

Dossier de Concept – Manga Égyptien

Ce document compile le héros (versions adolescente et adulte), l'antagoniste principal, le cœur mythologique (Maât/Isfet), et une proposition d'arc narratif et de système de pouvoirs pour lancer ton manga.

Vision créative

Un héros égyptien aux cheveux blancs longs, au regard intense, pris entre l'ordre (Maât) et le chaos (Isfet). Pour restaurer l'équilibre du monde, il doit affronter les manifestations déchaînées des dieux. Chaque épreuve purifie un dieu et lui confère un fragment de sa puissance, le préparant à l'affrontement contre une aberration cosmique : Apep■Ra.

Héros – Version Adolescente (Protagoniste)

Âge	15–16 ans au début de l'histoire
Traits	Curieux, loyal, courage en gestation, un sens fort de la justice
Apparence	Cheveux blancs et longs (moins sauvages qu'adulte), regard déterminé mais encore naïf, tenue simple avec pendentif ankh
Arc personnel	Apprendre à porter un fardeau qui le dépasse, transformer la curiosité en maîtrise

Héros – Vision Adulte (Futur de l'arc)

Version charismatique et magnétique : regard royal à la Atem, silhouette affûtée, ornementation rituelle. L'adulte incarne la synthèse des pouvoirs divins et la responsabilité de restaurer Maât. Cette vision sert de cap émotionnel et visuel : on chemine vers ce sommet.

Fondation mythologique – Maât & Isfet

Maât représente l'ordre, la vérité et l'harmonie cosmique ; Isfet, le chaos et la désagrégation. Une rupture du Maât a fragmenté la conscience des dieux, les rendant instables. Le protagoniste doit affronter leurs avatars déchaînés pour purifier leur essence et regagner l'équilibre. Chaque victoire est un rituel plus qu'un simple combat, ce qui évite de réduire les dieux à des 'boss'.

But narratif : restaurer l'équilibre du monde en réconciliant pouvoir et responsabilité, sans humilier la dimension sacrée des dieux.

Antagoniste Principal – Apep■Ra (L'Héritier du Chaos)

Apep■Ra est la fusion anormale d'un fragment d'Apophis (serpent du chaos) et du pouvoir solaire de Ra, née lors d'une brèche du Maât. Entité instable mais visionnaire, il ne cherche pas la domination : il veut 'corriger' le monde en le réinitialisant. Personnalité : détaché, logique implacable, fascination ambiguë pour le héros (vaisseau potentiel, rival et héritier).

• Lumière solaire destructrice	Rayons efface■matière, chaleur contrôlée, flashes qui altèrent la perception
--------------------------------	--

• Chaos serpentin	Fissures spatiales, ombres vivantes, zone de réalité instable
• Altération du Maât	Peut annuler temporairement des dons divins, distordre temps et lois physiques

Système de pouvoirs – Fragments divins

Chaque dieu purifié confère un fragment ("sceau") : pouvoir actif, passif et une Rune (hiéroglyphique) qui combine avec les autres. Exemples : Anubis (âmes, passage, protection funéraire), Horus (vision, précision, vol/équilibre), Seth (tempête, foudre, résistance), Ra (soleil, rayonnement, courage), Thot (magie scripturale, mémoire parfaite, contre■sorts). Les Runes peuvent être chaînées : plus la chaîne est harmonieuse avec Maât, plus l'effet est stable.

Arc narratif proposé (Saison 1)

Acte I – Les signes du déséquilibre	Catastrophes symboliques en Égypte ; visions ; rencontre d'un ordre ancien ; premier sceau révélé.
Acte II – Épreuves des premiers dieux	Affronte Anubis / Sekhmet / Sobek selon régions ; apprend que purifier > vaincre.
Acte III – Révélation d'Apep■Ra	Prise de conscience que les dieux ont scellé une aberration cosmique ; première confrontation perdue.
Acte IV – Rassemblement des fragments	Alliés, savoirs de Thot, maîtrise de chaînes de Runes ; serment de restaurer Maât.
Climax – Duel au bord du Duat	Le héros, porteur de multiples essences, affronte Apep■Ra dont l'Altération du Maât neutralise ses dons ; il doit réconcilier ordre et liberté pour l'emporter.

Thèmes majeurs

Responsabilité vs. destin ; équilibre entre loi et liberté ; respect du sacré ; pouvoir comme fardeau ; identité entre héritage et choix personnel.

Roadmap de production (conseils)

• Bible personnage	Fiches détaillées du héros (2 âges) et d'Apep■Ra ; silhouettes, palettes, expressions
• Système de runes	Inventaire visuel de 12 Runes + combinaisons de base
• Pilote 45–60 pages	Acte I complet jusqu'au premier fragment
• Storyboard saison	12–15 chapitres, points de révélation, combats rituels

Annexe – Dieux pressentis & fragments

Ra	Soleil, courage, rayon ardent, bouclier solaire
Thot	Écriture, magie, mémoire parfaite, contre■sorts
Horus	Vision, équilibre, perception du Maât, vol limité
Anubis	Âmes, passage, protection funéraire, jugement
Sekhmet	Fureur guérisseuse, feu dévorant, immunité au poison
Seth	Tempête, foudre, résistance au chaos
Bastet	Instinct, agilité, sens accrus
Sobek	Force, résilience, contrôle des eaux
Osiris	Renouveau, ancrage vital, résurrection limitée (rituelle)
Isis	Protection, tissage de sorts, liens
Nephthys	Voile, secret, passage entre mondes
Khepri	Aube, transformation, impulsion créatrice

Ouverture suggérée (hook)

Au lever du soleil, un blackout soudain plonge la ville dans une nuit d'éclipse. Sur le sable, un hiéroglyphe incandescent : l'ankh du héros brûle à travers sa tunique. Une silhouette au loin marche ; autour d'elle, le désert se plisse et se défait — Apep■Ra s'éveille.