

L'APPRENTI SORCIER MALADROIT

Michaël VANVELTHEM

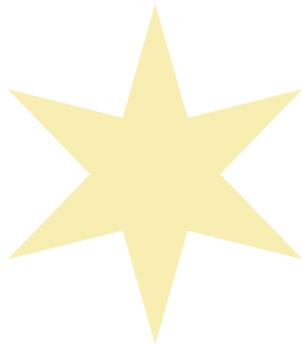


Note d'intention:

Je voulais beaucoup représenter un personnage qui n'est pas à sa place, en particulier dans un monde magique, et qui sent son existence entière comme décevante pour les gens autour de lui.

Au niveau du style graphique, je souhaitais surtout partir sur quelque chose avec des couleurs assez sombres, pour mettre en valeur les couleurs claires ou brillantes, liées à la magie. J'imaginais aussi mes traits comme fins et chaotiques, faits numériquement mais en utilisant des brushes qui imitent l'aquarelle de temps en temps. Globalement, je visais une ambiance magique mais aussi un peu mystérieuse.





Log line:

Un apprenti sorcier rate un sort qui va accidentellement changer le monde

• Pitch:

-
-
-
- Après avoir raté un sort crucial, un jeune apprenti sorcier se lance dans une quête désespérée pour réparer les dégâts causés, découvrant au passage les sombres secrets de sa propre lignée magique. Guidé par le mystère d'une ancienne tour familiale, il entraîne une série d'événements magiques et se confronte à une décision ultime pour restaurer l'équilibre du royaume.



Synopsis:

Une famille de magiciens réputée pour ses talents exceptionnels et ses prouesses en sorcellerie voit naître il y a dix-huit ans son premier enfant, Lysandre, portant les espoirs et les attentes de tout un royaume. Cependant, au fil des années, il devient évident que ce jeune prodige est loin de posséder le don magique tant espéré. Malgré les efforts de ses parents pour le guider dans l'apprentissage de la magie, à sa majorité, il demeure un apprenti maladroit, incapable de maîtriser le moindre sort.

Lucides qu'une nouvelle approche est nécessaire, ses parents décident de lui louer une maison modeste dans la capitale, où il pourra s'entraîner seul et en toute liberté. Mais après seulement quelques semaines d'installation, un incident malheureux survient : il lance un sortilège accidentel, raté, touchant le royaume tout entier, faisant mystérieusement disparaître tous ses habitants, sauf lui.

Désormais conscient de la gravité de son imprudence, Lysandre réalise que sa quête ne vise plus à satisfaire les attentes parentales, mais à réparer les dégâts qu'il a causés. Animé d'une nouvelle détermination, il se lance seul dans la quête de restaurer le royaume dans son état initial, en commençant par se diriger vers une mystérieuse tour familiale, dont ses parents lui parlaient parfois, persuadé qu'elle détient la solution à son problème.

Dans la tour, il se retrouve enveloppé d'une atmosphère magique et mystérieuse, et dans le cœur de celle-ci, il découvre une multitude de trésors mystérieux aux noms familiers gravés dessus, et trouve des centaines de vieux portraits d'ancêtres disparus, dessinés à même les briques de la tour.

En explorant un peu plus, il théorise que chaque relique sert de sacrifice donné par des personnes de sa famille pour réaliser un vœu.

Confronté à la nécessité de, lui aussi, sacrifier quelque chose de précieux, le magicien panique par manque d'objets intéressants à donner, mais en explorant la tour, il réalise que chaque relique renferme en fait l'âme d'un être ayant fait un sacrifice, et les souvenirs des gens qui l'ont connu. Il comprend que c'est à son tour de disparaître pour faire revenir l'ordre dans le royaume.

Utilisant un simple caillou trouvé plus tôt, il prononce la formule affichée dans la tour pour confirmer un échange, et, dans un éclair de lumière, il disparaît, laissant derrière lui son portrait qui se dessine à côté de ceux de ses ancêtres. Cette formule aura été son premier sortilège réussi, mais aussi le dernier.

Hors de la tour, le monde reprend son cours, ignorant le sacrifice silencieux qui a permis sa restauration. Les habitants reprennent leur vie, sans même savoir qu'elle s'est un moment arrêtée. Dans la tour, le portrait de Lysandre demeure, un rappel discret de son sacrifice pour restaurer l'équilibre du royaume.

Fiche du personnage:

Lysandre, 18 ans, est un apprenti sorcier timide et réservé, très mauvais en magie. Il reste toujours en quête de prouver sa valeur à ses parents malgré ses échecs. Il possède un esprit curieux et une détermination farouche lorsqu'il est confronté à des défis. Suite à un sortilège raté, il se lance dans une quête pour réparer les conséquences désastreuses de ses actions. Malin et doté d'un cœur courageux, Lysandre est prêt à affronter tous les obstacles pour sauver son monde.



Description de l'arène:

L'histoire se passe dans un royaume où la magie est une réalité quotidienne, et l'univers de ce royaume se situe dans un cadre de fantaisie médiévale où la vie quotidienne se mêle à l'extraordinaire. Les sorciers existent et cohabitent avec le reste du monde.

Lysandre et ses parents se trouvent dans la capitale, et un peu éloignée de celle-ci se dresse la tour ancestrale de la famille de Lysandre, un monument imposant qui témoigne de l'histoire et du pouvoir de la lignée magique. Entourée d'une aura mystérieuse, la tour des mémoires est un lieu chargé de secrets et de légendes, où les objets magiques et les portraits des ancêtres disparus semblent murmurer des récits oubliés.

Les paysages sont dans une ambiance d'époque moyenâgeuse, entre 1000 et 1500 apr. J-C.



Premières lignes du scénario:

Lysandre se dirige vers son petit bureau où repose un vieux grimoire poussiéreux. Ses doigts effleurent les pages jaunies, cherchant désespérément l'inspiration qui lui a échappé jusqu'à présent.

Il y a une semaine, Lysandre a eu 18 ans, mais pour lui, ce n'est pas seulement une célébration de l'âge adulte, c'est aussi le début d'une nouvelle étape dans sa quête désespérée pour maîtriser la magie. Ses parents, célèbres magiciens de renom, ont placé tant d'espoirs en lui. Pourtant, malgré tous leurs efforts, il demeure incapable de lancer même le sort le plus simple.

Avec un soupir résigné, il commence à réciter les incantations familières, espérant que cette fois-ci sera différente. Mais alors qu'il prononce les mots, une étincelle imprévue jaillit de la paume de sa main, enveloppant la pièce dans une lueur forte. Effrayé, Lysandre essaie de maîtriser le sortilège échappé, mais il est déjà trop tard.

