. Et si une autre crise se déclenchait en continuant de remuer votre passé ?

Vous avez besoin d’un verre d’eau. Il est presque onze heure. Vous vous sentez mieux et retournez devant le tableau pour écrire trois nouvelles questions :

*Où s’est déroulé l’accident ?*

*Quel rôle ai-je joué ?*

*Quelles ont été les conséquences ?*

Multiplication des crises

Chaque nouvelle connexion fait monter l’angoisse, des ombres apparaissent à la périphérie de votre vision et d’étranges sons résonnent dans vos oreilles. Chaque réponse donnée vous fait monter le stress et si vous y ajoutez les éléments que vous aviez soigneusement cachés dans votre appartement, c’est encore pire.

La vérité est difficile à affronter et vous multipliez les crises. Vous redoublez d’efforts pour vous calmer et trouver des moyens de vous ancrer dans la réalité.

La journée touche à sa fin, vous prenez un dernier post-it :

*Que veux-tu retrouver maintenant ?*

La dernière crise

La nuit est tombée, vous avez reconstruit votre passé et exposé ce que vous voudriez retrouver à l’avenir. La fatigue vous submerge, vous fermez brièvement les yeux.

Un bruit de sirène vous rappelle à la réalité. Vous sortez de votre chambre pour trouver l’appartement transformé, déformé. Vos cauchemars et vos peurs ont pris corps : une carcasse de voiture enflammée remplace votre table du salon, les lumières des ambulances percent la baie vitrée, les ombres courent autour ! L’histoire que vous avez reconstruite est tangible.

Après de longs instants dans ce lieu désordonné et terrifiant, vous émergez du sommeil.

Il est le petit matin, vous êtes tombé de fatigue devant le tableau de liège. Vous vous relevez et plongez une dernière fois la main dans le carton. Il y a un dernier post-it :

*Je t’aime mon trésor et, si tu te sens prêt, tourne cette page.*

Votre immersion dans la vie de cette personne approche de sa fin, l’écran devient noir. Un son de touches de téléphone, une sonnerie et enfin une voix vous indique que vous êtes bien au secrétariat du Dr. Carrier, psychiatre.

Histoire – Narration annexe

Le chemin vers la guérison

Le jeu contiendra plusieurs éléments annexes (lettres, emails, sms) qui retraceront les échanges entre Catharsis et sa mère. À travers ces bribes de conversation, le joueur reconstruira le parcours du personnage : de son déni du traumatisme jusqu’au moment où iel accepte que sa mère lui envoie le carton. Cette narration annexe ne sera pas influencée par les choix du joueur, mais lui demandera plus d’effort dans son exploration pour la retrouver en entier.

Histoire – Liste des événements

Ensemble des événements qui se seront déroulés peu importe les choix faits par le joueur :

* Accident de voiture
* Début de coupure avec ses ami·e·s
* Poste disponible au Québec et déménagement
* Solitude
* Absences répétées à son travail
* Licenciement
* Lancement de son activité freelance
* Enfermement dans son appartement
* Début des ennuis financiers
* Arrivée du carton